

T.C.
TARIM VE ORMAN BAKANLIđI
Personel Genel M¼d¼rl¼đ¼

Unvan Deđiřikliđi Sınavı
Ders Notu



Tekniker
(13 nc¼ Grup)

Uyarı: Bu dok¼man eřitli kaynaklardan faydalanılarak oluřturulmuř bir derlemedir. Hibir suretle zg¼n bir kitap zelliđi tařımamaktadır. Sadece ilgili konularda bilgi edinme amalı olarak kullanılması iin bu dok¼man oluřturulmuřtur. Kesinlikle bařka alıřmalarda dipnot olarak gsterilemez.



GÖREV ALANLARI VE ATAMA YAPILACAK GÖREVİN NİTELİĞİNE İLİŞKİN KONULAR

- TELEVİZYONDA YAPIM VE YÖNETİM
- AYDINLATMA VE SES
- FİLM VE TELEVİZYON YAPIM SÜRECİ
- BASKI
- RENK BİLGİSİ

TELEVİZYONDA YAPIM VE YÖNETİM

TELEVİZYON PROGRAM YAPIM EKİBİ

Televizyon yayıncılığı, bir takım çalışmasını gerektirir. En basit programdan en karmaşık programa dek, her televizyon yapımı onlarca insanın bireysel yeteneklerinin birleştiği bir ekibin işidir. Programın başarısı, ekipteki her bir görevlinin kendi işini başarıyla yapmasına bağlıdır.

Bir televizyon yapım ekibini, yaratıcı ekip (yapımcı, yardımcı yapımcı, yönetmen, yönetmen yardımcısı, yazar ve araştırmacılar), ve teknik ekip (teknik yönetmen, resim seçici, ses teknisyeni, ışık şefi, sanat yönetmeni vb.) olarak iki ana grupta toplamak mümkündür.

1. Yapımcı

Yapımcı, bir programı bütünüyle düzenleyen sorumlu kişidir. Programla ilgili fikirleri bulur, yapım için gereken malzemeyi hazırlar. Her türlü parasal işlerin, denetlemelerin ve malzeme izinlerinin sağlanması sorumluluğunu üzerine alır. Elindeki teknik olanakları ve bu olanakların sınırlarını bilir. Prova ve gösteri programlarını düzenler.

Bir televizyon programının yapımında birçok insan görev alırken, çoğu ekip çalışanı programa ancak uzmanlık ve becerilerine gerek duyulduğunda katılırlar, görevlerini yaparlar, katkıları bittiğinde programı terk ederler. Sadece yapımcı ve yapımcıya yardımcı olan bazı elemanlar programın daha hazırlık döneminden, yayınına ve dağıtımına kadar işlerini sürdürürler. Yapımcı programa bir süreklilik ve birlik duygusu verecek olan kişidir; çünkü programın birbirinden farklı tüm parçalarının sonunda birbirleriyle nasıl uyumlandırılacağını düşünen, tasarlayan ve bilen sadece odur.

Yapımcı bir prodüksiyonun planlanmasından senaryo yazımına, çekimden kurguya kadar tüm yapım aşamalarından sorumludur. Bir projenin iyi ya da kötü sonuçlar doğurması yapımcının becerisinde saklıdır. Disiplinli ve yaratıcı stratejiler yapımcıyı zirveye çıkarır. Bunun yanında yanlış ekip seçimi, yanlış planlama da yapımcının başarısızlığını beraberinde getirir. Televizyon yapımcısının kamera kullanması, bir sete ışık yapması ya da programı kurgulaması için kurgu setinin basına oturması gerekmez ama yerinde karar verebilmesi için yapımın tüm aşamaları konusunda bilgi sahibi olması gerekir. Teknik olanaklar içerisinde yerine getirilmesi mümkün olmayan bir istekte bulunan bir yapımcının birlikte çalıştığı ekibin saygısını kazanması mümkün değildir. Yapımcı ve ekibin tüm elemanlarının is tanımını ve yaptıkları ya da yapmakla sorumlu oldukları işleri iyi bilmek zorundadır. Bu, ekibin her bir üyesinin yapımın tümüne ilişkin katkılarını anlamak ve onları değerlendirmek açısından önemlidir.

Program yapımcısının görev ve sorumlulukları şu şekilde belirlenebilir; Yapım, herhangi bir televizyon programının, program fikri aşamasından başlayarak yayınına ve hatta kimi yayın sonrası işlemlerini kapsayan çalışmaların bütünüdür. Bu tanım çerçevesinde program yapımcısını da bir televizyon programının düzenlenmesinden tümüyle sorumlu kişi olarak anlayabiliriz.

Bir televizyon programı oluşturacak fikri bulma işi yapımcının asli görevidir. Bazı ender durumlarda ise yapımcı, ayrıntılarının çoğu hazırlanmış bir senaryodan yola çıkar. Her iki durumda da yapımcı, programın gerçekleşmesi için olanakları sağlar. Her türlü mali işlerin, denetlemelerin ve malzeme izinlerinin, teknik olanakların ayrılmasını ve organizasyonunu üstlenir. Prova ve yayını, programın duyurulmasını; program sonrası mali işlemleri, malzemenin iadesini, programa katılanlarla ilişkileri ve programın değerlendirilmesini sağlamak da yapımcının görevleri arasındadır. Program yapımcısı, tüm sıralanan bu karmaşık ve biçimsel sorumlulukları yerine getirirken, kuskusuz, adına görev yaptığı kurumun genel politikası, olanakları ve programı ile bağımlıdır.

Kısaca yapımcının görevleri şunlardır:

- Program kavramını geliştirir.
- Yapım bütçesini hazırlar.
- Programın yönetmenini görevlendirir.
- Yazarla program senaryosu üzerinde çalışır.
- Yapım ekibinin çalışmalarını denetler, yönlendirir, onaylar.
- Teknik ve yaratıcı yapım unsurlarının eşgüdümünü sağlar.

2. Yönetmen

Televizyon programını hazırlamaktan, onu televizyona uygulamaktan ve izleyiciye sunmaktan tümüyle sorumlu olan kişidir.

Yüksek ve geniş kapsamlı bir öğrenim görmüş olmalıdır. Belirli bir sahnenin sadece nasıl çekileceğini değil, neden çekilmek istendiğini de bilmelidir. Görüntü, ses ya da hareketin ne zaman iyi veya kötü olduğunu ve bunun nedenini bilmelidir. Yönetmen bazen, son derece teknik bir ortamdan, bir sanat işçiliği titizliğiyle, bir sanatsal yapım meydana getirmek zorundadır. Bu demektir ki, bütün televizyon yapım öğelerinin güçlerinin ve sınırlarının, onların uygun bir şekilde kullanılması için iyice bilinmesi, tanınması gerekir. Başarılı bir yönetmen, her şeyi, birlikte çalıştığı elemanlardan daha iyi bilen kişi değildir; fakat birlikte çalıştığı görevlileri ellerinden geleni yapmaya özendirebilen ve onların çalışmalarını bir televizyon programının son bütünlüğü içinde birleştirebilen kişidir.

Yönetmenin bir televizyon programındaki görevi yapımcının program kavramını bir televizyon programına dönüştürmektir. Dolayısıyla, televizyon yönetmeninin çalışması, film yönetmeninin çalışmasına benzemekle birlikte ikisi arasında büyük farklar da vardır. En büyük fark, sinemada yönetmen, filmin yaratıcısıdır, sahibidir, bir sanatçıdır. Buna karşılık televizyonda yönetmen, sadece yapımcının programdaki hedeflerini, amaçlarını gerçekleştiren bir zanaatçıdır. Yönetmen, televizyondaki görevini, tek tek çekimleri belirleyip gerçekleştirerek, bu çekimleri sekanslar, sekansları da program halinde bir araya getirerek yapar. Yönetmen, senaristin senaryodaki düşüncelerini film ya da televizyon öğelerinden yararlanarak kamera önünde sahneler.

Senaristin oluşturduğu öyküyü, ışık, dekor, makyaj ve en önemlisi kamera ile vizyona aktaran kişi yönetmendir. İyi bir yönetmen hikayeyi yazanın hayal dünyasına iner ve o dünyayı kamera sayesinde izleyiciye ulaştırır. Özellikle drama ve dizi yapımlarında yönetmen, dramatik etki oluşturmak ya da izleyenin dikkatini yönlendirmek için özel kompozisyon düzenleri yapmaya çalışır.

Yönetmen, yapımın görsel ve işitsel cephesini yaratmakla sorumludur.

Yönetmenin işi çok karmaşık olup, birçok zaman aynı anda birden çok işin koordinasyonunu sağlamakla yükümlüdür.(Çaplı, 1996: 3)

Işık, oyuncu gibi diğer unsurları da yönetir ve başka sanatsal grafik unsurlara da karar verir.

Kısacası yönetmen:

- İcracılar, oyuncuları ve teknik olanakları yönetir.
- Bir program metnini etkili bir görüntü ve ses mesajına dönüştürmekle yükümlüdür (Mutlu, 1995:1995).

3. Yönetmen Asistanları

Bir televizyon programı, tek bir kişinin tüm çabasını sarf etmesiyle ortaya konulması mümkün değildir. Bu kadar komplike ve seri çalışma koşulu gerektiren bir yapım süreci, iyi iletişim kurabilen, grup çalışmasında uyumlu, teknik becerisi gelişmiş uyumlu bir ekip çalışması gerektirir. Bu ekip çalışmasında en büyük görev ve sorumluluk yönetmenindir ama; yönetmenin de, ışıktan sese, oyuncuların kamera açılmasına, kurgudan yayına tek basına yetişebilmesi mümkün değildir. İşte bütün bu yoğunluğun içinde yönetmenin bazı sorumluluklarını yönetmen yardımcılara devretmesi gerekebilir.

Yönetmen yardımcısı, yönetmenin önceden planladığı iş akışını zamanı gelince yönetmen bildirmek, ekiple gerekli koordinasyonu yönetmen adına sağlamak, oyuncuları ve teknik ekibi gerektiğinde yönlendirmekle sorumludur.

Filmin ya da televizyon programının bütçesine ve yapım özelliklerine göre asistan sayısı değişebilir. **Birinci asistan yardımcı yönetmendir.** İş ve çekim programını yapan, set düzeninde ve setin uyumlu çalışmasından sorumlu tutulan yardımcıdır. **İkinci asistan,** oyun devamlılığından sorumludur. **Üçüncü asistan** ise, timecode veya klaket kayıtlarını tutan, kurguya ilişkin notları alan asistandır. Konusunda iyi bir yardımcı yönetmen, gelecekte yönetmenlik için gerekli bilgi ve becerinin büyük bir bölümünü bu görevi yapıyorken kazanır.

4. Senarist

Ülkemizde, televizyon kanallarının hemen hemen hepsinde günde en az bir tane televizyon dizisi yayınlanmaktadır. Özellikle televizyon dizilerinin çok izlenebilmesi için iyi bir öykü, iyi seçilmiş karakterler, sağlam bir çekim tekniği gibi özelliklerin olması gerekmektedir.

Senarist, program metnini yapımcı ve yönetmenle birlikte çalışarak geliştirir. Yapımcının nihai onayını alana değin metinde düzeltmeler yapar. Televizyon programları çok sayıda tür ve formatla karakterize olduğu için, program yazarları da kendi içlerinde bir uzmanlaşma eğilimi gösterirler. Bazı yazarlar özellikle drama alanında, bazıları belgesel, bazıları yarışma, eğlence, kültür ve eğitim alanlarında başarılı olurlar. Drama yazarlarının bazıları güldürü, bazıları aksiyona dayalı diziler, bazıları psikolojik drama alanlarında uzmanlaşmışlardır. Reklam metni yazarlarının çok kısa bir zaman dilimi içinde birçok şey söylemek konusunda başarılı olmaları gerekir.

Yapımcı için senarist seçimi hafife alınacak bir iş değildir. Televizyon işbirliğine dayanan bir araç olmakla birlikte, yazar sadece programdaki sözcükleri sağlayan kişi olmayıp, aynı zamanda programın bütünsel yapısına da biçim verir.

5. Görüntü Yönetmeni

Önce kameraman vardı. Ne yönetmen ne asistan ne ışık teknisyeni ne de bugün küçük bir ordu oluşturan diğer görevliler sinemanın başlangıcında ortada yoktular. Nasıl ki bir fotoğrafçı tek başına çalışırsa, zaten eski bir fotoğrafçı olan sinema operatörü de kamerasını yükleniyor ve başkalarına ihtiyaç duymaksızın çekimlerini gerçekleştiriyordu. Sinema için söylenen bu cümleleri televizyon yapım sürecine uyarlamak ve teknik ekibin görev paylaşımına açıklık getirmek açısından faydalı olacağı düşünmek mümkündür.

Yönetmen, görüntü yönetmeni ve sanat yönetmeni filmin yaratıcı üç önemli kişisidir. Bu kişiler zanaatkar değil, her biri kendi alanında çalışan sanatçılardır. **Eğer filmin senaristi filmin yönetmeni değil de bir başka kişi ise, o da ana yaratıcı ekip içinde yerini alır.** Doğal olarak bu yaratıcı sanatçıların basında projenin ana orkestra şefi, yönetmen gelmektedir. Tabii ki makyaj ve müzik de başlı başına yaratıcılık gerektiren unsurlardır. Ama film hayal mahsulü bir senaryo olmaktan çıkıp elle tutulur, görünür bir eser haline bu üç sanatçı ile gelir.

Görüntü yönetmeni, filmin yönetmeninin en önemli yardımcısıdır.

Görüntü yönetmeninin sanatını icra ederken kullandığı en önemli iki unsur aydınlatma ve kompozisyonudur. Işık görüntü yönetmeninin fırçası, boyasıdır. Görüntü yönetmeni senaryo üzerinde çekimler başlamadan çok önce çalışmaya başlar. Yönetmenin hayal ettiği dünyayı, teknik bilgisini ve yaratıcılığını kullanarak perdeye veya ekrana aktaran tek sorumlu kişi olduğu için, yönetmenle büyük bir uyum içinde çalışır. Yorum konusunda yanlışlara sebep vermemek için birbirlerini anlamaya çalışırlar. Görüntü yönetmeni, yönetmen ve sanat yönetmeni ile filmin mekanlarını belirlemek için mekan gezilerine katılır, günesin yönüne göre çekim saatlerinin planlanmasına yardımcı olur. Yapılacak dekorların ışık yönlerine karar verir. Pencere yerleri ve dekorda kullanılacak doğal ışık malzemeleri konusunda sanat yönetmenine önerilerde bulunur.

Çekeceği her sahne, görüntü yönetmeninin önüne açtığı boş beyaz bir sayfadır. Bu sayfayı ışıkla, gölgeyle boyar, ışık ve kamera filtreleri ile zenginleştirir. Bu sebeple bir sahenin çekimine başlanacağı zaman yönetmen ve görüntü yönetmeni çekim mekanında oyuncularla makyajsız kostümsüz teknik prova yapar. Bu sırada görüntü yönetmeni ışık yönünü, yerlerini, ışıkların gücünü belirler. Onu bir gölge gibi takip eden ışık şefine gerekli talimatları verir. Teknik prova sırasında kamera yerleri ve kullanılacak objektifler ve kamera hareketleri de belirlenir. Oyuncular makyaj ve kostüm için gönderilir. Böylece görüntü yönetmeni için zor ama bir o kadar da zevkli, yaratma süreci başlamış olur. Kendi talimatları doğrultusunda yerleştirilen ışıkları denetler. Işık ölçüm aletleri ile ışıkların gücünü, rengini ayarlar. Bu cihazları ışığı yaratan kişi olarak sadece görüntü yönetmeni kullanır.

6. Teknik Yönetmen

Yönetmen ve yapımcıya gerekli teknik olanaklar konusunda bilgi vererek yardımcı olur. Programın genel teknik kalitesinden sorumludur. Yapım sırasında teknik ekibin başı olarak görev yapar.

7. Kameraman

Kameraman, çekim sırasında kamerayı kullanan kişidir. Kameraman, çekim öncesinde kameraya ilişkin tüm hazırlıkları yapar. Yönetmen veya görüntü yönetmeninin istediği açıları ve kamera hareketlerini en iyi şekilde yapmakla yükümlüdür. Bunun yanında iyi bir kameraman yönetmenin veya görüntü yönetmeninin verdiği komutlara kendi görsel yaklaşımını da ekleyebilen kameramandır. Kuşkusuz kamera kendi başına görüp gösterememektedir. Onun, gerçeklere yönelip, onları görüp, sonra da başka insanlara göstermek için yine insanlara gereksinimi vardır. Aslında kameranın gördüklerini ondan daha önce gören, kamerayı o tarafa doğru yönlendiren ve kameranın gördüklerini, yine aklın ürünü olan teknolojiyle başka yerlere aktarıp başka insanlara gösteren insanlar vardır. Kamera bir makinedir ve kendi başına çalışmaz. Üzerine yüklenen görevi yerine getirebilmesi için insanların yardımına gerek duyar. Televizyon programı ekibindeki yönetmen ve kameraman, kameranın asıl gören gözü, yöneticisi, sahibidir.

8. Işık Şefi

Işık şefi, "Programın ışık tasarımını yapar; aydınlatma planını" hazırlar.

- Yapım için aydınlatma planını gerçekleştirir.
- Aydınlatma araçlarının asılmasını ve yönlendirilmesini denetler.
- Stüdyo yapımlarında ise ışık masasını kullanır (Mutlu, 1995: 11).

Işık şefi görüntü yönetmeninin en önemli yardımcılarından birisidir. İyi bir ışık şefi öncelikle görüntü yönetmeninin talep ettiği ışık malzemesini ve aksesuarları iyi tanıyıp kullanabilecek beceriye sahip olabilmeli, onun talimatlarını doğru şekilde uygulayabilmelidir. Tüm bu malzemelerin ekip ve oyuncular açısından herhangi bir tehlikeye yol açmayacak şekilde kullanılmasından, yerlerine asılmasından ışık şefi sorumludur. Ayrıca kendi belirlediği ışık asistanları da, hızlı, seri ve emniyeti elden bırakmadan çalışabilmeli, ışık ekibinde en az bir kişi de elektrik konusunda yeterli bilgiye sahip olmalı, tüm elektrik bağlantılarını emniyetli bir şekilde yapabilmelidir.

9. Ses Teknisyeni

Program için gerekli seslerin alınması için gereken donanımı hazırlayan, sesle ilgili cihazları denetleyen, seslerin alınmasını sağlayan kişidir. Çekimi yapılan program eğer stüdyo ortamında ise ses teknisyeni, çoğunlukla yönetmenin direktifleri doğrultusunda, onunla işbirliği halinde çalışır, onunla beraber yönetim odasında oturur. Stüdyo içinde ya da dışında ses donanımının nasıl kurulacağı, hangi çekimlerde hangi tür mikrofonun kullanılacağı konularında bilgi ve deneyim sahibi olmalıdır.

10. Sanat Yönetmeni

Sinema, tiyatro veya televizyon. Bu sanatların ve sektörün özellikle drama projelerinde gerçeklik çok önemli bir unsurdur. Özellikle mekan kullanımı, dekor kullanımı ve kostümler. Öykünün anlatıldığı zamanın ekrana yansıtılması bu faktörlerle sağlanmaktadır. İşte burada devreye sanat yönetmenleri girmektedir. Bir yapımın öyküsü 1970'lerde geçiyor ise kostümleri o günün moda kıyafetlerinden, kullanılan araba varsa o günün modellerinden, dekor da o günün evlerini, mobilyalarını, aksesuarlarından seçilmelidir. Öykü günümüzde

geçiyor ise karakterlerin yansıttığı maddi gücü, ruh halini bu karakterin aracına, bürosuna, evine sanat yönetmeni yansıtır. Zengin bir is adamının evindeki tablo, avize, duvarının rengi, ruhsal olarak bunalımda olan bir karakterin kostümü, saçının sekli sanat yönetmeninin tecrübesi ve bilgisiyle ekrana aktarılır.

11. Set Amiri

Bir prodüksiyon, ne kadar basit ya da zor olursa olsun, zor ve bir o kadar da maliyetli bir istir. Eğer çekim mekanı iyi ayarlanmamışsa, çekim planları zamanlamaları ve dekor iyi planlanmamışsa bunun sonucu hem maliyet hem de zaman kaybıdır. Çekim yapılacak mekanların yönetmenin isteklerine göre, çekilen sahnedeki hareketin gereklerini karşılaması da göz önünde tutularak oluşturulması, set amiri ve set ekibinin görevleri arasındadır. Dekorla ilgili bir aksaklıkta yönetmene karşı sorumlu olan set amiridir. Bir set amirinin en büyük sorumlulukları, ekibini iyi koordine etmek, olası aksaklıklarda hızlı ve pratik çözümlere yeteneğiyle zaman kaybını önlemek ve çekim ortamında işlerin yolunda gitmesini sağlamaktır. En önemli özelliği de koordine edebilme kapasitesi olmasıdır.

12. Devamlılık Yazmanı

Televizyon programının hazırlanışı sırasında, çalışmalarla ilgili bütün bilgileri hazırlayan, gerekli notları tutan, çekimlerle ilgili yazımları düzenleyen kişidir. Çekim boyunca tüm hareketleri ve diyalogları izler, senaryoda herhangi bir sapma olduğunda bunu not eder. Çekimlerin uzunluğunu, kullanılan mercekleri, planların büyüklüğünü kaydeder. Tüm bu bilgiler yapımın montajcısı için vazgeçilmezdir. Oyuncuların giydiği giysilerin, sahnelerin her bölümünde oyuncuların birbirine göre konumlarının, aksesuar yerleşimlerinin kaydını tutar. Provalarda oyunculara sık sık replik verir, zaman zaman yönetmenin dikkatini kaçırılan bir söze ya da karmaşık hale sokulan bölüme çeker. Devamlılık yazmanı, izleyicini dikkatinden kaçırmayan, görüntülerin, konumların devamlılığında sorumludur.

13. Kurgucu

Senaryo tamamlanır, projelendirme yapılır. Tüm ekip, sette görevini başarıyla bitirmiştir. Artık iş parçalarının birleştirilmesine, tekrar çekimlerin ve fazlalıkların elenmesine gelmiştir. Bu görev de kurgucuya aittir.

Kurgucu, programın gerçek anlamını kazandığı, mesajının belirginleştiği, istenmeyen kısımların çıkarıldığı, görüntülerin ve sesin birleştirildiği kurgu işlemi yapan kişidir.

TELEVİZYONDA YAPIM AŞAMALARI

Çeşitli kişilerden televizyonu tanımlamaları istense, her birinden farklı yanıtlar alınabilir. Bazıları için televizyon, müzik, eğlence, güldürü ve dramatik programlardan oluşan bir hoşça vakit geçirme aracıdır. Bazıları için ise televizyon, yerel, ulusal ve uluslararası olayları konu edinen bir haber aracıdır. Bazıları ise televizyonu spor olaylarıyla sınırlı olarak tanımlar; diğer bir kısmı için ise televizyon, okul ya da çeşitli kurumlarda, eğitime yardımcı bir kapalı sistemdir. Bu tanımlamaları çoğaltmak mümkündür. Kuşkusuz televizyonun tanımına tüm bu verilen örnekler ve daha fazlası dahil edilebilir.

Ne var ki, çeşitli programların içerikleri, boyutları yapım ve yayın biçimleri ne olursa olsun, hepsinde ortak olan bir tek şey vardır: Mesajların, duygu ve düşüncelerin, "izleyici" adı verilen bir kitleye, görüntüler yoluyla ve bir program biçiminde iletilmesi. Verilen cevaplar ne olursa olsun gerçek olan, tüm programların hazırlanışının yoğun, yorucu ve zorlu bir mazisi vardır. Bir programın yapımı, programın tür ve biçimine göre değişmekle birlikte, çoğu kez günler, haftalar, hatta kimi zaman aylar süren bir süreçtir (Mutlu, 1995: 25).

İzleyiciye ulaştırılan bir yapım, otuz dakikada tüketilebilir. Ama tüketilen otuz dakikanın arkasında belki aylar süren bir hazırlık aşaması vardır. Başarılı bir program, her aşamasıyla zihin sürecinde baslar, biçimlenir ve tamamlanır. Bütün planı, küçük esneklik paylarıyla zihinde tamamlanmış bir program için yapılacak tek işlem çekimdir. Her eylem için bir esik hareketi olan zihin süreci, televizyon programı için de zorunlu bir hayali süreç, aynı zamanda da güvencedir. Çünkü hangi noktalarda başarılı olunabileceği, hangi noktalarda yetersiz kalabileceği ancak zihin sürecinde ortaya çıkabilir.

Ayrıca belli bir düşünce noktasından ya da bilimsel veriden yola çıkarsa da televizyon programı hayallerle, ek düşüncelerle gelişen, güzelleşen bir üründür. Bu yüzden hayallerin, düşünce zenginliklerinin malzeme olarak kullanıldığı zihin süreci bütün programlar için gereklidir.

Bir televizyon programı yapımı şu dört aşamadan oluşur:

- i. Yapım öncesi aşaması.
- ii. Hazırlık ve prova aşaması.
- iii. Yapım-çekim aşaması.
- iv. Yapım sonrası aşaması.

1. Yapım Öncesi Aşaması

Yapım öncesi aşaması çekimden günler, haftalar ve aylar öncesinden başlayabilir. Yapımın karmaşıklığı ve türü, yapım öncesi aşamanın süresinin uzunluğunu da belirler. Bu aşamada yönetmen, yapımcı ve senaryo yazarı ile bir araya gelerek yapım sürecine ilişkin yaklaşımı belirler ve metni yazarlar.

Yapımcı, kendisini, ne anlatmak istediğini anlayabilecek, yorumuna güvendiği bir yönetmen seçer ve onunla anlaşır. Programın kabaca içeriğinden söz ederek, böyle bir program için yönetmenin nelere ihtiyacı olabileceğini, en güzel programı ortaya çıkarabilmek için hangi malzemelerin sağlanması gerektiğini, kimlerle görüşülmesi, hangi elamanların bulunması gerektiğini ayrıntılarıyla görüşür.

Yönetmen, araştırma görevini yardımcılara yahut bu iş için seçebileceği elemanlara verebilir. Fakat bu görevin içinde olursa hem konu hakkındaki bilgisi artar, konuya daha hakim olur, hem de konunun hikayesini nasıl oluşturabileceği hakkında daha olgun görüşlere ulaşır.

Bir televizyon programı yapımına karar verildikten sonra ilk önemli adım senaryodur.

Senaryo, sinema filmlerinde ve televizyon yapımlarında öz"dür. Senaryosuz bir yapım düşünmek mümkün değildir. Kısaca senaryo, görüntü ve sese dönüşecek bir düşüncenin, bir

olayın yazıya dökülmesidir. Bir başka deyişle senaryo, yapımın içeriğinin, biçiminin, önemli yapım bilgilerinin kağıda dökülmesidir.

Senaryoyu senarist yazar. Senarist, sahne taslağını hazırlarken, her sahenin aksiyonunu ve özünü kısa ve anlaşılır bir tarzda tanımlamaya çalışır. Her sahenin başlangıcına ve sonuna özel bir önem gösterir.

Yapım öncesi aşamada, program projesi ile ilgili en ince ayrıntılar hesaplanır, senaryo ve çekim ile ilgili plan, bütçe ve zamanlama yapılır, yapım aşamasında çıkabilecek aksaklıklar önceden düşünülerek önlem alınmaya çalışılır.

Televizyon programı yapım öncesi hazırlıklarda şu sıralamalar izlenir.

- i- Program formatının belirlenmesi.
- ii- Yapım ekibinde sorumlulukların dağıtılması.
- iii- Yapım takviminin belirlenmesi.
- iv- Sunucu ve/veya oyuncuların seçimi.
- v- Teknik olanaklar ve gereksinimlerin belirlenmesi ve sağlanması.
- vi- Programın görünüşünün belirlenmesi.
- vii- Bütçeyle ilgili konuların tartışılması.
- viii- Yaratımla ilgili sorunların çözülmesi (Mutlu, 1995: 25-26).

Yapım öncesi planlama bir programın gerçek yapımından önce kağıt üzerinde bitirilmesi anlamına gelmektedir. Ama çok dikkatli ve özenli olarak ve ayrıntısıyla önceden planlanan bir programın yapımı sırasında da birçok sorun dogması kaçınılmazdır. Ne var ki yapım öncesi aşamada gerekli çalışmaların yeterince yapılmaması projenin tümüyle başarısızlığa uğraması olasılığını artıracaktır.

2. Hazırlık ve Prova Aşaması

Hazırlık ve prova aşaması eksiksiz ve hatasız bir süreçte tamamlandıktan sonra, program türüne bağlı olarak yapım aşamasına geçilmesi gerekir. Ama olay sadece proje ve çekimle bitmiyor. Yapım sürecinin kaliteli ve verimli olabilmesi için önceden bazı yapım unsurlarının tamamlanması ve provaların yapılması gerekir. Bu süreçte hem yönetmenin aklındaki eksikler tamamlanmış olur, hem de programla ilgili net fikirler edinilmiş olur. Bu aşamada dekorun kurulması, ışık ve ses düzenlerinin hazırlanması, Eğer program bir stüdyo programı ise, programda yer alacak ve önceden hazırlanmış kayıtların kontrol edilmesi, stüdyo ve kontrol odalarındaki düzenlemeler, bağlantıların kontrol edilmesi gibi işlemler yapılır. Eğer program stüdyo dışında yayına hazırlanacaksa mekan seçimi, seslendirme yöntemi, elektrik kaynaklarının hazırlanması, teknik ekibin ve oyuncuların barınma ve beslenme ihtiyaçları çekim öncesinden hazırlanmalıdır.

3. Yapım-Çekim Aşaması

Çekim aşaması, kameranin kayda başlayacağı aşamadır. Ses kayıtları, diyaloglar, ses efekti, müzik gibi birçok unsur gerekli teknik ekipmanlar aracılığıyla kayda alınır. Yapım, bir filmin en önemli aşamasıdır. Yönetmen için önemli olan hissettiklerini ne pahasına olursa olsun bir yolunu bularak seyirciye aktarmaktır. Bunu başarırken de imgelerin onun için yalnızca bir araç olduğunu ve hissettiklerini verecek görüntüyü yakaladığı anda filme

koyduğunu, daha doğrusu filmsel bütün olan öyküye oranla anlamlı olan bir görüntü yakaladığında filmine koyduğunu görürüz.

Yapımcıya yaratıcılık bakımından en fazla denetim olanağı sağlayan yapım tarzı tek kamerayla gerçekleştirilendir. Burada program tek bir kamerayla ve her bir sahne çok sayıda çekimlere bölünmüş olarak gerçekleştirilir. Videoteyp tekniğiyle gerçekleştirilen bir başka yapım uygulamasında çok sayıda kamera ve çok sayıda video kayıt cihazı kullanılır. Program kesintisiz olarak ya da bölümler halinde ve her bir kamera ayrı bir video kayıt cihazına bağlanmış olarak kaydedilir. Daha sonra bu aynı olayın farklı açı, ölçek ve konumdan alınan görüntüleri ayıklanıp, seçilerek bütünleştirilir.

Televizyonun henüz video teyplerin kullanılmadığı ilk yıllarında, tüm program yapımı canlı olarak gerçekleştirilirdi. Bu da çeşitli aksamalara neden oluyordu. Video teyplerin geliştirilmesi bu durumu değiştirdi. Yapımcı ve yönetmenin önemli problemlerin çözümünde hareket serbestisi verdi. Video teypler programların bölümlere ayrılarak üretilmesinde esneklik sağladı. Teyp ve teyp kurgu tekniklerinin geliştirilmesi yapımda farklı yöntemlerin kullanılmasına izin verdi.

Programlar içerik ve formatlarına göre türlere ve alt-türlere ayrıldıkları gibi yapım ve yayın biçimlerine göre de türlere ayrılırlar. **En bilinen genel ayrımlar stüdyo ve dış yapımlar ile canlı ve bant kayıt yapımlardır.**

4. Yapım Sonrası Aşaması

Çekim aşamasında kaydedilen görüntüler, bu aşamada birleştirilerek anlamlı bir bütünlük içinde son rötuşların da yapılarak yayına hazır hale getirilmesi aşamasıdır. Yapım-çekim aşamasında kaydedilmiş ham görüntülerden, üzerinde anlaşmaya varılıp en çok beğenilenleri seçilir. Kaba ve ince kurgulamanın yapıldığı post production aşamasında montaj, ek ses kaydı, gereken sahneler için özel efekt kullanımı, varsa 3D animasyonları, jenerik ve ön tanıtım için fragman yapımıyla tanıtım işlemlerinin yapıldığı süreçtir.

TELEVİZYON PROGRAM YAPIMINDA KAMERA VE KURGU

Televizyon programı yapımının olmazsa olmaz bölümlerinden olan kamera ve kurgu, şu şekilde açıklanabilir.

1. KAMERA AÇILARI

Bir film pek çok çekimden oluşur. Her bir çekim, anlatımdaki o özel an içinde oyuncuların, dekorun ve devrimin izlenebilmesi için, kameranın en iyi konumda yerleştirilmesini gerektirir. Kameranın konumlandırılması çeşitli unsurlardan etkilenir.

Kamera açılarının seçimi de dahil olmak üzere pek çok sorunun çözümüne, öykünün gereksinimlerinin akılcı bir çözümlenmesi ile ulaşılabilir. Deneyimler sonucunda, kararlar neredeyse sezgisel olarak verilebilir. Kamera açısı, hem seyircinin bakış açısını; hem de her çekimde görülen alanı belirler.

Kameranın yeni bir ortama geçişinde su soruların yanıtlanması gerekir:

- Sahnenin bu bölümünü filme veya banda almak için en iyi bakış açısı nedir?

- Bu çekimde sahnenin ne kadarının görüntüsü islenmelidir?

Özenle seçilmiş bir kamera açısı öykünün dramatik izlenirliğini artırabilir. Bu nedenle yönetmenin öyküyü özümsemesi ve proje üzerinde iyi çalışması gerekmektedir. Yönetmen, çekimden önce vermek istediği dramatik etkileri iyi bilmeli ve çekimleri buna göre yapmalıdır.

Özellikle bu noktada iki önemli konuya özen göstermelidir:

1.1. Konu Açısı

Kamera yardımıyla üç boyutlu bir dünya iki boyutlu bir ekrana yansıtılır. Bu nedenle çekimin derinlik etkisinin elde edilebileceği bir açıdan yapılması gerekir. Bu derinlik etkisinin elde edilmesinde ışıklandırma, kamera ve oyuncu hareketleri ile benzeri olanaklardan da yararlanılabilir. Ancak asıl olan, çekim için uygun kamera açısının seçilebilmesidir. Örneğin, bir odada yapılan çekimde kamera, odanın iki duvarının da görülebileceği bir noktaya yerleştirilmeli ve odadaki eşya da mümkün olduğunca yüzeylerinin görülebileceği biçimde düzenlenmelidir.

1.2. Kamera Yüksekliği

Kameramanların sehpayı kuracağı zaman, Eğer yönetmen özel bir kamera yüksekliği belirtmemişse psikolojik olarak kendi boyuyla orantılı bir yüksekliğe kurma alışkanlığı tespit edilmiştir. Kameraman sehpayı kurduğu kamera ile uzun zaman çekim yapacaksa veya uzun süre beklemek zorundaydı kamerayı genelde vizöre en kolay, eğilip bükülmeden bakabileceği boyuyla orantılı bir yükseklikte kurmaktadır. Üstelik bu şekilde davranan kameramanlarda alışkanlık haline geldiği de saptanmıştır. Bu yüksekliğe "tripodun (uçayak) psikolojik yüksekliği" denmektedir.

Kamera ile çekilen her görüntünün bir anlamı vardır. Bu psikolojik etkiler düşünüldüğünde, kamera karşısına geçen her kişi için istenilen etki yaratılmalı, bu nedenle de kamera yüksekliği ayarlanmalıdır. İnsan değil de herhangi bir nesne bile çekilse bu geçerlidir. Kamera açısı her değiştirildiğinde bu göz önüne alınarak uygun yükseklik bulunmalıdır.

Göz düzeyi açısı, kameranın, çekimi yapılan ortalama boyda bir insanın göz düzeyine göre ayarlanmasıdır. Kameranın konuya göre daha yukarıda ya da daha aşağıda bulunduğu çekimlere göre daha az ilgi çekicidir. Nesnel çekimlerde genellikle bu düzeyden çekim yapılır. Dramatik amaçlar dışında, yakın çekimi alınan bir kişinin çekimi de mutlaka göz düzeyinde yapılmalı ve kişinin oturduğu ya da ayakta durduğu konuma göre kamera yüksekliği de ayarlanmalıdır. Oyuncunun doğrudan kameraya baktığı öznel çekimlerde de kamera bu yükseklikte olmalıdır. Karşılıklı oynayan iki oyuncu arasında boy ya da yükseklik farkı varsa, çekimler oyuncuların göz düzeylerine göre aşağı ya da yukarı doğru eğimlendirilmelidir. Eğer bir kişiyi çekerken kamera o kişinin gözü ile aynı yüksekliğe alındığında kişi televizyon karşısındaki seyircinin, gözünün içine bakarak konuşuyorsa onunla eşit demektir. Dramatik amaçlı çekimlerde ise kamera yüksekliği konunun yüksekliğine ve anlatılmak istenen ifadeye göre değişmektedir. Eğer çekilen kişinin göz hizasının daha altından çekim yapılırsa o kişi sizden kuvvetli, büyük, ulu, yüce, önemli bir konu anlatıyor demektir. Objektif, bunun tersi olan çekilen kişinin göz hizasının üstündeyse, izleyici tepeden baktığı izlenimi uyanır. Bu kişi izleyiciden zayıf, küçük, önemsiz anlamı ortaya çıkmaktadır. Normal olarak aşırı alçak ve yüksek bakış noktalarından kişilere bakılmayacağından, kamera eğimi aşırı ise etki gerçeğe

uygun olmayacaktır. Böyle açılar özel olayları ya da öykünün önemli noktalarını sarsıcı şekilde vurgulamak için saklanmalıdır.

Üst açı kullanımında verilecek olan anlam; görüntülenecek olan nesne alçılır, hareketler yavaşladığı için sıkıcılaşır. Görüntülenen insanlar yutulur gibidir. Üst açılar öznenin önemini azaltır. Bir insan yukarıdan güçsüz, zavallı anlamsız gibi algılanır. Bu, aynı zamanda karakterin kendi kendini küçümsemesidir.

Alt açı, üst açının tersi bir etkiye sahiptir. Alt açı ile görüntülenen kişi, güçlü algılanır, boyu daha uzun görünür, hareketleri hızlanır, özellikle şiddet sahnelerinde alt açı bir karışıklık yaratır. Alt açılar genellikle propaganda filmlerinde, korku, gerilim filmlerinde kahramanın belirginleştiği sahnelerde kullanılır.

2. KAMERA AÇISI TİPLERİ

2.1. Nesnel Kamera Açıları

Nesnel kamera açısı, olayı tarafsız bir bakış noktasında görüntüler. Nesnel kamera, görüntüyü, kenar bakış açısından filme alır. İzleyici, filmi sanki konuya hakim ama görünmeyen bir başka kişinin gözlerinden filmi izler. Konuya müdahale etmeyen sadece kulak misafiri diye tabir edebileceğimiz ortamdan izleyiciye olaylar aktarılır. Burada amaç tamamen objektif bir bakış açısıyla ekranda oynayanı perdenin karsısına iletmek olmalıdır.

Nesnel kameranın kullanıldığı çekimlerde ya da sahnelerde yer alan kişiler bu kameranın varlığından habersiz gibi davranırlar. Seyircinin de aynı durumda olması gerekir. İyi kullanılmadığı takdirde, seyircinin dikkati elinde olmayan nedenlerle kameranın varlığı üzerine toplanırsa, hikâyenin havası bozulur.

Nesnel kamera açıları kişiliksizdir. Çekimi yapılan kişiler ortada kamera yokmuş gibi davranırlar; objektife bakmamalıdır. Konulu filmlerin çoğu bu tip kamera açısıyla çekilir.

2.2. Öznel Kamera Açıları

Kamera öznel olarak kullanıldığında, kişisel bir bakış açısından çekim yapılıyor demektir. İzleyici olayları ya kendi gözüyle görür ya da gösteride yer alan bir kişiyle yer değiştirip onun gözüyle görüyor durumdadır. Bu tür bir kamera çalışmasıyla izleyici örneğin bir müzeyi gezebilir ya da olayı, gösteri içinde daha önce kendisine tanıtılmış belli bir kişinin gözüyle izleyebilir. Kameranın görünmeyen bir izleyicinin yerini alması, konulu filmlerde pek uygulanmasa da belgesel film çalışmalarıyla televizyon programlarında bazı olanaklar sağlayabilir. Özellikle haber programlarıyla belgesel filmlerde izleyiciyi önemli kişiler ve olaylarla doğrudan, karşılıklı bir ilişkiye soktuğu için başarılı olabilmektedir.

Öznel kamera açısında izleyici filmin içerisine yerleştirilir ve sanki konunun içinde bir karakteri oynuyormuş ve onun gözleriyle görüyormuş gibi bir izlenim yaratılmaya çalışılır.

Nesnel olarak filme alınmış bir görüntüye birdenbire katılan öznel çekimler seyircilerin katılımını ve ilgisini artırır.

Öznel bir çekim nesnel bir sekans içine monte edildiğinde pek az çekim ve kurgu sorunu yaşanır; bir kişi olsun ya da olmasın, seyircinin kendisini kiminle özdeşleştirebileceği

gösterilmiş olur. Bunun yanında, öznel kamera kullanıldığı zaman bazı zorluklar ortaya çıkar. Çünkü bir insanın yerini alan kameranın çeşitli ve çok zor hareketler yapması ve birbirinden değişik kamera açılarının kullanılması gerekir. Bu nedenle, bir film içinde öznel kamerayı uzun süre kullanmak bir hayli zordur. İşin bir başka zor tarafı da kahramanlardan birinin yerini alan kameraya diğer kahramanların bakarak konuşmaları ve bu öznel kameraya doğru bazı hareketler yapmalarıdır.

Örneğin, kameranın yerini aldığı kahramana bir yumruk atmak gerekiyor. Yumruğu atacak olan kişi elini kameraya doğru savurması gerekecektir. Fakat böyle hareketler önemli dramatik sahnelerin yaratılmasına da yol açabilir. Dolayısıyla öznel kamerayı gereken yerlerde rahatlıkla kullanmaktan da kaçınılmamalıdır.

2.3. Görüş Noktası Kamera Açıları

Görüş noktası kamera açıları sahneyi belirli bir oyuncunun bakış açısından kaydeder. Görüş noktası nesnel bir açıdır, ama öznel ve nesnel açıları arasında yer aldığı için ayrı bir sınıflandırma altına yerleştirilmesi ve ayrıca incelenmesi gerekmektedir. Bir görüş noktası çekimi, bir nesnel çekimin bir öznel çekime yaklaşabileceği kadar yakındır. Kamera öznel bir oyuncunun (bakış açısı görüntülenecek olan oyuncunun) yanına yerleştirilir ve böylece seyirciye perde dışındaki bu oyuncuyla sanki yanak yanağa duruyormuş hissi verir. Öznel çekimde kamera perdedeki oyuncunun yerini tutarken, bu çekimde filmi izleyen kişi olayları bu oyuncunun gözüyle görmez. Olayları bu oyuncunun bakış açısından sanki onun yanında duruyormuş gibi görür. Böylece kamera filme katılımında bulunmayan, görünmeyen bir gözlemci konumunda olduğu için kamera açısı nesnel kalır. Bakış açısı görüntülenmekte olan oyuncuya bakan ekrandaki bir oyuncu, doğrudan merceğe bakmak yerine, kameranın biraz kenarına doğru bakar. Kısaca, "Bakış açıları bir olayı ya da sahneyi belli bir oyuncunun bakış noktasından çeker. Kamera, bakış açısı kullanılmak istenilen oyuncunun yanına yerleştirilir ve böylece izleyicide, bu oyuncuyla yan yana duruyormuş izlenimi bırakılır, izleyici olayı, öznel çekimlerde olduğu gibi oyuncunun gözüyle görmez, fakat oyuncunun bakış açısından görür. Öznel açılara çok benzerse de aslında nesnel bir açı tipidir. Bakış açısı, izleyicinin olaylarla daha yakından ilgilenmesi istenildiğinde kullanılır."

3. GÖRÜNTÜ VE SİNEMASAL HAREKET

Görüntü, herhangi bir nesnenin mercek gibi araçlarla oluşturulan resmi veya herhangi bir nesnenin ışık olayları sonucu elde edilen resmidir. Aynı zamanda bir film üzerinde, bir senaryo dahilinde sıralanmış olayları gösterici yardımıyla seyircinin izleyeceği şekilde görüntülüğe art arda düşürülmesi sonucunda hareketin yeniden kurgulanması ile ortaya çıkan görünüş veya hareketli resimlerin oluşturduğu bütündür.

Görüntü, belirli bir içeriği aktaran en küçük anlam birimidir. Perdede görülen nesne ile gerçek dünyadaki nesne birbirinden farklı görünmektedir. Bu asıl olay yönetmenle ilgili olduğundan, bazen yönetmen gerçekliği çok az değiştirmekte ve bazen seyircinin anlamadığı gerçekliğin boyutlarını asmaktadır. Yönetmen, görüntüdeki nesnelere kendi öznel yapısına göre belirli açıdan ve ışık oyunları ile yansıtmaktadır. Yani bir anlamda perdeye yansıyanlar yönetmenin bakış açısını ortaya çıkarmaktadır. Sinemada yönetmen, seçtiği görüntü parçalarını, seyirciyi etkilemek ve seyircinin dikkatini ilgi merkezine toplayarak göze hoş görünmesini sağlamak amacıyla düzenleyerek özenle seçmektedir. Bu bakımdan da görüntünün temel ögesi kompozisyonudur. Her kompozisyonun bir ilgi merkezi olacağından, yönetmenin amacı da seyircinin dikkatini buraya çekmek olmalıdır.

Görüntü ve hareket birbirinden ayrılmayan iki ögedir. Filmin tanımı hareket halindeki görüntü veya görüntünün hareketi olarak yapılırsa, bu iki ögenin birbirinden ayrılmadığı ortaya çıkar.

Bu açıklamaların doğrultusunda televizyon ve sinema yapımlarında üç farklı hareketten söz edilebilir.

3.1. Kamera Hareketi

Kameranın statik nesne ya da kişilere doğru yaptığı yaklaşma, uzaklaşma ya da yanlarından geçme hareketidir.

Bu hareket de kendi içinde şöyle gruplanabilir:

- a. Çevrinme
- b. Kayma
- c. Optik Kayma

3.2. Nesne Hareketi

İnsan ya da nesnelerin kamera önündeki hareketleridir.

3.3. Kurgu Hareketi

Çekimlerin kurgu aşamasında ritim ve anlama göre geçişlerle birleştirilmesinden kaynaklanan harekettir.

4. KAMERA HAREKETLERİ VE AMAÇLARI

Görüntüyü elde eden kamera, sadece gerçek yasadaki olayları çerçeveleyerek izleyiciye sunmaz. O çerçevenin içine olayların gerçeklik boyutunu da katarak görüntülerin inandırıcı olmasını sağlar. Bu yüzden birçok insan, izlediği televizyon görüntülerine karşı anında duygusal tepkiler vermektedir. 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, 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, hüznün, ciddiyet ya da tam tersine, sahnenin iç anlamına bağlı olarak güçlü, duygusal bir ortamın geçici olarak tüm aktiviteyi durdurduğu izlenimi doğabilir.

Hareket genellikle konuşma çizgisine bağlı olarak gelişir. Eğer hareket konuşmayı öne çıkarırsa, hareket önem kazanır. Bir yapımda kamera hareketleri olayın örgüsünü tamamlamak açısından çok önemlidir. Konu bütünlüğü yerine göre bir çevrinme veya zoom hareketiyle tamamlanabilmektedir. Tabii bütün bunlar anlamlı, eksiksiz ve kesintisiz kamera hareketleriyle gerçekleştirebilmektedir.

Gelişen yapım teknolojileriyle birlikte kamera hareketlerini daha estetik, daha anlamlı ve kolay yapabilen aletler üretilmiştir. Örneğin bir stady cam (insanın ergonomik yapısından kaynaklanan yürüme sırasındaki sarsıntıların kameraya yansımaları engelleyen araç) ile daha etkili takip ve kovalamaca sahnesi, Jimmy 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 sehpa bulduğu üretiliş amacına göre belirli bir mesafe yükselebilen ve alçalabilen mekanik cihaz) ile konunun işlendiği dekor veya mekan ile oyuncular arasındaki bağlantı, bir şaryo (kameranın yatay düzlemde hareket etmesini sağlamak amaçlı, bozuk ve eğri zeminde raylar yardımı ile bir düzlem hazırlayarak kameranın sarsılmadan ve düzgün hareket etmesini sağlayan sistem) hareketi ile panoramik sahneler çok daha estetik ve daha kolay kayda alınabilmektedir.

Kamera hareketlerinin yapılması sırasında uyulması gereken bazı kurallar vardır:

Kamera hareketleri izleyici tarafından fark edilmemeli, izleyici olayı takip ediyormuş gibi izleyiciye göz hilesi yapılarak diğer bir olaya kamera hareket ettirilmelidir. Eğer kamera hareketi izleyicinin gözüne çarparsa bu hareket başarılı bir kamera hareketi olmaz. İzleyici kamera hareketinin bilincine vardığı an, yaratılmak istenen sinematik ortam ile seyirci arasında başka bir varlığın olduğu sezinlenecek ve izleyici bu algıdan sonra kameranın ne yaptığını keşfetmeye çalışacaktır.

Bu uygulamanın yanında ticari olmayan bazı deneysel çalışmalarda, kamera hareketlerinin izleyici tarafından farkına varılması önemsenmez. Bu çalışmalarda kamera hareketleri istenildiği gibi kullanılır. Kamera, bir tekerlekli sandalye üzerine oturtulup sokak çekimleri öznel açıdan verilebilir ya da 360 derecelik çevrimler yapılabilir.

Bununla birlikte bu tip kullanım, ticari amaçlı yapımlarda kullanılmamaktadır. Kamera hareketinin doğru ritmini elde edebilmek için oyuncular üzerinde yoğunlaşmayı ve onların ritmine girebilmenin tek yolunun gözünü vizöre dayayarak kamerasıyla yekvücut olmak olduğunu düşünen Avrupalı kameramanların, insanların arasına kablolar sokarak sıcaklıkları yok eden bu yeni tür çalışma tarzına sempatiyle bakmaları pek olanaklı görünmemektedir. Kompozisyona anlam kazandırıp canlılık verebilmek amacıyla yapılan hareket görüntüye de büyük bir dinamizm, akıcılık ve denge sağlar.

Hareket, nesnenin görünür gücünü etkileyerek görsel önemini artırır. Birçok hareket filmi (action film) hiçbir dramatik örgü olmadan sonsuz oto takipleri, damlarda koşuşturmalar, evlere ve duvarlara sayısız tırmanmalar vb. gibi basit hareketlerden oluşur.

Kamera hareketlerinde yönetmenin amacı, seyirciyi olayın içerisinde tutmak olmalıdır. Bu sebeple kamera hareketleri yerinde ve zamanında, gerektiği kadar kullanılmalıdır. Kamera hareketleri seyirciyi sıkacak kadar uzun olmamalıdır.

Yönetmen, seyircinin ilgisini sürekli uyanık tutmak amacıyla bir yandan dramatik yoğunluğu yüksek gerilimli anlar yaratırken, diğer yandan da seyirciyi rahatlatacak, onları yeni bir gerilime hazırlayacak ortamlar hazırlar. Bunu da çekimlerin uzunluğunu denetleyerek yapar. Ancak burada kesme ya da kamera hareketleri arasında bir seçim yapmak durumundadır. Bu seçimde de tek ölçü sahnenin ruhsal yapısıdır. Kamera hareketleri ile yapılan çekimler perde zamanını uzunca süre kullandığından, sahnenin dinamizmini yavaşlatma, akış hızını kesme eğilimindedir. Eğer son çekimlerin doğası dinamik ve güçlü ise; Örneğin bir çevrimme hareketi bu ritmi sürdürmede kullanışsızdır. Kullanıldığında ise

sahnenin atmosferinde bir deęişim ve rahatlama saęladığı gibi, zamanda da bir durgunlaşma izleniminin doğmasına neden olur. Oysa hareketli nesne ya da figürleri izleme çekimleri bakış noktasının çevrinme, kayma, dikey yükseliş ve alçalışlarla ve optik kayma hareketleriyle sürekli deęişmesi nedeniyle perde zamanını uzunca süre kullanmalarına, aksiyonun yavaş gelişimine neden olmalarına karşın çekici de olabilirler.

4.1. Kameranın Gövdesiyle Yapılan Hareketler (Çevrinme)

Bu tür kamera hareketlerine panoramik hareketler de denilmektedir.

Kamera gövdesi ile yapılan hareketleri üçe ayırmak mümkündür.

4.1.1. Yatay Panoramik Hareketler

Yatay panoramik hareketler, ya sağdan sola; ya da soldan sağa doğru tripodun (uçayak) kafası kullanılarak yapılan çevrinme hareketleridir. Bu tür çevrinmelere “pan” adı verilmektedir.

Belli bir amacı yok ise, yapılan panlarda özellikle hareketin kesintisiz ve sarsıntısız yapılması çok önemlidir. Özellikle, yatay panoramik hareketlerin mekanı veya birden çok oyuncunun ya da nesnenin belirtilmesinde kullanılır. Gerilim veya kavgalı diyalog sahnelerinde, bağırarak karakterlere sırasıyla pan yapılarak daha fazla dramatik etki yaratılabilmektedir. Gözün, bir resmi soldan sağa doğru okumaya yönelmesinden beri, bu doğrultuda yapılan fiziksel hareketler psikolojik olarak doğal görünür. Sinemacılar bu uzlaşmış eğilimi, dramatik düşünceyi kuvvetlendirmek için kullanırlar. Soldan sağa doğru yapılan hareketler doğal gelirken, sağdan sola doğru olanlar ise rahatsız edici ve tanımlanamaz olur. Çevrinme hareketi kamerayla olabileceği gibi, sanki oyundaki bir oyuncunun gözüymüş gibi etrafı tarama yöntemiyle de gerçekleştirilebilir. Bu durumda olaya öznel bir yorum katılmış olur. Çünkü oyuncu yerine geçen kamera oyuncunun duygu ve hislerine göre olayı yorumlamasına yardımcı olacaktır.

4.1.2. Dikey Panoramik Hareketler

Çevrinme hareketinin yukarıdan aşağıya; ya da aşağıdan yukarıya doğru yapılmasıdır. Televizyon dilinde bu hareketin adı “tilt”tir. Tiltler’de karakterle ilgili kamera hareketleridir. Karakteri tanımaya yönelik çevrinmelerdir.

Dikey hareketler, gözün doğal hareketlerine uygundur, süzülerek uçmayı, özgürlüğü çağırır, gücü, otoriteyi ve isteęi belirtir. Yukarıdan aşağıya doğru hareketler, keder, acı, ölüm, depresyon, kusur, kısılmışlık, ezilmişlik gibi tam tersi duyguları ifade eder.

4.2. Kamera Ayağı ile Yapılan Hareketler (Kayma)

Bu tip hareketlere kaydırma hareketleri de denilmektedir. Kaydırma hareketleri dolly, şaryo veya jimmy jeep gibi özel aksesuarlarla yapılabilir. Kayma hareketleri, insan başka bir boyuta giriyormuş gibi ya da; başka bir boyuttan ayrılıyormuş duygusunu verir. Çünkü insanlar ve nesnelere, perdenin kenarından akar. Kaydırma hareketlerinde kameranın merceęi aynı kaldığı için, görüntünün açısı deęişmez, yalnızca izleyicinin görüş açısı deęişir. Bunda dolaylı kayma hareketleri izleyiciyi doğal bir biçimde olayın içine sokabilir.

Kamera ayaklarıyla yapılan hareketleri de birkaç şekilde inceleyebiliriz.

4.2.1. İleriye Doğru Derinlemesine Kaydırma

Kameranın uzak bir plandan yakın bir plana doğru ilerlemesidir. Bu tip çekimler özellikle nesnel kamera açılarında yavaş hareketler olduğunda, yapıma bir devinim kazandırarak; filmin o sahnesini sıkıcılıktan arındırır.

Birçok film girişi, ilgiyi bir eşya veya kişi üzerine çekinceye kadar bu tür kaydırma ile ekrana yansıtılır. Psikolojik bakımdan, insanları, anılara ya da rüyalara sevk ederek, kişiliklerin iç alemlerine sokar. Subjektif olarak bir kişinin ne gördüğünü izleyiciye bildirir.

4.2.2. Geriye Doğru Derinlemesine Kaydırma

Kameranın yakın bir plandan uzak bir plana doğru gerilemesidir. Kameradan uzaklaşan hareketler, yoğunluk ve gerilim azalır. Seyirciden uzaklaşan kötü adam, gerilimin yok olmasına neden olur. Seyirci kendini emniyette hisseder. Kamera doğru hareketler, genellikle kuvvetli, iddia edici ve güven vericidir, kameradan uzaklaşan hareketler, güçsüz, korkak, güçsüz ve kuşkulu görünebilir.

4.2.3. Dikey Kaydırma

Bu tür nesnel kaydırmalar için özellikle son zamanlarda çeşitli aksesuarlar geliştirilmiştir. Jimmy Jeep bunlara en yaygın örnektir. Bu tür kaydırmalarda kamera bir platform üzerinde yükseltilebilir ya da alçaltılabilir. Yatan ya da oturan bir oyuncu ayağa kalkarken, basamakları çıkarken, bir halata tırmanırken ya da bir araç yardımıyla yukarıya çıkartılırken dikey hareket eder. Kamera da benzer şekilde hareket edebilir ve gerektiğinde bu üç tür hareketi bir arada kullanabilir.

4.2.4. Yatay Kaydırma

Bu tür kaydırmalar, objenin bakış açısına göre hareketleri takip amacıyla kullanılır.

Yatay kaydırmalar özellikle stady cam ile yapılmaktadır. Stady camların yanında şaryo, dolly gibi aksesuarlar da yatay kaydırmalar için kullanılabilir. Günümüzde nesnel kaydırmalar yukarıda da bahsedildiği gibi çeşitli vinçlerle yapılmaktadır. Jimmy jeep, şaryo, stady cam gibi vinç kategorisine sokulabilecek teçhizatlar, çekime ayrı bir görsellik katabilir ve kesintisiz etki yaratabilir. İnsan gerçek hayatta sürekli hareket halinde olduğundan, doğal akışı bozmayacak şekilde hareketli görüntüler, izleyicide gerçeklik hissi uyandırmaktadır.

Oyuncunun kendi çevresinde dönerek oluşturduğu dairesel hareket ile kameranın yatay çevrinme hareketi aynıdır. Yürüyen, kosa ya da araba kullanan bir oyuncunun yatay hareketi, hareketli bir araç üzerine yerleştirilmiş kameranın hareketine benzer.

Yana doğru hareketler, karakterin yer değiştirmesini verir, hızı vurgular, aksiyon filmlerinde sıkça kullanılır. Dairesel ve sallanan hareketler genellikle kadınsıdır. Doğru ve direkt olanlar, yoğun, teşvik edici ve enerjiktir.

4.3. Kameranin Lensi ile Yapılan Hareketler (Optik Kayma)

İleriye ya da geriye derinlemesine kaydırmanın, kameranın mercek sistemiyle yapılması hareketidir. Bu harekete “zoom”adı verilmektedir.

Kameranın kaydırma hızı yaklaşık olarak her zaman görüntülenen konu tarafından belirlenmektedir. Kamera durağan bir konuya yaklaşıyor ya da uzaklaşıyorsa, kameranın hızı bu sahnenin yorumlanmasına bağlı olarak belirlenir. Bir zoom, mercek aracılığıyla yapılan çekimde sahnenin her oranı aynı oranda büyür veya küçülür. Yavaş yapılan bir zoom hareketi, sabit hızda bir görsel yaklaşma ya da uzaklaşma sağlar. Hızlı yapılan bir zoom hareketi ise izleyicide sok etkisi yaratmak için kullanılabilir. Zoom hareketi, yavaş başlayarak giderek hızlanabilir. Yavaş, hızlı, yavaş düzeninde yapılan bir zoom hareketi, kullanılacak en iyi yöntemlerden birisidir.

Zoom hareketi kesildiğinde ani bir duraklama meydana gelir. Hızlı bir başlangıç ve giderek yavaşlayan zoom hareketi göze çok hoş gelebilir. Ancak, başlangıç çok sert ve rahatsız edici olabilir. Bir zoom merceğin sahip olduğu odak uzaklığı aralığının tamamının kullanılması gerekli değildir. Kısa zoomların kullanılması genellikle daha etkileyicidir. Durağan bir nesneye yapılan zoom, dikkati zoomun kendisine çeker. 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. Merceğin odak uzaklığını değiştirmesi nesnenin gövde hareketiyle oyumlandırıldığı zaman dinamik bir yapıya kavuşur.

5. ÇEKİM VE ÇEKİM ÖLÇEKLERİ

Bir televizyon filmini oluşturan üç ana grup vardır. **Çekim, sekans, sahne.**

Sahne terimi ile oyunun oluşturulduğu yer ve dekor tanımlanır. Bu terim, bir bölümün her birinin farklı bir mekanda yer alan çeşitli farklı sahnelere bölümlendiği farklı sahne yapımlarından ödünç alınmıştır. Çekim, tek bir kamera tarafından kesintisiz olarak filme alınan sürekli bir izlemeyi tanımlar. Her bir çekim, bir çevirimdir. Aynı oyuna ait ek çekimler aynı dekorda filme alındığında, birbirini izleyen çekimlere tekrar çekim denir.

Sekans ise, kendi başına bir bütünlük taşıyan sahne ya da çekim dizisidir.

Çekim, dramatik yapının en küçük birimidir. Çekim ölçekleri, yönetmenin tercihinine göre birer anlatı aracı olarak kullanılırlar. Bir yönetmence yakın çekimde ifadesini bulan bir şeyi, başka bir yönetmen, boy çekimde anlatabilir. Genel olarak çekimler kaç kişilik bir plan olduğuna göre düzenlenirler.

Göz, bazı görüntülere ilgisizce bakıp geçerken, bazıları çok çekici görünür. Bazı görüntüler kendine özgü farklılıklarıyla hemen dikkat çekerken, bazıları çok sıradanmış izlenimi verir. Televizyon yapımlarında da görüntünün çekim kalitesi programın başarısını ortaya koyar.

Kamera açıları ve konumu, gerçeklik yanılısamasını artıran en etkin uygulamadır.

Örneğin, bir miting alanında ya da politikacıların halka seslendikleri alanda ya da toplumsal bir patlamanın yaşandığı sokak olaylarında kameranın görüş çerçevesi daraltılıp genişletilerek, katılımın az ya da çok olduğu yargısına varılabilir. Ancak, izleyici televizyonda

izlediğinin gerçekliğinden kuşkuya düşmez ve televizyonun sunduğu bakış açısının özelliğini fark etmez.

Dış çekimlerdeki çevre gerçektir. Fakat stüdyoda, birbiriyle ilgili pek çok farklı ve yapay malzemedan oluşan bir bütün vardır. Setin düzeni, aydınlatma tekniği, yönetmenin bakış açısı, bütün durumlar en iyi sonuca ulaşmak için sürekli denetlenir. Anlamlı bir kompozisyon oluşturmak için kameramanın şansı, doğrudan doğruya karşısında kurulmuş sahne ve aksiyonların iyi bir şekilde düzenlenmesine bağlıdır.

Etkili görüntü yapımı, başarılı bir ekip çalışması sonucunda ortaya çıkar. Eğer aydınlatmada eksikler varsa ya da yönetmen kötü kamera açıları seçmişse sonuçta çok basit ve sıradan görüntüler elde edilecektir.

Kamera açılarını belirleyen estetik, teknik ve psikolojik unsurların yanı sıra, göz önünde bulundurulması gereken dramatik, kurgusal, doğal ve fiziksel aşamalar da vardır. Çerçevelerin yol açtığı çekim ölçeği içinde, çekimler değişik boylarda ortaya çıkar.

Bu çekimler küçükten büyüğe şöyle sıralanır: Ayrıntı çekimi, omuz çekimi, baş çekimi, göğüs çekimi, bel çekimi, diz çekimi, boy çekimi, genel çekim, uzak (panoramik) çekim.

Bu çekimlerde genel çekim ve uzak çekim daha çok dekorla ilgili çekimlerdir. Diğer çekimler ise, kişilerle ilgili çekimlerdir. Dekorla ilgili çekimler, daha çok tasvirlerde, dramatik yapıyı meydana getiren olguların içinde geçtiği çevreyi belirtmede; kişilerle ilgili çekimler daha çok, psikolojik durumları anlatmada kullanılır.

5.1. Ayrıntı Çekimi

Yapım içerisinde özellikle vurgulanmak istenen bir bölümü ya da nesneyi izleyiciye aktarmak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Yolda hızla giden bir araç sahnesinde aracın frenlerinin tutmadığını izleyiciye anlatmak için, şoförün fren pedalına bastığı çekimi ayrıntı çekim olarak ekrana getirilir ya da; bir zarfın üzerindeki adres ayrıntı çekimle belirtilir.

Ayrıntı çekimler genellikle genel çekimler yapıldıktan sonra yapılır. Bunun nedeni, hem yapılacak olan ayrıntı çekimler hakkında daha net fikir sahibi olmak, hem de ana çekimlerden sonra hem devamlılık sorunun aza indirgenmesi, hem de zaman ve maddiyattan tasarruf edilmesidir.

Dikey bir nesne yatay bir çerçeveye sığmadığında ve böylece de arka planın ya da dekorun parçacıkları görülebildiğinde, ayrıntı çekimi normal yapım esnasında filme almak en iyisidir. Genellikle ayrıntı çekimler çerçeveden hafifçe taşacak ve böylece de arka planı ortadan kaldıracak biçimde filme alınırlar.

Ayrıntı çekimde önem taşıyan hiçbir şey çerçevenin üst, alt, ya da kenarında olmamalı, ortasında olmalıdır. Ayrıntı çekimler daha çok, olayı izleyiciye daha net aktarmak amaçlı kullanılır.

5.2. Yakın Çekim

Yakın çekim genellikle, senaryo içinde görüntünün boyutuna göre belirtilir. **Yakın çekim, göğüs, omuz ve baş çekim olarak üç şekilde olabilir.** Göğüs çekimi, oyuncunun ya da spikerin bel ile omuz arasındaki mesafe ile tepesine kadar alınan çerçevedir. Omuz çekimi, oyuncunun omuz hizası ile basının tepesine kadar olan alanı çerçeveler. Baş çekiminin sınırları ise, çene altı ile tepe noktası arasındadır. Baş çekiminde verilmek istenen ayrıntıya göre gözler, dudaklar veya surat daha yakın olarak kullanılabilir. Özellikle yakın çekimde, istenmeyen gölgeler, ışık patlamaları ve estetik sorunların ortaya çıkmaması için, ışığa ve makyaja çok dikkat etmek gerekir.

Yakın çekim, bir televizyon filmi için çok önemli bir tekniktir. İzleyiciyi sahnenin içine taşıyabilir; o an için gereksiz bütün ayrıntıları bir kenara atabilir ve anlatımsal vurguyu üstlenmesi gereken önemli olayı yalıtabilir. Yakın çekimler uygun seçildiği takdirde seyircinin dikkatini dağıtabilir. Bu sebeple yönetmen yakın çekimlere başvuracağı zaman neyi anlatmak istediğini iyi bilmeli ve bu tekniğin uygunluğunu gözden geçirmelidir. Özellikle yakın çekimlerin, genel planlarla devamlılık uyumluluğu olması açısından genel çekimlerle yakın çekimler aynı anda birden fazla kamera ile de kayda alınabilir. Bu durum yapım bütçesinin ve teknik ekipmanın yeterli olmasına da bağlıdır. Sonuç olarak, düzgün planlanmış, etkili bir biçimde filme alınmış ve düşünülerek kurgulanmış yakın çekimler büyük görüntüsel değere sahiptir.

Yakın çekimler bitirilmiş filmin dramatik etkisini, tadını artıracaktır. Seyirciler görüntünün içine taşındıklarında, oyuncularını, nesnelere ve küçük boyutlardaki devinimleri, perdeyi veya ekranı dolduran yakın çekimlerde gördüklerinde, katılım en başarılı biçimde görülür.

5.3. Bel Çekimi

Bel çekimi kişiye özel çekimdir. Bir kişi bel çekiminde kayda alınırken, karşılıklı diyaloglarda birden çok kişi de bu açıda kullanılabilir.

Bel çekimi, oyuncunun bel ile başı arasındaki kadrajdır. Bel çekimi, yakın ve ayrıntı çekimlere nazaran daha geniş bir plandır. Dekor da içine alan bel çekiminde gölge ve dekorun özenle ayarlanması gerekir.

5.4. Diz Çekimi

Filmlerde en çok kullanılan, Amerikan planı da denilen bu çekim, kişileri diz boyu gösteren ölçektir. Amerikan planda, dekor, resmin çerçevesi olmaktan öteye iş yapmaz. Film konuşurken ana temasını islenmesini seyirciye aktararak, seyircinin de olayın sebebini anlaması bu planda geçer.

Diz çekimi işlevsel bir çekimdir. Sahneyi açıklamak, hareketi vermek ve diyalog için kullanışlıdır. Aynı zamanda yakın ve genel çekim arasında bağlantı kurmak için, yakın veya genel çekimden sonra içeriği yeniden kurmak için kullanılır.

5.5. Boy Çekimi

Boy çekimi, isminden de anlaşılacağı gibi, şahıslar bastan ayağa perdeyi doldururlar. Bu planda olayın dramatik unsuru ortaya çıkarılır, yani olay açıklanır.

Bir boy çekiminde birkaç oyuncu gruplandırıldığında, kamera bu kişilerin el hareketlerini, yüz ifadelerini ve hareketlerini kaydedecek kadar yakın olacaktır.

Televizyon filmleri için biçilmiş kaftan olmasının nedeni bu çekimlerin tüm filmi sınırlı bir alan içerisinde büyük boyutlu şekiller biçiminde sunmasıdır.

5.6. Genel Çekim

Bir genel çekim, hareket alanının tümünü içerir. Görüntülenecek yer, insanlar ve nesnelere bir genel çekimde gösterilerek seyircilere bütünsel görünümü tanıtılır. Genel çekim deyince akla, olayın geçtiği mekanı gösteren bir oda, bir sokak, arabanın gittiği bir otoyol gelebilir.

5.7. Uzak Çekim

Bir uzak çekim, geniş bir alanı büyük bir mesafeden görüntüler. Seyircilerin ortamın ya da olayın büyüklüğü ile etkilenmesi gerektiğinde bu çekim kullanılabilir. Çevrinme yapan bir kamera hareketinden ziyade, çok geniş açılı değişmez bir çekim uzak çekimlere genellikle daha uyumludur. Genellikle dış çekimdir ve bir alanı ya da araziye kapsar. Bu çekim aynı zamanda yakın çekimde görülenin mekansal çerçevesini verir, bundan dolayı "kurucu çekim" olarak adlandırılır.

6. KURGU

Montaj olarak da bilinir, sinema sanatında, aralarında tema bağlantısı bulunan ayrı film bölümlerinin bir araya getirilip düzenlenmesi işlemidir. İzleyiciyi etkilemek, çekilen film parçalarının bir düzene sokulmasıyla mümkündür. Aksi takdirde izleyiciyi etkileme imkanı yoktur. Bunun için çekim aşamasından sonraki aşama olan kurgu aşaması, filmlerin neredeyse belkemiğini oluşturur.

Kurgu, en basit anlamıyla, bir seçme ve düzenleme sorunudur. Daha geniş bir tanımla, "Kurgu, bir filmin çevrilisi sırasında elde edilen film parçacıkları arasından seçim yapmak, bunları senaryodaki sıralara göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını saptamak, çekimlerin içerik yönünden iliksilerini göz önüne almak bunların belli bir anlatıma göre düzenleme isidir. Kurgu, filme özgü uzay ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni korumak, filmin tartımını (ritim) ve dizemini (tempo) gerçekleştirmek, filmin akıcılığını sağlamak gibi çapraşık ve değişik sonuçları amaçlayan bir çalışma"dır. Kurgu, "değişik zaman ve mekanlarda çekilmiş video bantları, belirli bir kural içerisinde arka arkaya birleştirme işlemine, kurgu adı verilir." biçiminde de açıklanabilir. Kurgu işlemi yapılırken çekimler gelişi güzel arka arkaya eklenmez, belirli kurallar izlenerek amaca en uygun şekilde kurgu yapılır.

Bu kurallar şu şekilde açıklanabilir:

- i. Aynı açıdan, aynı açıya kurgu yapılmaz.
- ii. Aynı ölçekten, aynı ölçüğe kurgu yapılmaz.
- iii. Farklı hızlarda olan olaylar kurgulanmaz.

Kurgunun yapılma sebepleri şu şekilde açıklanabilir:

- i. Süre ayarlaması için,
-

- ii. Kamera ve çekim bozukluklarının giderilmesi için,
- iii. Zaman ve mekan devamlılığı için,
- iv. Farklı mekanlarda çekilmiş görüntülerin ardışık sıralanması için,
- v. Değişik görüntü efektlerinin eklenebilmesi için,
- vi. Görüntülerin teknik olarak ayarlanabilmesi için, görsel etkiyi değiştirmek ve artırmak için.

Filmlerde kurgu, aslında film için her şeydir. Çünkü filmdeki çekilen parçalar kurgu yardımıyla bir araya getirilir ve filme anlam katar. Eğer film parçaları düzensiz bir şekilde çekilmişse bunlar kurguyla arka arkaya eklenerek düzenli bir şekle sokulur. Gereksiz ayrıntılar çıkarılabilir, sonradan görüntü eklenebilir. Çeşitli geçişler yardımıyla estetiksel ifade verilebilir. Kurgu zamanın anlamlı kullanılmasına olanak sağlar. Sinemada geçerli olan tüm bu kurallar televizyon program yapımında da geçerlidir.

Sürekli gelişen teknoloji, insan hayatını her yönde etkilemeye devam ederken, özellikle bazı sektörler bu değişimden nasibini fazlasıyla almaktadır. Bilgi teknolojileri konusundaki ilerlemeler sonucunda, hemen her yerde karşılaşılan bilgisayarlar, artık televizyon yayıncılığı alanında da iddialı bir şekilde boy göstermeye başlamıştır. Bunun sonucu olarak, klasik kurgu sistemleri yerini, non-linear kurgu sistemlerine bırakmaktadır. Özellikle yayıncılık sektörünün olmazsa olmazı denilebilecek non-linear kurgu sistemleri, televizyon yapımlarında birçok kolaylığı beraberinde getirmiştir. Artık bir yapımda aylarca süren kurgu aşaması sadece günlerle sınırlandırılmaktadır. Bu hem emeğin tasarrufunu, hem estetiksel boyutun artmasını, hem de maddi kayıpların önüne geçilmesini sağlamaktadır.

7. KURGUDA NOKTALAMA

Kurgunun meydana gelmesi için, planların uzunluklarına ve içeriklerine göre birleştirilmeleri gerekir. Bu amaçla, yan yana getirilen planlar bir yandan yapıma belli bir tempo, katmakta, bir yandan da taşıdıkları görüntülerin temsil ettikleri kavramlar dolayısıyla ortaya yeni bir kavram koymaktadır. Bu işlemde iki planı birleştirme tarzının da büyük önemi vardır. Bir yapımın çeşitli parçalarının birleştirilmesi ya da ayrılması, yapımın “noktalamasını” meydana getirir (Onaran, 1999, 76) Bir çekimin, bir kamera hareketinin, bir notanın bile anlam yüklediği yapımda, kurguda geçişlerin de çok özel anlamları vardır.

Geçiş, kurguyla yaratılan bir plandan diğerine doğru geçmedir. Geçişlere noktalama adı verilmektedir.

Kurguda noktalama, yazıda olduğu gibi gelişigüzel yapılan bir çalışma değil, yapımın dramatik yapısından, kuruluşundan doğan bir zorunluluğun sonucudur. Noktalama hem filmin belli başlı bölümlerini belirtir; hem yer ve zamandaki değişiklikleri vurgular, hem de filmin ana ritmini, temposunu oluşturur. Filmin kolayca kavranması, akıcılığı noktalamanın yerli yerinde yapılmasıyla sağlanır. Bir yazının anlamının kolaylıkla kavranmasında noktalama imleri ne denli büyük bir rol oynuyorsa, filmde anlatılmak istenenin daha rahat, daha kolay anlaşabilmesinde de bu noktalama işlemleri aynı rolü oynar. Film gerçek zamanı yeniden düzenler. Ancak filmde, genellikle filmin amacı için yaratılmış zaman özgürce biçimlenir ve yönlendirilir. Tiyatro sahnesi, geçen yılları on dakikalık bir araya ya da perdenin bir kez yükseliş ve alçalışı arasına sıkıştırılabilir.

Ancak televizyon ve sinema basit ve daha dolaysız noktalama araçlarına sahiptir; karar (fade out), açılma (fade in) yaklaşık saniyenin yarısı bir sürenin üzerinde istenilen hızda sahnenin giderek karanlığa gömülmesi ya da karanlıktan ortaya çıkmasıdır. Geçme

(zincirleme) tüm bir sahnenin yeni bir sahne içinde yavaşça karışmasını ifade eder. Silme (iteleme), bir sahne, diğer sahnenin gösterilmesi için silinir ya da parçalanır, yeni sahne yandan, yukarıdan ya da aşağıdan ekrana gelmeye baslar. Tüm bunlar zamanı kendince denetleyen örneklerdir. Açıklayıcı bir yapılanmanın başlıca gelenekleridir. Onların görevi, etkinin güçlendirilmesini ve düzeyini belirlemekten sanat iletişimi içinde bir form oluşturmaktan çok, tempoyu belirlemek, ritmi kontrol etmektir.

Bir film perdede izlendiğinde temanın gelişimine koşut olarak ilk çekimden son çekime kadar sürekli ileri bir hareketle birbirlerini izleyen çekimler dizisi olarak görülür.

Film kurgu yoluyla bu çekimleri birleştirerek bir olgudan bir diğerine, bir ortamdaki bir başka ortama, bir zaman diliminden bir başka zaman dilimine atlayarak gelişir. Kurgunun, temanın gelişimini sağlamak ve aksiyonu ileriye doğru geliştirmek amacıyla gereksiz zaman dilimlerini atma işleminde çekimler arası geçiş yöntemleri önemli rol oynar. Geçişler, ileriye yönelik olabildiği gibi, geriye doğru da olabilir. Geriye doğru geçiş bir olayın hatırlanması ya da hayal, rüya gibi soyut olayların açıklanmasında kullanılır. Zaman atlamaları ileriye doğru olabildiği gibi öykü içinde gizli kalmış noktaları açıklamak, bilinçaltı tarafından algılanan olayları vermek yıllar önce olmuş olayları anlatmak amacıyla geriye, geçmiş zamana doğru da yapılabilir. Sözü edilen zamanda atlama türleri kesme ile olabildiği gibi, başka yöntemlerle de gerçekleştirilebilir. Ancak kesmeden farklı olarak, kararma, açılma, geçme, silme gibi yöntemlerle yapılan zaman atlamaları hem göze daha hoş gelir, hem de yumuşak bir ritimde olur. Yönetmen, çekimler arası geçiş yöntemleriyle zamanda atlamalar yaparak önemli anları ve öykünün gelişimine katkıda bulunacak olayları seçerken, diğer yandan da kurgu yoluyla zamanı daha kompleks şekilde işleyerek dramatik yoğunluğu yüksek gerilimli anlar yaratır.

Görüntülemeyle birlikte ortaya çıkan hareket, yapımın en küçük parçası olan farklı çekim ölçeği ve uzunluğuna sahip çekimlerin arka arkaya gelmesinden oluşan harekettir ve **üçüncü hareket** diye adlandırılır. Görüntüleme süreci açısından da üzerinde yoğunlaşılması gereken üçüncü harekettir. Üçüncü hareket, çekimlerin değişmesinden doğan bir harekettir. Çekimlerin, sahnelerin ve ayrımların değişmesi görüntü boyutunda hem hareketin ilerlemesi, hem de hareketin görsel gelişmesi olarak hissedilir. Üçüncü hareket sadece çekimin kendisiyle değil, değişim anı, yani çekimden çekime değişimdeki görüntüsel geçişle oluşur. Çekimin değişim anında ortaya çıkan bu görüntüsel geçişler ekranın önemli estetik enerji öğelerinden birisidir. Görüntüsel geçişlerle sanatçı ekrandaki görüntüyü açıklar ve güçlendirir. İzleyicinin daha iyi görmesini, duygularını görüntü boyutunda yoğunlaştırmasını; konunun estetik enerjisini, ritmini ve aynı zamanda yapısal bütünlüğünü sağlar. Hiç geçiş kullanılmayan bir film düşünüldüğünde filmin ne kadar sıkıcı, dayanılmaz olduğu tahmin edilebilir. Ama geçişlerle bir film zenginleştirilir, aksiyon ve ritim artırılır.

Kurguda kullanılan başlıca noktalamalar şunlardır:

7.1. Kesme (Cut)

Farklı zaman dilimlerini birbirleriyle birleştirmede en basit yöntem kesmedir. Basit anlamda ele alındığında çekimler arasında zamanda süreklilik sağladığı gerçek zamandaki sürekliliği koruduğu görülür. Bu tür bir yaklaşımda çekimler arasında zaman açısından hiçbir kopukluk yoktur. Aksiyon kesintisizce sürer. Daha farklı bir açıdan bakıldığında ise kesme, aksiyon gelişimine katkıda bulunmayan olguların atılmasında dolayısıyla zamanda kısaltma ya da zamanda atlama yapılmasında kullanılır. Zamanda atlama türünün ilki, bir zaman diliminin dışarıda bırakılmasıdır. Atlanılan bu zaman dilimi, algılanabileceği gibi ölçülebilir de.

Atlamanın olusu ve uzunluđu hem görüntüde, hem de seste az çok fark edilebilecek bir kesintiyle gösterilir. Zamanda bir kesinti ya da boşluđun varlıđının sezilenebilmesi mekansal sürekliliđin yeterince korunması ile sađlanır.

Bütün bunların yanında, ritim yaratmak için, eğretileme yaratmak için, yaşam gerçeđini bozmak için, gerilim yaratmak için, görsel şölen yaratmak için kesme yapılması gerekmektedir. Kesmeler çekimlerin, sahnelerin ve ayrımların objektif ve sübjektif zamanını belirlediđinden temanın ritmini ortaya çıkarır. Kesme, mekan ve zaman deđişimi yaparak etkiyi artırır ve ritmi sađlar. Kesme yalnızca bir olayı kısaca anlatmak ya da uzun süren bir olayı belli bir noktada kesmek için kullanılmaz. Kesme ile bađlanan görüntüler görsel bir ritim yaratırlar. Filmin estetik deđeri kesmenin oluřturduđu biçimden ötürüdür. Kısa çekimler hızlı kesmelerle birbirlerine bađlandıklarında son derece canlı bir anlatım ortaya çıkar. Hızlı kesmeler çok etkili bir ritim sađlarlar. Bařlangıçtan bu yana yönetmenler, kesmeyi çok deđişik amaçlarla kullanmışlardır. Yönetmenler kesmeye sürekliliđi sađlamak için başvururlar. Kesmeyle elde edilen sonuç hız'dır (Onaran, 1986: 84).

7.2. Zincirleme (Mix)

Bir görüntünün bitmeden, diđer görüntünün belirmesine "zincirleme" denir.

Yapısı geređi, kesme ile kararma-açılmanın ortalama bir durumudur. Yumuřak bir geçiştir. Süresi az ya da çok olabilir. Aslında birbiriyle yakın ilintili planların bađlanmasında kullanılır. Bu tür geçiş, süreklilik ve ritim düzenlemek için zincirlemeyi mekan, zaman deđişiminde köprü olarak kullanır.

Zincirleme, bir planın son görüntüleri zayıflarken, ondan sonra gelen planın ilk görüntüleri bu zayıf görüntülerin üzerinde belirmeye baslar. Zincirleme geçişler, en çok, filmlerde zamanın geçişini ya da çevrenin deđişmesini gösteren sahnelerde kullanılır.

Bu yöntemin de her şeyden önce ritmik bir anlamı vardır. Zincirleme ağır bir ritmi gerektirir, çok kez bir düşüncenin başka bir düşünceden doğusunu taklit ederek geriye dönüşlerin anlatımında kullanılır.

7.3. Kararma-Açılma (Fade In-Fade Out)

Çođu romanda bir bölüm bittiđinde, yeni bölüm yeni bir sayfa ile bařlar. Ekranda ise görüntünün giderek kararması ve sonra açılarak ikinci görüntünün belirmesi seklinde gerçekteşir. Genel olarak, bir filmin bölümleri, bu işleme birbirinden ayrılır. Hızı düşüktür. Plandan plana sahneden sahneye geçiş uzun sürer. Bu geçişin uzun veya kısa olusu, birbirine bađlanan bölümler arasında, olgu bakımından bir yakınlık, zaman bakımından bir yaklařma varsa, kararma süresi azdır. Tersinde ise kararma süresi uzar.

Açılma, kararmanın aksi işlemidir. Sahne karanlık baslar, beyaz perdede hiçbir görüntü göze çarpmaz, sonra yavaş yavaş aydınlanır ve görüntüler belirlenir. Eğer kararma ve açılma, bir ayırımın sonuna gelmeden bir plandan diđerine geçerken yapıyor ise, bir olayın ya da zamanın sonuna gelindiđi, bir sürecin geçtiđini belirtir. Kararma her şeyden önce ritmik bir anlam tařır. Görüntülerin perdeden birdenbire kaybolmasının aksine bu görüntülerin seyircinin görüş alanından ağır ağır uzaklařması seyircinin sahneden ağır ağır uzaklařması gibidir. Genellikle bir ayırım, özellikle sahne ağır bir tempodaysa, kararmayla sona erdirilir.

Açılma, seyirciyi yeni bir çevre ve yeni bir harekete bilerek sokmayı anlatır.

Açılma bir filme ya da ayrıma baslarken kullanılır. Hareketin genel ritmini belirlerken açılmanın hızı da belirtilmelidir.

7.4. Silme (İteleme)

Silme, ekranın herhangi bir yerinden (orta, sağ üst, sol üst, sağ alt, sol alt vb.) bir önceki görüntüyü düz, eğri, kırık vb. şekillerdeki çizgi ile silerek bir sonraki görüntünün belirmesidir. Zincirleme daha çok aktüalite programlarında kullanılır.

Perdedeki veya ekrandaki görüntülerin bir çizgiyle silinmesi, görüntülerin iki boyutluluğunu ön plana çıkardığı için silme çok tercih edilen bir noktalama türü değildir.

Silme, karar-ma-açılmaya göre daha dinamiktir. Tempoyu düşürmez, zincirlemede iyice yavaşlayan tempo, kararmayla dibe vurur. Oysa silme dinamiktir ve doruk noktalarını yakalar.

7.5. Bindirme

İki çekimin üst üste konması durumudur. Bindirmede birbiriyle hiç ilgisi olmayan nesnelere yan yana gelebilir. Ayrıca iki çekim üst üste geldiğinde perspektif dolayısıyla üçüncü boyut yok olur. Bu durumda bindirmenin nesnel gerçekliği bozduğunu söyleyebiliriz. Bundan dolayı bindirme, gerçeküstü eğretilemeler yaratmak için çok uygundur. Film kahramanının duygularını, düşüncelerini göstermek için uygundur.

Genellikle yönetmenler, kahramanın yüzünü yakın çekimle gösterirler. Bu yakın çekimin üzerine onların düşlerini bindirirler.

TELEVİZYON PROGRAM YAPIMLARINDA AYDINLATMA VE SES

Televizyon yapımlarında dramatik öğe olarak kullanılan aydınlatma ve ses, çok önemli bir unsurdur. Bu bölümde, bu önemli öğeler açıklanmıştır.

1. AYDINLATMA

İnsanların ve yaşamlarını gündüz sürdüren hayvanların yaşamları için ortam hazırlayan ışık, yaşamı ortaya çıkartan bir öğe olarak görsel algılamayı, mekana ve zamana uyumu sağlar. İnsan beyni, çevresinde gördüklerini, göz aracılığıyla çeşitli ışık sinyalleri olarak algılar. Bunlar, nesnelere üzerine düşen ve nesnelere yansıyan ışıklardır.

Doğada bulunan bir cismin görülebilmesi için, bu cismin ışık yayması veya bir ışığı yansıtması gereklidir. Kendiliğinden ışık yayan cisimlere *ışık kaynağı* denir.

Bir ressam için palet ve fırça ne ise; bir fotoğrafçı, bir film veya televizyon yönetmeni için aydınlatma odur. Ressam malzemesini ne kadar serbest ve yaratıcı bir şekilde kullanıyorsa yönetmen de malzemesini aynı şekilde kullanabilmeli ki yaptığı iş ona özgü olabilsin. İşte bu noktada aydınlatma en başta gelmektedir.

Aydınlatma, nesnelere belirginleştirip keskinleştirerek onların özel bir şekilde görülmesini sağlar. Görüntü düzenlemesinde nesnelere görünür kılmak için aydınlatma amacıyla yararlanılan ışık, kompozisyona derinlik vererek nesnelere başka bir anlam kazandıran ve bir sanat eserine dönüştüren en önemli faktördür. Kompozisyonda başarılı olmak için nesnelere yerleştirmek kadar aydınlatmak da önemlidir. Yani ışıklandırma doğru yapılmalıdır. Kompozisyonun dramatik yapısına uygun bir aydınlatma için ışık bilgisi kadar deneyim de gereklidir (Kars, 2003: 116).

Aydınlatma, bir görüntü içindeki malzemeyi isleyen, giderek yerinde bir deyimle yoğuran etkili bir yapım ögesidir.

Genellikle bir televizyon stüdyosuna ilk giren kişinin dikkatini çeken kullanılan aydınlatma kaynaklarının çokluğudur. Bu gereksinmeye verilebilecek en kısa kesin yanıt, kamera içindeki görüntü tüpünün, ışığa duyarlı olduğu ve elektronik bir görüntünün sağlanabilmesi için, oyuncu ya da dekordan yansıyabilecek ışıkla ancak bir görüntünün sağlanabileceğidir.

Teknik yönden aydınlatma, televizyon kameralarının belirli bir seçiklik ve nitelikte görüntü vermesini sağlayacak yoğunluktaki ışığın sağlanması anlamına gelir.

Bunun dışında, çeşitli ışık kaynaklarının başarılı bir düzenlemesiyle elde edilebilecek olanakları şu şekilde sıralanabilir:

İki boyutlu televizyon ekranında üçüncü boyut duygusunun, derinliğin yaratılmasında kamera açıları, dekor ve diğer kompozisyon öğeleriyle birlikte aydınlatmanın önemli bir katkısı vardır. Bir sahnede izleyicinin dikkatinin belirli noktalara yöneltilmesinde aydınlatmadan da yararlanır. Işık ve gölgelerden yararlanılarak sahnedeki önemli unsurlar vurgulanabilir veya gizlenebilir. Bir sahnenin atmosferinin sağlanmasında aydınlatmanın rolü çok önemlidir. Sabah, öğle, gece gibi, sahnelerin geçtiği, zaman duygusunun belirlenmesinde de aydınlatmadan yararlanır. Hepsinin ötesinde, program yönetmeninin gösteriyle ilgili yaklaşımının aktarılmasında aydınlatma en önemli öğelerden birini oluşturur. Aydınlatma, televizyon programının biçiminde ve kimliğinde o kadar önemlidir ki, kötü bir aydınlatma izleyici tarafından hemen fark edilir. Başarılı bir aydınlatma, doğal görüntü vermenin ilk koşuludur.

Bir televizyon programında aydınlatmadaki temel amaç özetlenecek olursa; Televizyon aydınlatması yaparken, televizyon kamerasının gördüklerinin yeterli ışık seviyesinde aydınlanmış olmasını sağlamaktır. Kameranın cisimleri görebilmesi için belirli bir ölçüde ışık gereklidir. O halde teknik aydınlatmanın amacı, kamera ve kameraya bağlı elektronik donanımın, ölçülü, uygun, seçik ve belirli bir görüntü verebilmesi için yeterli yoğunlukta temel ışığın sağlanmasıdır. Bunun yanında, televizyon ekranının genişlik ve yükseklik gibi iki boyutu olduğundan üçüncü boyut, yani derinlik aydınlatma ile sağlanır. Aydınlatma, görüntüde önemi vurgulanmak istenen objelerin ön plana çıkarılmasına yardımcı olur. Daha az önemi olan öğeleri de gizleyebilir. İyi kullanılan aydınlatma, görüntüde derinliğin sağlanmasında çok önemli bir öğe olduğu gibi, cisimlerin biçimle ilgili özelliklerini de belirtir. Bir yüzeyin pürüzlü, düz, parlak vb. olup olmadığını belirli tonlarda ortaya koyar. İyi bir aydınlatma ile günün herhangi bir saatindeki ışık durumu yaratılabilir; gündüz, gece, aksam üzeri vb.

1.1. Aydınlatmanın Dramatik Öge Olarak Kullanılması

Aydınlatma üç açıdan da dramatik öge olarak kullanılır.

1.1.1. Nesnel Öge Olarak Aydınlatma

Televizyon ekranının yükseklik ve genişlik gibi yalnızca iki boyutu olduğundan, üçüncü boyut, yani derinlik, etkilemeler yoluyla elde edilir. Üç boyutlu cisimleri, onların yerlerini ve birbirleriyle olan bağlantılarını iyi bir biçimde belirtmek için uygun bir ışık gölge düzenlemesinin sağlanması gereklidir.

Nesnel öge olarak aydınlatma aynı zamanda önemli olan görüntüyü de ön plana çıkarır, daha az önemli olanları ise gözden saklayabilir.

1.1.2. Öznel Öge Olarak Aydınlatma

Belirli bir etkinin en üst düzeyde dogmasını sağlamaya yönelik aydınlatmadır.

Burada belirli bir aydınlatmanın izleyici üzerinde bırakacağı etki söz konusudur. Zaman ve mekanın belirtilmesi, özel durumların gerçekte olduğu gibi verilmesi gibi konuları içerir. Örneğin, uzun gölgeler aksam üzerini, sert ve parlak ışıklı bir ortam çok güneşli açık havayı yansıtır.

1.1.3. Psikolojik Durumların Belirtilmesi

Psikolojik bir ortamın yaratılmasında, aydınlatma, ana öğelerden bir tanesidir.

Genellikle çok aydınlatılmış nesnelere az aydınlatılmış nesnelere daha çok dikkat çeker. Bu, film yapımcısına dramatik etkiyi insanlar ve nesnelere arasında bölmek imkanı verir. Gölge ve karanlık, genellikle ürkütücü bir şey ile bağlantılıdır. Genel ve yumuşak bir aydınlık ise iyiliği akla getirir. İnsanların ve nesnelere bir yandan ya da aşağıdan aydınlatılmaları güçlü gölgeler oluşturur ve bölünme, dengesizlik izlenimi yaratır. Sevinç, hüzün ve heyecan gibi duygular, uygun aydınlatma yöntemleriyle belirtilir.

Örneğin, göz düzeyi altından yapılan bir aydınlatmada, yüz çizgilerini olduğundan farklı gösteren korku verici bir görünüm elde edilir.

Fotoğraf ya da film sanatında olduğu gibi, televizyonda da aydınlatma, düşünülen ve istenilen etkiyi verebilmek için kuskusuz ki tek basına yeterli olamayacaktır. Görüntüde istenilen düzenlemenin eksiksiz sağlanabilmesi, tüm yapım öğelerinin bilinçli olarak bir amaç doğrultusunda bir araya getirilmesiyle mümkündür.

1.2. GENEL AYDINLATMA YÖNTEMLERİ

Başlıca genel aydınlatma yöntemleri şunlardır:

1.2.1. Temel Işık

Stüdyonun veya çekim setinin her tarafının aydınlanmasını sağlayan ve belirli tek bir aydınlatma kaynağından gelmeyen, son derece dağınık bir aydınlatmadır. Bir televizyon görüntüsünün teknik bakımdan başarılı olması için gereklidir. Ama bir televizyon

programında anahtar ışık tek basına kullanıldığında dekorda veya oyunculara gerekli vurgular yapılamaz. Nesnelere verilmek istenen üçüncü boyut elde edilemez veya oyuncuda vurgulanmak istenen dramatik yoğunluk başarılamaz. Bu sebepten dolayı yapılan çekim ekrana çok donuk bir şekilde yansır. Bundan dolayı zaman içinde temel ışık uygulamasına ek olarak alternatif yöntemler kullanılmaya başlanılmıştır.

1.2.2. Anahtar Işık (Key Light)

Bir cisim ya da yer üzerine yöneltilen doğrusal aydınlatmanın kaynağıdır. Bu ışık genel olarak cismin 45 derece üstüne doğru yerleştirilir. Aydınlatma ile elde edilmek istenen etki, her yapıma göre farklı olabileceği için, anahtar ışığın yerleştirilmesi gereken yatay ve dikey açıları kesin olarak vermek imkansızdır. Fakat genel olarak anahtar ışığın yatay açısı küçüldükçe yani cismin önüne doğru geldikçe, aydınlatılan cismin ön yüzündeki gölgeler kaybolacaktır.

Anahtar ışık, diğer aydınlatma kaynakları için referanstır. Dolgu ve geri ışıklarının yerleri ve şiddetleri, anahtar ışığın durumuna göre belirlenir.

1.2.3. Tepe Işığı

Cismi dipten ayırmak ve hacmini ortaya çıkararak üç boyut kazanmasını sağlamak amacıyla cismin arkasından verilen ışıktır. Normal aydınlatmada yeri, cismin arkasında, 45 derece kadar yukarıdadır. Bu açıyı sağlayabilmek için konunun dibine yakın biçimde yerleştirilmemesi gerekir. Anahtar ışığa eşit ya da ona yakın şiddetteki geri ışığı, cismi dipten ayırmaya en uygun olanıdır. Genellikle parlak cisimler, koyu cisimlerden daha az tepe ışığı gerektirirler (Gökçe, 1997: 105).

Tepe ışığını sağlıklı kullanabilmek için konunun dekordan uzaklığı iyi hesaplanmalıdır. Çünkü dekora çok yakın bir konumlandırma yapılırsa tepe ışığı dik olarak konuyu aydınlatacağı için, tepeden konuya ışık sert düşecektir ve konunun gölgesi sert bir şekilde öne düşecektir. Bu da sağlıksız bir çekim demektir.

1.2.4. Dolgu Işığı

Anahtar ışık ve tepe ışığı nedeniyle ortaya çıkan koyu gölgelerin oranını düşüren, dağınık bir aydınlık veren aydınlatmadır.

Dolgu ışığı, sert ışık kaynaklarının ürettiği keskin gölgeleri yok etmek amacıyla kullanılan aydınlatma yöntemidir. Bunların yanında yumuşak aydınlatma kullanılması gereken yerlerde de dolgu ışığı kullanılır. Dolgu ışığı dağınık ışık kaynaklarıdır.

1.2.5. Kameo Aydınlatma

Özel bir aydınlatma yöntemi olarak kullanılır. Karanlık bir geri plan önünde sadece oyuncular aydınlatılır. Bütün kameo aydınlatması doğrusal olup, genellikle mercekli ışık kaynakları kullanılır.

Kameo aydınlatma özellikle son zamanlarda çok yoğun olarak kullanılan bir yöntemdir. Belgesel röportajlarda, filmlerde gerilim sahnelerinde, müzik programlarında sıkça rastlanmaktadır.

1.3. AYDINLATMANIN FARKLI ANLAMLARI

Çalışmanın bu bölümünde temel aydınlatma yöntemleri ve aydınlatmanın bir televizyon yapımına kattığı dramatik etkilerden bahsedilmiştir. Aydınlatmanın dramatik etkilerini biraz daha ayrıntıya girerek anlatmak gerekirse; ekrana yansıtacağımız her görüntünün, dolayısıyla aydınlatmanın da bir anlamı vardır.

Bu anlamların en belirginleri şunlardır: Karanlık, insanlarda korku, kötülük ve bilinmezlik duygularını harekete geçirir. Sanatçılar, karanlığı bu bilinmezlik, korku ve kötülüğü ortaya koymakta kullanmışlardır. Aydınlık, genelde güvenlik, gerçek, doğruluk, neşe gibi duyguları harekete geçirir. Aydınlık ve karanlığın bu sembolik birlikteliği beraberinde, görüntü yönetmenlerinin onlara çeşitli anlamlar yükleyerek kullanmalarını da getirir.

Örneğin, aşağıdan aydınlatılan bir yüz genellikle kötülüğü çağırır. Işığın önüne konulan engeller, gölgeler yaratarak güvensizlik, korku gibi duyguların yaratılmasına yardımcı olur. Bir tepe ışığı, saçlar üzerinde haleler oluşturur ve uhrevi duyguların yaratılmasına yardımcı olur. Ask sahneleri, yumuşak arka ışıklarla ve yumuşatıcı filtrelerle fotoğraflanır ve romantik bir hava yaratılmasına çalışılır (Algan, 1999: 110).

2. SES

Televizyonun radyo ve gazete gibi diğer kitle iletişim araçlarından üstünlüğü, hem görüntü; hem de sesin bir arada hedef kitleye iletilmesidir. Bu özelliğiyle televizyon, kuskusuz hem radyodan, hem de gazeteden daha fazla rağbet görmektedir.

Görüntü, beyne bilgiyi taşıırken, ona yardım eden ses duygu yoluyla görüntünün anlamını, dramatik etkiyi pekiştirir. Haber bültenlerindeki kaza veya savaş haberleri sesli olarak, olay yerindeki insanların acı çeken çığlıkları, ambulans sirenleri, yardım görevlilerinin telaşlı sesleri verildiğinde ilgi çoğalacak, duygular ise karıştığından özdeşlik kurulması kolaylaşacaktır.

Bir programın başarıya ulaşabilmesi, ses yönünden de kusursuz olmasıyla mümkündür. Mikrofonların, istenilen sesleri sağlıklı alabilmesi için gerekli düzenlemeler de ışıkların ve kameraların düzenlemesi kadar önemlidir.

Televizyon programlarında **ses üç şekilde** kullanılmaktadır.

İzleyiciye doğrudan doğruya bilgi aktaran sözler, olayın geçtiği mekana ait, o mekandaki nesnelere gelen efekt olarak adlandırılan doğal sesler, olayı yorumlayan duygu ve düşünceleri hedefleyen müzik sesi olarak görüntüyü desteklemektedir (Kars, 2003: 131).

Sesin televizyona yaptığı katkı, dramatik bir öğe olarak kullanım amacına göre şöyle açıklanabilir:

2.1. Doğal Ses

Bilgiyi doğrudan doğruya aktaran, yalın ve düz bir yolla anlatılan konuşma sesleridir. Diyaloglar, anonslar, sunumlar vs.

2.2. Yorumlayıcı Ses

Konuyu dramatik açıdan güçlendirmek için duygu ve düşünce katan seslerdir. Gerilimli bir müzik, heyecanlı sahnelerde kalp atışını belirten vurgulamalar yorumlayıcı sese örnektir.

2.3. Çevresel Ses

Olayların geçtiği yeri belirleyen, mekanda bulunan nesnelere gelen sesler olarak açıklanabilir. Sokağın gürültüsü, araç kornaları, motor sesleri, olayın sokakta geçtiğini betimlemektedir.

2.4. Simgesel Ses

Olay ya da konuyu mekan, zaman veya nesne açısından açıklayan sestir. Gün doğuşunu simgeleyen horoz ötüşü, yağmur yağdığını belirten gök gürültüsü, ölümü simgeleyen silah sesi, vb.

2.5. Öykündürücü Ses

Bir konuyu, bir kişiyi ya da nesneyi taklit eden seslerdir. Komedi programlarında sanatçının yaptığı komik hareketlerine eslik eden müzik sesi öykündürücü sese örnektir.

2.6. Özdeşleştirici Ses

Bir program, konu kişi veya bir olayla özdeşleşen sesin duyulmasıyla aynı şeyi yeniden hatırlamak. Programların başlangıç ve bitiş müzikleri, program sırasında kullanılan efektler vb.

2.7. Özetleyici Ses

Özetleyici ses, daha önce duyulan sesleri anımsatmak için kullanılan sesler. Program tanıtımları özetleyici sese bir örnektir.

2.8. Birleştirici Ses

Program içindeki sahne, olay ya da konular arasında bağlantı kurarak geçiş sağlamak için kullanılan seslerdir. Program sinyal ve tanıtım müzikleri, geçiş müzikleri...

2.9. Sıralayıcı Ses

Konuyu dramatize etmek veya komikleştirmek için seslerin kurgu yoluyla birbiri ardına eklenmesi işlemidir. Bantların hızlı sarılmasıyla elde edilen, anlaşılabilen sesler...

Filmde izleyicilerin dikkatinin yoğunlaştığı bölümlerden biri de sestir. Sesle beraber görüntü öğesinin bulunması filmleri çekici kılan özelliğidir. Günlük hayatta da insanlar sese dikkat kesilirler. Sesin geldiği yöne doğru bakarak, sesin ne olduğu ya da hangi olaya ait olduğunu merak ederler.

Göz, görüş alanı içinde bulunan her şeyi nasıl aynı seçicilikte görmüyor, sadece konsantre olunan nesneyi tam olarak net görüyorsa, benzer şekilde kulak da sadece duymak istenilen şeylere karşı bir yönelme gösterir. Yeni bir fiziksel hareket ya da zihinsel çaba olmadıkça bakılan nesnenin ve duyulan sesin dışındaki nesne ve seslerin bilinçli olarak farkına varılmaz. Dikkati çevredeki seslerden sadece bazalarına yöneltme, diğerlerin karşı bilinci kapatma işlemi, yönetmenin filmde sesi kullanma tarzına ışık tutar. İşte yönetmen, bilincin yaptığı gibi sahneye en etkili dramatik anlamı verebilmek için seste bir seçme işine girer. Anlatım açısından önemli sesi ya da sesleri güçlendirirken, diğerlerini çok düşük düzeyde tutar. Tüm bunların yanında yönetmen, sesi gerçekçi bir tarzda işleyebilmek için de ses ile görüntüyü birbiriyle eşler. Ses, görüntüyle eşlendiğinde, perdede sesi oluşturan kaynak görüldüğünde ses de iştilir. Bu eş zamanlı bir sestir. Eş zamanlı ses, sesin öyküdeki olaylarla ilgili görüntülerle aynı zamanda meydana gelme durumudur. Bu, izleme süresine bağlı olarak ses ile görüntünün bir uyumudur. Karakterler arasındaki konuşmaların çoğunluğu eş zamanlı sestir.

Oyuncuların dudakları, sözcüklerin iştilme anı ile aynı zamanda hareket eder. Burada konuşmanın süresi, görüntünün perdedeki süresini belirlemede etkin bir rol oynar. Ancak, sesin görüntüye bu türden bir bağımlılığı onu filmde özgürce işleyemeyeceği anlamına gelmez. Filmde kimi zaman ses ve görüntü kaynakları arasında özgür bir ilişkinin varlığı da söz konusudur. Bu ilişki, sesin eş zamanlı sestem daha farklı bir tarzda bir zaman belirleyici olarak ortaya çıkmasına neden olur. Bu durumda ses, görüntüdeki olaylarla ilgili değildir ve eş zamanlı olmayan ses diye tanımlanır. Eş zamanlı olmayan ses görüntüden önce ya da görüntüden sonra olabilir. Ses ile görüntü arasındaki bu ilişki olayların gelişiminde zamanda atlama yapmaya olanak sağlar. Ses görüntüden öncedir. Bu uygulamada görüntü şimdiki zamandaki gelişimini sürdürürken, daha önce olmuş olaylarla ilgili sesler görüntüye eşlik eder. Ses, hem o olaylarla ilgili bilgiler verirken hem de zamanda atlamayı sağlar. Ses görüntüden ileridedir. Bu yöntemle görüntüler geçmiş zaman ile ilgiliyken ses gelecek zamandadır. Bu doğrultuda, insan gözü, görsel çekimler dizisindeki içeriği kolayca algılayamaz. Buna göre sesteki değişen ritim, görüntüdeki değişen hıza göre daha yavaş olmalıdır.

Sesli filmde ritim sesle birleştirilerek önem ve çapraşıklık kazanmıştır. Ritmin ve sesin birleştirilmesi, izleyicinin dikkatinin daha da yoğunlaştırılmasını sağlar. İzleyici olayı daha yoğun bir şekilde hisseder.

Gerçek yaşamda daima iki ritim vardır: Nesnel dünyanın ritmik akışı ile insanın bu dünyayı gözlemesindeki tempo ve ritim. Dünya bastan sona bir ritimdir, insan ise gözleri, kulakları ve daha küçük ölçüde de derisi ile bu dünyanın ancak bir parçasından izlenim alır. İnsanın algıladığı nesnel dünyanın ritmi değişmez bir tempoyla sürüp gittiği halde, izlenimlerinin temposu duygularının uyanış ve yatışına göre değişir. İnsanın algılamasının yürüyüşü kurguyu andırır, bu algılamının düzenlenişi buna uygun olarak gerek seste, gerekse görüntüdeki hızın değişmesine yol açar. Bundan dolayı sesli filmin, nesnel dünya ile insanın bu dünyayı algılamasının birlikte yansıtması mümkündür.

Görüntü, dünyanın temposunu muhafaza ederken, ses kuşağı insanın algılamasındaki gidisin değişik ritmini izleyebilir ya da bunun tersi olabilir. Bu, ses ile görüntünün karşı sürümünün en basit ve açık biçimidir.

Sesin temposuna göre izleyicilerin duyguları da değişir. Hızlı tempolu bir ses heyecan yaratır. Ses düzeyinin ve perdesinin yükselmesi, temposunun artması çok heyecan verici bir

etki yaratır. Sesin temposunun düşmesi, hızlı tempoda adeta yorulan izleyicinin dinlenmesine olanak tanır ve onu durgunluğa doğru iter.

Film diyalogu sohbet tarzına daha yakındır. Ritim ve kullanılan sözcükler açısından da daha doğaldır. Tiyatroda diyalogların dinlendiği, filmde ise kulak misafiri olduğu söylenebilir. Diyalog hem karaktere hem de belirli bir andaki duygu ve heyecana uygun olmalı, bir ritme ve karaktere sahip olmalıdır. Bir sesin ritmi hızına ve düzenliliğine göre tanımlanır. Bir filmin sesi yavaş ve düzensiz, hızlı ve düzenli olabilir. Açıkça müzik bir filmdeki farklı ritimlere sahip olabilir. Ayrıca ses efektleri de ritme göre değişebilir. Bir çok durumda, kurgulamanın, sahnelerdeki hareketin ve sesin ritmi ayrı ayrı değildir. Filmciler arasındaki muhtemelen en yaygın eğilim görsel ve işitsel ritimleri birbirine uydurmaktır. Bunun en belirgin örneği, bir müzikaldeki tipik bir dans sekansıdır. Bazen yönetmen, ses, kurgu ve görüntü ritimleri arasında bir uyumsuzluğu seçebilir. Bunu başarmanın yolu, sahne dışı ses kaynaklarını kullanarak sahne içinde bir başka şey göstermektir. Birçok büyük yönetmen görsellikle uyumsuz bir müzik kullanmıştır. Birçok filmde ritim yer değişim göstermektedir. Ritimdeki bir değişiklik, izleyicilerin beklentilerinde değişmeye neden olacaktır.

Sinemada ve televizyonda müzik, çok seyrek bazı komediler dışında gerçek yaşamda yeri olmayan, gerçekçilik taşımayan, bu yüzden de filmi gerçek dışına sürükleyen bir öğedir. Müzik ve eğlence programlarının içeriğindeki işlevi bir yana bırakılsa bile, müzik unsuru hemen her yapımda önemli bir ağırlıkta yer alır.

Bir yapımın jenerik müziği, hemen her programla ilgili olarak izleyicinin duyacağı ilk sestir. Jenerik müziği yapımın hem içeriği, hem ritmi, hem de konusu hakkında izleyicilere ipucu verebilir. Bunun içindir ki yapımda jenerik müziği bütün yapımcılar için önemlidir.

Müzik, yapısı bakımından sinemada ve televizyonda zaten günlük gerçekle ancak çok uzak ilişkisi bulunan bir olgudur. Müzik, görüntüleri pekiştirmek için kullanıldığına göre bunun görüntüleri bastırmayacak, görüntüde yer alanları betimleyecek, bunları yineleyip güçten düşürmeyecek, müziğin ritmine uydurmak için filmin ritmini zedelemeyecek yolda kullanılmalıdır. Deneyler, müziğin sinemadaki yerinin, ya görüntülerle organik, içten bir ilişki kurmakta ya da bunun çok daha çapraşık biçimi olan, görüntü ile müziğin çatışmasını yansıtan karşı sürüme başvurmakta olduğunu ortaya koymaktadır.

Müzik gerçek bir ses yerine ikame olunmak üzere kullanıldığında, müzikle verilmek istenen tabanca sesi, patlama, ayak sesi vb. durumda gerçek ses yerine harekete bir müzik refakat etmektedir ve müzik yerini aldığı sesin ritmini verir. Müzik bütün her şeyiyle hem her bölümdeki aksiyonların genel ritmiyle, hem de kurgunun bütün incelikleriyle tam bir uyum içinde olmalıdır ve bunu da görüntü ile müzik arasındaki denkliği yakalamak için en ilkel yol olan vurguları koşullayarak yapılmamalıdır, tam tersi kontrpuan yoluyla müziği görüntüyle organik olarak bütünleştirerek gerçekleştirilmelidir. Böyle bir beceri, film için beste yapacak bütün müzikçiler için mutlaka gereklidir.

Müziğin yanında, yapımı dramatik olarak etkileyen diğer unsurlardan biri de efektlerdir. Günümüzde dijitalleşen yapım teknikleri bu konuda da yapımın içeriğini oldukça geliştirmiştir. Heyecanlı bir dizi filmin doruk noktasında kullanılan bir ses efekti oldukça etkili bir dramatik etki yaratabilmektedir.

FİLM VE TELEVİZYON YAPIM SÜRECİ

Giriş

Film ve televizyon yapımcılığının başlangıcından bu yana geçen yıllar içinde, yapım teknikleri ilerlemiş ve büyük ölçüde geliştirilmiştir. Bununla beraber, bu tekniklerin, ilk öncülerin koyduğu ilkeler ve uygulamalara hâlâ sıkı sıkıya bağlı kaldığını belirtmek yerinde olur. Bu konuda yazılmış kitaplar, konuya -genellikle- sanki gizli bir törenmiş gibi yaklaşır ve özünde dosdoğru ve mantıksal olan işlemin çok karmaşık ve göz korkutucu bir görüntüsünü ortaya serer. Dolayısıyla, bu ders notları film ve televizyon yapımcılığının temel unsurlarını, gereksiz teknik ayrıntılara girmeden, az ve öz olarak sunmak amacıyla yazılmıştır. Öncelikle, yapımda çalışan, yetişmiş personel ve geniş kaynaklar yoluyla desteklenen, acemi yapımcı kadrosu için yazılmış olmasına karşın, bu notlar aynı zamanda, çok kameralı tekniklerin kullanıldığı bir stüdyo düzenlemesinde televizyon -ya da video- yapımları yapmaya koyulan herkes için yararlı olacaktır. Notların asıl ilgi alanı, düzenli ve ekonomik çalışmayı gerçekleştirmek için planlama, teknik ve yönetsel becerileri bir araya getirme yoluyla etkin film ve televizyon yapımları yaratmak olacaktır.

Film Yapımı

Bir sinema filminin fikir olarak doğuşundan gösterime girmesine kadar izlediği süreçtir. Profesyonel yapım sürecinin en önemli unsurlarından biri bütçedir. Kadro, donanım, dekorlar, mekânlar ve diğer belirleyici etkenler bütçe çerçevesinde şekillenir. Yüksek bütçeli filmler çoklukla, sinema endüstrisinin en önemli merkezi olan Hollywood'da yerleşik yapım kuruluşları tarafından üretilir. Bu tarz yapımlarda, sayısı birkaç bine ulaşabilen kadrolar ve gelişmiş teknolojik olanaklar kullanılır. Sinema filmlerinin finansmanı; kâra yönelik ticari, reklâm amaçlı sponsorluk, propaganda ve kitlelerin yönlendirilmesi amaçlı sponsorluk, çeşitli amaçlar gözetilerek devlet desteği vb. gibi biçimlerde olur. Bir yapımın kalitesini etkileyen en önemli unsurlardan biri bütçe olsa da, yaratıcı sinemacılar tarafından düşük bütçeler ve küçük kadrolar ile çekilmiş birçok başarılı sinema filmi mevcuttur.

Film yapımının basamakları

Film yapım sürecinin üç ana basamağı vardır:

- 1) Yapım öncesi
- 2) Yapım
- 3) Yapım sonrası

Hollywood tarzı bir filmin üretimi genellikle üç yıl kadar sürer. İlk yıl filmle ilgili düşüncelerin ve senaryonun geliştirilmesine harcanır. İkinci yıl finansman sağlama, kastın oluşturulması, film çekimi mekânlarının, film platosunun ve kostümlerin hazırlanmasıyla ve son olarak da filmin çekilmesiyle geçer. Üçüncü yılda ise film çekimi sonrası montaj çalışmaları ile filmin promosyonu ve dağıtımı yapılır.

Film yapım sürecinin basamakları şöyle ayrılabilir:

Yapım Öncesi

- Senaryo yazımı
- Bir senaryo satın alımı
- Finansman
- Kırtasiye
- Sözleşmeler ve yasalar
- Bütçe
- Zamanlama
- Rol dağılımı
- Prova
- Set kurulumu
- Mekân bulma

Yapım

- Tanıtım
- Teknik
- Yönetim ve Set idaresi
- Film çekimi
- Kamerada özel efektler

Yapım Sonrası

- Film kurgusu
- Görsel efektler
- Müzik besteleme
- Ses kurgusu
- Müzik efekti
- Film dağıtım & Pazarlama
- Tanıtım
- Satış, sergi, dağıtım

Film yapım sürecinin ana konularına geçmeden önce, film yapımının temel kavramlarına bir göz atalım.

Film, Sinema Filmi

1. Sinema filmini gerçekleştirmekte kullanılan, selüloitten, saydam, esnek, bükülebilir, bir yüzü ışığa duyar-katla sıvalı, bir ya da iki yanında delikler yer alan, eni ve biçimi çeşitli ölçümlere göre belirlenmiş kuşak; sinemanın işlenmemiş hammaddesi.

2. Bunun henüz alıcıda kullanılmamış, duyarkatı etkilenmemiş olanı boş film.

3. Aynı kuşağın alıcıda kullanılmış, üzerinde gizli görüntü oluşmuş olanı, dolu film. Sinemacılıkta, bir oyunun bütünü taşıyan şerit veya şeritlerin bütünü.

4. Genel anlamda, göstericide kullanılmak üzere her şeyi hazır, tamamlanmış sinema yapıtı.

Film, fotoğrafçılık, sinema, röntgen ve radyografide görüntüyü tespit etmeye yarayan yarı saydam plastik şerittir. Esasını bir plastik şerit üzerine emülsiyon halinde sürülüp kurutulmuş ince, ışığa duyarlı bir tabaka teşkil eder.

Fotoğrafçılığın başladığı ilk yıllarda, plastik şerit yerine cam kullanılırdı. Sonradan eğilip bükülebilen nitroselülozdan yapılmış filmler kullanılmaya başlandı. Fakat bunlar yanıcı olduğundan, terk edilip, yanıcı olmayan, esnekliğini uzun zaman muhafaza eden ve yıkama işlemleri sırasında boyutları değişmeyen asetilselüloz esaslı filmler yapıldı. Işığa duyarlı tabakayı meydana getiren emülsiyonun esasını, ışık görünce değişen gümüş tuzları (gümüş klorür, gümüş iyodür, gümüş bromür) teşkil eder.

İlk zamanlar gümüş tuzları kolodyum denilen çözelti içine çöktürülerek plastik film şeridinin üzerine sürülürdü. Kolodyum kuruyunca, filmin banyo işlemini zorlaştırdığından, bunun yerine jelâtin kullanılmaya başlandı. Gümüş tuzları jelâtin içinde billur veya tanecikler halinde yayılmış haldedir. Jelâtin çözeltisine, gümüş nitrat ve sodyum veya potasyum tuzlarını katmak suretiyle elde edilen emülsiyon, filmin üzerine bir yarıktan geçirilerek yayılır. Soğutulduğunda jelâtin kuruyarak sertleşir. Meydana gelen kaplama tabakasının kalınlığı onda bir milimetre kadardır. Röntgen filmlerinin iki yüzü de kalın bir tabakayla kaplanır. Renkli fotoğraf filmleri kat kat değişik gayeleri için tabakalarla kaplanırlar. Eni ve boyu çok büyük olan film topları istenilen en ve boyda kesilerek makaralara sarılır. Sinema filmleri gibi kabın da kenarlarına delik açılır.

Film üzerindeki jelâtinli tabakaya ışık düşünce burada bulunan gümüş tuzları, gümüşe veya tabakanın diğer maddeleriyle reaksiyona girebilen bir halojene dönüşür. Meydana gelen gümüş çok az olduğundan görüntü gizlidir.

Bu gizli görüntü developman işlemiyle belirgin hale getirilir. Bu işlemin temelini gümüş tuzlarını gümüşe dönüştüren kimyasal maddeler meydana getirir. Işık görmüş gümüş tuzu tanecikleri, bu kimyasal maddelerden daha çabuk etkilenerek gümüşe dönüşür. Işık görmemişler ise bu maddelerden etkilenmezler. Görüntüdeki ara tonlar, taneciklerin bir kısmının etkilenip, bir kısmının etkilenmemesinden ileri gelir. Görüntüler bu yüzden taneli bir yapıya sahiptir. Tanecikler ne kadar büyükse, resmin taneli yapısı da o kadar belirgin hale gelir. Ayrıntıları görüntülemek güçleşir.

Filmlerin duyarlılığını ölçmek için DIN ve ASA olmak üzere iki sistem kullanılır. Az duyarlı yavaş filmler küçük sayılarla, çok duyarlı hızlı filmler ise büyük sayılarla belirtilir. ASA sisteminde duyarlılık iki katına çıkınca, sayı da iki katına çıkar. DIN sisteminde ise duyarlılıktaki artış sayıya 3 eklenerek belirtilir.

Renkli filmlerde mavi, yeşil, kırmızı ışıklara duyarlı kat kat tabakalar bulunur. Diğer renkler bu tabakaların etkilenme derecelerine göre tespit edilirler. Bu tabakalarda gümüş tuzları yanında renk maddeleri de bulunur. Siyah-beyaz filmlerde görüntüyü gümüş meydana getirdiği halde, renkli filmlerde gümüş temizlenerek atılır. Görüntüyü ise developman işlemi için katılan kimyasal maddelerin yükseltgenmiş halinin renk maddeleriyle reaksiyona girmesi meydana getirir. Doğrudan pozitif görüntü veren renkli filmlerin yapısı aynıdır. Farklılık, banyo işlemlerinden ileri gelir.

Tarihçe/Film

Filmin kimyasal esası 1787'de Alman Johann Heinrich Schulze tarafından keşfedilmiştir. Schulze, tebeşir ve gümüş nitrat karışımını bir cam şişe üzerine sürmüş ve bir kısmını kapatarak güneşte bırakmıştır. Üstü kapanmayan kısmın güneş ışığı ile siyaha döndüğünü belirlemiştir.

1840'ta İngiliz William Henry Fox Talbot, gümüş iyot ile kaplanmış bir kâğıttan negatif ve pozitif kısımlar elde edileceğini göstermiştir. Yarım dakikalık bir ışıkta kalmadan sonra, negatif gallik asit ve gümüş nitratlı banyodan geçirilmekteydi. Işık görmeyen gümüş iyodun sodyum tiosulfate veya hipoya geçmesiyle resim tespit edilebiliyordu.

1847'de Fransız Niepce de Saint-Victor, ışığa hassas maddeleri toplayıp cama sürerek daha ileri gelişme sağladı. İngiliz Frederick Scott Archer, 1851'de kolodyum ve banyo için pirogallik asit kullandı. Kolodyumu kullanmadan hemen önce cama sürülmesi ve yağ olarak banyodan geçirilmesi önemli bir zorluk çıkarmaktaydı. Ancak bu yolla binlerce resim elde edilmiştir.

Modern film 1870'de jelâtin emülsiyonun kullanılmasıyla başladı. Bu madde ışığa hassas gümüşü alta bağlıyor ve ışığa hassaslığı artırıyordu. Kullanımdan önce sürülebilmesi ve resmi negatifte uzun zaman tutup, banyoyu istenilen zamanda yapma imkânı vermesi çok büyük kolaylık sağlıyordu.

Yapım, İzence, Sinema Yapımı, Televizyon Yapımı

1. Bir filmin gerçekleştirilmesi için yapılan çalışmaların tümü.
2. Bu çalışmaların ürünü (belli bir ülkenin, belli bir dönemin, belli bir okulun, yapımevinin ürünü).
3. Bir televizyon izlencesini gerçekleştirmek için gerekli çalışmaların tümü.
4. Bu çalışmaların ürünü.

Yapımcı, İzenceci, Sinema Yapımcısı, Televizyon Yapımcısı

1. Bir filmin yapımıyla ilgili tüm yönetsel ve parasal işleri (kimi zaman sanatsal işleri de) üstlenen, filmin anaparasını sağlayan kimse.
2. Bir yapımevinin başkanı, yöneticisi; sinema yapımcısı.
3. Bir ya da birden çok izlencenin ana konusunu bulan; izlencenin hazırlanması, gerçekleştirilmesi çalışmalarını yönetmenle ya da tek başına yürüten kimse; televizyon yapımcısı, izenceci. Genelde sinema yapımcısından değişik olarak televizyon yapımcısı, yapımın sanat yönünü de gözetir ve genellikle izlenceye bir kişilik, biçem kazandırmakta payı olur.

Sinema

1. Filmlerin izleyicilerce toplu olarak izlenebilmesi için, film göstermeye yarayan özel bir makineyle görüntülerin beyaz perdeye yansıtıldığı salon veya yapıya da sinema denir. Boyları ve içyapıları çok değişik olan bu yapıların temel bölümleri şunlardır: Bilet satılan girişlerin bulunduğu giriş; salona açılan bekleme salonu; koltuk sıralarının, balkonların,

locaların, çıkış kapılarının ve perdenin yer aldığı salon; perdenin karşısına düşen yerde bulunan gösterim odacığı.

2. Herhangi bir devinimi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini saptama, sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde perde üzerine yansıtarak devinimi yeniden oluşturma işi.

3. Bir ülkede sinemayı oluşturmak için gerekli kuruluşların tümü; sinema işleyimi (sektörü).

4. Güzel sanatların bir dalı olarak sinema sanatı (yedinci sanat).

5. Sinemayı oluşturmak için yapılan çalışmaların tümü; sinemacılık.

6. Bir ülkenin kendine özgü nitelikler taşıyan yerli sineması (2-6 anlamlarındaki "sinema" sözcüğü, "sinematograf" sözcüğünün kısaltmasıdır.

Sinema Dili

1. Sinemanın başlangıcından bu yana ortaya koyduğu en iyi yapıtlarının anlatı, biçim, biçem özellikleriyle oluşan; doğrudan doğruya sinemanın yapısından doğan ya da öbür sanatlardan esinlenerek sinemaya özgü bir kılığa sokulan anlatım özelliklerinin, bu özelliklerin dayandığı temellerin tümü. Sinemayı bir anlatı aracı olarak öbür sanatların anlatım yollarından ayıran; sinema olarak taşıdığı özellik ve olanakların, kendine özgü sözcük (görüntü) dağıtıcısının, bunların kullanılış tarzından doğan biçemin oluşturduğu dil.

2. Sinemanın gereklerine uygun anlatı yolu.

3. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki Madde 5'e göre sinema: Tespit edildiği materyale bakılmaksızın, elektronik veya mekanik veya benzeri araçlarla gösterilebilen, sesli veya sessiz, birbiriyle ilişkili hareketli görüntüler dizisidir.

Sinematograf

[Fr. Cinematographe / İng. Cinematograph / Al. Kinematograph / İta. Cinematografo / Yunanca (kinêma, atos=devinim) ile (graphein=yazmak) sözcüklerinden türetilen ve devinimi yazan, saptayan anlamına gelen bileşik sözcük.]

Lumière Kardeşlerin kendi buluşları olan sinema aygıtına verdikleri ad. Bu aygıt hem alıcı, hem gösterici, hem de basım aygıtı olarak kullanılabilirdi. Sinematograf ve bundan türeyen sinematografi (devinimi yazma, saptama), sonradan sinema, sine biçiminde kısaltılarak çeşitli anlamlarda kullanıldı, çeşitli sözcüklerin türetilmesinde temel alındı.

Film Yapımcısı

Film yapımcısı, bir filmin yapımını üstlenen kimsedir. Bir film yapımcısı, filmi başlatır, koordine eder, gidişatını izler, filmin bütçesine göre personeli, dağıtımını, vs. ayarlar. Ayrıca, başlangıcından tamamlanana kadar olan film yapım sürecinin tüm safhalarıyla ilgilenir.

Bütçe

Bütçe, bir filmin yapımı için bütün giderleri, film bütçesidir.

Bütçenin Yararları

İşletmeler hazırladıkları bütçeler sayesinde;

- Amaçlarını ve hedeflerini tespit eder.
- Hedefledikleri durum ile gerçekleşen durum arasındaki sapmaları ve nedenlerini tespit ederek gerekli düzeltme işlemini yapar ve ileriye yönelik önlemini alır.
- Daha akılcı ve sağlıklı sonuçlar elde edilir.
- Mevcut olanaklarla neler yapılabileceğini ve bu konudaki en doğru ve verimli yolu gösterir.
- Hedeflere ulaşmak için ilerlenen yolda nelere katlanılacağını gösterir.
- İşletmenin sahip olduğu kaynakları en etkili şekilde kullanma olanağı sağlar.
- Yönetimin sağlıklı ve doğru karar vermesine yardımcı olur.
- Gelir ve giderlerin sürekli kontrol altında tutulmasını sağlar.

Dekor

Bir film çekimi sırasında, çekimi yapılan sahnede kullanılan eşyanın tümüdür.

Senaryo (sinema)

Belli bir teknik ve yeteneğe dayanan, yedinci sanat kurallarını ve o günün teknik kurallarını dikkate alan, ilk satırdan son satırına dek sinemaya uygun olarak hazırlanan metin. Bir başka deyişle senaryo, görüntü ve sese dönüşecek bir düşüncenin, bir olayın yazıya dökülmüşüdür.

Stüdyo

Stüdyo (Atölye), sanatçıların (veya zanaatkarların) çalıştığı mekana veya bir sanatçı ve onun stüdyosunda çalışan asistanlarına denir. Çalışma alanları fotoğraf, sinema, animasyon, radyo, televizyon ve müzik olabilir. Stüdyo, Latince heves, istek anlamına gelen studere'den türemiştir. Atölye ise stüdyonun Fransızca karşılığı olan atelier sözcüğünden gelmiştir. Türkçede stüdyo daha çok sanat ve tasarım dallarında kullanılırken atölye daha geniş anlamda, sanayi ve zanaatta da kullanılır.

Film yönetmeni

Yönetmen, aslında herhangi bir kuruluş veya oluşumu yöneten kimsedir. Fakat bugün genel anlamda yönetmen ile tiyatro ve sinema yönetmenleri kastedilir. Bir tiyatro veya film yönetmeni, Türk Dil Kurumu tanımına göre: oyunlarda "oyuncuların rollerini dağıtıp oyunu düzenleyen, metin, yorum, dekor, müzik vb. öğeler arasında birlik sağlamaya çalışan kimsedir". Yönetmene rejisör de denir. Film yönetmeni bir senaryo temelinde, filmin artistik ve dramatik yönlerini düzenler.

Bu görev kabaca şunları içerir:

- Filmin genel artistik vizyonunun fark edilmesi.
 - İçeriğin ve filmdeki olay örgüsünün, senaryoda tanımlandığı şekilde, akışının kontrol edilmesi, düzenlenmesi.
-

- Aktörlerin hem mekanik hem de dramatik olarak performanslarının yönlendirilmesi.
- Filmin çekileceği mekanların düzenlenmesi ve seçilmesi
- Teknik detayların düzenlenmesi ve yönetilmesi
- Yönetmenin film için düşündüğü artistik vizyonu tanımlayan her türlü aktivite.
- Zaman zaman yönetmenler yönettikleri filmlerin senaryosunu da yazarlar.

Film türleri

Film türleri detaylı olarak yıllara, ülkelere, lisanlara göre ayrılrsa da yaygın olarak kullanılan/bilinen ayırma metodu senaryo türüne göre ayırmadır. Kısaca filmler konularına göre ayrılırlar.

- Aksiyon
- Macera
- Animasyon
- Biyografi (Hayat Hikayesi)
- Otobiyografi
- Komedi
- (Polisiye) Suç
- Belgesel
- Dram
- Aile
- Fantastik
- Oyun Gösterisi (Game-Show)
- Tarihi
- Müzik
- Müzikal
- Gizem
- Gerçekçi ya da Televizyon (Reality-TV)
- Bilim Kurgu (Sci-Fi)
- Romantik
 1. Romantik Komedi
 2. Romantik Dram
- Kısa Metraj
- Spor
- Korku
- Gerilim
- Korku-Gerilim
- Savaş
- Vahşi Batı

Sinema ve televizyon çekim aygıtı

Kamera, birkaç temel öğeden oluşur: biri boş, öbürü görüntü kaydedilmiş filmi içeren makara (verici ve alıcı makaralar); dışların filmin deliklerine girip dönmesiyle filmi ışık penceresi önünde değişik hızlarda hareket ettiren mekanik düzenek; çekilecek nesneden ışık ışınlarının filmin duyarlı bölümünde toplanmasını sağlayan optik sistem.

Bunlara modele göre eklenmiş çeşitli tamamlayıcı veya ikinci derecede önemli düzenekler eklenir. 1920'li yıllara kadar kameralar elle döndürülen bir kolla çalıştırılırken, sonradan bu kolun yerini motor sistemi almıştır. Günümüzde aşağı yukarı tüm kameralarda refleks vizörler kullanılmaktadır. Çok hızlı görüntü kaydı için (bir kameranın normal hızı genellikle saniyede 8-48 görüntü arasında değişir) de özel kameralar (optik dengeliyicili; bir dizi elektrik sinyali; elektronik) yapılmıştır.

Televizyon kamerası, optik görüntüyü bir dizi elektrik sinyaline dönüştürür. Görüntülenecek sahne önce bir objektif yardımıyla, boş bir tüpün içine yerleştirilmiş ışığa duyarlı bir yüzey üstüne yansıtılır. Işık ışınları, aydınlatılmış yüzeyin her noktasına ışığın gücüyle orantılı yoğunlukta elektronlar yayar. Yayılan elektronların oluşturduğu artı (pozitif) elektrik yükleri bir katot ışınıyla taranıp yansızlaştırılır. Sonra bir yükseltec tarafından yükseltilir.

Dijital film kameraları

Arriflex D-20, 2005'te Arri'nin ilk çıkardığı film-tarzı high definition film kamerasıdır. Bu kameranın avantajı ebadı ve sensörlerinin türüdür. Standard CCD yerine yeni Arriflex Akademik oranda (1.37) Süper 35-genişliğinde çerçevesiz kapıya sahip olan bir tek CMOS sensör kullanır. Bu 35mm-gibi çerçeve aynı lenslerle herhangi bir 35mm kameraya benzer bakış alanı ve alan derinliğini verir. Kamera 1080p'yi (1920x1080), 12-mps'deki çığ Bayer-veri'yi, değişken kepenk açılarını (180°a 11.2°) ve hızların dağılımını (1-60 FPS) destekler.

Sony CineAlta, hareketli resim üretime yönelmiş High definiton video kamera serisidir. Saniyede 25 kare çekim yapabilirler. 24p ve 1920x1080 pixel 1080p çözünürlüğe sahiptirler. Bazı film tarayıcılarının yatay bir şekilde standart bir 35mm çerçeveden 10.000 piksel yukarısında tutabilme kabiliyeti vardır.

CineAlta kameraları (özellikle Sony HDW-F900) HDCAM kasetlere kayıt yapar. Bununla beraber CineAlta yalnızca bileşen videosuna sıkıştırılan 1440 x 1080 pixeli kaydeder. Sony HDW-F900 Cinealta 2002'de ünlü yönetmen George Lucas'ın tamamen dijital video olarak çekilen ilk büyük bütçeli film olan Star Wars'un çekimlerinde kullanılmıştır.

Camcorder

Camcorder (okunuşu: kemkordır), hem (video) film çekmek hem de oynatmak için kullanılabilen, video (film) kamerası. İngilizce Camera ve Recorder sözcüklerinden türetilmiş bir bileşik kelimedir.

Camcorder sözcüğüne, henüz TDK tarafından bir Türkçe karşılık önerilmemiş olmakla birlikte, 1985 yılında yayınlanan "Işıkizi fotoğrafçılık terimleri sözlüğünde", Günlük olarak tutulan ve geçmişi anlatan kişisel notlara günlük ya da günce, geçmişi anlatan görsel kayıtlara ise izlek denilmiştir. Buna göre, bir olayı görsel olarak anlatan, her türlü kayıt bir izlektir. Bu tanımın, "kaydedilmiş film ya da video görüntüsü anlamına geldiği görülecektir. Aynı sözlükte, video kamerası izçeker, çekilen filmi oynatmak için kullanılan aygıt ise izçözer olarak adlandırılmıştır.

Hareketli görüntüler çeken kameraların tümü (film ya da video kamerası) optik bir yanılısama temeli üzerine kurulmuştur. Buna göre, artarda çekilen resimler, belli bir hızla

gösterildiği takdirde, göze, hareket ediyormuş gibi görünür. Gerek film kamerası gerekse video kamerası bu prensipten yola çıkarak geliştirilmiştir.

Tüm video ve film kameraları özü itibarı ile hareketli görüntüler kaydetmeye yarayan bir fotoğraf makinesi türüdür. Artarda, belli bir hızla (prensip olarak saniyede 25 kare) fotoğraf çekme özelliği olan bir fotoğraf makinesi ile çekilmiş olan görüntüler, aynı hızla gösterilirse, optik bir yanılsama sonucu, hareket ediyormuş sanısı uyandırır. Film sanayi ve videografi bu temel üzerine kurulmuştur.

Hollywood

Amerika Birleşik Devletlerinin Kaliforniya eyaletinde bulunan Los Angeles kentinin bir bölgesidir. Kent merkezinin kuzeybatısında yer alır. Sinema stüdyolarının ve film yıldızlarının oturduğu evlerin bu bölgede yoğunlaşmasından dolayı Hollywood Amerikan sinema endüstrisiyle özdeşleşmiştir. ABD'de yapılan ilk filmler New York kenti civarında çekilmişti. 1900 yıllarına doğru Kaliforniya'da ilk filmler yapılmaya başlandı.

Kaliforniya'nın tercih nedeni daha güzel bir havaya ve açık alanlara sahip olmasıydı. Ayrıca bir diğer nedeni de ünlü buluşçu Thomas Edison'a sinema konusundaki patentlerinden dolayı ödeme yapmaktan kaçınmaktı. Thomas Edison sinema dalındaki birçok patent haklarını elinde bulunduruyordu. New York bölgesinde Edison'un avukatlarına ödeme yapmamak mümkün değildi. Kaliforniya'da Edison'un avukatlarının etkisi azdı ve gerekirse Hollywood'un Meksika sınırına yakınlığından dolayı polisten kaçarak Meksika'da saklanmak mümkündü.

Yapım Hazırlıkları

Film ve TV Program maliyeti yüksektir; çağdaş bir televizyon yayın stüdyosunu araç gereçle donatmak milyonlarca dolara mal olabilir. Film ve televizyona yoğun emek harcanır; çağdaş bir televizyon stüdyosunu işletmek için düzinelerce insan gereklidir. Yine de bütün bu harcamalara karşın, çekim ortamındaki tek kamera birimine oranla, verimli ve iyi işleyen bir stüdyo, televizyonun maliyetini düşürür.

Büyük ve çağdaş bir stüdyonun günlük kirası, [örneğin TRT için 2007 tarifesinde];

- 1 kameralı std. bütün çekim ekibi ve ekipman, saati 250.- \$ [en az 4 saat]
- 2 kameralı std. bütün çekim ekibi ve ekipman, saati 300.- \$ [en az 4 saat]
- 3 kameralı std. bütün çekim ekibi ve ekipman, saati 400.- \$ [en az 4 saat]
- 4 kameralı std. bütün çekim ekibi ve ekipman, saati 600.- \$ [en az 4 saat]
- 5 kameralı std. bütün çekim ekibi ve ekipman, saati 800.- \$ [en az 4 saat]

ve o bir günlük sürede [8 saatlik bir çalışmayla x 800.-\$ = 6400.-\$] otuz dakika veya daha uzun süren bir program gerçekleştirilebilir. Aynı program dışarıda çekilseydi, yalnızca çekimi 80-120.000.-\$'a mal olan, beş altı günlük bir tek kamera çalışması gerekirdi. Buna kurgu için dört hafta, sanatçılar için bundan da uzun bir süreyi, çekim yeri, yolculuk, yiyecek-içecek harcamalarını da eklerseniz, stüdyoda bir günde yüksek kaliteli bir ürünün çekilmesi koşuluyla stüdyo, dışarıda çekimden daha ekonomik olmaktadır. Ama tek kameralı sesli film stüdyosu gibi bir stüdyo kullanırsanız bu çalışma hiç de ekonomik olmayacaktır.

Birden çok kamerayla verimli şekilde çalışmak çok zor değildir. Bunun sırrı planlamada yatar. Bir televizyon stüdyo programı, daha çok bir bilgisayar programı gibidir. Pek çok kişinin görev aldığı, günler hatta haftalarca süren titiz hazırlıklar, gerçek zaman birimleri ile düşünüldüğünde bir kişinin tek başına asla başaramayacağı bir hızla gerçekleştirilir. Çok kameralı stüdyo yapımında iki tip planlama vardır. Bunlar belki de en iyi şekilde, "İçerik Planlaması" ve "Olasılıkların Planlaması" olarak adlandırılır.

Olasılık planlaması, program malzemesinin değişken olduğu yapım tipleri için kullanılır. Haberler, güncel olaylar ve spor gibi... Yayınlanacak güncel konu henüz belli olmayabilir, ama stüdyo ekibi yine de, programı bir olabilirlik temeline dayanarak, verimli şekilde yürütecek biçimde planlayabilir. "Eğer olay gerçekleşirse şunu yaparız"; "eğer bir stüdyo röportajı olursa, bunu şu kameralarla şu şekilde çekeriz", vb. gibi... Öte yandan içerik planlaması program malzemesinin önceden bilindiği durumlarda kullanılır.

Maliyet, verimlilik ve kalite arasındaki denge, ancak deneyim ve diğer yapım süreçleri ile karşılaştırma yapılarak çözülebilecek bir denklemdir. Örneğin, bazı ülkelerde iki saatlik sıradan bir dramayı stüdyoda bir günde yapan, üstelik bunu gösteren televizyon kurumları vardır. Bunun yanında, yalnızca bir saatlik bir oyun için stüdyoda hemen hemen üç ay harcayanlar da vardır. Bu muhteşem bir yapım olabilir, ama maliyeti de o derece yüksek olur. Genel bir ölçü olarak, BBC yirmi beş dakikalık bir dramayı on iki saatlik bir stüdyo gününde yapmaktadır. BBC bunu, yapımcılar, yönetmenler, tasarımcılar olmak üzere herkesin gereken şekilde yetiştirildiği bir yapım sistemini uygulayarak yapar. Ayrıca, bir program bu çok özel sistemden geçmeden stüdyoya gelemmez. Film yapımında da türü ne olursa olsun aynı TV Programı yapımında olduğu gibi; maliyet, verimlilik ve kalite arasındaki denge yapım süreci için çok önemlidir.

Zaman

Uzayda var olduğumuz gerçeği; uzayda hareket eden herhangi bir şey, o uzayda hareket etmek için sınırlı bir zamana ihtiyacı vardır. Dolayısıyla zamanla uzay arasında birbirinden koparılamayan bir ilişki vardır, diğer bir deyişle zaman ve uzay birbirinden ayrı olarak ele alınamaz. Zaman ve uzay ile hareket arasında da birbirinden koparılamayan bir ilişki vardır. Biz hareketli resim yapıyoruz, bu nedenle zaman bizim çalışma sürecimizin çok önemli bir unsurudur. Zaman bize yalnızca hareketli görüntüyü görme olanağı sağlamaz, aynı zamanda yaratıcıların/yapımcıların zamanı sürekli olarak çarpıttığımızın da farkında olmamız konusunda bizi uyarır. Televizyonda yayınlanan birkaç dakikalık magazin türü program paketleri bazen pek çok saatlik çalışmayı kapsar. Bir hayat hikâyesi birkaç saat içerisinde anlatılabilir, bu süre uzun olursa anlatım sıkıcı olur.

Yapımcı/yönetmen bir taraftan gerçek zamanı, bir yere gidiş süresini, çekim süresini organize etmek zorundadır; ancak kurgu odasına girdikten sonra farklı bir zaman çizelgesinde çalışmaya mecburdur.

Birkaç saat, birkaç dakikada anlatılır. Zamanın hareketle bağlantısı, sadece önümüzdeki nesne/obje ile değil, aynı zamanda kameranın hareketi ile de yakın bir ilişkisi vardır.

Görünen Hareket

Perdede ve ekranda gördüğümüz hareket, aldatmacadan başka bir şey değildir. Bizim gerçekte baktığımız, her saniyede 25 [TV] / 24 [Film] kare hızında bize sunulan hareketsiz resimlerdir.

Televizyon görüntüsü sinema görüntüsünden daha karmaşıktır, çünkü televizyon görüntüsünde her hareketsiz resim, ekranı tarayan bir noktanın tüm ekranı taraması suretiyle satırlar halinde duran görüntü ile ortaya çıkmaktadır. Şimdi LCD ekranlarda piksel kullanımı ile daha net ve duyarlı bir görüntü oluşmaktadır.

Hem film hem de televizyonda, hareketli görüntü aldatmacasını yaratan iki mekanizma vardır. Birinci mekanizma görüntünün sürekli olarak varlığıdır ki bu hızlı bir şekilde sunulan görüntü silsilesinden kırışmayı alır. Kırışma hızı, kritik füzyon frekansını geçtiğinde, bu direkt olarak gözün arkasında retina tarafından gerçekleştirilir.

İkinci mekanizma ise beyin tarafından çalıştırılır ve görünen hareket adını alır. Bu basitçe şu anlama gelir: Eğer göz, beyni bir öncekinden hafifçe farklı ama belirli bir yönde hareket etmiş görüntüler ile beslerse; beyin, bir hareketsiz görüntüler silsilesini düzgün olarak akan görüntüler haline çevirir.

Senaryodan Perdeye

Yapımcı

Bir filmin meydana getirilmesi başlıca üç evreye ayrılır; bunlar hazırlık [yapım öncesi], çekim [yapım] ve tamamlama [yapım sonrası] evreleridir. Birinci evrede, her hangi bir film çekme düşüncesi doğar, bunun için gerekli para sağlanır, filmi meydana getirecek yönetmen ve teknik elemanlar bulunur, senaryo yazılır, çalışma tablosu hazırlanır. İkinci evrede, filmin stüdyo içinde ve dışında ya da farklı mekanlarda çekilmesi gerçekleştirilir. Üçüncü evrede, çekilen filmin yıkanması, basılması, kurgusu, seslendirilmesi, çoğaltılması gibi işlemler yer alır.

Bütün bu işlerin tümüne, yani bir filmin meydana getirilmesine yapımcı denir. Bu işi gerçekleştirmek için kurulan ortaklığa yapımevi, yapımla uğraşan kimseye de yapımcı adı verilir.

Film, bir fikrin yazılı bir metinle görüntü biçimine sokulmasından meydana gelir. Senaryo adı verilen yazılı metni senarist hazırlar, görüntü biçimine sokulmasını yönetmen gerçekleştirir. Fakat bir filmin meydana gelmesi diğer sanat yapıtlarındaki kadar basit bir işlem değildir. Ressam, fırçası, boya, kanvasıyla; heykeltıraş taşı, kalemle; yazar kâğıt kalemle yapıtlarını meydana getirebilir ama bir filmin gerçekleştirilebilmesi için son derece geniş ve karışık bir örgütlenmeye, milyarlarca liralık sermayeye ihtiyaç vardır.

En iyi yönetmen bile, elinde ne kadar iyi senaryo olursa olsun, bunu film haline getirmek için büyük bir sermaye bulmak zorundadır. Sinemada bu sermayeyi yapımcı sağlar. Genel olarak bir filmi çekmeye karar veren, konuyu seçen, senaryoyu hazırlattıran, yönetmen ve teknik elemanları sözleşmeyle kendine bağlayan, filmin yapımcı giderini hesaplayan, bu

giderin yerli yerinde harcanmasını gözeten yapımcıdır. Buna göre, bir filmin hazırlığı için; yapımcı, senarist ve yönetmenin baş başa, el ele vermeleri gerekir.

Senaristlerin durumu hemen her ülkede aynıdır, fakat yapımcı ile yönetmenin durumları ülkeden ülkeye değişir ve genel olarak, ABD ile Avrupa ülkelerinde bunların durumları birbirine tamamiyle karşıttır.

ABD’de Yapımcı

Amerika'daki büyük yapım evlerinin başındaki stüdyo başkanlarının yanında yapımla görevli başyapımcı bulunur. Başyapımcının emrinde, yapım evine bağlı 15-20 yapımcı vardır. Başyapımcı her yıl çekilecek filmlerle ilgili programı bunların giderlerini hazırlayıp yapımcılara dağıtır.

Yapımcılar bu programa ve yapım giderine göre filmin hazırlığına girer: Senaristi, oyuncularını, yönetmeni, yapım ekibini seçer. Bu işte yardımcı yapımcı da kendisine yardım eder. Yapımcı ayrıca filmin çekimini başından sonuna gözetir, kurguyu istediği gibi yaptırır, senaryoyu istediği gibi değiştirir. Filmin başarı ya da başarısızlığından başyapımcıya karşı birinci derecede yapımcı sorumludur. Görüldüğü gibi Hollywood'da yapımcı, filmin hazırlanmasından piyasaya sürülmesine kadarki bütün çalışmalarını yöneten, bunlar üzerinde tek söz sahibi olan kimsedir.

Yönetmen ise, sadece eline tutuşturulan senaryoyu, hiçbir değiştirme yapmadan kendi seçmediği oyuncular ve yapım ekibiyle çekmekle görevli, yapım evine sözleşmeyle bağlı bir memurdur. Bazı Oscar törenlerinde yönetmenlerin yapımcılara teşekkürlerinde; kendilerine çeşitli konularda özgürlük tanınmasından ötürü sevinçlerini açıklayarak, sanki yaratılarının izinle ortaya çıktıklarını ilan eder gibidirler... Ancak işin derindeki gerçeği bilmeyenler buna bir anlam veremezler.

Avrupa ülkelerinin çoğunda durum böyle değildir. Avrupa'da yapımcı her hangi bir filmin sermayesini sağlar ve bu sermayenin yerinde kullanılmasına dikkat eder. Yapımcı senaryo ve oyuncu seçiminde söz sahibiyse de, bunlarda yönetmene de söz hakkı tanır. Yeni yeni bizde de örneklerini gördüğümüz, yapımcının tümüyle yönetmene teslim olduğu projeler de vardır.

Türkiye’de Yapımcı

Avşar Filmin sahibi Şükrü Avşar, yönetmeni Çağan Irmak için bir söyleşisinde “Babam ve Oğlum” proje aşamasında riskli görünmüyor muydu? sorusuna şöyle cevap vermiş; “Onun getireceği her projeye gözü kapalı girerim.” Bu, iki insanın yaptığı bir işte, varabilecekleri en uç noktadır ve taraflar için son derece verimli ve güzel işler yapmanın işaretidir. Filmin çekimi, kurgusu, seslendirilmesi gibi sanat bakımından gereken işlemlerde ise, yönetmen tam bir serbestliğe sahiptir. Bu iki karşıt düzen karşılaştırıldığı vakit birincinin mahzurları, ikincinin sağladığı üstünlük kendiliğinden ortaya çıkar.

Hollywood'da yapım evinin yönetim kuruluna ve bu yapım evini destekleyen büyük mali sermayeye karşı sorumlu olan yapım evi başkanı başyapımcıdan, başyapımcı da emrindeki yapımcılardan her şeyden önce kazanç getiren film çevirmesini ister.

Oysa çok kazanç getiren film çok kez sanat bakımından başarılı bir yapıt değildir. Amerika'da yapımcı, bir sanatçı değil tüccar yeteneğine sahip bir kimsedir.

Avrupa'da ise yapımcı ile yönetmenin çalışma alanları iyice ayrılmıştır. Yönetmen de çevirdiği filmin mali bakımdan başarısızlığa uğramasını istemeyerek, kendi sorumluluğu altında gerçekleştirdiği filmin aynı zamanda sanat bakımından da başarılı olması amacını güder.

ABD'de de, bir filmin meydana getirilişinde söz sahibi olan yönetmenler vardır, ama bu yönetmenlerin sayısı Hollywood'daki bütün yönetmenlerin % 10'una bile varmaz. Bunlar, birkaç filmi arka arkaya başarı kazanmış, durumlarını sağlamlaştırmış yönetmenlerdir. Fakat bunlar da, yapımevi karşısındaki bağımsızlıklarını sürdürebilmek için bu başarılarını devam ettirmek zorundadırlar.

Bazen bu gibi yönetmenlerin aynı zamanda yapımcı olarak işe girdiği de olur. O vakit yapımcı-yönetmen adını alırlar. Bazıları senaryoculuğu da yüklenerek yapımcı-yönetmen-senaryocu olur. Daha çok Bağımsız Sinemacılar denen bu grubun yaptığı pek çok iş başarı kazanmış ve bunun sonucunda da ABD'li yapımcılar yönetmenleri daha özgür bırakmaya başlamışlardır.

Yurdumuzda film yapımı, genel çizgileriyle Avrupa ülkelerindekini andırır. Küçük yapımevleri halindeki ortaklıkların başkanı olan ya da bağımsız çalışan yapımcı, belirli bir film için senaryo hazırlatır, yönetmeni, oyuncularını seçer, yapım ekibini kurar. Yönetmen oldukça bağımsız bir çalışmayla filmi çevirir, kurgusunu ve seslendirilmesini yönetir.

Bu konuda en iyi örnek olarak önümüze gelen yapım "Eşkîya", Filma yapım şirketinin bir çalışması. Yapımcılık açısından Türkiye için bir örnek ve mihenk taşı olmuş bir yapım. Senaryo bazında da irdelendiğinde çok iyi bir Türkiye öyküsü. 2007 Haziranında İstanbul'a gelen ve bir konuşma yapan usta senarist Robert Mckee "Eşkîya" için çok iyi bir film diyor ve şöyle açıklıyor; benim için film demek hikâye demektir. Yerel ve benim bilmediğim, bana yeni bir şey söyleyen ve anlatan hikâyeler benim ilgimi çeker. Böyle senaryolardan oluşan filmleri beğeniyorum diyor Robert Mckee, çünkü bana yeni bir şey öğretiyorlar.

Senaryo

Belli bir teknik ve yeteneğe dayanan, yedinci sanat kurallarını ve o günün teknik kurallarını dikkate alan, ilk satırdan son satırına dek sinemaya uygun olarak hazırlanan metin. Bir başka deyişle senaryo, görüntü ve sese dönüşecek bir düşüncenin, bir olayın yazıya dökülmüşüdür.

Senaryo yazımı Amerikan ve Fransız tarzı olarak iki farklı biçimde gerçekleştirilir. Amerikan tarzında her sahne için altı çizili biçimde bir künye (üstbaşlık) oluşturulur. Künyede sahne numarası, karakterler, mekân, iç-diş ve gece-gündüz ayrımları belirtilir.

Fransız tarzı senaryonun sahneler ikiye ayrılmış sayfada solda görünecekler, sağda duyulacakların yazılmasıyla oluşturulur. Senaryoda sadece eylemler ve diyaloglar bulunur. Teknik detaylara yer verilmez. Evrensel senaryo formatında bir sayfa 1-1,5 dakikaya denk gelmektedir. Teknik detaylara yer verilen, çekim senaryosudur.

Yapımcı bir film çevirmeye karar verdi mi, yapılacak ilk iş; konu bulmak ve bu konuyu senaryo biçiminde işlemektir. Konu çok çeşitli kaynaklardan sağlanabilir; her şeyden önce senarist ya da yönetmenin yaratıcı gücünden doğabilir. Doğrudan doğruya sinema için tasarlanan, başka bir kaynaktan alınmayan böyle bir konuya dayanan senaryoya özgün senaryo denir.

Senaryo Biçimleri

Düşünce-Öykü/Sinopsis/Outline /

- Düşünce-Öykü.
- Sinopsis; Bir bakışta okunabilen, diyalogların olmadığı 1-3 sayfalık özet.
- Outline; [Taslak/Özet] Tüm öykünün hiçbir şeyi atlamadan sahnelere göre birkaç sayfada yapılan özet.
- Step Outline; [Özet Liste] Her sahnenin başında, olayın bir tümcelik özeti bulunur.

Sinopsis

Yunanca'dan gelen sinopsis sözcüğü kökensele olarak bir bakışta okunabilen demektir. Fransa'da bu sözcük olayın ve kişilerin 1-3 sayfalık bir özeti anlamında kullanılır. Bu özette diyaloglar yer almaz.

Anglo-Sakson kültürlerinde sinopsis çok daha kısa, birkaç satırlık özet demektir; bunlara brief outline (kısaltılmış outline) da denilmektedir.

Her sahnenin küçük kartlardan oluşması halinde;

1. Olayın ve verilerin/kışi, zaman, mekan yer alır.
2. Kart yöntemiyle senaryo yazarken, sahnelerin yerini değiştirmek, ya da araya yeni sahneler koymak - çıkarmak çok kolaylaşır.
3. Olayın mantıksal ve dramatik eklemelişini denetleyebilir.
4. Senaryo boyunca kişilerin hangi sıklıkta görüldüğünü ve bir araya geldiğini izleyebiliriz.
5. Senaryonun işleyişini denetleyebiliriz.
6. Temel sahneler hangileri?
7. Kartlara olay ya da aksiyon durumuna göre renk verir ve bir panoya asarsak, filmin akışını görebiliriz.

Tretman-Geliştirim Senaryosu

1. Filme konu olan öykünün bir betimlemesidir ve diyaloglar içerebilir.
2. 15-45 sayfa uzunluğunda, şimdiki zamanda ve üçüncü kişi ağzından anlatılan bir konu özetidir.
3. Anlatıda rol oynayan önemli kişilerin bir betimlemesini de kapsamalldır.

Çekim Senaryosu

1. Fransa'da çekim senaryosu, senaryonun gerçek biçimidir.
 2. Teknik dekupaj dışında her bilgiyi kapsar.
-

3. Hareketin, kişilerin ve mekanın betimlemeleri, diyaloglar.
4. Çekim senaryosu sahnelere bölünür ve her sahnenin başında bazı bilgiler verilir. İç/Dış, Gündüz/Gece, Hareket mekanı, Oyuncular/Yaş, isteğe göre ek bilgiler....
5. Çekim senaryosu genellikle iki sütun halinde yazılır.
 - o Soldaki sütuna/Görsel bilgiler/Hareketler, nesnelere, görünür varlıklar.
 - o Sağdaki sütuna/Sesli bilgiler/Diyaloglar, Efektler, [Hareketlerden doğan gürültüler yazılmaz.] Yalnızca vurgulanması gereken, dramatik bir işlevi olan sesler yazılır.
6. Çekim senaryosuna, filmlerin türüne göre bazı bölümler eklenebilir.
 - o Kişilerden her birinin yaşam öyküsü.
 - o Bağlamın [toplumsal, coğrafi, tarihi], senaryonun anlaşılmasında etkili olacak biçimde geliştirilmesi.
 - o Konuyla, içerikle ve senaryo için esinlenen kaynaklarla ilgili tasarımlar
 - o Haritalar, grafikler, resimler...

Teknik Dekupaj; [shooting script]

1. Çekim ve mizansen için gerekli bilgilerle donatılmıştır,
2. Çekim ölçekleri,
3. Çekim açıları,
4. Oyuncunun hareketleri,
5. Kameranın hareketleri/optik hareketler-zoom in...
6. Görsel bağlantılar/Görüntünün kesilmesi, kararması, açılması, sahne geçiş biçimleri
7. Kullanılan objektifler/filtreler,
8. Çekilecek planlar sıraya sokulmuş ve numaralandırılmıştır.

“Story-board”; [Resimli taslak]

1. Her sahne çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde görselleştirilir.
2. Kişilerin ve kameranın hareketleri, çekim açıları vs gibi şeyler yazılı olabileceği gibi, kısaltmalar, şekiller- oklar, noktalı çizgiler gibi görsel kalıplar da olabilir.
3. Fantastik ya da kurgubilim filmleri gibi özel türlerin çekiminde özellikle kullanılır.
4. Filmin çekiminde teknik ekip ve ayrıca da stüdyo aşamasında görsel efektçiler aynı kareler üzerinde çalışacağı için, işin nasıl olması gerektiği resmedilirse yapılacak iş amacına ulaşmakta o kadar kolay yol kat eder.
5. Bir kullanım yeri de reklam filmleridir. Yapılacak ve ortaya çıkacak işin nasıl olması gerektiği herkes tarafından daha önce görünme isteğinden ortaya çıkar.

Özgün Senaryo Örnekleri

Taksi Şoförü/1976

1976 yapımı, yönetmenliğini Martin Scorsese'nin yaptığı başrolünü Robert de Niro, Cybill Shepperd, Jodie Foster ve Harvey Keitel'in oynadığı yapılagelmiş en önemli Amerikan filmlerinden birisidir. Vietnam gazisi Travis Bickle uykusuzluk çekmektedir.

Bu uykusuz geceleri atlatabilmek amacıyla taksi şoförlüğü yapmaya başlar. Bu meslek ona Manhattan'ın hiç görmediği pislik dolu yüzünü gösterir. Fahişeler, satıcılar... Travis tüm bunlara karşı büyük bir öfke duymaya başlar. Travis, bir yandan toplum için yapabileceklerini

düşünürken bir yandan da sevdiği kadını etkilemeye çalışmaktadır. Arabasına binen henüz 13 yaşında bir fahişe olan küçük Iris, Travis'i derinden etkiler. Bir şeyler yapabileceğine inanan Travis kendini geliştirmeye karar verir. Bir süre içinde kendini bir ölüm makinesi haline getirir. Küçük Iris'i pis hayattan kurtarabilmek için bir dizi cinayet işler. Kendisi de ölümcül yaralar alır. Her şey bittiğinde medya onu kahraman ilan etmiş, küçük Iris ise ailesinin yanına dönmüştür.

Özgün ad : Taxi Driver
Yönetmen : Martin Scorsese
Yapımcı : Julia Phillips & Michael Phillips
Senaryo yazarı : Paul Schrader
Oyuncular : Robert De Niro/Jodie Foster/Harvey Keitel /Cybill Shepherd/
Peter Boyle/Albert Brooks
Görüntü yönetmeni : Michael Chapman
Kurgu : Tom Rolf/Melvin Shapiro
Film müzikleri : Bernard Herrmann
Yapım yılı, ülkesi : 1976, A.B.D
Yapım şirketi : Universal Pictures
Süre - Renk : 113 dakika - Renkli
Cins - Tür : Sinema filmi - Dram
Bütçe : 1.300.000 dolar

Kurtlar Vadisi Irak

Kurtlar Vadisi Irak, yönetmenliğini Serdar Akar'ın yaptığı 2005 yapımı Türk filmidir. Türk yapımı en pahalı bütçeye sahip (14 milyon YTL) bir film olup, konusu itibarıyla ABD Temsilciler Meclisinde Dışişleri Bakanı Condoleezza Rice'a Amerikan Hükûmetinin uluslararası tutumu ve Dünya tarafından nasıl görüldüğüne dair sözlü soru önergesi verdikten ilk filmidir.

Konu: Türkiye'de mafyayı çökerten Polat Alemdar'ın Irak'ta Türk askerinin başına geçirilen çuval olayının intikamını almaya çalışmasını anlatır.⁸ Üsteğmen Süleyman Aslan, Kuzey Irak'ta çuval hadisesini yaşamış onbir askerden biridir. Olanları askerlik onuruna yakıştıramayan üsteğmen, ardında Polat Alemdar'a yazılmış bir mektup bırakarak intihar eder. Kendisi de devlet adına çalışan bir istihbaratçı olan Polat, onuru uğruna intihar eden bu askerin son arzusu karşısında kayıtsız kalamaz ve adamlarıyla beraber Kuzey Irak'ın yolunu tutar.

Cannes Film Festivali'nde Jüri özel ödülüne layık görülmüş Serdar Akar, Kurtlar Vadisi - Irak ile Türk sinemasının en yüksek bütçeli filmine imza atıyor. Dört ayrı dilde çekilen filmde 3000 figüran yer alıyor.

Türk sinemasında da artık senaryo yazılırken, konunun uzmanlarına danışılmaktadır.

Kurtlar Vadisi dizisinin senaryo çalışmasında şu yardımcı unsurları görüyoruz;

Senaryo konsept danışmanı : Soner Yalçın
Senaryo süpervizörü : Ömer Lütfi Mete

Yönetmen	: Serdar Akar
Yapımcı	: Raci Şaşmaz
Senaryo yazarı	: Raci Şaşmaz/Bahadır Özdenir/Alı Kurt
Oyuncular	: Necatı Şaşmaz/Billy Zane/Ghassan Massoud/ Bergüzar Korel/Gürkan Uygun
Görüntü yönetmeni	: Selahattin Sancaklı
Film müzikleri	: Gökhan Kırdar
Yapım yılı, ülkesi	: 2006, Türkiye
Yapım şirketi	: Pana Film, İmaj TV
Süre	: 122 dakika
Dil	: Türkçe, Kürtçe, Arapça, İngilizce
Cins	: Sinema filmi
Tür	: Aksiyon, macera
Renk	: Renkli
Bütçe	: 10 milyon \$
Gösterim tarihi Türkiye	: 3 Şubat 2006

Babam ve Oğlum

Babam ve Oğlum, 2005 yapımı bir Çağan Irmak filmi. Ege'deki çiftlikten gazetecilik okumak için ayrılan Sadık'ın, yıllar sonra oğluyula beraber yeniden çiftliğe dönüşünün, 12 Eylül Darbesi arka planında aktarıldığı filmin senaryosunu da yine Çağan Irmak yazdı. Film, Türkiye'de 3.500.000 izleyici sınırını aşan nadir filmlerden biri olma başarısını gösterdi.

Konusu: 1980 darbesinde annesini kaybeden küçük Deniz (babası o dönemde birçok erkek çocuğa verilen ismi koymuş) yedi yıl sonra hiç görmediği dedesinin Ege'deki çiftliğine doğru bir yolculuğa çıkar. Deniz'in dedesini hiç görmemesinin nedeni dedesiyle babasının yıllardır küs oluşudur. Hüseyin Efendi (Çetin Tekindor) okumaya diye gönderdiği oğlunun politik olaylara karıştığını öğrenince onu evlatlıktan silmiştir çünkü. Sadık'ın her şeye rağmen baba evine geri dönüşünün nedeni Deniz'den ayrılmak zorunda oluşudur; küçük oğlunu babasına emanet edecektir. Kelimenin tam anlamıyla Deniz bu çiftlikte hafif tatlı kaçık bir ailenin ortasında bulur kendini. Evin yaşamları, küs teyze (Şerif Sezer), traktör kullanan ve telsizle konuşan müthiş bir babaanne (Hümevra), bileğinden boğazına kadar bilezikle dolaşan gelin Hanife (Binnur Kaya) ve saf bir amca (Yetkin Dikinciler).

Düşünsenize hepsi bağırarak ve hep bir ağızdan konuşuyor. Sadık, uğruna savaştığı bir Türkiye'yle ve terk ettiği sevgilisiyle ve kendiyile kasabada yüzleşirken; çocuk, dedesinin ve babasının arasındaki tüm buzları eritecektir.

Aldığı Ödüller

İstanbul Uluslararası Film Festivali (2006)

En iyi erkek oyuncu : Fikret Kuşkan

En iyi kadın oyuncu : Şerif Sezer

En iyi film : Çağan Irmak

Nuremberg Film Festivali (Almanya-Türkiye) (2006)

En iyi film : Çağan Irmak

Dünya Film Müzikleri Ödülleri(2006)

Dünya film müziği ödülü : Evanthia Reboutsika

Yönetmen	: Çağan Irmak
Yapımcı	: Şükrü Avşar
Senaryo yazarı	: Çağan Irmak
Oyuncular	: Çetin Tekindor/Fikret Kuşkan/Hümeysra/Şerif Sezer/ Binnur Kaya/Yetkin Dikinciler
Film müzikleri	: Evanthia Reboutsika
Yapım yılı, ülkesi	: 2005, Türkiye
Yapım şirketi	: Avşar Film
Dağıtım şirketi	: Özen Film
Süre	: 108 dakika
Dil	: Türkçe
Cins	: Sinema filmi
Tür	: Dram
Renk	: Renkli
Gösterim tarihi Türkiye	: 18.11.2005

Uyarlama

Günlük yaşamın her olayı bir gün senaryo konusu olabilir. Zaten sinema yaşamın ta kendisidir. Fakat senarist, daha önce başka bir amaçla hazırlanmış her hangi bir metinden de yararlanarak bir senaryo meydana getirebilir.

Örneğin ünlü bir roman, piyes, hikâye... senaryo biçimine sokulabilir. Daha önce başka bir amaçla hazırlanmış her hangi bir metin sinema terimlerine göre hazırlanabilir. Uyarlama sinemacılıkta çok sık kullanılan bir işlemdir. Uygulamada özgün senaryo sayısı kadar, hatta bazen daha çok uyarlama senaryo kullanılır.

Genel olarak, büyük satış yapan edebiyat ürünleri, uyarlama için kaçınılmaz birer adaydır. Birleşik Amerika'da senaryo işi de sistematik bir biçime bağlanmıştır. Bu ülkedeki büyük yapımevlerinin hepsinde birer senaryo bölümü vardır.

Hollywood'da yapımevine bağlı aylıklı yazarlar çalışır. Bunların çalışması başlıca iki türdür: yapımcının verdiği ya da kendilerinin bulduğu bir konu üzerinde senaryo hazırlamak, yapımcının ya da kendilerinin dikkate değer buldukları bir yapıtı senaryo için uyarlamak.

Senaryo Bölümünde uyarlama işini yürütmek için gerek yerli, gerekse yabancı yayınları sürekli olarak izleyen kimseler vardır. Bunlar dikkate değer gördükleri roman, hikâye, piyes vs. gibi yapıtları özetleyip yapımcıya verirler. Yapımcı bu özeti beğenirse yapıtın uyarlama hakkı satın alınır. Dünya klasikleri ile yılın en çok satış yapan yapıtları, sinemacıların uyarlama için en çok başvurduğu kaynaklardır.

Bir roman her şeyden önce hacim bakımından filmde daha yüküldür. Normal bir film iki saati hiçbir zaman aşmaz, oysa 200–300 sayfalık kısa bir romanın okunuşu 7-8 saat sürer. Bir film olsa olsa bir uzun hikâye hacmine sahiptir. Fakat film, uzun hikâyeden alındığı zaman bile onu tıpatıp izlemez, çünkü ikisinin anlatım özellikleri başka başkadır.

Roman ve hikâye sözcüklerle ortaya konur, çok kez soyut kavramlardan yararlanır; buna karşılık film görüntülerle ortaya konur, bu görüntüler somuttur.

Bir roman ve hikâyenin uyarlanmasında göz önüne alınacak nokta, bunların sinemada kullanılabilecek yönlerinin, özellikleri bozulmayacak biçimde alınması, sinema özellikleri taşımayan bölümlerinin sinema terimlerine göre hazırlanmasıdır. Şurasını da belirtmek gerekir ki, sinema özelliklerine çok yakın anlatımlı edebiyat ürünleri de vardır.

Özellikle sinema-edebiyat alışverişinin gittikçe çoğalması, sinema ile edebiyatın birbirini karşılıklı olarak etkilendirmesi bu yakınlığı artırır. Bundan dolayı da uyarlamaya daha yatkın olan ya da olmayan edebiyat yapıtları bulunmaktadır.

Görünüştaki benzerliklerine rağmen tiyatro yapıtı ile senaryo arasındaki başkalık daha fazladır; bir piyes, uyarlama bakımından romandan daha elverişsizdir.

Hacim bakımından ikisi arasında büyük bir başkalık yoktur, fakat anlatım aracı olarak piyes ile film arasındaki başkalık oldukça büyüktür. Tiyatro büyük ölçüde söze dayanan bir sanat olduğu halde, sinema görsel bir özellik taşır. Genel olarak sahnedeki gibi belli bir dekor içinde beş altı kişinin konuşup durması, sinemada tahammül edilemeyecek bir nokta sayılır. Bir piyesi işitmekle, yalnızca olgusunu, konusunu, düğümlerini ve çözümlerini anlayabiliriz. Oysa bir filmi yalnızca konuşmalarından izleyemeyiz.

Bütün bunlardan anlaşılabilceği gibi, senarist her hangi bir piyesin olgusunu, kişilerini, konuşmalarının önemlilerini alır, fakat onu tiyatrunun dar ve şematik dekorlarından, çevresinden tabiat içine çıkarır, sözden çok harekete dayandırır.

Uyarlama Senaryo Örnekleri;

İngiliz Hasta

Özgün ad	: The English Patient
Yönetmen	: Anthony Minghella
Yapımcı	: Saul Zaentz
Senaryo yazarı	: Anthony Minghella (uyarlama) Michael Ondaatje (roman)
Oyuncular	: Ralph Fiennes/Kristin Scott Thomas/Willem Dafoe/ Juliette Binoche/Colin Firth/Naveen Andrews
Kurgu	: John Seale
Film müzikleri	: Gabriel Yared
Yapım yılı, ülkesi	: 1996
Dağıtım şirketi	: Miramax Films
Süre	: 162 dakika
Dil	: İngilizce

İngiliz Hasta, 1992'de yayımlanmış olan Michael Ondaatje romanından uyarlanmış Oscar ödüllü bir film. Ayrıca romanı da ilgi çekici kurgusundan dolayı Kanada'da devlet tarafından verilen önemli ödüller kazanmıştır. Film ise 1996 yılında vizyona girmiştir. Filmin yönetmenliğini Anthony Minghella yapmıştır.

Film 1996 yılında en iyi film de dahil olmak üzere 9 dalda Oscar ödülü kazanmıştır. Ek olarak, romanın yazarı Ondaatje de film yapımcıları ve senaristler ile birlikte çalışmış ve filmin romandan uyarlanma aşamasında önemli katkılarda bulunmuştur.

1997 Oscar Ödülleri

- Ödül, En İyi Film
- Ödül, En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu : Juliette Binoche
- Ödül, En İyi Sanat Yönetmeni : (Stuart Craig and Stephanie McMillan)
- Ödül, En İyi Sinematografi : (John Seale)
- Ödül, En İyi Kostüm : (Ann Roth)
- Ödül, En İyi Yönetmen : (Anthony Minghella)
- Ödül, En İyi Film Montajı : (Walter Murch)
- Ödül, En İyi Müzik : (Gabriel Yared)
- Ödül, En İyi Ses : (Walter Murch, Mark Berger, David Parker, Christopher Newman)
- Adaylık, En İyi Başrol (Aktör) : Ralph Fiennes
- Adaylık, En İyi Başrol (Aktris) : Kristin Scott Thomas
- Adaylık, En İyi Senaryo, En İyi Uyarlama : (Anthony Minghella)

Baba/1972

Baba (The Godfather), Mario Puzo'nun yazdığı aynı adlı romandan uyarlanan, Francis Ford Coppola'nın yönettiği, Marlon Brando ve Al Pacino'nun başrollerini paylaştığı filmidir. Filmin hikâyesi, 2. Dünya Savaşı'nın bittiği yıl olan 1945'te başlar ve 10 yıllık bir dönemi kapsar.

Film, New York'ta yaşayan güçlü bir İtalyan mafya ailesinin hikâyesini anlatır. Gösterime girdiği (1972) andan itibaren çok ilgi görmüş, birçok kurum, enstitü ve derginin gelmiş geçmiş en iyi filmleri sıralamasında en üst sıralara yerleşmiştir. Kullanıcı oylarının baz alındığı IMDB.com'un en iyi 250 film listesinde halen 1. sıradadır.

Yapım

1972 yılında gösterime giren film, daha önce birçok filmin senaryosunu yazmış ve yönetmiş olan Francis Ford Coppola tarafından yönetildi. Coppola, 1970'te Patton filmi ile en iyi senaryo dalında Oscar kazanmıştı ama yönettiği filmler, büyük kitlelere ulaşamamıştı. Yapımcı firma Paramount Pictures başarılı olacağından emin olamadığı için film, 6 milyon dolar gibi oldukça düşük bir bütçeyle çekildi. Filmin çekimleri 29 Mart-6 Ağustos 1971 tarihleri arasında yapıldı.

Çekimler, Coppola ile Paramount Pictures arasındaki gerginlikle başladı. Bunun en büyük sebebi, Coppola'nın ısrar ettiği birçok harcamanın stüdyo tarafından gereksiz bulunması idi. Ayrıca stüdyo, ismini sadece Broadway çevrelerinin bildiği Al Pacino'ya da şüpheyle yaklaşıyor, yönetmenden oyuncu kararını gözden geçirmesini istiyordu. Michael Corleone'yi oynaması için stüdyonun istediği isim Robert Redford'du. Ancak Coppola, İtalyan asıllı, Tony ödüllü Pacino'da ısrar etti.

Romanın yazarı Mario Puzo hem senaryoyu Coppola ile birlikte yazdı, hem de çekimlere katıldı.

Film, 24 Mart 1972 tarihinde gösterime girdi ve ilk hafta 5,3 milyon USD gişe geliri elde etti. Toplamda ise 81,5 milyon USD'ye ulaştı. Yeniden gösterimlerle birlikte 1997 yılı itibarıyla ABD'de 134 milyon USD, dünya çapında ise 245 milyon USD gişe geliri elde etti. Bu, gelmiş geçmiş tüm rekorların alt üst olması anlamına geliyordu. Film bu rekoru, 1975 yılında Jaws filmi tarafından geçilene kadar elinde tuttu.

Baba filmi üç Oscar kazandı.

- En İyi Film
- En İyi Erkek Oyuncu-Marlon Brando (*)
- En İyi Uyarlama Senaryo-Francis Ford Coppola, Mario Puzo

Film, ayrıca 8 ayrı dalda daha Oscar adayı oldu. Bunların dışında 5 Altın Küre, 1 Grammy aldı ve birçok festivalden ödülle ayrıldı.

(*) Brando, kendisine verilen En İyi Erkek Oyuncu Oscar Ödülü'nü ABD'nin, özellikle Hollywood'un kızıldeğerilere karşı uyguladığı ayrımcılığı gerekçe göstererek reddetti.

Filmin etkileri

Bir Don Corleone repliği olan "Ona reddedemeyeceği bir teklif yapacağım", sinema tarihinin en çok gönderme yapılan repliklerinden biri haline geldi. Amerikan Film Enstitüsü'nün 2005 yılında yaptığı bir ankette, en çok hatırlanan 2. replik seçildi. Baba filmi, ardından çekilecek olan Baba 2 ve Baba 3 filmlerine ön ayak oldu. Bu filmler de Paramount Pictures stüdyolarında çekildi, Francis Ford Coppola tarafından yönetildi ve başrolünde Al Pacino oynadı.

Özgün ad	: The Godfather
Yönetmen	: Francis Ford Coppola
Yapımcı	: Albert S. Ruddy
Senaryo yazarı (Roman)	: Mario Puzo
Uyarlama	: Mario Puzo/Francis Ford Coppola
Oyuncular	: Marlon Brando/Al Pacino/James Caan/ Robert Duvall /Diane Keaton
Görüntü yönetmeni	: Gordon Willis
Film müzikleri	: Nino Rota/İtalya'da Sicilya Kasabası'nın yerel müziği.
Yapım yılı, ülkesi	: 1972, ABD
Yapım şirketi	: Paramount Pictures
Süre	: 175 dakika
Dil	: İngilizce, İtalyanca, Latince

Renk

: Renkli (Technicolor)

Senarist ve Yardımcıları

Senarist bütün bu meseleleri göz önünde bulundurarak çalışır. Avrupa ülkelerinde, senaryoların meydana getirilişinde yönetmenin de büyük ölçüde emeği bulunması bu bakımdan çok yararlıdır.

Çünkü senaryoyu görüntü kılığına sokacak olan yönetmendir. Senaristin yönetmenden başka başvuracağı kimseler de vardır. Senaryo uyarlama yoluyla hazırlanıyorsa, asıl yapıtı yazanın da, bu işe katılması yararlıdır; yapıtın havasının korunmasında yazarının büyük yardımı dokunabilir.

Bazen uyarlaması yapılacak metnin özetini senaristten başka bir kimse hazırlamış olabilir, bu işi yapana uyarlamacı denir; yani uyarlamacılık ve senaryoculuk aynı kimsede birleşebileceği gibi bunlar ayrı ayrı kimseler de olabilir. Senaristin başka bir önemli yardımcısı, konuşma yazarıdır. Adından da anlaşılacağı gibi konuşma yazarı, konuşmaları hazırlar. Çok kere, konuşmalar da senarist tarafından yazılır, fakat gerçekte konuşma yazarlığı ayrı bir yaratıcılık, teknik ve sanat isteyen bir çalışmadır, bundan dolayı da bu işle ayrı bir kimse görevlendirilir.

Bir filmdeki konuşmalar ile bir piyesteki konuşmalar arasında büyük başkalıklar vardır. Konuşmalar bir tiyatro yapıtının hemen hemen en önemli ögesidir. Piyestin bütün olgusu konuşmalarla yürür, gelişir; düğümler konuşmalarla atılır ve çözülür; kişiler davranışlarından çok konuşmalarla belirlenir.

Oysa sinemada konuşma ikinci derecede bir ögedir; görüntüyü hiçbir zaman açıklamaz, çünkü sinemada bu, edebiyatta "haşiv" denilen fazlalıktan başka bir anlam taşımaz. Sinemada konuşmalar görüntüye ancak yardımcı olur, onu tamamlar.

Bundan başka, tiyatrodaki konuşmaların aksine, sinemadaki konuşmalar söyleniş, ses tonu, ortaya koyduğu anlam bakımından günlük yaşayıştaki konuşmaların hemen aynıdır; yani tiyatrodaki olduğu gibi bir söz sanatı olmaktan çok, günlük yaşayışı yansıtan doğal ve gerçekçi bir konuşmadır.

Çekim Senaryosu

Ayrımlama evresiyle senaristin ve konuşma yazarının işi bitmiş olur; buna karşılık yönetmen çalışmasının ilk önemli bölümüne başlar. Bu çalışma ayrımlamayı çekim senaryosu kılığına sokmaktır. Bir çekim senaryosunun en kısa tanımlaması, tamamlanmış bir filmin alacağı kılığı daha çekime başlamadan önce en küçük ayrıntısına kadar belirten metin olarak yapılabilir.

Bir çekim senaryosu, ortalama 100-200 daktilo sayfalık bir metindir. Çoğaltılan bu metin, filmde çalışacak belli başlı ilgililere dağıtılır. Çekim senaryosunun her sayfası iki sütuna ayrılmıştır. Soldaki sütunda görüntüyle ilgili bütün açıklamalar, sağdaki sütunda ise konuşmalar ve sesle ilgili bütün açıklamalar yer alır.

Bir çekim senaryosu yüzlerce çekime ayrılmıştır. Genel olarak bir filmde 500-600 çekim bulunur. Bu çekimler 1'den başlayarak sıra numarası alırlar; bu numaralara çekim sayısı denir.

Bir çekim, filmin en küçük birimidir ve kameranın sürekli olarak bir kerede işletilmesiyle elde edilir. Buna göre çekimlerin uzunluğu az ya da çok olabilir. Çekimlerin uzunluk ve kısalığı, çekilen sahnenin gereğine göre değişir. Çekimin bundan başka özellikleri de vardır.

Bu özellikler kameranın çekim sırasındaki durumuyla ortaya çıkar. Çekim sırasında kamera, film üzerine görüntüsünü aldığı cisme yakın ya da uzak bulunabilir; bu cisme alttan ya da üstten, düzgün ya da eğik bakabilir; ya da çekim sırasında çeşitli hareketler yapabilir; bütün bu durumlarda ortaya başka başka özellikte çekimler çıkar.

Çekim Ölçekleri

Önce alıcı ile konu arasındaki uzaklığı ele alalım: Alıcı konuya ne kadar yaklaşırsa bu konunun görüntü çerçevesinde kapladığı yer o kadar büyük olur; konudan ne kadar uzaklaşırsa konunun çerçeve içinde kapladığı yer o kadar küçük olur. Çekim ölçeğinde çekimler küçükten büyüğe doğru şöylece sıralanır: **Ayrıntı çekimi, baş çekimi, omuz çekimi, göğüs çekimi, bel çekimi, diz çekimi, boy çekimi, genel çekim, toplu çekim, uzak çekim.**

Hemen belirtmek gerekir ki bütün bu çekimler birbirinden kesin bir ölçüyle ayrılamaz; öte yandan her çekimin sınırı bazen ülkeden ülkeye az çok değişir. Genellikle çekim ölçüsüne temel olarak insan alınır, çekimler insan boyunun görüntü çerçevesinde kapladığı yere göre belirlenir.

Böylelikle, konunun, görüntü çerçevesine göre boy bakımından sıralanması ortaya çıkar ki, buna çekim ölçekleri denir. Çekim ölçekleri seyirciyi etkilemede ve mesaj iletiminde oldukça etkilidir. Sinema ve televizyonda çok farklı çekim ölçekleri kullanılmasına rağmen çekim ölçeklerini on madde halinde genelleseyebiliriz.

1. Ayrıntı Çekimi [AÇ] herhangi bir cismin son derece büyük görüntüsünün çerçeveyi doldurmasıdır. Örneğin bir gözün, elin, bir bardağın, anahtarın, bir yazının, resmin bütün görüntü çerçevesini doldurması bir Ayrıntı Çekimi'dir.

- Nesnenin bir kısmının tüm ekranı doldurduğu çekim ölçeğidir.
- İzleyicinin dikkatini belli noktalarda toplamak için idealdir.

2. Baş çekimi [BŞÇ] bir insan başının bütün görüntü çerçevesini dolduracak büyüklükteki görüntüsünü veren çekimdir.

- Genelde konuşan bir insana ilginin çekilmesi için kullanılır.
 - Dinleme detayları, ünlemler, mimikler baş planda alınabilir.
 - Baş boşluğu bu ölçekte iyi ayarlanmalıdır. Mikrofon, yaka mikrofonu veya görünmesi istenmeyen takılar, rozetler için kaçış ölçeğidir.
 - Baş plan, fotoğraf ve televizyon çerçevesinde büyük bir alan kaplayacağından, kişiyi izleyiciye yaklaştırır.
 - Mesajı veren kişi daha çok dikkat çeker.
-

- Sinema perdesinin büyüklüğünden dolayı uzun süre baş planın kullanılması, belki de normalden daha büyük görünen baş nedeniyle seyirciye aşırı bilgi yükler.

3. Omuz Çekimi'nde [OÇ] çerçeveye başla birlikte omuzlar da girer.

- Fondaki veya çevredeki ayrıntıların parçalarının da çerçeve içine alınmasını sağlar.
- Müzik aleti çalan, dans eden, hareket eden veya konuşurken hareket eden kişilerin yakın çekimleri için sıkça kullanılır.

Karşılıklı iki kişinin konuşması sırasında kişilerin özellikle baş büyüklüklerinin farklı olduğu durumda omuz plan kullanılması doğru olur.

İkili Omuz Çekim

4. Göğüs Çekimi [GsÇ] göğüsten yukarısının çerçeveye girdiği çekim çeşididir.

- Kişinin aksiyon yönünü verir.
- Nesnedir.
- Mekân ilişkisini belirler.
- Konuya ilişkin bir görüntünün çerçevenin sağ veya sol boşluğuna yerleştirilme şansı vardır.

5. Bel Çekimi'nde [BIÇ] çerçeveye belden yukarısı girer.

- Bu ölçekte fon ve çevredeki unsurların da kompoze edilerek çerçeveye yerleştirilmesi gerekmektedir.
- Konuya ilişkin bir görüntünün çerçevenin sağ veya sol boşluğuna yerleştirilme şansı vardır. Bu nedenle anons ve sunumlarda kullanılan en güzel planlardan biridir.
- Bel planda kişi rahatça hareket edebilir. Çerçeveyi terk edebilir.

İkili Bel Çekimi

6. Diz Çekimi'nde [DÇ] ise dizden yukarısı girer.

7. Boy Çekimi [ByÇ] bir insanı boylu boyunca çerçeveler.

- Genel bir bilgi vermek, kişiyi tanıtmak için kullanılır. Boy planda dikkat edilmesi gereken baş boşluğu ve alt boşluğun oranıdır. Denemeler sonucunda baş boşluğu oranı 2 birim düşünülürse alt boşluk oranının 1 birim olması, boy plan için en uygun görüntüyü verdiği görülmüştür.
- Baş ve alt boşluğun verilmemesi ise dar bir alanda sıkışmış, ezilen insan görüntüsü oluşturmaktadır.

8. Genel Çekim'de [GnÇ] bir insan genişçe bir dekor içinde boylu boyunca görünür. İzleyene mekân hakkında fikir veren bir çekim türüdür.

Genel çekimin kullanılış amaçları:

- İzleyiciye mekân hakkında kısa zamanda bilgi vermek
- Görüntüdeki nesnelere arasındaki ilişkiler ve uzaklıklar hakkında bilgi vermek.

9. **Toplu Çekim [TÇ]** birkaç kişiyi geniş bir dekor içinde verebilen çekimdir.

10. **Uzak Çekim [UÇ]** ise, her hangi bir yerin tepe, kule, uçak... gibi yüksek ve çok uzaktan alınmış görüntüsünü verir.

Çekim ölçekleri ve yarattığı alanlar nelerdir?

Gözteren	Gösterge	Gösterilen (anlamı)
Yakın Çekim	Yüz	Samimiyeti, Psikolojik Yapı
Omuz Çekim	Omuz üstü	Kişisel İlişki
Bel Çekim	Bel üstü	Bağlam ve Alan
Diz Çekim	Bedenin Büyük Kısmı	Kamusal Alan
Genel Çekim	Bedenin Tamamı	Toplumsal ilişkiler

Görüntünün kullanım biçimleri:

- 1- Gerçeksel
- 2- Çevresel
- 3- Yorumlayıcı
- 4- Simgesel
- 5- Öykündürücü
- 6- Özleştirici
- 7- Birleştirici

Bir de iki kişiyi Göğüs çekiminde veren İkili Çekim [İÇ], üç kişiyi bel çekiminde veren Üçlü Çekim [ÜÇ] gibi çeşitler vardır. Bundan başka, daha ayrıntılı bir sınıflamada iki komşu çekimin arasında yer alan durumlar da, istenirse, gösterilebilir [Yarı-Genel, Yarı-Toplu Çekim... gibi].

Kamera Hareketleri

Kamera hareketlerini, üzerine bağlandığı kamera ayağı ve onun oynar başlıklı kafası sayesinde yapar. Hatta bazı hareketler için [öne-arkaya-yana-yukarı-aşağı] kamera farklı aygıtlara da [şaryo, crain vs.] bağlanmak zorundadır. Bu hareketler kameraman tarafından kontrol edilerek elle veya uzaktan kontrolle otomatik olarak uygulanabilir.

Pan/Sağa-Sola Yatay Çevrinme

Kameranın sağdan sola - soldan sağa doğru yaptığı çevrinme hareketine pan denir. Soldan sağa yapılan harekete sağa pan, sağdan sola yapılan harekete sola pan denir.

- Uzun bir objeyi mesela bir gemiyi çekerken, gemi hakkında daha çok detay verebilmek amacıyla pan yapılır.

- Pan yaparken birbiri ile ilişkili iki unsur hakkında izleyiciye bilgi vermek ve bu iki unsuru birbirine ilişkilendirmek amacıyla hareket tercih edilir.
- Bu nedenle pan için başlangıç karesi ile pan hareketinin son karesi çok önemlidir.
- Bu iki unsur arasında çok fazla boşluk varsa pan tercih edilmez, aradaki boşluk hem seyirci, hem de konu için önemi olmadığından izleyiciyi sıkır. Dikkatinin dağılmasına neden olur.
- Pan hareketi en fazla 90° açılar için tercih edilmelidir.
- Pan hareketinin hızı da çok önemlidir. Detayların kaybolmayacağı kadar yavaş, ama sıkılmayacak kadar tempolu olmalıdır.

Yukarı - Aşağı Çevrinme/Tilt

Kameranın dikey ekseninde, yukarıdan aşağıya-aşağıdan yukarıya doğru yaptığı hareketlere tilt hareketi denir. Kamera gövdesinin yükselip alçalarak yaptığı hareketten farkı çekim düzlemin değişmemesidir. Yukarıdan aşağıya yapılan tilt hareketine tilt down, aşağıdan yukarıya yapılan harekete tilt up denir. Örneğin bir insan vücudunu yukarıdan aşağıya doğru taradığımızda oluşan hareket tilt down olacaktır.

- Genel görüntüsü herkes tarafından bilinen veya daha önceki planlarda gösterilen objelerin detayları hakkında bilgi vermek amacıyla,
- Çerçeve formatına uymayan çok yüksek ve büyük objelerin çekiminde, mesela bir kadının kapıyı açmasıyla kafasının görünmesi sonra kapıyı çalan kişi gözüyle aşağı doğru bir bakışı (göz süzüşü) gerçekleştirmek veya normal olmayan bir davranışın sürprizini seyirciye göstermek (kapıdaki kadının çıplak oluşu gibi) amacıyla,
- Özel efektler veya karmaşa gibi bir çok amaç ile tilt hareketi yapılır.

İleri - Geri Hareket/Truck

Kamera ile ileriye - geriye doğru yatay ekseninde yapılan harekettir. Dolly, pedestal veya şaryo ile yapılabilir. Hareket takiplerinde kullanılır. Konunun hareketine aksi istikamette yapılabilir. Bu sayede konunun olduğundan daha hızlı hareket ettiği etkisi uyandırılabilir. Çerçeveyi gereksiz yere büyütmemek veya küçültmemek için kullanılır.

Yanlamasına Kayma/Dolly/Crab

Kamera gövdesini hareket ettirilerek yapılan mekanik harekettir.

- Bu hareketler, dar mercek açısında tavsiye edilmez.
 - Kamerayı ele alarak ve kamera sallanmasını, titremesini göz ardı ederek yapılabilir.
 - Kayma hareketi düz zeminlerde tekerlekli bir tripod veya dolly ile zeminin bozuk olduğu durumlarda şaryo kurarak yapılabilir.
 - Yürüyen, koşan bir kişiyi çerçeve genişliğini değiştirmeden takip etmek amacıyla sık sık kullanılır.
 - Duvardaki, tabletteki kabartmayı yatay düzlemde tararken pan yaparsak kabartmanın uçlarına doğru netlik ve çerçeve büyümesi problemini ortadan kaldırmak için yatay düzlemde kayma hareketi idealdir.
-

Yukarı - Aşağı Hareket/Pedastal

Kamera ile yukarıdan-aşağıya veya aşağıdan-yukarıya doğru dikey ekseninde 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.

Ark

Kameranın dairesel olarak yaptığı harekettir.

- Çerçevenin sabit tutulması, hareketin doğru yapılması için gereklidir.
- Resim çerçevesinin başlangıcı ile bitiş karesinin aynı formatta olması tercih edilir.

Optik Kaydırma/Zoom

Çekilen konunun sabit bir yerde durması ve kamera gövdesi ile hareket etmeye gerek kalmadan görüntü açısının büyümesi veya küçülmesinin mercekler yardımıyla sağlanmasıdır. Objektif içinde bulunan merceklerin ileri veya geri hareketiyle yapılır. Bu optik kaydırmaya zum denir.

- Sabit açılı objektiflerde, odak uzaklığı sabit olduğundan bu hareket mümkün değildir.
- Değişken açılı zum objektifler ile mümkündür.
- Aslında zum objektifler, ani açı değişiklikleri gerektiğinde, kameramanın sık sık objektif değiştireceği durumlarda zaman kaybını ortadan kaldırmak amacıyla ve birçok objektifin taşınamayacağı durumlar için üretilmektedirler.
- Ancak bu ani açı değişikliğini bir hareket olarak kullanan yönetmenler ile zum hareketi ortaya çıkmıştır.
- Çerçeveye sığmayan konunun genelini görmek için veya genel görüntü içinden detaylar almak için zum yapılır.
- Zum hareketinde çerçeve genişler veya daralır. Bu durumun göz önünde bulundurulması halinde kullanılabilir.
- Örneğin uzaktan kameraya yaklaşan bir insanı göğüs planda takip etmek için ilk objektif genişliği eğer 125 mm ise, o insan kamera yakınına geldiğinde objektif çapı 20mm civarına kadar genişlemektedir. Bu durumda, kameraya yaklaşan insanı çerçeve dışı bırakmamak için etraftan konuyla ilgisi olmayan birçok şey çerçeveye girecektir.
- Zum hareketinde en büyük dezavantaj, dar bir açıda objeyi çektiğimizde arka planın flulaşması, objenin genelini görmek için açı genişletildiğinde ise arka planın da netleşmesidir.

İnsan gözü bir görüntüden başka bir görüntüye geçerken keserek hareketi takip edebilir. Yani insan gözünün doğasında zum yoktur. Beyin ise bu hareketi düzeltemez. Zum hareketi aslında ciddi bir kamera hareketidir ve zaten çerçeve içinde hareket eden nesnelere varsa izleyicinin dikkatini dağıtmamak için ayrıca bir zum hareketi yapılması tavsiye edilmemektedir.

Kamerada Kombine Hareketler

Kamera ile aynı anda birden fazla hareketin yapılmasına kombine hareket denir. Sıkça kullanılmasının seyirciyi karmaşaya ve mekân hakkındaki bilgileri alamamasına neden olması nedeniyle özel hareketler olarak az kullanılır. Birbiri arkasına kombine hareketler yapılmaz veya kurgulanmaz.

Çerçevenin gereğine göre aynı anda sola pan ve tilt yapılabilir. Bu bir kombine harektir. Kameraman aynı anda kamera gövdesini sola döndürerek yukarı kaldırır, netlik ise kamera asistanına aittir. Bu hareketler kameraman tarafından kontrol edilerek el ile manuel veya uzaktan kontrol ile otomatik olarak uygulanabilir. Kameranın objektif düzeninin üzerine takılan remote control cihazları ile zoom hareketi ve netlik kamera asistanı tarafından uzaktan kontrol edilebilir. Kamera gövdesine takılan servo motorlu sistemler ile kamera her yöne kameramanın uzaktan kontrolü ile döndürülebilir.

Kamera Hareketinde Zamanlama

Kamera hareketinde kameramanın birden fazla konuya dikkat etmesi gerekir. En önemlisi zamanlamadır.

1. Başlangıç Çerçevesi
2. Hareket Başlangıcı
3. Hareket/Zamanlama/Senkron
4. Hareket Sonu
5. Son Çerçeve

1. Başlangıç Çerçevesi

Bir resmin içinde hareket yapılacaksa, amaç iki resim arasında bağlantı yapmak, resimleri taramak, detaylı çekimler yapmak olabilir. Bu nedenle harekete bir yerden başlamak kaçınılmazdır. Bu ilk karenin konuyla ilgili ve kompozisyon kurallarına uygun olması gerekir. İlk yapılan çerçeve montajcının iki resmi birbirine kolayca bağlayabilmesi ve sonradan yapılacak hareketin başının kesilmemesi için en az 8 saniye kaydedilmeli ve daha sonra harekete başlanmalıdır.

2. Hareket Başlangıcı

Kompozisyon kurallarına uygun ilk çerçevenin kaydından sonra, kameraman kendini hazır hissettiğinde harekete başlamalıdır. Başlangıç sert bir hareketle yapılmamalıdır. Yumuşak bir kayma hareketi ile başlamak, hareket başlangıcında tereddüt etmemek, hızlı başlayıp sonradan yavaşlamamak veya çok yavaş başlayıp sonradan hızlanmamak gerekir.

3. Hareket/Zamanlama

Hareket yavaş başlayıp, belirli bir sabit hızda devam etmelidir. Bu hız kameramana verilebilir veya kameraman normal bir hızda hareket eder. Eğer hareket süresi verilmişse kameraman bu zamana uymak için bir deneme yapmalı, zaman tutarak kontrol etmelidir. Hareketin tamamında bu sürenin tamamlanması içi hızlanılmamalı veya yavaşlanmamalıdır. Bu zamanlama sadece kameramanın sorumluluğundadır.

4. Hareket Sonu

Kamera hareketi tamamlandığında, harekete başlanılan hızda yavaşça hareket bitirilir ve durulur. Hareketin bitişi sırasında ani duruşlar veya çok yavaş duruşlar, bir türlü duramamalar affedilemez.

5. Son Çerçeve

Kamera hareketine son verildiğinde durarak ilk çerçevedeki gibi en az 8 saniye kayıt yapılmalıdır. Hareketin sonunun kesilmemesi ve montaj için bu süre gereklidir. Kamera hareketine son verilerek bulunan son çerçevenin, konuyla ilgisi olan ve kompozisyon kurallarına uygun bir çerçeve olması gerekir.

Kamera Açısı ve Görüş Noktası

Kameranın merceği ile konu arasındaki açıya kamera açısı denir. Daha önce de gördüğümüz gibi, kameralar çok kez bir üçayak başlığı üzerinde bulunur. Bu başlık kameranin yatay bir eksen üzerinde aşağıya yukarıya, dikey bir eksen üzerinde sağa sola hareketini sağlar.

Kamera yatay eksen üzerinde merceği aşağıya doğru uzanacak biçimde eğilirse Üstten Görüş (ÜG) durumu meydana gelir, yani konu yukarıdan aşağıya bakıldığı zamanki biçimiyle görünür.

Bunun karşıtı, kameranin yatay eksen üzerinde merceği yukarıya doğru kalkacak yolda hareketidir; bu durumda da Alttan Görüş (AG) meydana gelir, konu aşağıdan yukarıya bakıldığı zamanki gibi görünür.

Nesnenin gücü

Çerçeve konumu : Çerçevenin üst kısmında yer alan nesnenin gücü artar.

Büyükölük oranları : Nesnenin ve onu çevreleyen şeylerin görelölük oranları nesnenin gücünü etkiler.

Nesnenin Gücü görüş Açısından Nasıl Etkilenir?

1. Uygun olmayan şekilde düzenlenen nesnenin gücü azalır.
2. Alçak açılı çekimler nesnenin gücünü ve önemini vurgularken, yüksek açılı çekimlerde zayıflık ve önemsizlik izlenimi vardır.
3. Çekim yakınlaştıkça nesnenin gücü artar.

Senaryonun Biçimi

Yönetmen ayırmamaya dayanarak, çekim senaryosunu en küçük ayrıntısına kadar hazırlar, öyle ki, bir çekim senaryosunu bitirdikten sonra film; çekim çekim, hatta görüntü görüntü yönetmenin gözünde artık hazırdır, tamamlanmıştır.

Çekim senaryosunun kaleme alınması, yönetmenden yönetmene değişir. Bazı yönetmenler kabataslak bir çekim senaryosunu yeterli görürler; yönetmenlerin çoğu ise çekim senaryosunu bütün ayrıntılarıyla hazırlarlar. Hatta çekimlerin ne kadar süreceğini belirten yönetmenler bile vardır.

Yukarıdan beri belirtilen noktaları toplarsak, bir çekim senaryosunun kaleme alınışında, yani buna verilecek biçimde başlıca şunların göz önüne alınması gerektiği göze çarpar. Çekim sayısı, çekimin kapalı bir yeri mi, açık havadaki bir yeri mi gösterdiği [bunlar “iç” ve “dış” terimiyle belirtilir], çekimin “gündüz” mü yoksa “gece” mi geçen sahneyi gösterdiği, çekimin geçtiği yer, çekimin çeşidi.

Örnek bir Senaryo

Filmin Adı	: MUTLULUK
Filmin Türü	: Deneysel
Filmin Süresi	: 3 dk.
Yapım - Yönetim - Senaryo	: Pınar Şakarcan
Kamera - Kurgu - Devamlılık - Işık – Ses	: Pınar Şakarcan
Oyuncular	: Burçin Yalçın, Can Şakarcan (EI)
Müzik	: Celtic Irish Instrumental
Sanat Yönetmeni	: Bahar Özer
Filmin Orijinal Formatı	: Mini DV
Yapım Yılı	: 2006
Proje Danışmanı	: Öğ. Gör. Yavuz Sezer

Sh 1/Pınar Ev/Gündüz-İç/Salon	
Ç 1/Masayla birlikte Toplu Ykn Pl/Boş yap-boz kartonu, köşeleri kadrajın kenarlarından dışarı çıkacak şekilde durur. Kartonun sol altına gelecek şekilde koyu kırmızı, el yazısı karakterlerle ve büyük puntolarla: MUTLULUK? Yazısı.	Müzik: Celtic Irish Instrumental giriş bölümü.
Zincirleme	
Sh 2/Burçin Ev/Gündüz-İç/Burçin Oda/Burçin (19)/SİNEMASKOP	
Ç 2/Burçin’in amorsundan, Gğs Pl/Aynadaki Burçin, kırmızı odada, hareketsiz ve ifadesiz şekilde aynaya bakar. Ç 3/Burçin’in amorsundan, Baş Pl/Aynadaki Burçin, kırmızı odada, hareketsiz ve ifadesiz şekilde aynaya bakar.	Müzik: Celtic Irish Instrumental
Zincirleme	
Sh 3/Pınar Ev/Gündüz-İç/Salon/Can (EI)	
Ç 4/Ykn Pl/Yap-boz kartonu. EI, boş yap-boz kartonunun üzerine bir yap-boz parçası koyar.	Müzik: Celtic Irish Instrumental
Zincirleme	
Sh 4/Burçin Ev/Gündüz-İç/Burçin Oda/Burçin (19)/SİNEMASKOP	
Ç 5/Burçin’in amorsundan, Gğs Pl/Aynadaki Burçin, kırmızı odada, hareketsiz ve gözünden yaşlar akarak, aynaya bakar.	Müzik: Celtic Irish Instrumental
Zincirleme	
Sh 5/Pınar Ev/Gündüz-İç/Salon/Can (EI)	
Ç 6/Ykn Pl/Yap-boz kartonu. EI, yap-boz kartonunun üzerine ikinci ve	Müzik: Celtic Irish

üçüncü yap-boz parçalarını koyar.	Instrumental
Zincirleme	
Sh 6/Burçin Ev/Gündüz-İç/Burçin Oda/Burçin (19)/SİNEMASKOP	
Ç 7/Aynadan Baş Pl/Burçin, hareketsiz durarak ve gözyaşı dökerek aynaya bakar, dudağını yavaşça ısırmağa başlar.	Müzik: Celtic Irish
Ç 8/Ykn Pl/Burçin'in dudakları ve burnunun ucu. Burçin, dudağını yavaşça ısırmağa devam eder.	Instrumental
Zincirleme	
S 7/Burçin Ev/Gündüz-İç/Karanlık Koridor/Burçin (19)	
Ç 9/Ykn Pl/Burçin'in ağzı ve burnunun ucu. Ağzı, koyu renk bir eşarpla bağlanmıştır.	Müzik: Celtic Irish
Zincirleme	Instrumental
Sh 8/Pınar Ev/Gündüz-İç/Salon/Can (El)	
Ç 10/Ykn Pl/Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine dördüncü yap-boz parçasını koyar.	Müzik: Celtic Irish
Zincirleme	Instrumental
Sh 9/Burçin Ev/Gündüz-İç/Burçin Oda/Burçin (19)/SİNEMASKOP	
Ç 11/Başın ucu görülecek şekilde üstten Amors Aynadan Bel Pl/Burçin, yerde oturmuş, elinde tuttuğu fotoğrafa bakar.	Müzik: Celtic Irish
Zincirleme	Instrumental
Sh 10/Pınar Ev/Gündüz-İç/Salon/Can (El)	
Ç 12/Ykn Pl/Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine beşinci yap-boz parçasını koyar.	Müzik: Celtic Irish
Zincirleme	Instrumental

Bunlarla, çekim senaryosunun solundaki sütunda öbür teknik açıklamalarla birlikte çekimin neyi göstereceği ayrıntılarıyla anlatılarak verilir. Sağdaki sütuna ise konuşmalar; çeşitli tabii sesler (gürültü, ses etkileri) ve müzik üzerine açıklamalar konur.

Sağdaki sütunla soldaki sütun arasındaki bağıntının, çekim senaryosunun yazılışında göz önünde tutulması gerekir. Yani soldaki sütunda bir kimsenin konuşmaya başladığı, bir gürültünün, ses etkisinin yer aldığı belirtildiği zaman, bunun sonucu aynı zamanda sağdaki sütunda yer almalıdır.

Çekim, sahne, ayırım, bölüm... gibi çeşitli film parçalarının birbirinden nasıl ayrıldığını gösteren noktalama terimleri de senaryonun gerekli yerinde belirtilir.

Yurdumuzda senaryonun önemi bugüne kadar anlaşılmış değildi, ancak son bir iki yıldır dizi filmlerin ve genç bağımsız yönetmenlerin filmleriyle senaryo gerçek ağırlığını hissettirmeye başladı.

Senaristliğin apayrı bir sanat ve teknik olduğu, senarist yetiştirmek gerektiği üzerinde hiç durulmamakta, uyarlamacı ve konuşma yazarının ise adı bile geçmemektedir.

Amerikan sinemasında 2007 sonbaharında yazarlar sendikasının başlattığı grevle, gerek Amerika gerekse de bütün dünya senaristlerin ne olduğunun farkına vardılar.

Çünkü Türkiye’de yayınlanan bazı Amerikan dizilerinin yayını bile sekteye uğramak üzereydi. Bu nedenle Golden Globe ödül töreni neredeyse düzenlenemedi. Oyuncuların da verdikleri destekle, Akademi bu işin olmayacağını gördü. Çünkü dünyaca meşhur 2008 Oscar Ödül Töreni de grev nedeniyle yapılamayacak gibiydi.

Sonunda yapımcılar yazarlara, yapıtların tüm ürün uzantılarından pay vermeyi kabul ettiler ve grev bitti. İşte yazının gücü bir kez daha kendini kanıtlamış oldu.

Çekim senaryosu da, bazı ilkel çeşitleri bir yana bırakılırsa, sinema endüstrimizin itibar etmediği bir şeydir. Çok kez bir ayırlama, hatta işleme ile yetinilmekte, eldeki taslak, çekim sırasında değiştirilmektedir. Hatta çekim sırasında günü güne hazırlanan senaryo ve konuşmalara dayanılarak film meydana getirildiği sık sık rastlanan bir olgudur.

Bunun sonucu olarak da, filmler dramatik yapıdan yoksun kalmakta, konuşmalar aksamakta, kişilerin belirli bir tip olarak geliştirilmesi, bir karakter yaratılması mümkün olmamaktadır.

Elde bir çekim senaryosunun bulunmayışı aynı zamanda hazırlık çalışmalarının tam anlamıyla yapılamamasına, çalışma tablosunun meydana getirilememesine, zaman kaybına yol açmaktadır.

Oyuncuların Seçimi

Bir senaryonun hazırlanmasından sonra yapılacak ilk işlerden biri oyuncuların seçimidir. Bu seçimde izlenen yol ülkelere göre değişir. A.B.D.’de her büyük yapımevinin uzun süreli sözleşmelerle kendine bağladığı birçok oyuncu vardır.

Yapımcı, senaryonun özelliklerine göre, eli altındaki oyunculardan hangilerinin bu senaryoya daha elverişli olduğunu kestirir. İkinci derecede roller için aşağı yukarı “kalıplaşmış” oyuncular bulunmaktadır, bunlar çok kez hep aynı rolü canlandırır.

Gerçi günümüzde bu uygulama giderek azalmaktadır. Çünkü zaman içinde oyuncular, filmlerdeki karları görüp değişik antlaşmalara gitmektedirler. Örneğin filmin gösteriminden elde edilecek karın yüzdesi üzerinden 2-5 gibi bir getiri ve belki bunun yanında sabit bir para vs. gibi. Artık oyuncuların yapıma ortaklıkları, hatta bizatihi kendilerinin yapımcı olarak filme soyundukları işler görebilmekteyiz.

Bazen oyuncu senaryoya göre değil, senaryo oyuncuya göre seçilir; ikinci derecedeki rollerde olduğu gibi hep aynı tipi yaratan oyuncular konusunda buna sık sık rastlanır.

Böylece, Brad Pitt ve Angelina Jolie’ye, Julia Roberts’a, Nicole Kidman’a, Renee Zellweger’e... göre biçilmiş senaryolardan söz edilebilir. Bunun çok rastlanan bir çeşidi de, belirli bir kahramanın çeşitli serüvenlerini canlandıran oyuncular için hazırlanan senaryolardır.

Daha az rastlanan bir durum da, yapımcının, yönetmenin yeni bir yıldızı ortaya sürmesidir. Hollywood’da yakın zamanlara gelinceye kadar oyuncuların durumu

yönetmenlerinkinden farksızdı. Yapımevinin aylıklı memuru gibi olan oyuncu, kendisine hangi rol teklif edilmişse bunu oynamak zorundaydı. Rolü reddedemez, değişiklik isteyemezdi.

Ancak sayılı birkaç oyuncu, çalışacağı senaryoyu seçebilmek hakkına sahipti. Ancak bu bile, teklif edilen birkaç senaryo içinden birini seçmek şeklinde oluyordu. Bugün yönetmenler gibi oyuncular da oldukça bağımsız bir duruma gelmişlerdir.

Yapıma ortak olan, yapımcılık, yönetmenlik yapan oyuncuların sayısı artmaktadır. Avrupa'da oyuncular genel olarak yalnız bir film için sözleşmeye bağlandıklarından, yönetmenin, istediği oyuncuyla çalışması kolaylıkla sağlanabilmektedir.

Dökümün Hazırlanması

Çekim senaryosu çoğaltılıp ilgililere dağıtıldıktan sonra, bu senaryoda yer alan çeşitli öğelerin dökümüne geçilir. Döküm, her hangi bir çekim senaryosunun baştan sona dikkatle incelenerek filmin çekilişinde gerekli bütün öğelerin teker teker taranması, sonra bu taranan öğelerin düzenli bir yolda kümelendirilmesidir.

Döküm, filmin sanat yönünden sorumlu olan yönetmen ile filmin mali ve idari yönünden sorumlu olan yapım yönetmeninin bakımı altında, yönetmen yardımcısı tarafından hazırlanır. Bir dökümde en önemli çalışma dekorlar üzerine yapılıdır.

Çekim senaryosunun gerektirdiği bütün dekorlar teker teker not edilir; her dekordaki çekimin ne kadar süreceği yaklaşık olarak hesaplanır.

Bundan sonra sahne donatımının dökümü yapılır. Sahne donatımı her hangi bir dekor içinde bu dekora doğal, gerçek bir görünüş vermek için gerekli bir olgudur. Bu, çok kere çekim senaryosunda belirtilmemiştir. Fakat sahnenin özelliği göz önüne alınarak hangi eşyanın bulunması gerektiği tahmin edilir ve bunun listesi yapılır. Bunun için de bu dökümü yapacak kimsenin son derece geniş kültürlü, anlayışlı, yaratma gücüne sahip bir kimse olması gerekir.

Örneğin, bir mutfak sahnesinde bulunması gereken eşya, bu mutfağın hangi toplum katından bir kimsenin olduğu göz önüne alınarak belirlenir.

Filmin ya da film içindeki bir sahnenin zaman/uzam dilimindeki; ülke, bölge, şehir ve etnik yapıya göre de döküm yapılmalıdır. Üçüncü önemli döküm, giysiler için yapılır. Bu da gene bundan önceki gibi geniş bir kültür ve yaratma gücü ister. Çekim senaryosunda yer alan bütün kişilerin yaşları, tipleri, toplumsal durumları sahnenin gereği göz önüne alınarak başlıca giysilerin listesi yapılır.

Bu belli başlı dökümlerden ayrı olarak, filmin süre dökümü hazırlanır. Dakikalama, her hangi bir çekimin ne kadar süreceğini doğruya en yakın biçimde hesaplamaktır. Böylelikle, tamamlanan filmin aşağı yukarı ne kadar süreceği önceden kestirilebilir. Çekim senaryosunda yer alan bütün kişiler için de bir döküm yapılır. Ayrıca her rol için oyuncu seçildikçe, çekim senaryosundaki kişi ile bunu canlandıracak oyuncu belirlenir.

Bu belli bařlı dökümlere, gerektiđi zaman görüntüyle [film hileleri, maketler...], sesle [özel etkiler, sonradan seslendirme...], makyajla ilgili çeřitli dökümler de katılır.

Nihayet, her döküm çalışmasında çekilecek film konusunda işe yarayacak bütün bilgiler de bir yana kaydedilir [örneğin filmde çalışan herkesin adı, adresi, telefon numarası; laboratuvarların, sahne donatımı sağlanacak mağazaların adresleri... gibi]. Böylelikle bir döküm çalışması sona erince, çekilecek film konusunda her an başvurulabilecek bir "el kitabı" ortaya çıkmış olur.

Filmde çalışacak olanların hepsi kendisiyle ilgili dökümlerin birer kopyasını alır ve ona göre hazırlanır.

Dekorcu dekorları, giysi yaratıcısı giysileri hazırlar, yapım görevlisi sahne donatımını araştırır. Bu arada yönetmen ve yardımcıları yer seçimiyle meşgul olurlar, dışarıda çekimler için en uygun yeri ve tabii dekoru araştırırlar.

Günlük Döküm

Warner Brothers'ın "Casablanca" film çekimi için 2005 yılındaki günlük döküm örneđi görölmektedir.

DAILY CALL SHEET	Casablanca Warner Brothers	Printed 3/4/2005 at 04:17 PM
-------------------------	---	------------------------------------

First Unit	DIR:	Michael Curtiz	1ST AD:	
	PM:		2ND AD:	

Day 1 1/3/2005	CAST CALL:	8:00 AM
	CREW CALL:	7:15 AM

Scenes

Scn #	IE	DN	Set	Length	Cast	Location
2	EXT	D	OLD MOORISH SECTION OF THE CITY	1.0 pgs	9, 10, 27, 28, 31	Casablanca / Moorish Section
3	EXT	D	PALAIS DE JUSTICE	0.2 pgs	27	Casablanca / Palais De Justice

Cast

#	Name	Part	Makeup	Wardrobe	On Set	Remarks
9	Joy Page	ANNINA			8:00 AM	
10		JAN			8:00 AM	
27		FIRST POLICEMAN			8:00 AM	
28		SECOND POLICEMAN			8:00 AM	
31		CIVILIAN			8:00 AM	

Extras & Stand-Ins

Qty	Description	Makeup	Wardrobe	On Set	Remarks
12	Casablanca Natives			8:00 AM	
4	French Officers			8:00 AM	
16	Refugees	12:00 PM	12:30 PM	1:00 PM	
1	Blonde Refugee	12:00 PM	12:30 PM	1:00 PM	

Other Resources

1 Officer's Whistle	1 Siren	1 Police Paddy Wagon
1 Papers	1 Civilian Shot	1 Police Car
1 Gunfire		

Special Instructions

Park in Lot B

Nitekim günlük döküm de, çalışma tablosundaki her hangi bir güne ait bilgilerin topluca yer aldığı bir listeden meydana gelir.

Günlük döküm, daha önceki döküm notlarına ve çalışma tablosuna dayanılarak günü güne hazırlanır, bir gün öncesinden çalışma takımına [yönetmen, oyuncu, teknikçi...] dağıtılarak ertesi gün yapılacak çalışmalar konusundaki bütün bilgileri verir.

Günlük dökümde genel olarak şunlar yer alır:

- Filmin adı,
- Günlük dökümün ait olduğu çalışma gününün tarihi,
- Kaçınıcı çalışma gününe ait olduğu,
- Çalışmanın hangi saatler arasında yapılacağı,
- Çekimin hangi dekor içinde geçeceği,
- Çekilecek sahnelerin, çekimlerin sayısı,
- Oyuncularla ilgili bölüm
[Oyuncunun adı, canlandırdığı rol, hangi giysiyle görüneceği, kaçta hazır bulunması gerektiği],
- Sahne donatımı
[Hazır bulundurulması gereken bütün sahne donatımının listesi],
- Teknik açıklamalar.

Aşağıda Claude Autant-Lara'nın Le Rouge et le Noir-Kızıl ile Kara [1954] filmi için hazırlanmış bir günlük döküm örneği yer almaktadır:

“KIZIL İLE KARA”

St. Maurice Stüdyosu / C düzlüğü / 31. çekim günü
6 Mayıs 1954 perşembe
Çekim: Saat 12:30–20:00

DEKOR : Tam Dekor [La Molle] — Zemin kat
Büyük salon / Gece Balo
Vinç çekimi : Çekimlerin sayısı : 294, 295, 299, 301, 303, 304
Çekimlerin toplamı : 6

OYUNCULAR	ROL	Kostüm No.	Hazır olacağı Saat
Jean Mercure	Marquis de la Molle		17.00
Suzanne Nivette	Marquise de la Moll		12.30
Antonella Lualdi	Mathilde de la Molle		12.30
Mirko Ellis	Norbert de la Molle		12.30
Gérard Philipe	Julien Sorel		12.30
Georges Descrière	Marquis de Croisenoix		12.30
Antoine Balpêtré	Rahip Pirard		12.30
Pierre Jourdan	Kont Altamira		12.30
Léon Berton	Baron Tolly		12.30
Maurice Villiod	Arsène / I. uşak		12.30
7 uşak			12.30
6 çalgıcı			12.30
24 dans edecek çift			12.30
20 kadın davetli			12.30

SAHNE DONATIMI:

- Uşaklar için tepsi
- İçki kadehleri
- Balo davetiyeleri
- Yel pazeler
- Buzlu içkiler
- Bisküviler
- Kuru pastalar
- Oyun masası
- Mumlar
- Şamdandakileri değiştirmek için mum sepeti
- Sürahi
- Küçük buketler.

NOTLAR: Makyaj ve berber : 09.00'dan 10.30'a kadar, dans provasının önce A. Lualdi'nin hazırlanması.

Giyisi: Julien Sorel ve Marquis de Croisenoix için

- Légion d'honneur haçı
- Eldivenler
- Yel pazeler
- Uşaklar için eldiven

Ses:

- Hoparlör
- Eşlik piyanosu için mikrofon

Dans provası:

10:30 dan 11:30 a kadar.
Bale öğretmeni B. Legrand;
Prova piyanisti. A. Lualdi ile G. Describes.

Yardımcı personel :

- 10 berber
- 10 makyajcı
- 1 giydirici
- 1 giysici

Vincin hazırlanması: Saat 10:30 dan 11:30 a kadar stüdyoda

- Stüdyo işçileri
- Jacques Natteau
- Georges Barsky

Otomobiller:

Albert: 08:30 B. ve Bn. Autant-Lara
08:40 Bn. Lualdi
Claude: 10:30 Mirko Ellis
10:40 Balpêtré
Albert: 11:00 G. Philipe.

YAPIM GÖREVLİSİ

İmza

YÖNETMEN YARDIMCISI

İmza

Yurdumuzda tam anlamıyla çekim senaryosu hazırlanmadığı gibi yine tam anlamıyla çalışma tablosu, dolayısıyla günlük döküm de tam anlamıyla hazırlanmamaktadır. Bu da çalışmaların uzamasına, aksamasına, çekim sırasında birçok eksikliğin ortaya çıkmasına yol açmaktadır.

Çalışma Tablosu

Döküm, bir yandan filmin hazırlığı için yararlı bir belge olduğu gibi, öte yandan iki belgenin hazırlanmasına da temel olur. Bu iki belgeden biri çalışma tablosu, öbürü günlük

dökümdür. Daha önce senaryo örneğini gördüğümüz yönetmen Pinar Şakarcan'ın "MUTLULUK" adlı filmine ait çalışma planı.

Örnek Çalışma Planı:

Ç A L I Ş M A P L A N I									
SH	TARİH	SAAT	MEKAN	DEKOR	OYUNCU	KOSTÜM	AKSESUAR	MAKYAJ	TEKNİK AÇIKLAMA
1	05.05 2006	13.00	Pınar Ev- Salon	Ahşap masa	Can Şakarcan (42)		Yap-boz	Pudra	
3			"	"	"		"	"	
5			"	"	"		"	"	
8			"	"	"		"	"	
10			"	"	"		"	"	
12			"	"	"		"	"	
15			"	"	"		"	"	
17			"	"	"		"	"	
20			"	"	"		"	"	
22	"		"	"	"		Yap-boz, banknotlar, kredi kartları	"	
24				Ahşap masa	"		Yap-boz, palyaço kuklası	Pudra	
26	"		"	"	"		Yap-boz, palyaço kuklası, eski kitap, mavi plastik huni	"	
30	"	15.00	"		"		Yap-boz, çıkın	"	

Çalışma tablosu, bir bakıma dökümlerde yer alan bütün önemli noktaların büyük bir tabloda bir bakışta görülecek biçimde toplanmasından meydana gelir. Bu tabloda, film çekimine başlanmasından bitimine kadarki çalışmaların hepsi gün gün gösterilir. Çalışma tablosu, dökümden çıkarılan notlar ve yönetmenin, yapımcının, sanat yönetmeninin verdiği bilgilerle yine yönetmen yardımcısı tarafından hazırlanır.

Bir çalışma tablosunun en önemli işi, çekimlerin çekiliş sırasını düzenlemektir; çünkü çekimler hiçbir zaman çekim senaryosundaki çekim sayısı izlenerek çekilmez. Bunun çeşitli sebepleri vardır, en önemlisi dekorun ortaya çıkardığı güçlüklerdir. Bir filmin çekilmesi için bir stüdyo kiralanmıştır, çalışma süresi sınırlıdır. Bu stüdyoda birkaç düzlük vardır, aynı anda ancak birkaç dekor kurulabilir. Bu durumda çekim senaryosundaki sıra izlenirse ne olur? Diyelim ki çekim senaryosuna göre bir gece kulübü dekoru var. Senaryoda baştan birkaç çekim, ortada birkaç çekim, sonlara doğru birkaç çekim bu gece kulübünde geçiyor. Buna göre; senaryodaki çekim sayısı sırasına uyulsaydı, bu gece kulübü dekorunun çekimin başında yapılıp bozulması, ortalara doğru yapılıp bozulması, sonlara doğru yine yapılıp bozulması gerekirdi. Bu da hem zaman, hem para, hem de emek kaybına yol açardı. Bundan dolayıdır ki, çekimde çekim sayısı sırasına uyulmaz, bunun yerine aynı dekor içinde geçen bütün çekimler kümeleştirilir. Böylece aynı dekor içinde geçen bütün çekimler çekildikten sonra başka bir dekor içinde geçen çekimlere geçilir. Fakat çekimlerin kümeleştirilmesinde yalnız dekorun ortaya çıkardığı gerekler göz önüne alınmaz, başka etkenleri de hesaba

katmak gerekir. Çekimleri kümeleştirmenin en önemli sonucu, senaryodaki çekim sırasının, dolayısıyla dramatik gelişmenin parçalanmasıdır.

Bu parçalanma sonunda öyle gerekir ki, senaryonun sonlarındaki bazı çekimler en önce, ortadaki çekimler ikinci olarak, baştan bazı çekimler en sonra çekilebilirler. Örneğin, Bisiklet Hırsızları filminin senaryosundaki sıraya göre; Ricci'nin iş bulması, sonra bir bisiklet edinmesi, sonra da bisikleti çaldırması gerekiyor. Çekim kümelenmesi bu sırayı tamamıyla altüst edebilir. Bisikletin çalınması ilk gün, iş bulması daha sonra, bisikleti edinmesi en sonra çekilebilir. Bu durum belirli bir psikolojik gelişmeyi canlandırmakta olan oyuncu için büyük güçlükler çıkarır. Bundan dolayıdır ki, önemli psikolojik gelişmeleri gösteren sahnelerin elden geldiği kadar normal bir sırayla birbirini izlemesini de göz önüne almak gerekir. Diyelim ki, belli bir dekor, senaryonun gereğine göre birdenbire başka bir dekora geçmeği gerektiriyor. Örneğin, Mario Monicelli'nin "soliti ignoti - Toto gangster" in de (1957) odanın duvarını delen kasa hırsızları bir anda kendilerini mutfakta buluvermektedirler. Bu durumda iki dekorun ve çekimin birbirini izlemesi gerekmektedir. Oyuncuların durumu da çekim kümelenmesinde rol oynar. Başrol oyuncularından çoğunun aynı zamanda başka filmlerde ya da tiyatrodan oynayanları vardır, ancak belirli günlerde çalışabilirler.

Bu da, bu oyuncuların gördükleri dekorların, dolayısıyla çekimlerin belirli bir sıraya ağırlanmasına yol açar. Nihayet dışarıda ve içeride olmak üzere ikiye ayrılan çekimler de bu kümelenmede rol oynar. Çünkü bazı dışarıda çekimlerin, hava şartları, kiralama şartları gibi etkenler dolayısıyla ancak belirli günlerde yapılması gerekebilir. Şu halde, yönetmen yardımcısı hangi dekorun öne alınacağı, bu dekor içindeki çekimlerin, sahnelerin sırasını saptar. Her çekimin çekilmesinin ne kadar süreceğini hesaplayarak bunları çalışma günlerine ayırır. Böylece, çalışma tablosunda yer alacak öğelerin hepsi elde edilir ve çalışma tablosunun çizilmesine geçilir.

Çalışma tablosunda genel olarak şunlar bulunur:

- Filmin adı, yönetmeni, tarih [filmin çekilmesine başlandığı günden bitimine kadarki bütün günler çizelge halinde yer alır. Çalışılmayan günler, çekim günlerinden dikey sütunlar boyunca eğik çizgilerle ayrılır.]
- Çekimin niteliği [nerede, hangi saatte, hangi düzlükte çalışılacağı].
- Çekim [Dekorların sırası, her dekor içinde geçen sahneler, her dekordaki çekimde yer alan çekim sayısı, her çekim gününün tahmin edilen çekim süresi.]
- Oyuncular [Başoyuncular, ikinci derecedeki oyuncular, figüranların hangi gün çalışacakları.]
- Çalışma tablosunda ayrıca önemli sahne donatımı, çeşitli teknik açıklamalarla ilgili sütunlar da bulunabilir.

Böylece bir çalışma tablosunda belirli bir günü ele alıp yukarıdan aşağıya doğru sütunu izlediğimiz zaman o gün yapılması gereken bütün işleri bir anda öğrenebiliriz.

Çekim Planı

Daha önce senaryo örneğini gördüğümüz yönetmen Pınar Şakarcan'ın "MUTLULUK" adlı filmine ait çekim planı.

ÇEKİMLANI										
KST	SH	ÇK	TARİH	SAAT	MEKAN	ÖLÇEK	KADRIN İÇERİĞİ	DIYALOG	SES MÜZİK	TEKNİK DEKUPAJ
1	1	1	05.05 2006	13,00	Pınar Ev-Salon	Masa ile birlikte Toplu Ykn Pl	Boş yap-boz kartonu, köşeleri kadrajın kenarlarından dışarı çıkacak şekilde durur. Kartunun sol altına gelecek şekilde koyu kırmızı, el yazısı karakterlerle ve büyük puntolarla: MUTLULUK ? Yazısı.		Müzik: Celtic Irish Instrumental	
2	3	4			Pınar Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, boş yap-boz kartonunun üzerine bir yap-boz parçası koyar.		Müzik: Devam eder	
3	5	6			Pınar Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine ikinci ve üçüncü yap-boz parçalarını koyar.		Müzik: Devam eder	
4	8	10			Pınar- Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine dördüncü yap-boz parçasını koyar.		Müzik: Devam eder	
5	10	12			Pınar- Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine beşinci yap-boz parçasını koyar.		Müzik: Devam eder	
6	12	14			Pınar- Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerine iki yap-boz parçasını atar, ilk (Sh 3 / Ç 4'te) koyduğu parçayı geri alır.		Müzik: Devam eder	
7	15	17			Pınar- Ev-Salon	Ykn Pl	Yap-boz kartonu. El, yap-boz kartonunun üzerinde tuttuğu bir yap-boz parçasını, kartonun üzerinde kararsızlıkla gezdirir.		Müzik: Devam eder	

Film çekimi kameranın icadından buyana dünyanın her yerinde pahalı bir iştir. Bu nedenle film yapımcısı, filme ilişkin ön araştırmalarını; projeye karar verdikten sonra çok sıkı bir şekilde yapar ve bütçelendirir. Bütçe demek; neyin, nerede, ne zamanda, kim ya da kimler tarafından ve nasıl yapılacağına bağlı olarak ortaya çıkan teknik bir dokümandır. Dolayısıyla, film çekiminin ortasında; “yahu şunu unutmuşuz”, “buraya şu da lazımdı” gibi durumlar asla affedilemez.

Bu nedenle çekime başlamadan önce Yönetmen yardımcısı ve yapımcının ortaya çıkaracağı bir çekim planına ihtiyaç vardır. Bu plan ne kadar detaylı yapılırsa o kadar sağlıklı bir netice elde edilir.

İşte bu nedenle size, Warner Brothers’ın “Casablanca” film çekimi için 2005 yılındaki günlük çekim planı örneği.

Day 25**Fri, 02/04/05****INT. RICK'S CAFE - MAIN ROOM - NIGHT**

0.6 pgs

Stage / Back-Lot / Cafe Set

Scn 10: Introduce Rick's cafe, varied customers. (Night 1)

INT. GAMBLING ROOM - NIGHT

1.1 pgs

Stage / Back-Lot / Gambling Room

Scns 11 & 12: Introduce Rick. (Night 1)

INT. RICK'S CAFE - MAIN ROOM - NIGHT

0.9 pgs

Stage / Back-Lot / Cafe Set

Scn 13: German turned away from gambling room.
(Night 1)**CAST**#1 RICK
#7 UGARTE
#8 SAM
#11 CARL
#16 ABDUL
#20 GERMAN
#33 MAN AT TABLE
#34 FIRST WOMAN
#35 SECOND WOMAN**EXTRAS (ATMOS)**32 Cafe Patrons
16 Gamblers**MUSIC**

Singer & Orchestra

EXTRAS (SILENT BIT)Overseer
Female Singer**EXTRAS (SPECIAL)**

Orchestra

PROPSCheck
German's Card*End of Day 25. Total Length: 2.7 pgs*

Yönetmen Ömer Vargı, "Kabadayı - 2007" filminin çekimi sırasında bu konuda kulağına gelenleri bir sohbetinde şöyle anlatmıştır;

Ömer Vargı: Sabah altıda motor diyordum... Dolayısıyla planladığımız gibi çekim üç-dört gibi bitiyordu. Tabii bazı günler beşte-altıda bitirdiğimiz de oldu. Gece çekimlerinin olduğu sahneleri de ona göre planlıyorduk. Fakat piyasa bizim çalışmamıza bir türlü akıl erdirememiş olacak ki, çeşitli rivayetler çıkartıyorlardı... Sonra iş planlanan zamanda bitince çok şaşırıldılar...

Çekim Ekibi

Çalışma tablosu hazırlanırken, bir yandan da filmin çekiminde doğrudan doğruya çalışacak olanlardan meydana gelen çekim ekibi kurulur. Ortalama bir çekim ekibi, başlıca beş bölüme ayrılan şu kimselerden meydana gelir:

Yönetim ekibi

- Yapım yönetmeni,
- Yönetmen,
- Yönetmen yardımcıları,
- Devamlılık asistanı/devamlılık/continuity
- Yapım görevlisi.

Kamera ekibi

- Görüntü yönetmeni/lighting cameraman,

- Kamera yönetmeni/operatörü,
- Yardımcıları,
- Işıkcılar,
- Şakşakçı
- Fotoğrafçı.

Dekor - Giysi - Makyaj

- Sanat yönetmeni,
- Dekorator,
- Dekor işçileri,
- Donatımcı[aksesuar],
- Döşemeci,
- Giysi yaratıcısı [stilist],
- Başgiysici,
- Giydirici,
- Makyajcı,
- Berber.

Ses ekibi

- Ses yönetmeni,
- Ses yönetmen yardımcısı,
- Mikrofoncu.

Oyuncular

- Başoyuncular,
- İkinci rol oyuncular,
- Üçüncü rol oyuncular,
- Ufak rol oyuncular,
- Figüranlar.

Yönetim Ekibi

Bütün çekim ekibinin, filmin gerçekleştirilmesi için en uygun, en elverişli şekilde çalışması, yönetmenin sorumluluğundadır. Şu halde bir yönetmenin hem bir sanatçı, yaratıcı, hem usta bir idareci, hem de iyi bir teknisyen olması gerekir. Bu bakımdan, yönetmeni, yaratıcı niteliği olan bir orkestra şefine benzetmek yanlış olmaz.

Yönetmenin işi filmin hazırlık evresinden başlar, çekimde en büyük yükü üzerine alır, nihayet çekimden sonra da kurgu, seslendirme...gibi çalışmalarda devam eder.

Daha önce de gördüğümüz gibi, yapım yönetmeni, herhangi bir filmin çekiminde yapımının bütün mali ve idari işleri kendi adına ve yerinde yönetmesi için tayin ettiği kişidir. Buna göre yapım yönetmeni, bir filmin hazırlanmasından tamamlanmasına kadarki bütün çalışmaların mali ve idari yönünü çevirir. Yapım yönetmeninin bu işlerdeki yardımcısı yapım görevlisidir.

Yapım görevlisi, özellikle filmin çekilmesi için gerekli kişilerin ve malzemenin sağlanması işini yüklenir. **Yönetmen yukarıda da belirttiğimiz gibi, filmin bütün sanat sorumluluğunu üzerinde taşır, çekim senaryosunun görüntü kılıfına sokulmasını sağlar.**

Yönetmenin hazırlık evresindeki çeşitli çalışmalarını yukarıda gözden geçirmiştik [konunun seçimi, senaryonun işlenmesi, çekim senaryosunun hazırlanması, çalışma tablosunun hazırlanması, oyuncuların seçimi, çekim ekibinin meydana getirilmesi...].

Bundan sonraki safhalarda daha ayrıntılı olarak göreceğimiz gibi, çekim evresinde de yönetmen sahnenin hazırlanması, sahne düzeni, görüntü çerçevelemesi, kamera hareketleri, aydınlatma, oyuncuların provası, oyuncuları yönetme... gibi çalışmalarını yönetir.

Çekimden sonra günlük çekimlerin incelenmesi, kurgu, birleştirme [ses yollarını aynı kuşakta birleştirme...] gibi çeşitli işlerin yapılmasına bakar. Yönetmene bu işlerinde iki ya da daha çok yardımcısı destek olur.

Yönetmen yardımcısı [ya da birinci yardımcı], yönetmenin en yakın çalışma arkadaşıdır; bir yandan yönetmen ile yapım yönetmeni arasında irtibatı sağlarken, bir yandan da hazırlık, çekim ve çekim sonrasındaki bütün çalışmalarda; yönetmeni akla gelebilecek her çeşit ikinci derecede işlerden kurtarır. Yukarıda da belirtildiği gibi çalışma tablosunun, dökümlerin hazırlanması, yer seçimi, dakikalama, ufak rol oyuncularının, figüranların seçimi, yönetmen yardımcısının görevleri arasındadır.

Çekim sırasında yönetmen yardımcısının görevi de ağırlaşır; günlük dökümleri hazırlamak, dökümlerde belirtilen her şeyin (dekor, sahne donatımı, oyuncular, teknik elemanlar...) gününde ve saatinde yerli yerinde olmasını sağlamak; ufak rol oyuncularını, figüranları oyuna hazırlamak; yönetmenin her çeşit isteğini ilgililere ulaştırmak; ertesi günün dökümünü hazırlamak... bunlar arasındadır.

Yönetmen yardımcısı çok kez bu işleri ikinci yardımcı ile paylaşır. Genel olarak, yönetmen yardımcılığı, yönetmenlikten sonra hemen hemen en önemli görevdir. Tanınmış birçok yönetmen de yönetmen yardımcılığından yetişmiştir.

Yönetmen yardımcısından sonra yönetmenin en yakın çalışma arkadaşı **devamlılık asistanıdır**. Devamlılık asistanı [script-girl/continuity], bir çekim senaryosunun herhangi bir yanlışa düşülmeksizin görüntü biçimine sokulması için gerekli bütün notları tutar.

Bir devamlılık asistanının en önemli işi, çekim senaryosundaki çekimler arasında uyuşumun sağlanmasına yardımcı olmaktır.

Daha önce de gördüğümüz gibi, çekim sırasında çekimler hiçbir vakit senaryodaki sırayı izlemiyordu; bir çekim yapıldıktan sonra, bunun ardından gelen çekim çok kez günlerce, hatta haftalarca sonra çekiliyordu, oysa bu iki çekim, tamamlanmış filmde tıpkı senaryodaki gibi birbiri ardından gelecektir. Fakat birbiri ardından gelen bu iki çekim, haftalarca arayla çekildiği için giyside, sahne donatımında, oyunda, durumda, aydınlatmada... farklar meydana gelebilir. Oysa bu çeşit en küçük ayrılık, perdede birbirini izleyen iki çekimde hemen seyircinin gözüne çarpar.

Bunun önüne geçmek için ne yapmalı? İşte devamlılık asistanının görevi, bunu sağlayacak bütün notları tutmak, bu konuda en ufak aksaklığa meydan vermemektir. Devamlılık asistanı [ki uluslararası bir terimle “script-girl” adı verilen bu sinemacı çok kez kadındır], bir film çekiminde akla gelebilecek her şeyi not eder.

- Oyuncunun giyimi,
- Saç tuvaleti,
- Makyajı,
- Genel görünüşü,
- Durumu,
- Hareketi,
- Oyunu, ifadesi,
- Görüntüye girişi,
- Görüntüden çıkışı;
- Dekorun özellikleri,
- Sahne donatımı;
- Kamera ile ilgili teknik notlar [mercek, filtre, aydınlatma...],
- Sesle ilgili teknik notlar [gürültü, ses etkileri...].

Böylece, yönetmen 119. çekimden üç hafta sonra 120. çekime geçtiği vakit, 119. çekim üzerine bilinmesi gerekli bütün ayrıntıları devamlılık asistanından öğrenebilir.

Örneğin;

- 119. çekimde kravatlı olan oyuncunun 120. çekimde kravatsız görünmesi,
- 119. çekimde ayağa kalkmak üzere olan oyuncunun 120. çekimde hala oturur görünmesi,
- 119. çekimde sol elinde tepsi tutan hizmetçinin 120. çekimde tepsiyi sağ elle tutması,
- 119. çekimde loş olan odanın 120. çekimde birdenbire apaydınlık olması... önlenir.

Filmlerimizin bu çeşit yanlışlarla dolu olması, bugüne kadar devamlılık asistanı diye bir mesleğin sinemadaki önemini anlaşılmamasından, devamlılık asistanı kullanılmamasından ileri gelmektedir.

Devamlılık asistanının öbür görevleri arasında, filmin dakikalanması [bunu yönetmen yardımcısıyla birlikte yapar]; çekim sırasında konuşmaların çekim senaryosundakine uygun olmasını sağlar.

- Yönetmenin isteğiyle değişiklik yapılırsa bunu not etmek,
- Kurgucunun çalışmasını kolaylaştırmak üzere her çekim için ayrı bir kurgu raporu hazırlamak,
- Laboratuvar işlemlerinde yardımcı olacak görüntü raporunu kaleme almak,
- Nihayet her günkü çalışmalarla ilgili bir yapım raporu hazırlamak vardır.

Bütün bunlardan anlaşılacağı gibi bir devamlılık asistanının son derece kuvvetli bir belleği olması, büyük bir gözlem yeteneği taşıması, hiçbir şeyi gözden kaçırmaması gerekir.

Kamera Ekibi

Kamera ekibi, doğrudan doğruya filmin görüntülerinin elde edilmesini sağlayan teknik elemanlardan meydana gelir. Bu takım, görüntü yönetmeninin başkanlığında çalışır. Bir film, eninde sonunda görüntüleriyle ortaya çıktığına göre, görüntü yönetmeninin ağır bir sorumluluk taşıdığı meydandadır.

Görüntü yönetmeninin hem iyi bir sanatçı, hem usta bir teknikçi olması gerekir. Büyük bir görsel duygu, resim ve düzenleme bilgisi, sağlam bir beğeni, ani karar verme, elindeki olanaklardan en iyi yoldan yararlanma, kullandığı malzemenin olanaklarını, özelliklerini bilme, kendi alanındaki teknik gelişmeleri yakından izleme... bir görüntü yönetmeninde bulunması gereken belli başlı niteliklerdir.

Görüntü yönetmeni gerek stüdyoda gerekse dışarıdaki çekimlerde ışıkların düzenlenmesini, kameranın yerleştirilmesini çerçevelemeyi, görüntünün film üzerine alınmasını, görüntünün laboratuvar işlemlerini yönetir. Buna göre görüntü yönetmeni filmin çekiminde ve çekim sonrasında da çalışır.

Fakat daha hazırlık devresinde işe başlar; çünkü çekim senaryosunu incelemesi, yönetmenle, sanat yönetmeni ile konuşarak, dekorun olanaklarına, sahnenin gereklerine göre kamera hareketlerini, aydınlatma şartlarını önceden gözden geçirmesi gerekir.

Yapımın bütçesine göre düşünülen ve yapımın görsel anlatımına uygun düşecek film türünü ve özelliklerine de görüntü yönetmeni karar verir. Biz bunların en basitinden (amatör işler için) en gelişmişine kadar çeşitlerine de bakalım.

Görüntü Yönetmeninin Görevleri

Sanat eserinin güzelliği ayrıntıda gizlidir. Teknik - biçimsel olanaklarla uğraşmamak, onları savsaklamak sinemayı, yönetmenin belirlediği söyleve hizmet eden anlatım zenginliklerinden yoksun bırakır; filmin anlamını ve düzeyini kendiliğinden düşürür.

Film setinde sinemanın teknik bilgisine sahip olan, dolayısıyla onun biçimlenişinde temel rol oynayan kişi görüntü yönetmenidir. Görüntülerin estetik bir boyut ve yönetmenin istediği anlamı kazanarak bir sanat eserinin parçaları haline gelmesi, büyük ölçüde onun yeteneğine ve bilgisine bağlıdır. Bu bakımdan görüntü yönetmeni, yönetmenle birlikte filmin görsel sorumluluğunu taşıyan bir ikinci sanatçı olarak görülmelidir.

Özellikle ışık konusunda, sinemanın biçimini tümünden değiştiren türlü uygulamaların yaratıcıları onlardır. Örneğin Fransız Yenidalgası görüntü yönetmenleri, aydınlatma konusunda getirdikleri değişikliklerle; Alman Dışavurumcu görüntü yönetmenleri gibi (ama bu kez ışığı sertleştirerek değil yumuşatarak) sadece görüntünün değil, sinema anlayışının kökten farklılaşmasına öncülük etmişlerdir.

Sinema biçiminin temel malzemesi olarak kabul edilen görüntünün, resimsel özelliklerinden gelen; çizgi, şekil, ışık, gölge, ton, renk, leke, derinlik, ölçek, bakış açısı gibi değişkenlerine, zamana yayılan sinemanın devinimi ve görüntü teknolojisinden ödünç aldığı tüm optik, mekanik, kimyasal, elektronik değiştirme olanakları katılmakta. Ve bu değişkenleri sonsuza düzenleme imkânı, gösterilen şeyin sonsuzca değiştirilebilmesine, dolayısıyla

sinemada gösterilen şeyden çok, onu gösterme biçiminin önem kazanmasına neden olmaktadır.

O, sadece estetik bir biçimden değil, yaratılan anlamdan da sorumludur. Demek ki görüntü yönetmeni, yönetmenle birlikte, sadece biçimi değil görsel anlamı da oluşturmaktadır. Bundan başka, bütün film boyunca görüntülerde belirli bir eşliğin sağlanması da görüntü yönetmeninin işidir. Bu da sanıldığı kadar kolay bir şey değildir.

Hazırlık çalışmasında görüntü yönetmenine düşen bir başka iş, filmin belli başlı oyuncularının çeşitli açılardan, çeşitli aydınlatma şartlarına göre nasıl göründüklerini incelemektir. Bu yapılmadığı takdirde, oyuncuların aynı film içinde "kendi kendine benzememesi" gibi bir sonuçla karşılaşılır.

Kameralarda kullanılan film makaralarında 300 metrelik film bulunur, oysa normal bir filmin uzunluğu 3.000 metreye yaklaşır; ayrıca her çekim için çok kez dört beş ayrı çekim yapılır. Buna göre, bir filmin çekilmesi sırasında düzinelerce kutu film kullanılır. Bu filmler hep aynı fabrikanın, aynı tip malzemesi bile olsa, hepsinin ışığa karşı duyarlılığı yine de yüzde yüz birbirini tutmaz.

Bu bakımdan bir film boyunca görüntülerin hepsinde genel bir eşlik sağlamak, ancak çeşitli kutulardaki filmlerin daha önce denemeden geçirilmesine bağlıdır. Bazı çok titiz görüntü yönetmenlerinin, çekimde aynı duyarlık sayısını [imalat sırasında verilen kutu üzeri numara/aynı zamanda imal edilen ve aynı kimyasal özelliği taşıyan film olduğu anlaşılır] taşıyan film kullanmaları da bunun içindir.

Görüntü yönetmeninin çekim sırasındaki en önemli çalışması, çekim senaryosundaki açıklamalara ve yönetmenin isteğine göre görüntü çerçevelemesi, kamera hareketlerini gerçekleştirmek ve özellikle ve özellikle aydınlatmayı düzenlemektir.

Kamera ve Kompozisyon Kuralları

Kompozisyon, kameramanın sanatsal zevkini, duygusal bilincini, kişisel olarak beğendiklerini ve beğenmediklerini, deneyimini kapsadığından, katı kurallar uygulanamaz. Bir sahneyi yaratmak mekanik bir süreç değildir, ancak matematiksel ve geometrik unsurlar başarıya ulaşmak açısından yardımcı olabilir.

Sinema filmleri için kompozisyon yaratmanın temel gücü, insanlar ve eşyaların şekilleri kadar hareketlerin şekilleriyle de uğraşmaktır.

Kompozisyon, Kamera Açılarının Birleştirilmesi

Film kareleri, belirgin bakış açılarına sahip olarak kompoze edilmelidir. Bu gibi unsurları kullanmak veya geçici olarak çıkarmak konusuna dikkat edilmelidir.

Sürekli kompozisyon, sahnede hareket ettikleri sürece oyuncuların doğru çerçevede kalmasını sağlar, uygulaması ise çok zor değildir, ancak devamlı dikkat ister. Oyuncuların her zaman doğru girişler yaptığını; oyuncu-geri plan ilişkisinin film açısından tatmin edici olduğuna; önemli pozisyonlardaki duraklamaların iyi kompoze edilip edilmediğine dikkat etmek gereklidir. Bu olayın başarıya ulaşması için, ilk olarak oyuncuların her önemli noktaya

yerleřtirilmesi ve en iyi filmsel etki için dikkatle kompoze edilmesi ve daha sonra önemli pozisyonlar arasındaki hareketlerin gerekleřtirilmesi gerekir.

Görüntünün Yerleřtirilmesi

Görüntünün yerleřtirilmesi, konu unsurunun çerçeve de yerleřimi veya çerçeve de olma iřidir. Birok sahne, aksiyon ilerledike sürekli kompoze etmeyi gerektiren oyuncu ve/veya kamera hareketlerini içerir. Hareket eden bir oyuncuya, hareket ettiđi yöne doğru daha fazla alan verilmelidir. Hareketsiz konumda ise, baktığı yöne doğru daha fazla alan olmalıdır.

Oyuncuların başlarının üstünden üst çerçeve çizgisine olan mesafenin fazla olması, film karesinin alt kısmını ağır gösterecektir. Yetersiz baş üstü mesafe film karesini ok kalabalık gösterecektir. En alttaki çerçeve çizgisi oyuncunun eklem yerlerini; diz, bel, dirsek, omuz..., yatay olarak kesmemelidir.

Sonuç

Kompozisyon, oyuncuların ve objelerin sahne içinde güzel bir şekilde düzenlenmesi veya uzayın, yerin bir bölümü olarak düşünölmelidir. Çizgilerin, formların, kütle ve hareketlerin eřitli özelliklerini tanıyıp, çerçevenin doğru şekilde dengelenmesi için kompozisyonel ağırlıklar dikkate alınmalıdır. Hareket halindeki oyuncu ve araçları dikkatli biçimde çerçeveleyin ki her zaman doğru hareketleri yapsınlar.

Resim Dengesi

Genellikle dengeli kompozisyon arzu edilir. İlgin olmayan biçimsel simetrik denge deđil, resmin toplam dengesi önemlidir.

Bir resimdeki denge řunlardan etkilenir:

1. Çereve içindeki nesnenin büyüklüğü.
2. Nesnenin tonu.
3. Nesnenin çereve içindeki konumu.
4. Çekim içindeki nesnelerin birbirleriyle iliřkisi.

Dengeyi Ayarlamak

- Denge resmin merkezi etrafında döner.
 - Dengesiz çekimler görsel olarak kararlı ve çekici deđildirler.
 - Biimsel simetrik düzenlemeler genellikle monoton ve sıkıcıdır.
 - Kompozisyon amaçlı bazı gruplařmalar büyük ölçüde kararlılık içerir; ancak dengeli görünmeleri için doğru çerevelemelidirler.
 - Denge şekle göre deđiřebileceđinden, simetriyi azaltmak için nesneleri yüz yüze konumlardan kaçınarak eřitli açılardan çekebilirsiniz.
 - Ya da nesnelerin görelü büyüklüklerini ayarlayabilirsiniz.
 - Nesnenin çereve merkezine olan görelü mesafelerini deđiřtirmek, resim dengesini de deđiřtirir.
-

- Tek başına bırakılmak bir nesneye ağırlık kazandırır.
- Münferit nesnelere gruplayarak daha fazla bir toplu ağırlığa sahip olmalarını sağlayabilirsiniz.
- Büyüklük ve ton bir arada toplam dengeyi etkilerler.
- Daha büyük alanlar ve daha koyu tonlar dikkatle çerçevelenmelidir.
- Çerçevenin üst kısmına doğru uzanan koyu tonlar, aşağıya doğru kuvvetli bir itme etkisi ve kasvetli bir kapalılık duygusu yaratırlar.
- Çerçevenin altında ise, kompozisyona katılık vererek sağlam bir taban oluştururlar.

Değişen Denge

1. Denge ve vurgu çeşitli şekillerde değiştirilebilir.
 2. Mercek açısı değişince orantılar değişir.
 3. Kamera mesafesi değişince orantılar değişir.
 4. Nesne yüksekliğinin tekrar ayarlanması
 5. Nesne gruplaşmasının değişmesi.
 6. Kamera yüksekliğinin değişmesi.
 7. Bakış noktası değişince: tonlar değişir, kütleler çekime girer.
 8. Aydınlatma değişince: alanların tonları ve renkleri değişir.
- Dengelenmiş bir resmin görünüşü düzenli ve planlıdır.
 - Denge bir çekim içindeki nesnelere birleştirir.
 - Dinamik bir huzursuzluk veya gerilim yaratmak amacıyla bazen resmi bilerek dengesiz bir şekilde düzenleyebilirsiniz. Fakat bu etkiye sık başvurmayın.
 - Dengeli bir düzenlemenin statik olması gerekmez. Dikkati başka noktaya çekmek veya resmin etkisini değiştirmek için, bir kişinin yerini veya çerçevelemeyi değiştirerek, bir çekimin dengesini sürekli ayarlayabilirsiniz.
 - Denge çok öznel bir etki olup ölçülemez. Fakat yararlı ve yönlendirici ilkeler de vardır.
 - Çerçevenin ortasına almak oldukça tatmin edicidir; emniyetlidir ancak seyredilmesi sıkıcıdır.

Bir nesne çerçevenin ortasından uzaklaştıkça, çekim giderek daha dengesiz görünür. Bu etki, özellikle çerçevenin üst kısmında bulunan daha büyük ve/veya daha karanlık nesnelere artar.

- Çerçevenin bir kenarında bir nesne veya tonal bir kütle varsa, çekimin geri kalan kısmında bir karşı dengeleme gerekir. Bu dengeleme eşit bir kütle (simetrik denge) veya bir araya gelerek ana ofset bölgesini dengeleyen küçük alanlar serisi şeklinde olabilir.
 - Ton, görsel ağırlığı etkiler: Koyu tondaki nesnelere açık tondakilerden daha ağır ve küçük görünürler. Koyu tonlu küçük bir alan, resim merkezinden uzakta olan açık tonlu daha büyük bir alanı dengeleyebilir.
 - Çerçevenin üst kısmına doğru uzanan daha koyu tonlar, aşağıya doğru kuvvetli bir itilme ve kasvetli bir kapalılık duygusu oluştururlarken çerçevenin alt kısmında sağlamlık ve katılık duygusu verirler.
 - Sonuçtaki dengeyi toplam yatay etki belirlese bile, dengeyi yatay elemanlardan ziyade düşey elemanlar etkiler.
 - Düzgün şekilli nesnelere görsel ağırlığı düzensiz şekilli nesnelerekinden daha fazladır.
 - Kırmızı turuncu gibi sıcak renkler, mavi, yeşil gibi soğuk renklere daha ağır dururlar.
-

- Parlak (doymuş) renk tonları, doymamış veya koyu renk tonlarından daha ağır görünürler.

Görüntü yönetmeninin birkaç yardımcısı vardır; bunlardan **kamera yönetmeni** [kamera operatörü], çekim sırasında kamerayı doğrudan doğruya işleten, hareketlerini gerçekleştiren kimsedir. Kamera yönetmeni çok kez, görüntü yönetmeninin talimatına göre kamera açısını, kamera hareketlerini, çerçevelemeyi hazırlar.

Yine görüntü yönetmenine bağlı olan, fakat kamera yönetmeninin emrinde bulunan yardımcılarından biri **odaklayıcı**, öbürü **takıcı**dır. Odaklayıcı, kamera merceğinin, özellikle hareketli çekimlerde odaklanmasıyla uğraşır. Takıcı, kameranın doldurulması, boşaltılmasıyla [film kamera kasetine film takma ve boşaltma] görevlidir. Işıklar ile görüntü ve kamera yönetmenleri arasındaki irtibatı da takıcı sağlar.

Işık/Gölge/Aydınlatma

Işık: Göze uyarımda bulunan ve beyin tarafından yorumlandığında görme duyusuna, yani görülebilir ışığa yol açan elektromıknatis ışınım. Bu elektromıknatis ışınım 4x107 m (mor) ile 7,7x107 m (kırmızı) arasındaki dalga uzunluklarında yer alır. Beyaz ışıkta, görülebilir dalga uzunluklarının bir karışımıdır. Dalga uzunluklarındaki değişiklikler gözde değişik duylara yol açarak değişik renkleri oluşturur.

Görme olayı ışıkla başlar. Işık görsel nesnelerin bize yansımalarını, dolayısıyla görmemizi sağlar. Çizimi istenen biçimin bir yüzeyde gerçekleşmesi, yansıtmış olduğu ışık değerlerinin doğru görülmesi ve doğru yerleştirilmesine bağlıdır. Resmetme olayında ışık; beyazla, ışığın yok olması da beyazın giderek siyaha dönüştürülmesiyle anlatılır. Işığı anlamak için doğa güzel bir öğretmendir.

Doğal nesnelerin ışık değerleriyle araştırılmasında amaç; objeyi kâğıtta yinelemek değil biçimini, şeklini, dokusal yapısını, parlaklığını, matlığını ve planlarını yansıtan ışık değerlerinin nasıl bir düzenle yerlerini aldıklarını görmek ve kişisel yorumlarla bütünleştirmektir. Böyle bir çalışmadan hareketle izlenimlerimize dayalı bir yorum, bir düzenleme de yapılabilir.

Işığın yapısı ulaştığı yüzeyin yapısıyla çakıştığında farklı etkiler yaratır. Işığın yansıma özelliğinin yanında kırılma özelliği de vardır. Farklı yoğunluktaki ortamlarda, bir ortamdan diğerine geçen ışık kırılır. Önemli olan uygun ışığı seçebilmektir, tıpkı uygun bir kompozisyonu seçmek gibi.

Işık; dolaylı, doğrudan, cephe ışığı, (gölgeleri yok ederek yüzeysel bir etki oluşturur ve aydınlanan cisim düzlemsel görülür) tepeden gelen ışık, (kütlenin ağırlığını ve yer çekimini vurgular) ters ışık, (kütlenin biçimini ortaya koyar) yan ışık (ışık-gölge yardımıyla dokuyu ortaya çıkartarak derinlik hissi verir.) olarak ele alınabilir. Ayrıca geliş açalarına ya da doğal nedenlere (kar, yağmur, deniz kenarı, yüksek yerler) göre ışığın durumu da değişir.

Işık, salt resmin oluşumunda rol oynamaz, aynı zamanda sanatsal bağlamda da belirleyici olur. Kullanılan ışık tarzı resmin estetik değerinde etkili olur. Film ve fotoğrafta ışığın kullanım biçimi gölgeyi belirler. Bu da bireysel farklılıkların getirdiği bir ayrıcalık, bir tarz olabilir. Gölgenin sert olması grafik, yumuşak olması resimsel tavrı oluşturabilir. Işık, klasik

resimdeki belirlilik ya da Barok resimdeki belirsizlik gibi biçimsel bağlamda kullanılabilir. Işık bilgisine sahip olmak, çekilen fotoğrafın kaliteli olmasını sağlar. Böylece fotoğrafta yaratı alanlarından biri olur.

- Işık, nesnelere görünür kılar,
- Işık, siyah-beyaz ayrıntıyı belirler,
- Işık, mekân ve derinliği sembolize eder,
- Işık, atmosfer yaratır,
- Işık, imgesel anlatım aracı olarak kullanılabilir.

“Gölge: Somut nesnelere, aydınlatılmış yanlarının tersinde yaratılan karanlık.”

“Gölge: Resim dilinde genellikle koyu bir rengin gittikçe açılarak bir kabartma etkisi yaratmak için kullanılması. Gölge, yarı gölge ve düşen gölge olarak üçe ayrılır. ‘Gölge’ (ombra) bir nesnenin kendi üstünde yarattığı koyuluktur; söz gelimi, bir yanı aydınlık olan kürenin, öteki yanına gectikçe koyulaşmasıdır, karanlık bölüm gölge (penumbra) olarak adlandırılır.

Yarı gölge’ (mezz’ ombra) ‘aydınlıkla gölge arasında kalan, nesnenin yuvarlaklığına göre ışığın azaldığı yarı karanlık bölümdür.

‘Düşen gölge’ (shattimento) ise çizilen nesnenin yere yaydığı gölgedir...” (Filippo Baldinucci, Vocabulario Toscano dell’Arte del Disegno yapıtından, Floransa 1681.)

Göz bir araçtır (harika bir araç), milyonlarca yıl süren evrimi sonunda, hareket eden organizmaların dünyada yollarını bulmaları, düşmanlardan ya da çevredeki tehlikelerden kaçmalarını, kısacası hayatta kalmalarını sağlamıştır. Bunu yaratan başlıca etken, gözle görülebilir uzaklıktaki nesnelere üstlerine düşen ışık olmuştur. Işığın çeşitliliği ve yüzeyde yarattığı tonlar, bize onların biçimlerini; yüzeydeki yansıması, dokularını; spektrumun dalga uzunluklarına tepkileri de renklerini göstermektedir. Altta yatan mekanizmayı fark etmeden, edindiğimiz bilgiyi kullanır, aynı dünyayı görür, onunla elimizden geldiğince boğuşuruz.

Görünümleri aktarmaya çalışan ressam, eski dünyada ışığın değişimlerini duyarlı bir gözle izlerlerdi. Cicero, ressamın gölgelerde, kuytulara bizlerden daha çok şey gördüklerini belirtmişti.

Gölgeler gerçek dünyanın bir parçası değildir; onlara dokunamayız, onları tutamayız, gerçek olmayan şeylerden söz ederken gölgeyi mecaz olarak kullanırız. Ama bir gölgenin varlığı, bir nesnenin somutluğunu kanıtlar, gölge veren bir nesne gerçektir. Bir nesneye ışık kaynağından yayılan ışık çarptığında, nesnenin aydınlanan yüzünün tersinde oluşan karanlığa gölge denir. Işık nesneye çarparak ileri gidemez.

Tabii nesne şeffaf değilse. Fakat nesnenin etrafından sonsuza doğru ileriye doğru gidecektir. Eğer nesneye çarpan ve ışık duvar gibi başka bir engele çarptığında burayı aydınlatacak, fakat nesneden geçemediği için nesnenin izdüşümünde koyu bir ortam oluşacaktır. Bu koyuluğa gölge denir.

Gölgeden korkmak yerine onu kontrol ederek faydalarından istifade etmek gerekir. Sinema perdesi ve televizyon ekranı iki boyutludur ve derinlik, üçüncü boyut sanal olarak gölge olmadan elde edilemez. Gölge cisimlerin fiziksel özelliklerini ortaya çıkarır ve bir anlam kazandırır.

İnsan yüzü de buna dâhildir. Gölgesiz bir yüz ifadesizdir. Aslında ışık yapmak demek kontrollü gölgeler yaratmak demektir.

Gölgenin Faydaları

İnsan beyninde oluşan görüntü içindeki nesnelere hakkında daha fazla bilgi vererek görüntü - beyin - psikoloji ilişkisine yardımcı olmak gölgenin en büyük faydasıdır.

Gölge yardımıyla nesnelere boyutlandırmak

Sadece ışık vererek aydınlatılmış bir nesne yerine ışık yapılarak üzerinde belirli gölgeler yaratılmış nesnelere, kontrollü gölgelerle derinlik kazanır.

Gölge yardımıyla saklamak

Makyaj yardımıyla doğada olmayan karakterler yaratıldığında pırıl pırıl bir aydınlatmada seyirciyi etkilemek ve makyajın hatalarını gizlemek olanaksızdır. Makyaj yardımıyla yapılan yara izleri veya plastik malzeme biraz gölgede bırakılarak saklanır. Oyuncunun yüzündeki bazı morluk veya yaralar da gölgede bırakılarak seyirciden gizlenebilir. Terminatör isimli filmde makyaj 8 saat sürdüğü halde seyircinin etkilenmesi için yüz hep gölgede bırakılmıştı. Çekim yapılan mekândaki seyirciyeye gösterilmek istenmeyen nesnelere veya bölgelere gölgede bırakılarak saklanır. Böylece konuyla ilgisi olmayan nesnelere çerçeveden yok etmiş oluruz.

Gölge yardımıyla korkutmak

Normalde boyutları bilinen canlıların, nesnelere gölgeleri uzatılarak, büyütülerek iri ve deforme edilmiş biçimlerdeki görüntüsü insanı daha çok etkiler. Yürüyen bir insanın arkasından yaklaşan eli bıçaklı birisi yerine gölgesi daha korkunç bir etki yaratır. Aynı zamanda bıçaklı kişinin kimliğini sakladığından seyirciyeye sürprizler hazırlanabilir.

Film Işıklandırmasının Kökenleri

Film ışıklandırması, tarihsel olarak birkaç dönemden geçmiştir. Başlangıçta yalnızca işlevseldi. Duyarlılığı düşük negatifler, yavaş objektifler ve denetlenebilen güçlü ışık kaynaklarının yokluğu, sinemacıları bulunabilen her türlü ışığı sahneye yöneltmeye zorladı. Bunun sonucunda filmlerin çoğu, dış mekânda çıplak gün ışığı altında çekildi.

Stüdyolar bile açık havadaydı; setler arka avlularda kuruluyor ve ışık kaynağı olarak güneş kullanılıyordu. İlk stüdyo Thomas Edison ile beraber sinema teknolojisinin ortak yaratıcısı olan K.L. Dickson tarafından yapıldı. "Black Maria" adlı stüdyo, güneşin gün boyunca hareketini izleyebilmek için döner bir zemin üstüne inşa edilmişti.

Film endüstrisinin doğduğu yer olan New York'ta stüdyolar, binaların en üst katında, cam tavanlı olarak kuruldu. Tek denetim aracı, ışığı yumuşatmak ve dalgalanmalar sağlamak için camların altına gerilen devasa müslin perdelerdi. Daha sonra biraz daha ışık sağlamak için ark lambaları kullanıldı ama bunları denetlemek mümkün değildi.

Bu gidişi yıkan, acar tiyatro oyuncusu David Belasco ve onun ışık tasarımcısı Louis Harttman oldu. Belasco, dramın etkisini güçlendirmek için gerçekçi etkiler kullanmak istiyordu. Sahne tasarımcısı Adophe Appia da aynı günlerde çalışmalarını sürdürüyor ve gölgenin de ışık kadar etkili olduğuna, ışık ve gölgeyi kullanmanın, fikirlerin aktarımı için bir yol olduğuna inanıyordu.

Tam olarak bir kara film olmamakla birlikte, "Yurttaş Kane" de aynı dönemdedir ve o türün anlatımcı, görsel olarak çarpıcı ve özgül öyküleme olanakları yaratan anlatım tekniklerini kullanır. Bu sahnede gazeteci, Kane'in anılarının saklandığı mahzendedir. Muhafız, içinde sırların açığa vurulacağını umduğumuz anı defterini getirirken, sahneyi aydınlatan tek ışık demeti, Caravaggio'nun tablosunda olduğu gibi, karanlıkları delen bilgiyi temsil ediyor. Yumuşatma ışığı ile karşılanmayan güçlü arka ışık, karakterleri tam bir leke halinde bırakarak onların bilgisizliğini vurguluyor.

Belasco'nun fikirlerini sinema dünyasına taşıyan, onunla çalışmış bir aktör, Cecil B. De Mille adlı genç bir adam oldu. Kameraman Alvin Wycoff ile çalışarak, hem doğal olan, hem de görüntüyü kuşatan tek kaynak ışığını kullandı. Technicolor ortaya çıkınca gerek duyulan muazzam güçteki ışık, doğal ve anlatımcı ışıklandırmaya sekte vurdu ama siyah-beyaz filmler ışıklandırmayı yaratıcı ve etkileyici biçimde kullanmaya devam ettiler.

Kara Film

Anlatım aracı olarak ışıklandırmanın zirve noktalarından biri, hiç kuşkusuz kara filmler çağıdır:

Hemen hepsi siyah-beyaz çekilmiş olan, gerilim ve polisiye öyküleri anlatan kırk ve ellili yılların Amerikan filmleri. Kara film türünün en belirgin özelliği, loş aydınlatmadır: yan ışıklar, chiaroscuro (ışık-gölge oyunu).. Bu, elbette görsel tarzın çeşitli unsurlarından biri; bunun yanında kullanılan açılar, kompozisyon, montaj, derinlik ve hareket, hepsi yeni birer anlatım aracıydı. Hepsi II. Dünya Savaşı sırasında geliştirilen ve daha önce doğal mekânlarda film çekimini zorlaştıran lojistik sorunları hafifleten, daha hızlı ve ince grenli siyah-beyaz negatif, daha hızlı objektifler, küçük ve daha hareketli kaydırma arabaları, kolayca taşınabilir ışık kaynakları gibi teknik buluşlar bir araya gelerek bu tarzın gelişimine katkıda bulundu.

Bütün bunlar sinemacıların, yağmurla ıslanmış kaldırımlarında neon ışıklarının yansıdığı, loş bulvarlarında bilinmeyen tehlikelerin kol gezdiği ve gün battıktan sonra her yanı gizem ve tehdit dolu şehrin karanlık, acımasız sokaklarına çıkabilmelerini sağladı. Işıkcılar, baş ışıkçının/gaffer emri altında çalışırlar; görüntü yönetmeninin, kamera operatörünün talimatına göre, ışık kaynaklarının yerleştirilmesinden, çalıştırılmasından sorumludurlar.

Bir filmde aydınlatma büyük bir dikkat, bilgi ve beğeni isteyen iştir. Her şeyden önce sahnenin yeteri kadar aydınlatılması konusu gelir. Sinemanın ilk zamanlarında ışık kaynağı olarak cıva buharlı lambalar kullanılıyordu. Bunu, tiyatrodan alınan ark lambaları izledi.

Bugün ark lambalarıyla birlikte akkor ışıldaklar kullanılmaktadır. Ark lambaları genel olarak 75-300 amper gücündedir. Uçları birbirine yakın iki karbon çubuktan geçirilen elektrik akımının pozitif karbon ucunda bir akkor ışık meydana getirmesine dayanan ark lambaların siyah-beyaz filmlerde güneş ışığı, ay ışığı gibi etkiler elde edilmesinde kullanılır. Akkor ışıldaklar ise 150 Watt ile 10 kiloWatt arasında değişen toplayıcı ışıldaklardır. Bunlara toplayıcı ışıldak adı verilmesi, madenden bir başlık içinde bulunan güçlü bir lambanın verdiği ışığın aynaya yansması ve bu ışığın mercek yardımıyla belirli bir bölgeye yönetilebilmesidir.

Başlıca toplayıcı ışıldaklar, küçükten büyüğe, şöyle sıralanırlar: Küçük ışıldak (100-200 Watt), küçük toplayıcı (500-750 Watt), ikilik (2 KW), beşlik (5 KW), onluk (10 KW). Toplayıcı ışıldağın aksine dağıtıcılar, köşeli, içleri beyaza boyanmış ve bir tarafı açık madeni kutular içine yerleştirilen ışık kaynağından meydana gelmiştir; bunlarda mercek bulunmadığı için, ışığı geniş bir alana yayarlar. Dağıtıcılar 750 Watt'lıktır; bir de iki dağıtıcının birleştirilmesinden meydana gelen çift dağıtıcı vardır. Dağıtıcılar, toplayıcı ışıldaklara yardımcı olarak kullanılır. Toplayıcılar, belirli bir alanda çok aydınlık ya da keskin gölge elde etmekte, dağıtıcılar sahnenin genel aydınlığını arttırmada işe yarar. Görüntü yönetmeni ayrıca bu ışık kaynaklarını daha kullanışlı duruma sokmak için kepenk/Barn Doors adı verilen yardımcı araçlardan da yararlanır. Kepenkler, lambanın iş alanında bulunan metal kapaklardır. Bu kapaklar lambadan çıkan ışın huzmesinin şeklini değiştirmek için ayarlanabilir.

Bunların başlıcaları, önünde çift kanatlı kepenk kapakları bulunan bir ışık kaynağından meydana gelen, bu kapakların açılıp kapanmasıyla ışığı az ya da çok dağıtan çift kanatlı kepenk; ışık kaynağının önüne konularak sahneye düşecek ışık miktarını düzenleyen madenden, saydamsız bir kepenk olan ışık örtüsüdür/bayrak/flag.

Işık örtülerinin bir de oymalı [efektif] filtre denilenleri vardır ki, türlü biçimleri olan bu filtreler sahneye çeşitli gölgeler düşürülmesini sağlar.

Görüntü yönetmeninin en büyük yardımcılarından biri de, ışık kaynağından gelen ışınları belirli bir noktaya yöneltmekte kullandığı çeşitli boy ve yapıdaki yansıtıcılarıdır. Görüntü yönetmeni işte bu çeşitli ışık kaynaklarını ve yardımcı araçları belirli bir düzende yerleştirerek; konu üzerine düşen ışığın miktarını ve biçimini belirli bir anlayışa göre düzenleyerek sahneye belirli bir hava verir; iki boyutlu olan film üzerinde derinlik duygusu uyandıran üçboyutlu görünüşler elde etmeğe çalışır.

Genel olarak bir sahnenin aydınlatılmasında birinci derecede rol oynayan ışığa ana ışık denir. Bu ana ışık dar bir alanı kapladığı vakit, sahnenin büyük bölümü karanlıkta ya da yarı aydınlıkta [loşlukta] kalır. Bu çeşit ana ışığa cılız ana ışık denir. Ana ışık, bütün sahneyi gözü doyurur derecede aydınlatıyorsa buna da kuvvetli ana ışık adı verilir.

Aydınlatma, konunun aydınlatılış yönüne göre de birkaç çeşittir. Konu tam karşıdan aydınlatılıyorsa, yani ışık, kamera yönünden geliyorsa buna önden aydınlatma denir. Bu durumda konu gölgesizdir, konu üzerindeki bütün engebeler ortadan kalkar. Bunun karşıtı geriden aydınlatmadır.

Bu durumda konu, ışık kaynağı ile kamera arasında kalır, ışığın yönü kameraya doğrudur.

Geriden aydınlatma durumunda konunun görüntüsü siluet olarak görünür, ışık şiddeti ne kadar çok olursa bu siluetin belirginliği o kadar artar. Konunun alttan aydınlatılmasına alt aydınlatma, üstten aydınlatılmasına üst aydınlatma denir.

Bu durumlarda konunun gölgeleri yukarıya ya da aşağıya doğru uzar. Buna karşılık sağdan ya da soldan aydınlatmada, yani yandan aydınlatmada, gölgeler, ışığın geldiği yönün tersine doğru uzar.

Çapraz aydınlatma, yandan aydınlatma ile önden aydınlatma arasındaki ortalama durumdur. Görüntü yönetmeni sahnenin gereklerine göre bu çeşitli aydınlatmalardan hangisine başvuracağına karar verir.

Çiğ ışıktan loşluğa kadar çeşitli aydınlık dereceleriyle yönetmenin istediği havayı yaratmağa çalışır. Kısacası, ışıkla bir çeşit resim yapar.

Sinemada aydınlatmanın önemi, filme alınan sahnenin çok kez hareketli oluşundan da ileri gelir, Buna göre, aydınlatılması gereken sahne sürekli olarak değiştiği için, ışık kaynaklarının da buna uygun olarak sürekli düzenlenmesi gerekir.

Genel olarak bir filmin baştan sona kadar süren bir temel ışıklılık derecesi, bir de her sahnenin kendisine özgü, değişik ışıklılık derecesi vardır; görüntü yönetmeninin başlıca görevlerinden biri, bu iki değişik ışıklılık derecesinin birbirini bastırmayacak yolda düzenlenmesini sağlamaktır.

Birçok filmde, gereken dramatik havayı yaratmakta ya da filmin temel ışıklılık derecesini bütün film boyunca sürdürmekte başarısızlığa uğranması; filmin bazı bölümlerinin karanlık, bazı bölümlerinin gözü alacak ölçüde parlak oluşu, bu iki ışıklılık derecesinin birbirine uydurulmasındaki aksamadan doğar.

ŞAKŞAKÇI - KLAPE/OYUNCU - SET FOTOĞRAFI/SES EKİBİ

Şakşakçı, hem kamera ekibini hem de ses ekibini ilgilendiren bir görevi yerine getirir. Şakşakçının kamera ekibini ilgilendiren görevi, her çekimin başında, kameranın önünde çekim tahtası/klape adı verilen dikdörtgen biçimindeki bir levhayı tutmaktır.

PROD. EXAMPLE:		
TITLE THE MOTION PICTURE		
SCENE	TAKE	NO.
5	2	4
DIRECTOR	JOHN DOE	ROLL
CAMERA	JANE DOE	
DATE	18.2.07	<input type="checkbox"/> MOS <input type="checkbox"/> DAY NIGHT DAWN <input type="checkbox"/> INT. EXT.

Çekimler ayrı ayrı parçalar halinde çekildikleri için, bunların seslendirmede ve kurguda kolaylıkla birbirinden ayırt edilebilmesinde, her çekimin başında yer alan çekim tahtası görüntüsü büyük bir kolaylık sağlar. Film sesli olarak çekiliyorsa, bu çekim tahtasının altında, levhaya bağlı bir tahta kullanılır. Çekim tahtası, üzerinde filmin adı, çekim sayısı ve çekimin kaçınıcı defa çekildiği, tebeşirle yazılan bir karatahtadır.

Bu tahta, levhaya çarptırılınca bir “şak!” sesi çıkarır, şakşakçı da adını buradan alır. Şakşağın sesi her çekimin başında ses kuşağı üzerine alındığı için, görüntü kuşağı ile ses kuşağının kolaylıkla eşlenmesine yardımcı olur.

Sinemacı, görüntü ile ses kuşağını birleştirmek istediği vakit, şakşağın çekim tahtasına çarptığı anı gösteren görüntünün yanına ses kuşağında “şak!” sesinin çıktığı görüntüyü getirir, böylelikle her iki kuşak da birbiriyle eşlenmiş olur.

Fotoğrafçı, reklâm işlerinde kullanılmak üzere çeşitli fotoğrafları çeken kimsedir.

Genel olarak bu fotoğraflar iki çeşittir: Oyuncu fotoğrafı, çalışma fotoğrafı. Birincisi, her hangi bir oyuncunun özel olarak poz verdiği vakit çekilen fotoğraftır. İkincisi, bir filmin çekilişi sırasındaki her hangi bir çalışmayı gösterir.

Günümüzde dijital klapeler/çekim tahtası kullanılmaktadır.

Ses Ekibi

Ses ekibi, ses yönetmeninin başkanlığında ses yönetmen yardımcısı, mikrofoncudan meydana gelir. Ses yönetmeni, bir filmin çekilişi sırasında görüntüyle ilgili sesleri almak, çeşitli sesleri (konuşma, gürültü, müzik...) birleştirmek, bunların teknik ve sanat bakımından başarılı olmasını sağlamakla görevlidir.

Dekorların akustik bakımından uygunluğunu araştırmak, kamera hareketlerine uygun olarak mikrofonun hareketlerini saptamak, ses şiddetini ayarlamak, ses yönetmeninin başlıca işleri arasındadır.

Ses yönetmen yardımcısı, ses alıcısını çalıştırır, sesin ses kuşağı üzerine geçirilmesini gerçekleştirir.

Mikrofoncu, çekim sırasında ses kaynağının yer değiştirmesine göre mikrofonun hareketlerini sağlar; bu amaçla madenden yapılmış bir mikrofon kolu[boom]nun ucuna asılı mikrofonu, kameranın görüş alanı içerisine girmeyecek ya da mikrofon gölgesini filme alınan sahneye düşmeyecek biçimde yönetmekle görevlidir.

Dekor - Giysi – Makyaj

Bir film için gerekli bütün dekorların yapılması, çatılması, bu dekorun içinin donatımı, bu dekor ve donatım için gerekli hazırlık çalışmaları sanat yönetmeninin bakımı altında yürür.

Sanat yönetmeni de, görüntü yönetmeni gibi hem usta bir sanatçı, hem iyi bir teknikçidir. Sanat yönetmeni çekim senaryosunu iyice inceler, dekorla ilgili gerekli bütün notları çıkarır.

Yönetmenin belli bir sahneyi canlandırması için, nasıl bir dekor meydana getirilmesi gerektiğini tasarlar. Bu dekorların bir yandan yönetmenin isteğine cevap vermesi, filmin niteliklerine uyması, bir yandan da sinemanın gereklerine uyması şarttır.

Sinemanın gerekleriyle anlatılmak istenen nokta, bu dekorların görüntüde iyi bir sonuç vermesi, ayrıca kameranin çalışmasını kolaylaştıracak [kamera hareketleri, ışık kaynaklarının yerleştirilmesi, çekim ekibinin rahatça çalışabilmesi, sesli çekimlerde akustik bakımından uygun bir ortam...] yapıda olmasıdır. Sinemada dekor, her şeyden önce filmin konusuna uygun havanın yaratılmasında büyük bir etkidir.

Sanat yönetmeni bu havayı çekim senaryosunun genel yapısından çıkarır, bunun maddi şartlarının yaratılmasına çalışır. En küçük ayrıntının seçiminde, bu ayrıntının gerçekleştirilmesinde ve kamera önüne yerleştirilmesinde bu amaçla davranır.

Sinema dekorunun tiyatrodakinden çok ayrı olduğunu daha önce de belirtmiştik. Tiyatroda üç duvarla çevrili, basit, son derece şematik bir dekorla yetinilir. Oysa sinemada mercek, en ufak yanılmaları, gerçeğe aykırılıkları büyülterek verdiğinden bu kadar basit bir dekorla yetinmek mümkün değildir. Seyircinin gerçek hayattakinden ayırt edemeyeceği yapıda dekorlar yaratmak gerekir.

Bir filmde birbirinden çok ayrı dekorların yer aldığı düşünülürse sinema dekorlarının yaratılmasındaki güçlük daha iyi anlaşılır. Bundan başka filmlerin türleri ile dekor arasında da sıkı bir bağlantı vardır. Bir güldürünün, psikolojik bir dramın, bir korku filminin, bir savaş filminin, kovboy filminin, polis filminin dekorları birbirinden oldukça ayrı özelliktedir.

Sanat yönetmeni bütün bunları göz önüne alarak çalışır. Bir dekorun meydana getirilmesinde, çekim senaryosunun incelenmesinden sonraki evre, bu dekorun tasarlanması, bunun taslak olarak kâğıt üzerine dökülmesidir.

Kâğıt üzerindeki dekor, sadece şematik resimlerden meydana gelmez; sanat yönetmeni filmlerin belli başlı dekorları ve dekorlar içinde geçen belli başlı sahneleri için, çeşitli açılardan yapılmış yüzlerce resim yapar.

Bundan sonraki evre, bu iki boyutlu taslakların dekor olarak gerçekleştirilmesidir; Bunda da sanat yönetmeninin başlıca yardımcısı dekorcudur. Dekorcu; marangoz, alçı işçisi, doğramacı, boyacı... gibi işçilerle el ele vererek dekorların yapımını gerçekleştirir.

Bu çalışmanın, aşağı yukarı gerçek bir "inşaat"tan hemen hiç farkı yoktur. Filmdeki bir kapı, gerçek kapı, merdiven, gerçek bir merdivendir.

Dekorların, gerçek bir inşaattan farkı, çok kez inşaatta hiç kullanılmayan fakat görünüş bakımından filmde tamamıyla gerçek inşaat duygusunu uyandıran malzemenin kullanılışı; dekorların çok kez tam değil ancak gerekli bölümlerinin yapılmasıdır.

Örneğin; bir oda dekoru için, odanın tamamını yapmağa her vakit lüzum yoktur, üç hatta iki duvarın yapılması yeter. Bunun aksine bazen bütün bir apartman dairesini, iç içe geçmiş salonları yapmak gerekir.

Bu çeşit eklentileriyle birlikte tamamı yapılmış olan dekorlara tam dekor adı verilir. Bu dekorlar, senaryonun gereğine göre, sürekli sahnelerin yer aldığı, kamera hareketleriyle bir odadan öbürüne, bir salondan bitişiğine ara vermeksizin geçilmek zorunda kalındığı vakit yapılır.

Buna karşılık, tam dekorun, gerçek dekorun yapılması bazen mümkün olmaz, bazen de mutlaka gerekli değildir. O vakit de optik olanaklardan, görsel yanımlardan yararlanılarak, aynı sonucun daha kolay yoldan elde edilmesine çalışılır.

Bazen de tamamıyla film hilelerine dayanan dekorlara başvurulur. Bu çeşit dekor hilelerinin en basiti, belirli bir sahnede arka sırayı meydana getiren dip dekorunun resim ya da fotoğraf yoluyla gerçekleştirilmesidir.

Örneğin; bir pencerenin dışında birtakım yapılar gözükyorsa, bu yapıların yerine son derece büyütülmüş fotoğraflardan meydana gelen dip/fon fotoğrafı kullanılır.

Fakat dip fotoğrafı ancak cansız bir fon meydana getirir. Hareketli bir fon meydana getirmek üzere geriden gösterime başvurulur.

Geriden gösterimde dip fotoğrafının yerini yarı saydam bir perde alır. Bu perdenin dekora açılan yüzünün gerisinden göstericiyle daha önce çekilmiş bir film yansıtılır; böylece pencerenin ötesinde hareketli, tabii bir dekor varmış gibi bir sonuç elde edilir. Nitekim hareket halindeki otomobilin yer aldığı sahnelerde de, otomobilin penceresinden dışarıda görünenleri vermek için çok kez geriden gösterime başvurulur; bu dururumda da oyuncular, stüdyoda olduğu yerde duran bir otomobil içinde yer alırlar, otomobil geriden gösterim yapılacak perdenin önüne yerleştirilir. Perdeye, daha önce hareket halindeki bir otomobilden alınmış film yansıtılır. Otomobil hafifçe oynatılır, böylelikle gerçekte yerinde duran otomobil az ya da çok hızla hareket ediyormuş gibi görünür. Yine geriden gösterime başvurularak bir denizi, bir ormanı, bir dağı böyle hareketli fon olarak stüdyoda kullanmak mümkündür. Bu durumda stüdyodaki bir oyuncu Afrika'nın balta girmemiş ormanındaymış gibi gösterilebilir.

Bir dekorun tamamının yapılması büyük emek, para ve zaman istediği vakit, bu dekorun yalnız bir parçasını gerçek dekor olarak hazırlamak geri kalan kısmını küçük bir maket yardımıyla tamamlamak mümkündür, bu çeşit çekime, maket çekimi adı verilir. Maket çekiminde, kameranın biraz ötesine küçük bir maket yerleştirilir, bu maket gerçek dekorun bir devamıdır. Kameranın merceği uzaktaki yarım gerçek dekor ile yakındaki maketi birbirinin devamı olarak birleştirerek verir.

Bunun ayna ile yapılan, ayna çekimi gibi çeşitleri vardır. Bütün bu çekimler sağlam bir optik ve perspektif bilgisi, tam bir ölçüleme gerektirir. Belli bir yerin çok uzaktan alınmış çekimleri için de maketten yararlanılabilir.

Ustaca yapılmış ve bir masa büyüklüğüne yayılmış bir maket, optik kurallar sayesinde bir şehrin uçaktan alınmış görüntüleri gibi görünebilir. Maketler aynı zamanda, bazı önemli dekorlar için de hazırlanır. Bu durumda maketin çekimde hiçbir rolü yoktur, fakat temsil ettiği dekorun tam görünüşünü, bu dekor içinde kameranın çeşitli hareketlerini önceden düzenlemekte büyük yardımcı dokunur.

Dekorların boyanması da, önemli bir konudur. Filmin özellikleri ve aydınlatma bakımından, dekorlar gerçekte olmaları gerekenden çok, belirli bazı renklere boyandığı takdirde iyi sonuç verir. Eskiden siyah-beyaz filmler için en çok kullanılan renk griydi; bugün bej, açık mavi, yeşil, krem renkler daha çok kullanılmaktadır.

Renkli filmde ise boyama işi ilk sırada yer alır. Dekorlarda bazen özel birtakım görünüşler sağlamak da gerekir. Bunun en çok rastlanana, dekorun eski bir görünüşe bürünmesidir. Yüzyıllık bir yapımın sıvaları dökük, duvarları çatlamış, toz toprağa bulanmış görünüşünü sağlamak bilgi, gözlem, dikkat işidir.

Dekorlar bir defa kuruldu mu, sıra bunların döşenmesine gelir. Bunun için donatımcı, döşemeci, döşemeci yardımcısı birlikte çalışırlar. Döşemeci bir dekor için gerekli mobilyayı, halıları, perdeleri, öbür çeşitli eşyayı seçer. Giysi, genel olarak belirli bir karakteri, belirli bir toplum katından insanı dış görünüşüyle tanıtmakta önemli bir etkidir. Belirli bir tip, belirli bir giyim tarzının dışında düşünülemez.

Bu bakımdan çekim senaryosundaki belli başlı tiplerin ne giyecekleri, nasıl giyinecekleri, yönetmen ile sanat yönetmenin, başgiysici ile giysi yaratıcısının baş başa verip kararlaştırmaları gereken bir konudur.

Tarihsel konulu filmlerde giysi daha da önem kazanır, çünkü bu kez işe belirli bir çağın giyinişini tarih gerçeklerine en uygun biçimde yaratmak için o çağın giyinişini bütün ayrıntılarıyla incelemek konusu da katılır. Değişik ülkelerdeki giyiniş, birkaç yıl arayla değişiveren modanın belirli bir tarihteki durumunu yakından izlemek gerekir.

Bundan başka, yalnızca gerçeğe uygunluk değil, fakat aynı zamanda yeni bir giysi yaratmanın da ilk sıraya geçtiği çalışmalarla karşılaşılabilir. Nitekim tanınmış giysi yaratıcılarının filmlerinde ortaya attıkları giysilerle kendilerinin de bir moda yarattığı sık sık rastlanan olaydır. Bir filmin giysi işleri, herkesten önce giysi yaratıcısı ile başgiysicinin sorumluluğu altındadır.

Giysi yaratıcısı

Çekim senaryosundaki belli başlı kişilerin durumlarını inceler, yönetmenle birlikte bu kişilerin karakterini, özelliklerini tartışır, giysi taslakları hazırlar, bu taslaklara göre giysinin hazırlanmasını sağlar. Bu çalışmalarında giysi yaratıcısına başgiysici yardım eder.

Başgiysici

Ayrıca giysileri diken terzileri yönetir, provaları yapar, giysilerin zamanında hazır olması, çekim sırasında gerekli değişikliklerin yapılmasını sağlar, nihayet bunların korunmasından da başgiysici sorumludur.

Makyajcı

Makyajcı bir yandan görüntü yönetmenine, bir yandan sanat yönetmenine bağlıdır. Makyajcı, her hangi bir oyuncunun yüzüne filmin gereklerine uygun bir görünüş vermekle görevlidir.

Bu bakımdan makyajın başlıca üç çeşidi vardır:

- Oyuncunun resme giderliğini artırmak
 - Ya da bunu sağlamak,
 - Oyuncuyu belli bir tarihsel kişinin görünüşüne sokmak.
-

Resme giderlik, her hangi bir kimsenin hoşça giden, güzel, çekici bir görüntü verebilme yeteneğidir. Bazı kimselerde bu bir tabiat vargısıdır; görünüşte hiçbir özelliği olmadığı halde görüntüde çok güzel görünen kimseler vardır. Bunun aksine, son derece güzel olduğu halde görüntüde hiç de iyi sonuç vermeyen kimselere rastlanır.

Makyajcı, bir filmdeki belli başlı oyuncular için fişler tutar, bunların makyaj özelliklerini kaydeder. Bazen, sahnenin durumuna, aydınlatmağa ve kullanılan duyarkatın çeşidine göre deneme niteliğinde kısacık bir film çekilir. Doğrudan doğruya makyaja dayanan bazı tiplerin yaratılışında ise, makyajcının önemi büsbütün artar. Bu durumda, makyajcının, oyuncunun alçıdan yapılmış büstü üzerinde çalışması gerekir.

Oyuncular

Oyuncu terimi, bir filmde her hangi bir kişiyi canlandıran kimseleri anlatan genel bir terimdir. Gerçekte, gerek nitelikleri gerekse gördükleri iş bakımından oyuncular çeşit çeşittir. Nitelikleri bakımından oyuncuları yaratıcı ve yıldız olarak iki büyük bölüme ayırmak yerinde olur.

Yaratıcı oyuncular, birbirinden çok ayrı tipleri, bu tipin bütün özelliklerini en ince ayrıntılarına kadar verebilen, her filmde bambaşka bir kişiyi canlandırabilen sanatçılardır. Yaratıcı oyuncudur.

Yıldızlar ise hemen her filmde kendi kendilerini, başlangıçtan beri temsil ettikleri bir kalıp-tipi tekrarlayan, ünlerini sanat yeteneklerine değil görünüşlerine, yoğun bir reklâma, çevrelerinde yaratılan efsane havasına borçlu olan oyunculardır. Jodie Foster, Julia Roberts, Marlon Brando, Jack Nicholson, Robert de Niro, Al Pacino, Şener Şen.... bu bölüme girer.

Bir filmde başlıca kişileri canlandıran oyunculara başoyuncu adı verilir; bunların hemen yanı sıra gelen oyuncular da ikinci rol oyuncularındır. Kısa sürmekle birlikte dikkati çeken bir tipi canlandıran oyunculara ufak rol oyuncuları, kalabalık sahneleri doldurmakta kullanılan, birkaç cümlelik konuşması olan ya da hiç konuşmayan oyunculara da figüran adı verilir.

Çekim

“attığını vuracaksın, ya çektiğini ..?”

“To shoot”, İngilizce’de ateş etmek, tetiği çekmek, vurmak anlamlarına geldiği gibi, fotoğraf ve film çekmek anlamına da geliyor. Bu iki eylemin ortak noktalarından ilk akla geleni, ikisinde de bir hedef saptamak, ona nişan almak veya odaklanmak olarak tarif edilebilir.

Bir sinema yapıtının film üzerine doğrudan doğruya alınmasıyla ilgili çalışmaya çekim denir. Hazırlık evresinden sonra gelen çekim evresi, ilk çekim gününden son çekim gününe kadar uzanır ve çekim süresi adını alır.

Çekim günü, çalışılmayan günlerin karşılığı olarak kullanılan ve çekimin yer aldığı günleri belirten bir terimdir. Buna göre bir çekim süresi içinde çalışılmayan günler ve çekim günleri yer alır. Bir filmin hazırlık süresiyle çekim süresi ülkeden ülkeye ve filmde filme değişir. Genel olarak bir filmin hazırlığı ne kadar ayrıntılı olarak gerçekleştirilmişse, çekim süresi o kadar kısaldır.

Bundan dolayı bir filmin hazırlığını mümkün olduğu kadar ayrıntılı olarak gerçekleştirmek daha verimli olur; çünkü filmin giderini asıl kabartan, çekim süresinin uzunluğudur. Türkiye’de sinema çalışmalarının gerektiği kadar verimli olmayışı, hazırlık evresine gereken önemin verilmemesinden ileri gelmektedir.

Çok kez, senaryonun bile çekim süresi içinde günü gününe tamamlanmaya çalışıldığını daha önce görmüştük. Bu da bir yandan çekim süresinin uzamasına, ya da nitelikten vazgeçilerek bu sürenin anormal şekilde kısaltılmasına, bir yandan da çekim sırasında karışıklıklara, çözülmesi güç meselelere yol açmaktadır.

Genel olarak, bir film tasarımının doğuşundan ilk çekim gününe kadar bir yıllık hazırlık döneminin yer alması normaldir. 12 aylık bir hazırlık dönemi sonunda normal uzunluktaki bir film 6 haftalık bir çekim süresi gerektirir. Bizde ise, hazırlık süresi çok kez 3-4 ayı geçmemekte, bu bölük pörçük hazırlanmayla bir ay, 20 günlük çekim sürelerinde film çevrilmektedir. Daha önceki konularda görmüştük; Senaryo, mekan, sanatsal yönler ve oyuncularla yapılan ön çalışma ne kadar oturmuşsa, çekim süresi ve film bütçesi o kadar azalır.

Bir film çekiliyor

Filmin hazırlık evresi sona erdikten, ilgili herkes hazırlığını yaptıktan, gerekli malzeme ve kişiler sağlandıktan sonra başlayan çekim süresinde bir çekim gününün nasıl geçtiğini görelim: Yönetmen yardımcısının bir gün önceden dağıttığı günlük döküme göre ertesi sabah sette her şey ve herkes saatinde hazır durumda olmalıdır. Ekiplerden herhangi birindeki kişi ya da herhangi bir alet, aksesuar vs. gibi bir şey eksik olursa çekim yapılamaz ve iş uzar. İşin uzaması yani zamanın artması beraberinde bütçenin artışını da getirir. Bunun sıkça tekrarlanması hali, bir yapımcının bu işten zarar etmesinin başlangıcıdır.

Dekor işçileri dekorları hazırlamış, donatımcı sahne donatılarını yerli yerine koymuştur. Çekim saatine kadar oyuncuların makyajı yapılır, saçları taranır, giysileri giydirilirken, sette ışıkçılar ışıkları hazırlar; görüntü yönetmeni ile kamera yönetmeni kameranın hareketlerini kararlaştırır, denemesini yaparlar.

Ses yönetmeni ile yardımcıları, mikrofonun hareketlerinin nasıl yapılması gerektiğini hesaplarlar. Çekim başlamazdan önce, yönetmen oyuncuları bir köşeye çekerek oynanacak sahne konusunda kendilerini aydınlatır, sonra çekimden önce bu sahne, yönetmen iyice pişirildiğine karar verinceye kadar, tekrarlanır. Sahnenin provası birkaç kere de kamera hareketleri, ışıklar ve mikrofonla birlikte yapılır. Her şey ve herkes hazır olunca çekime geçilir.

Eğer film çekimi, Amerika’da devasa şirket stüdyolarından birinde yapılıyorsa; yönetmen ses alma odacığındaki ses yönetmenine sesin gelip gelmediğini sorar, ses yönetmeni ses geçirmez olan ses odacığından durumu bildirir. Stüdyo dışındaki kırmızı ışığın

yanıp yanmadığı kontrol edilir; çekim sırasında sete kimsenin girmemesi için kapının dışındaki kırmızı lamba yakılır.

Yönetmen bundan sonra kameranın çalıştırılması için “motor/çekim” emrini verir. Kameranın çalıştırılmasıyla birlikte şakşakçı çekim tahtasıyla objektifin önüne gelerek klapeyi tutar filmin adını, çekim sayısını ve kaçınıcı çekim olduğunu bağırarak söyler ve klapeyi vurur.

Klapeyin kamera önünden çekilmesiyle birlikte yönetmen oyunculara “oyun/başla!” emrini verir, böylece çekime geçilir.

Her ne kadar yukarıda gördüğümüz üzere, oyuncular sahneyi defalarca prova etmişlerse de hiçbir zaman bir çekimin tek olarak çevrildiği görülmemiştir. Her şeyden önce laboratuardaki her hangi bir kazaya karşı çekim en az iki kere yapılır. Bunun dışında çekim sırasında her hangi bir aksama olursa [sesli çekimlerde gereksiz bir gürültü, konuşmalarda yanlışlık, yanlış bir kamera hareketi, oyuncunun istenmeksizin görüntü dışında kalışı...] çekim tekrarlanır.

Özellikle yönetmen oyundan memnun kalmadığı vakit de aynı çekim birkaç kere tekrarlanır. Bazen de yönetmen aynı sahnenin birkaç değişik açıdan, görüş noktasından çevrilmesi gereğini duyar. Bundan dolayı genel olarak bir çekim 5–6 kere çevrilir. Böylece her seferinde çekim levhasında çekimin kaçınıcı defa çevrildiğini gösteren sayı değiştirilmek yoluyla çekim yeniden alınır. Bazı yönetmenlerin çalışmalarında, oyuncunun o sahnedeki farklı yorumuna da yer verdiği ve dolayısıyla bunun için de tekrar yapılması olağandır.

Bundan sonra bir başka çekime geçilir. Bu yüklü ve titiz çalışmadan ötürü, bir çekim gününde aşağı yukarı ancak yarım düzine kadar çekim elde edilebilir; bunlar da tamamlanmış filmde ancak 2-3 dakika sürebilecek bir film parçası meydana getirir. Tabii bu, büyük bütçeli yapımlar içindir.

Çekilen filmler yıkanmak üzere laboratuara gönderilir; laboratuarda yıkanan negatif filmlerin, pozitif seyir kopyaları ertesi çekim günü sonunda başta yönetmen olmak üzere ilgili teknik elemanlar tarafından seyredilir. Çekim mekanının laboratuvarlara uzak olduğu yerlerde bu süre bir iki gün uzar.

Günlük çekim adı verilen bu parçaları inceleyen yönetmen, bir çekimin hangi çekiminin daha başarılı olduğunu, çekim sırasında alınan notlarla da karşılaştırarak kararlaştırır. Yönetmenin günlük çekimler arasından seçtikleri kurgu odasına yollar. Böylece bir filmin çevrilişi bittiği zaman çekim senaryosundaki 500-600 çekime karşılık, kurgu odasında 2000 - 3000 çekim birikmiş, olur. Her çekime, yukarıda da belirtildiği gibi, devamlılık asistanının kurgu raporu eklenmiştir.

Kurgu

Yönetmenin denetiminde çalışan kurgucu, bu çekimleri inceler; yönetmenle birlikte, kullanılacak çekimleri yeniden ayırır [çekimde alınan notlar bu işe kılavuzluk eder]; çekim sırasındaki sıraya, yani çekim sayısı sırasına göre, bu çekimleri uç uca ekleyerek kaba kurguyu meydana getirir.

Bundan sonra, kurgucunun asıl önemli görevi olan ince kurgu başlar.

Burada kaba kurguda olduđu gibi mekanik bir alıřma deđil, yaratıcı bir alıřma gerekir. Kurgucu daha nce ekim senaryosunu iyice incelediđi iin filmin genel yryřn, her sahnenin, ekimin temposunu kafasında canlandırır; eli altındaki kaba kurgulu filmi defalarca izleyerek bu temponun tamamlanmıř filmde nasıl sađlanabileceđini kararlařtırır.

Filmi keser, yapıřtırır, tekrar keser; ekimlerden bazılarını atar; sahnenin geliřmesinde akıcılıđı bozan her hangi bir duruma rastladıđı zaman, iki ekim arasına bu akıcılıđı sađlayan yeni bir ekim, bađlayıcı ekim ekler; bazı ekimlerin yerini deđiřtirir.

Bylelikle bir yandan filmin genel temposunu, bir yandan da akıcılıđını sađlar. Kurgucunun bundan sonraki en nemli iři, yine tempo ve akıcılıkla ilgili olarak filmin noktalamasını gerekleřtirmektir.

Noktalama, bir filmin ekim, sahne, ayırım, blm gibi eřitli paralarının birbirine bađlanma biimlerine denir. Bu konuda senaryoda gsterilen noktalamaları da gz ardı etmeden alıřır. Ancak aksine bir grř varsa da onu ortaya koyar.

Noktalamanın en basiti, bir ekimin br ekime eklenmesiyle yapılır. Bu durumda bir grntden br grntye dođrudan dođruya geilir ki buna kesme denir. Kesme, genel olarak ekimleri birbirine bađlamakta kullanılır.

Zincirleme, bir ekimin grntleri yavař yavař belirsizleřirken, ondan sonraki ekimin grntlerinin yavař yavař belirmesi ve ncekilerin yerini almasıdır. Genel olarak sahneler, zincirleme yoluyla birbirine bađlanır. Zincirlemeden daha kuvvetli noktalama eřidi, kararma ve aılmadır.

Kararmada, grntler yavař yavař karararak, kapkaranlık hale girer ve grnmez olur. Aılma, bunun aksine, kapkaranlık grntlerin yavař yavař aydınlanarak yerini belirli grntlere bırakmasıdır. Genel olarak ayırımlar, blmler kararma ve aılma yoluyla birbirine bađlanır.

Bunun bir bařka eřidi de silinmedir. Silinmede, ikinci ekimin grnts perdenin her hangi bir křesinden belirir, ilk ekimin grntsn her hangi bir biimde (dz, eđri, kırık, yatık izgiler...) silerek yerini alır. Bunun silinme ile kararan ve aılan silinmeli kararma ve silinmeli aılma eřitleri de vardır.

Silinme ile kararma ve aılmanın birleřmesinden meydana gelen noktalama eřitleri de noktalı aılma ve noktalı kararmadır. Birincisinde, kapkaranlık bir grntnn ortasındaki bir nokta yavař yavař byyerek yerini grntlere bırakır. İkincisinde grnt bir emberden nokta biimine dođru gittike klen řekilde karararak grnmez olur.

Bařka bir noktalama eřitleri de, ekim sırasında yapılan yıldırım geiřidir. Yıldırım geiři, bir ekimin sonunda kameranın hızlı bir evrinme yapması, bundan sonraki ekime de yine hızlı bir evrinmeyle bařlaması sonunda elde edilir. Bylece bir ekimin son grntleri ile ikinci ekimin ilk grntleri, gzle seilemeyecek řekilde birbirine kenetlenmiř olur.

Kurgucu btn bunları ve daha birok film hilesini gerekleřtirmek iin optik basım aygıtı (Truca) denilen bir aygıttan yararlanır. Optik basım aygıtı iki filmi birden oynatan bir

gösterici ile son derece geliştirilmiş bir kameradan meydana gelir. Bu kamera, göstericinin bağlı olduğu üç metrelik maden taban üzerindeki rayda ileri geri hareket edebilir.

Bu aygıt, boş film üzerine bir ya da birkaç filmin görüntülerini aynı zamanda ya da ayrı ayrı olarak, çeşitli değişikliklerle saptayabilir. Görüntünün büyütülmesi, küçültülmesi, hareketin yavaşlatılması, hızlandırılması, tersine hareket, hareketin durdurulması, çeşitli noktalamalar, görüntünün ışıklılık derecesinin değiştirilmesi... Optik basım aygıtının başlıca işlemlerindedir.

Dijital teknolojinin gelişmesiyle film endüstrisi de onun getirmiş olduğu yeniliklerden yararlanmaya başladı. Artık çekilen negatifler, pozitif iş kopyasına basılmadan direkt olarak dijital ortama kaydediliyor. Bütün kurgu işlemleri burada sonlandırılıp, ona göre negatif kesim ve kurgu montajı yapılıyor. Bu işlemten dolayı da hem zaman hem de para kazanılmış oluyor.

Bu arada yapılacak olan efektif diğer işlemler için de bir kolaylık sağlanmış oluyor. Aynı konunun seslendirmenin bütün işlemleri için de geçerli olduğunu söylemeliyiz. Çünkü filmin bütün seslendirme işlemlerinde film ve banyo harcaması gerekirken, bu işlemlerin de dijital ortamda yapılmasından dolayı yine zaman ve para konusunda bir kazanç sözkonusu oluyor.

Özel efekt, (jargonda kısaca SPFX/SFX) film, televizyon, ve eğlence sektörlerinde yaygın olarak kullanılan, normal yollarla yaratılması mümkün olmayan veya çok riskli olan olayları yaratma yoludur.

Büyük patlamalar ve uzaya yolculuk gibi çekimlerde sıkça kullanılır. Yapılan şeylerin hepsi hayal değildir, bazı nesnelere yaratılır (örneğin: Star Wars).

Bir sap yapılır, üstüne bir çubuk koyulur ve üstüne kılıç ne renkse onun selofanı yapıştırılır. Işın kılıcı tamamdır.

Sıkça görsel efekt ile karıştırılmaktadır. Ancak özel efektler, çekim ile yapılır, bilgisayarla yaratılan imajlara da dayalıdır. Patlayan bir şey gerçekten patlatılır, ya da yıkılan bina, maket de olsa, gerçekten yıkılır.

“Kurgu/Özel Efekt

Görsel efekt ile yapılan patlamalar, sentetik partikül sistemleridir, yıkılan binalar, robot görünümü insanlar 3 boyutlu modellenmiş objelerdir. Bunlara birkaç görsel örnek verelim.

Kurgucunun eli altındaki öbür başlıca aygıtlar şunlardır: Kurgu masası, sarıcı, yapıştırıcı, eşleme masası, kazıyıcı, zamk. Kurgu masası, üzerinde kurguyu kolaylaştıracak yapıda bir gösterici bulunan masadan meydana gelir. Bu gösterici, hem görüntülerin seyredilmesini, hem de sesin dinlenmesini sağlar. Fakat öbür göstericilerden değişik birçok özellikleri vardır. Her şeyden önce, bu göstericinin verdiği görüntüler beyaz perde ölçeğinde değildir. 15-17 inç büyüklüğünde bir görüntü aksi izlenir.

Göstericinin hızı istenildiği gibi hızlandırılır, yavaşlatılır; film öne olduğu gibi geriye de sarılır, istenildiği kadar durdurulur.

Sarıcı, filmi bir makaradan öbürüne sarmak, böylelikle filmin yönünü değiştirmekte kullanılır. İki eksenden meydana gelen sarıcının bir eksenine bağlı olan kol döndürülünce, eksene bağlı makaralardaki film yer değiştirir. Yapıştırıcı, film parçalarının birbirine eklenmesinde kullanılan aygıttır. Bir yapıştırıcı esas itibariyle film üzerine hafif basınç yapan basit bir aygıttır.

İki film parçası birbirine eklenmek istenildiği vakit, birinin ucundaki duyarkatı silmek amacıyla birkaç milimetre eninde kazınır, kazılan yere zanik [film zamkı] sürülür, iki uç yapıştırıcının yatağındaki dişlere geçirilerek yerleştirilir, yapıştırıcı elle ya da pedalla işletilince bunları bastırır ve yapışmalarını sağlar.

Eşleme masası, üzerinde yan yana dört dişli makara bulunan bir masadan meydana gelir. Bu dişli makaralar, kamera ya da göstericideki dişli makaraları andırır. Kurgucu, çeşitli görüntü ve ses kuşaklarını bu makaralara takar. Bu makaraların hepsi aynı koldan çalıştırıldığı için hareketleri de eştir.

Böylelikle dört film de belirli bir noktadan makaraya yerleştirilmek şartıyla, eşlenerek hareket ettirilebilir.

Kurgucu, filmler üzerine her hangi bir işaret, not koymak isterse bu iş için özel olarak yapılmış bir yağlı kaleminden yararlanır.

Seslendirme ve Birleştirme

Daha önce de gördüğümüz gibi, sesli film çevrilirken, görüntülerle birlikte ses de, ayrı bir teyp yardımıyla ses kuşağı üzerine saptanıyordu. Kameranın hızına göre, bu işe özel ses kayıt cihazlarında bulunan bir kristal yardımıyla film çekim hızı da manyetik band üzerine ses kaydının yanı sıra işlenirdi. Bu hız kodları 8mm dar banttın 16mm ya da 35mm manyetik bandlara geçirilirken, senkronizasyonun sağlanması için stüdyodaki ses kaydının kayıt hızını da film çekim hızına göre ayarlar ve ona göre kayıt yapılır ki, kurgu sırasında görüntü ve sesin eşlemesinde bir kayma olmasın. Ancak günümüzde bu analog cihazların yerini digital ses kayıt cihazları aldı.

Bugün seslendirmede iki değişik usul kullanılmaktadır: **Optik seslendirme ve manyetik seslendirme.**

Optik seslendirme, 1927'de sesli filmin bulunuşundan günümüze kadar kullanılagelen ve sesin optik olarak elde edilmesine dayanan usuldür; yani filmin bir yanında yer alan 2,13 mm enindeki ses yolu üzerine ses titreşimlerinin fotoğraf usulüne dayanılarak alınması söz konusudur.

Bu nasıl sağlanır? Mikrofon tarafından alınan ses titreşimleri, mikrofonda elektrik titreşimleri haline sokulur; bu titreşimler amplifikatör yardımıyla güçlendirilir. Bu elektrik titreşimleri, ses kamerasındaki bir lambayı az ya da çok ışık verir hale getirir; lambanın ışıklığı, ses kuşağı üzerinde değişik ses görüntüsünün meydana gelmesine yol açar.

Optik seslendirmede ses yolu iki çeşittir;

- Birincisinde ses görüntüsü düzgün bir çizgi olarak uzanır, buna karşılık görüntünün yoğunluğu değişiktir. Buna değişir yoğunluklu ses yolu denir.
- İkincisinde yoğunluk ayırıcıdır, buna karşılık ses görüntüsü girintili çıkıntılı değişik biçimler gösterir; buna da değişir alanlı ses yolu adı verilir.

Bu ses görüntüleri, kameradan çıkarılan filmde gizli görüntü halindedir, bunun meydana çıkması için ses kuşağı laboratuvarda yıkanır, negatifi, daha sonra da pozitifi elde edilir.

Ses görüntüsünün gösterimde sese çevrilişi de şu yolu izler: Film, göstericinin ses bölümüne geldiği zaman, buradaki bir lambadan ses yolu üzerine sürekli olarak ışık düşer. Bu ışık ses görüntüsünün yoğunluğuna ya da biçimine göre filmin öte yanına değişik şiddette ya da biçimde geçer ve bir foto-elektriksel (foto-sel) üzerine düşerek elektrik akımına çevrilir. Değişik şiddetteki bu akım amplifikatörle güçlendirildikten sonra hoparlöre giderek ses meydana getirir.

Manyetik seslendirmede, ses kuşağının laboratuvar işleminden geçmesine gerek yoktur. Çünkü manyetik seslendirme optik işleme değil, mıknatıslama işlemine dayanır. Manyetik seslendirmede kullanılan kuşağın üstü duyarkat yerine demir oksit ile örtülüdür.

Mikrofondan gelen elektrik akımı, bir elektromıknatısa giderek şiddeti değişen bir manyetik alan meydana getirir. Manyetik ses kuşağı bu alandan geçerken, akımın şiddetine göre değişik olarak etkilenir. Bu kuşak, seslendirilir seslendirilmez yine aynı aygıt üzerinde çalınabilir.

Birleştirme

Bir filmin çekilmesi tamamlandığı zaman ortada en az üç ayrı ses kuşağı (konuşmalar, gürültüler, müzik) vardır; fakat tabii sesler, ses etkileriyle birlikte bu ayrı ses kuşaklarının sayısı bazen beşe altıya yükselir. Bundan dolayı, her şeyden önce bu ayrı ses kuşaklarının tek bir ses kuşağı üzerinde bileştirilmesi gerekir.

Film sesli olarak çevrildiği zaman bile, ses ile görüntü ayrı ayrı kameralarda ayrı ayrı kuşaklar üzerine alındığı için, ikinci iş, tek kuşak haline getirilen ses kameralarda ayrı ayrı kuşaklar üzerine alındığı için, ikinci iş, tek kuşak haline getirilen ses kuşağındaki ses yolunun, görüntü kuşağındaki yerine geçirilmesidir ki, bu da yeni bir işlemi, eşlemeyi gerektirir.

Birleştirme işlemi, birleştirme masası denilen özel bir masada yapılır: Çeşitli ses kuşakları birbirinden ayrı ses bölümlerine takılır ve burada eşlemeli olarak döner. Her ses bölümü bir ses yolundaki sesi verir, bu bölümlerden her biri birleştirme masasına bir kanalla bağlanmıştır.

Bu kanalların her birinin sesin niteliğini az çok değiştiren komuta düğmeleri vardır. Birleştirme sırasında film ses yönetmeninin önündeki bir perdede gösterilir. Ses yönetmeni önündeki komuta düğmeleriyle istenilen ses kuşağındaki sesin istenilen nitelikte çalınmasını sağlar. Bu sırada, ses kanalları aracılığıyla bu şekilde aynı zamanda verilen sesler, yeni bir ses kuşağı üzerine alınır.

Sonradan Seslendirme

Her hangi bir filmde yer alan sesler, görüntüyle aynı zamanda alındığı gibi, çeşitli sebeplerden dolayı görüntüden sonra ya da önce de alınabilir. Bir sesin, ilgili olduğu görüntüden sonra alınması durumuna sonradan seslendirme denir. Stüdyo içinde ya da dışında seslendirme şartları elverişli olmadığı zaman, seslendirme malzemesinin stüdyo dışında bir yere taşınması büyük güçlükler çıkardığı durumlarda sonradan seslendirme işlemine başvurulur.

Sonradan seslendirmenin en çok kullanıldığı alan, görüntüde yer alan oyuncunun konuşmalarını görüntü alındıktan sonra kendisinin ya da başkasının gerçekleştirmesidir. Oyuncu, belli bir sahnede güç bir durumda olduğu için (örneğin soluk soluğa, iki büklüm...) konuşmaları görüntüyle birlikte almak iyi bir sonuç vermeyebilir, bundan dolayı ses, görüntüden ayrı olarak sonradan alınır.

Ya da oyuncunun zamanı ya da sesi elverişli değildir, o zaman görüntüler alındıktan sonra konuşmalar bir başkası tarafından gerçekleştirilir. Bütün bunlar, seslendirme diye adlandırılan işlemi meydana getirir.

Seslendirmenin en yaygın kullanılış yeri, yabancı dildeki konuşmaların yerli dile çevrilmesidir. Bu durumda örneğin Arapça bir filmin konuşmaları Fransızcaya çevrilir; Arapça konuşan oyuncunun dudak hareketlerine uygun Fransızca karşılıklar bulunur ve konuşma Fransızca olarak yapılır.

Bunu sağlamak için de konuşmanın yer aldığı bölümler birçok defa sessiz olarak perdede gösterilir. Seslendirmeci görüntüde kendisinin seslendireceği oyuncunun dudak hareketlerini inceler, konuşmasını buna uydurmağa çalışır, böylece dudak eşlemesi sağlanınca yeni konuşma ses kuşağına alınır.

Ülkemizde yeni yeni sesli film çekilmesine rağmen, yine de çoğunlukla filmler, sonradan seslendirme yoluyla yapılmaktadır.

Önceden Seslendirme

Sonradan seslendirmenin tam karşısı önceden seslendirmedir. Önceden seslendirme, adından da anlaşılacağı gibi, önce sesin alınması, sonra da bu sesle ilgili görüntülerin alınması yoluyla olur. Örneğin bütün şarkılı, danslı sahnelerde önceden seslendirmeye başvurulur. Önceden seslendirmeye yol açan başlıca iki sebep vardır.

Birincisi, aynı zamanda çeşitli hareketler yapan, oynayan, dans eden oyuncunun bu durumda şarkı söylemesinin iyi bir sonuç vermemesi. İkincisi, görüntülerin ayrı ayrı çekimler halinde sağlandığı halde, sesin sürekli olarak sağlanması.

Önceden seslendirme şu yolu izler: şarkıcı, seslendirme odasında orkestrayla birlikte şarkısını söyler. Müzik ve şarkı ses kuşağına alınır. Bu ses kuşağı stüdyodaki bir hoparlörden verilirken, şarkıcı aynı şarkıyı petsen söyleyerek rolünü oynar, gerekli hareketleri yapar.

Bu sırada yönetmen şarkıcının oyununu filme alır, istediği gibi kamera hareketleri yapar, sahneyi çekimlere böler. Önceden seslendirme işlemi olmasaydı, kameranın bütün şarkı boyunca oyuncunun önünden ayrılması gerekecekti.

Eşleme

Bütün ses yolları bir ses kuşağı üzerindeki tek ses yolunda birleştirildikten sonra bunun görüntü kuşağındaki yerine geçirilmesi işlemine sıra gelir. Fakat bu yerine geçirme işi gelişi güzel olmaz, her hangi bir ses kaynağının [örneğin konuşan bir kimsenin] görüntüsü ile bu ses kaynağından çıkan ses arasında bir bağlantı bulunması gerekir.

Aksi takdirde ses ile görüntü arasında bir tutmazlık ortaya çıkar ki, bu da seyircinin derhal dikkatini çeker. Öyle ki, örneğin bir dudak eşlemesinde saniyenin 1/10 undan daha küçük bir yanlışın bile hemen göze battığı bilinmektedir. Şu halde, her şeyden önce görüntü ile bu görüntüye ait sesin birlikte yürümesini, yani eşlemeyi sağlamak gerekir.

Daha önce kurgu sırasında eşlemeyi sağlamak için film çekilirken görüntü levhasına bağlı bir şakağın nasıl kullanıldığını görmüştük: Klape görüntü levhasının yanına çarpılırken hem görüntüsü hem de sesi ayrı ayrı kuşaklara alınıyordu.

Eşleme sırasında, görüntü ve ses kuşakları eşleyiciye takılır. Klape görüntü levhasına çarptığı anı gösteren görüntü ile ses yolunda klape nin bu çarpışından meydana gelen sesi veren nokta [ki şiddetli sestten dolayı bu nokta kolaylıkla ayırt edilir] yan yana getirilince eşleme sağlanmış olur.

Fakat eşlemede dikkat edilecek bir nokta daha vardır: Görüntü ile bu görüntüye ait ses yolu tam aynı hizada değildir; ses yolu, ait olduğu görüntüden 20 kare ileridedir. Bunun sebebi, göstericide sesin çalınmasını sağlayan ses bölümünün, görüntünün perdeye yansıtılmasını sağlayan görüntü bölümünden [yani mercekten] sonra gelmesidir. Buna görüntü-ses aralığı adı verilir.

Görüntü-ses aralığına niçin lüzum vardır? Daha önce, kamerayı gözden geçirirken, filmin kamera içinde sürekli ve aralı olmak üzere iki çeşit hareketle yol aldığını görmüştük. Film, göstericide de hem sürekli hem de aralı olarak hareket eder. Oysa görüntü için gerekli olan aralı hareket ses için mahzurludur. Bundan dolayı göstericinin ses bölümü de, filmin sürekli harekete geçtiği bir noktaya yerleştirilmiştir.

Basım

Kameradan çıkan film yıkandıktan sonra bir negatif elde edilmiş olur. Bu negatif filmde görüntüler, doğadaki aydınlık bölümleri karanlık, karanlık bölümleri aydınlık olarak verir. Şu halde negatifin doğadaki görünüşü verebilmesi için, negatiftaki görüntülerin başka bir film üzerine alınması gerekir. Bu durumda "negatifin negatifi" elde edileceğinden, görüntüler doğadaki kılığa döner.

Negatiften elde edilen bu yeni filme pozitif adı verilir, bunu sağlamak için de basım işlemine başvurulur.

Basım aygıtının bir çeşidini yukarıda optik basım aygıtı adı altında görmüştük. Bütün basım aygıtlarının temeli boş film ile dolu filmin karşı karşıya ya da birbirine bitişik olarak eşlemeli çalıştırılmasına, bu sırada ışık kaynağından çıkıp dolu filmde geçen ışığın boş filmde duyurmasını etkilemesine dayanır.

Bu durumda, ışık çekilmiş filmin [yani negatifin] aydınlık bölümlerinden kolayca geçer ve duyarkatı fazla etkiler, karanlık bölümlerinden geçemez, dolayısıyla duyarkatı etkileyemez...

Böylece elde edilen ikinci film yıkanınca, negatiftekinin tamamıyla tersi sonuç verir.

Çoğaltma

Basım, yalnız negatif elde etmek için değil fakat çeşitli pozitif ve negatifler elde etme, filmin kopyalarını çıkarmakta da başvurulan bir işlemdir.

Gerçekte de bir filmin, kamerada kullanılan boş filmde elde edilen negatifi ki buna ana negatif/master denir, gerekli bir kopya çıkarıldıktan sonra bir daha kullanılmaz; çünkü bu ana negatif, yüz binlerce lirayı, aylarca süren çalışmayı temsil etmektedir.

Çeşitli işlemler sırasında kazaya uğraması ve her basımda görüntü değerinden biraz kaybetmesi ihtimali vardır.

Bu bakımdan filmin kurgusuna, seslendirilmesine hazırlık çalışmalarında kullanılan pozitif iş kopyası, en son biçimini aldıktan, ses ve görüntüyü bir arada taşıyan birleşik kopya meydana getirildikten sonra, filmin ana negatifinin bu son biçime göre kurgusu yapılır ve ancak birkaç kopya çıkarılmasında kullanılır. Sonra her çeşit kazaya karşı korunmalı bir film deposuna saklanır.

Ana negatiften çıkarılan başlıca kopyalar şunlardır: Güvenlik kopyası (negatifle aynı özellikleri taşıyan ve her hangi bir ihtimale karşı negatifle birlikte saklanan kopya); dünyada ilk oynatım, ilk oynatım sinemasında kullanılmak üzere birkaç kopya; çoğaltımda “kalıp” olarak kullanılmak üzere bir kopya.

Gerçekte bir filmin 100–150 kopyasını meydana getirmek için bu son kopyadan yararlanılır. Bu “kalıp” kopya, ana negatifin ince tanecikli pozitif bir film üzerine çıkarılan kopyasıdır. Ana pozitif [ana görüntü pozitif, ana ses pozitif] adı verilen ve çeşidine göre mavi, kırmızı, kahverengi olan bu kopyalar, kendisinden en az nitelik yitimiyle birçok negatif kopya çıkarmakta kullanılır. Bu negatiflerden de yine birçok pozitif kopya elde edilebilir. Piyasaya sürülen bu pozitif kopyalara işletme kopyası adı verilir. Basım sırasında negatif filmin bazı yanlışlarını düzeltmek mümkündür. Bunun için kertelemeye başvurulur.

Kerteleme [ankoş], basım aygıtındaki boş film üzerine çekilmiş filmde [negatiftan] düşecek ışık miktarını düzenleme, negatifin çekim sırasında fazla ya da az ışıklamadan doğan kusurlarını bu düzenlemeyle önlemek işlemidir.

Bu işle görevli olan kerteleyici, ya yılların verdiği göz alışkanlığıyla ya da kerteleme aygıtı denilen bir araçla negatifin ışıklılık derecesini, yani yoğunluğunu ölçer. Her sahnenin ışıklılık derecesini yönetmene bildirir. Yönetmen bir ölçek üzerinde 20 kerteğe ayrılmış ışıklılık derecesinden hangisinin hangi sahnede kullanılmasını istediğini bildirir.

Bu ışıklılık derecesini sağlamak, aynı zamanda çok kez tek çekim içinde bile değişiklik gösteren bu ışıklılık derecesini düzgün biçime sokmak kerteleyiciye düşer. Kerteleyici, bu sonucu, negatiften geçerek boş filmin üzerine düşen ışığı düzenleyerek sağlar.

Kerteleyici bunun için iki yola başvurur: Negatifin kenarına gerekli noktalara çentikler açar. Basım aygıtında bu çentikler, aygıtın diyaframını harekete geçirerek ışığın az ya da çok düşmesini sağlar. Bu usulde çentikler negatifi zedelediği için, bugün daha çok kılavuz kuşak kullanılmaktadır. Saydamsız olan bu kuşağın üzerinde değişik çapta delikler yer alır. Bu kuşak basım aygıtının ışık kaynağı ile negatif filmin arasına konur, bu delikler yardımıyla negatif üzerine düşen ışık miktarı düzenlenir.

Tanıtma Yazıları/Jenerik, Altyazı

Basım sırasında yer alan başka bir işlem, filmin tanıtma yazılarını, gerekirse altyazılarını hazırlamaktır. Tanıtma yazıları, bir filmde emeği geçen bütün sinemacıların adlarını ve daha başka tamamlayıcı bilgiyi veren, filmin başında [bazen de sonunda] yer alan yazılardır.

Tanıtma yazılarında genel olarak şunlar yer alır:

- Film adı,
- Yapımevi,
- Senaryoyla ilgili bilgiler [ana konu, konu, uyarılama, senaryo, konuşmalar],
- Oyuncular,
- Yapım yönetmeni
- Görüntü yönetmeni,
- Kamera yönetmeni/operatör,
- Sanat yönetmeni,
- Besteci,
- Ses yönetmeni,
- Giysi,
- Makyaj,
- Kurgucu,
- Yapımcı,
- Yönetmen.

Altyazı, filmin konuşmalarını başka bir dilde veren ve filmin altında yer alan yazılardır.

Dağıtım

Bir film, her şeyi tamamlanıp piyasaya sürülecek duruma geldiği zaman [ki bunun için filmin bazı ülkelerde denetlemeden geçmesi, gösterim izni alması gerekir], yapımcı ile filmi doğrudan doğruya sinemada oynatan sinemacı arasında yer alan dağıtımçı ortaya çıkar.

İşletmeci de denilen dağıtımçı, filmin gösterim hakkını yapımcıdan alan, buna dayanarak filmin kopyalarını sinema salonu sahiplerine kiralayan kimsedir. Genel olarak bir ülke, sinema bakımından bazı işletme bölgelerine ayrılmıştır. Bu bölgelerden her birinde bir ya da birkaç işletmeci bulunur. Sinemanın ilk yıllarında, işletmecilik diye bir kol yoktu.

O zaman çekilen kısa kısa filmlerin kopyaları, sinemacılara doğrudan doğruya satılıyordu. Fakat 1906 ya doğru dağıtım [işletme] kolu ortaya çıktı ve kısa zamanda yapım ve gösterimle birlikte sinema endüstrisinin başlıca üç kolundan biri oldu.

Bugün işletmeciler birçok ülkede her hangi bir filmin yapımına az ya da çok ölçüde bir sermaye ile katıldıklarından, sinema endüstrisindeki etkileri de artmıştır. İşletmeci aynı zamanda bir filmin en iyi şartlar altında piyasaya sürülmesini de sağlayabileceğinden, genel olarak filmlerin geleceği üzerinde önemli bir rol oynar.

Dağıtımçı genel olarak şu yolda çalışır: Bir yapımcı, meydana getirdiği filmi belirli bir süre için [genel olarak bu süre beş yıldır] işletmeciye verir. Ülkedeki usule göre, işletmeci yapımcıdan ya sadece bir pozitif alır, gerekli kopyaları kendisi çıkarttırır, reklâm malzemesini kendisi hazırlar; ya da bizde olduğu gibi kopyaları ve afişleri, resimleri, sinemada film için yapılan reklâmda, kullanılacak tanıtma filmini de yapımcı sağlar.

Bir filminden işletme amacıyla çıkarılan kopyaların sayısı ülkeden ülkeye değişir. Bu, bir ülkedeki sinemaların sayısına, filmin sinemalar arasındaki "tedavül" hızına, filmin önemine göre belirlenir. İşletmeci el altındaki filmi kendine göre değerlendirir; filmi en uygun sinemada, en elverişli tarihte göstermeğe çalışır. Bir yandan da afişler, resimler, tanıtma filmleri, özel gösterimler, ilk gösterim, basın toplantıları, basına gösterim... gibi çeşitli yollara başvurarak filme mümkün olduğu kadar çok seyirci toplamağa çalışır.

Batı Avrupa ülkelerinde ve Birleşik Amerika'da işletmecilik daha çapraşık bir konudur. Birleşik Amerika'da büyük yapımevleri aynı zamanda işletmecilik de yapar. Bir film piyasaya sürülmeden önce deneme gösterimi, habersiz gösterim gibi usullerle seyircinin filme karşı tepkisi öğrenilir.

Deneme gösterimi, bir filmin önceden yapılan reklâmdan sonra bir sinemada seyircinin karşısına çıkarılmasıdır. Habersiz gösterimde aynı iş, seyirciye önceden haber verilmeksizin yapılır. Her iki durumda da seyircinin tepkisine göre, filmde bazı değişiklikler yapılır. Amerika'da ve bazen de Avrupa ülkelerinde yapımcı ve işletmeci, gösterim koluna bazı yollardan baskı da yapabilir. Bunun en tanınmış toptan kiralama ve görmeden kiralama.

Toptan kiralama, iyi filmlerle birlikte kötüleri de sürmek için kullanılan bir yoldur. Bu usulde sinemacıya "lokomotif" adı verilen bir ya da birkaç iyi film gösterilir, fakat bunları kiralayabilmesi için belli sayıda kötü filmleri alması da şart koşulur.

Görmeden kiralamada ise, sinemacı filmi seyretmeden, hatta daha film tamamlanmadan kiralamak zorunda bırakılır. Genel olarak etrafında çok gürültülü reklâmı yapılan, tanınmış oyuncuların yer aldığı filmler bu yolla daha çekilirken kiralanır. Birçok ülkede, işletme süresi sona erdiği zaman, bu süreyi ya yenilemek ya da eldeki kopyaları yok etmek gerekir. Bir filmin işletildikten sonra, piyasadan çekilmesi ve uzunca bir süre sonra yeniden piyasaya çıkarılmasına yeniden sürüm adı verilir.

Gösterim

Gösterim, sinema yapıtının seyirci önüne çıkmasını sağlayan endüstri koludur. Bu iş, sinema salonlarında gerçekleşir. Genellikle bir sinemanın işleyişinden o sinemanın sahibi olan

sinemacı/gösterimci sorumludur. Sinemanın “siyasetini” sinemacı belirler. Fakat bir ülkede genel olarak büyük kentlerdeki sinemaların çoğu tek kimsenin elinde toplanmıştır. Bu çeşit toplanişa grup adı verilir.

Perdenin kendi özel kasası ve duvara montajı

Bu durumda bir gruptaki sinemanın başında, sinemacı tarafından tayin edilmiş bir müdür bulunur. Bu müdür sadece sinemanın yönetim işleriyle uğraşır. Sinemanın programını hazırlamak, grubun programcısına düşer.

Sinemaların koltuk sayısı genel olarak 50-700 arasında değişir. Sinemalar gerek büyüklüklerine, gerek rahatlıklarına, gerekse buldukları yerlere göre sınıflanırlar. Bunların başında öncelikli gösterim sineması gelir.

Bu çeşit sinemalar büyük bir başkent in en önemli birkaç sinemasıdır.

Film burada büyük reklâmlarla tanıtılmağa çalışılır. Ön gösterim sineması, öncelik gösteriminden sonra filmi hemen programına alan sinemadır. Fakat bunlar batı ülkelerindeki başkentlerde yer alan bir avuç sinemadan ibarettir. Gerçekte gerek batıda gerekse yurdumuzdaki büyük kentlerde gösterim, genel gösterim sinemasında başlar. Bunlar bir filmi piyasaya ilk sürümünde programa koyan birkaç salondur. Film buralarda gösterildikten sonra ikinci gösterim sinemasına geçer.

Fakat burada, bir başkent in yakınındaki bir ikinci gösterim sinemasının o bölgeye göre genel gösterim sineması, taşradaki bir ikinci gösterim sinemasının da oraya göre bir genel gösterim sineması olduğunu gözden uzak tutmamak gerekir.

Genel olarak, ikinci gösterim denilince, bir filmin aynı kentte her hangi bir sinemada oynadıktan az ya da çok sonra yeniden sürümüne denir.

Sinema Salonu

Filmlerin gösterimi için yapılmış özel yapıya sinema adını veriyoruz. Sinemanın en önemli bölümleri sinema salonu ile gösterim odası işidir. Sinema salonu, film gösterimini izleyen seyircilere ayrılan uzunca bir salondur. Bu salonun seyircinin karşısına rastlayan yerde perde, bu perdenin karşısına rastlayan yerde de gösterim odacığı yer alır. Her tarafı kapalı olan bu sinemalardan başka bir de açık hava sineması [buna bazen yazlık sinema da denir] vardır. Bu çeşit sinemalarda salonun üstü kapalı değildir. Açık hava sinemasının Amerika’da son yıllarda gittikçe gelişen bir çeşidi drive-in adı verilen sinemalardır. Bu çeşit sinemalar bir otomobil parkı gibidir. Otomobilli seyirciler “Drive-in”e otomobillerinden hiç ayrılmaksızın girer ve filmi kendi otomobillerinden seyrederek. Bir sinema salonu, gerekli güvenlik tedbirlerinden başka, her şeyden önce görme ve işitme bakımından doyurucu olmalıdır. Görme bakımından gerekli şartlar, gösterici merceğinin, ışık kaynağının ve perdenin niteliğiyle birlikte salonda bulunan yerle sağlanır.

İyi Bir Sinema Salonu Nasıl Olmalıdır?

- Güvenli olmalı
 - Güvenlik Görevlisi olmalı
-

- Acil yardım odası ve doktoru olmalı
- Çevre şartlarından etkilenmeyen nitelikte olmalı (ses ve ısı yalıtımlı)
- Ses ve Efektlere uygun olmalı (Akustik)
- Perde düz, mat beyaz ve temiz olmalı
- Koltukları rahat olmalı
- Perde seviyesinden itibaren yükselen bir açı ile koltukların yerleştirildiği düzende olmalı
- Her koltuktan rahatça görülebilecek şekilde koltukların yerleştirildiği düzende olmalı
- Oda sıcaklığını sağlayacak düzeneğe olmalı (klima ve kaloriferli)
- Yerleri halı veya yüründüğünde ses yapmayacak bir malzeme ile kaplı olmalı
- Kaliteli bir projeksiyon makinesi olmalı
- Projeksiyon makinesi perdeye net görüntü verebilmeli
- İyi bir makinisti olmalı
- Rezervasyon yapılabilmeli
- Personel seyircinin ilgisini dağıtacak hareketlerde bulunmamalı
- Seyircinin konsantrasyonu bozulmamalı

Genel olarak bir salondaki ilk sıranın perdeye uzaklığı perde genişliğinin 0,87'si, son sıranın uzaklığı ise perde genişliğinin 6 katı olmalı; yandaki sıralar, perde kenarına inen dikmeyle 30°'lik bir açı yapacak şekilde içinde kalmalıdır. Sıralar arasında bir insanın rahatça geçebileceği bir aralık bırakılmalı ve bir sıradaki koltuklar bir öndeninden 8–10 cm. yüksekte olmalıdır. İşitmenin düzgünlüğü, salonun akustik bakımından uygun yapılmasına bağlıdır. Hoparlörlerin yerleştirilmesi, yankıları önleyecek maddeler kullanılması, salonun sesin en elverişli yoldan yayılmasını sağlayacak biçimde yapılması bunun başında gelir.

Gösterim Odacığı

Gösterim odacığı, gösterim aygıtlarının bulunduğu küçük bir odadır. Gösterim odacığı çok kez balkonun üstünde yer alır. Fakat perde üzerine düşen görüntünün biçiminin bozulmaması için gösterim aygıtından çıkan ışığın salona girmesini sağlayan gösterim penceresinin mümkün olduğu kadar perde ile aynı düzeye rastlaması yerinde olur. Gösterim odacığı, her hangi bir yangın ihtimaline karşı son derece korunmalı yapılır. Özellikle gösterim odacığı ile salon arasındaki bağlantı en az ölçüye indirilmiştir. Gerçekten de gösterim odacığı ile salon arasındaki bağlantı, birkaç gösterim penceresi ile gösterimcinin görüntüyü denetlemek için perdeyi seyrettiği gözetleme deliğinden ibarettir. Gösterim odacığı yangın tuğlalarıyla örtülüdür; demirden çift kapılıdır. Gösterimde kullanılacak filmler madenden bir kasada saklanır. Bir gösterim odacığındaki en önemli aygıt göstericidir.

Gösterici/Film Projeksiyon Cihazı

Gösterici, sinema filmini perdeye yansıtmakta kullanılan aygıttır. Bir gösterici ile bir kamera arasında büyük bir başkalık yoktur. Kamerada olduğu gibi göstericide de verici makaradan çıkan film sürekli hareketle bir dişli makaraya geçer, bir üst bükümünden sonra göstericinin penceresine yaklaşır.

Filmin tıpkı kamera penceresinin önünde olduğu gibi gösterici penceresi önünde de aralı hareketi gerekir.

Gösterici ile kamera arasındaki en önemli ayrılık pencere önündeki işlemde ortaya çıkar. Kamerada mercekten gelen ışınlar pencereden kamera içine geçip boş filmin duyarkatını etkiliyordu, oysa göstericide aygıtın iç tarafında bulunan kuvvetli bir ışık kaynağından çıkan ışınlar filmde geçerek merceğe gelir ve mercek yardımıyla salondaki perdeye düşürülür.

BASKI

Şekil, yazı, grafik ve resimlerin gerçeğe yakın bir biçimde bir yüzey üzerine çoğaltılarak basılması işlemine "Baskı" denir.

Bakının yapılabilmesi için odun, saman, paçavra gibi bitkisel maddeler olan üzerine baskı yapılmaya elverişli olan malzemeye "Kâğıt" denir. Kâğıdı ilk Çinliler bulmuştur.

Matbaayı ilk bulan kişi Johannes Gutenberg'dir. Matbaayı Osmanlıya 1926 yılında İbrahim Müteferrika getirmiştir.

Matbaacılıkta kullanılan **temel baskı yöntemleri** şunlardır:

- 1)Düz baskı teknikleri (Ofset)
- 2)Yüksek baskı teknikleri (Tipo)
- 3)Çukur baskı teknikleri (Tiftrük)
- 4) Elek baskı teknikleri (Serigrafi)

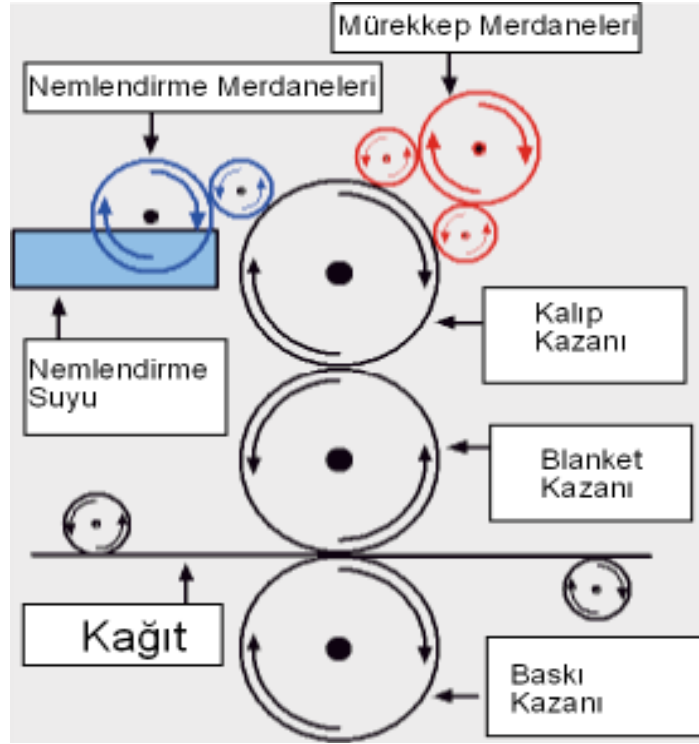


Gutenbeg' in tipo baskı makinesine ait görüntü

OFSET BASKI (Düz Baskı Tekniği)

Endirekt baskı sistemidir. Teneke ofset hariç kâğıt yüzeyine baskıda kullanılan baskı tekniği. Günümüzde kitapların, gazetelerin, dergilerin, broşürlerin, faturaların, kartvizitlerin ve karton ambalajların basımında kullanılır. Ofset baskı sisteminde blanket kazanı ve ozosol kalıp kullanılır.

Ofset sistemi aslında taş baskı sistemine benzer, ancak kalıp üzerindeki yükseklik farklarından yararlanmaz. Basan ve basmayan yerler aynı yüksekliktedir. Kalıp yüzeyi düzdür (Yüzey üzerinde çok küçük bir emülsiyon tabakası kalınlığı farkı vardır ancak bu kalınlık görüntü oluşturmada etkin değildir). Kalıp yüzeyinde iş olan yani basılacak alanlar ve iş olamayan basılmayacak alanlar vardır. İş olan yani basılacak alanlar emülsiyon tabakasıyla kaplıdır. İş olmayan alanlarda ise emülsiyon tabakası yoktur. Ofset baskı sistemi sulu sistemdir. İş olan yerler mürekkebi, iş olmayan yerler ise suyu tutar. Burada su ve mürekkebin birbirine karışmaması prensibinden faydalanılır. Böylelikle iş olan yerlerde bulunan mürekkep baskıyı gerçekleştirir. Diğer alanlarda mürekkebi iten su olduğu için o bölgelere baskı uygulanmaz. Tek renkli bir ofset makinesinde 3 adet kazan bulunur.



Ofset Baskı Makinesinin Kesiti

TİPO BASKI **(Yüksek Baskı Tekniği)**

Metal harflerle yapılan yüksek baskı tekniğidir. İş olamayan yerlerin çukurda, iş olan yerlerin yüksekte olduğu baskı sistemine yüksek baskı sistemi denir.

Uzun ve zahmetli bir baskı hazırlık süreci gerektirir. Metal harflerin tek tek sayfa oluşturacak bir biçimde düzenlenmesi yöntemi kullanılır. Baskı hazırlık işlemi her ne kadar gelişim göstermiş olsa da günümüz masaüstü yayıncılık sisteminin sağladığı imkânlardan çok uzaktır.

Direkt baskı sistemidir yani kalıp üzerindeki görüntü direkt baskı materyaline aktarılır. Kalıp üzerindeki yüksek kısımlar mürekkebi alırken, alçakta kalan kısımlar mürekkebi almaz. Yüksekte kalan kısımlar baskıyı gerçekleştirir (Patates baskısına benzer).

Günümüzde kullanımı önemli oranda bırakılmıştır. Ender olarak, kartvizit, fatura ve özel koleksiyon yayınların basımında kullanılır. Tipo baskı makineleri daha çok matbaacılığa; kesim, gofre, numarator baskı, perforaj başka alanlarda hizmet eder.

- Tipo baskı tekniğinde kullanılan büyük-küçük harflerin (harflerin dökümünde kullanılan malzeme kurşundan ibarettir) tamamına **hurufat**,

-Hurufatların dizildiği alete **kumpas**,

- Tipo baskı sisteminde kullanılan ölçü birimine **kadrat**,

- Tipo baskı tekniğinde dizilen kelimelerin arasına koyulan malzemeye **espas**,

- Tipo baskı sisteminde kullanılan tek tek harf dizen makineye **monoteyp**,

- Satır halinde harf dizen makineye ise **linoteyp**,

- Baskının gerçekleşebilmesi için kalıbı makineye bağlamaya yarayan malzemeye **çember** denir.





Gutenberg Müzesinde Gutenberg' e ait tipo malzemeleri



Pomplı Matbaa Makinesi

(Çukur Baskı Tekniđi)

(Ambalaj Özellikle Fotopolimer Yüzeylerin Baskısı)

Tifdruk, matbaacılıkta kullanılan temel baskı tekniklerinden biridir. Tifdruk tekniđini Türkçede en iyi karşılayan tanımlama ise **çukur baskı** tekniđi ifadesidir.

Dünyada en yaygın baskı sistemi olan Ofset baskı sisteminin aksine, Tifdruk baskıda kabartma klişe yerine oyma klişe kullanılmaktadır.

Mürekkep klişe üzerinde farklı derinliklerde oyulmuş deliklere doldurulduktan sonra baskı ortamına aktarılmaktadır. Yine ofset baskının aksine kıvamlı mürekkepler yerine akışkanlığı yüksek çabuk buharlaşan sıvı mürekkepler kullanılır.

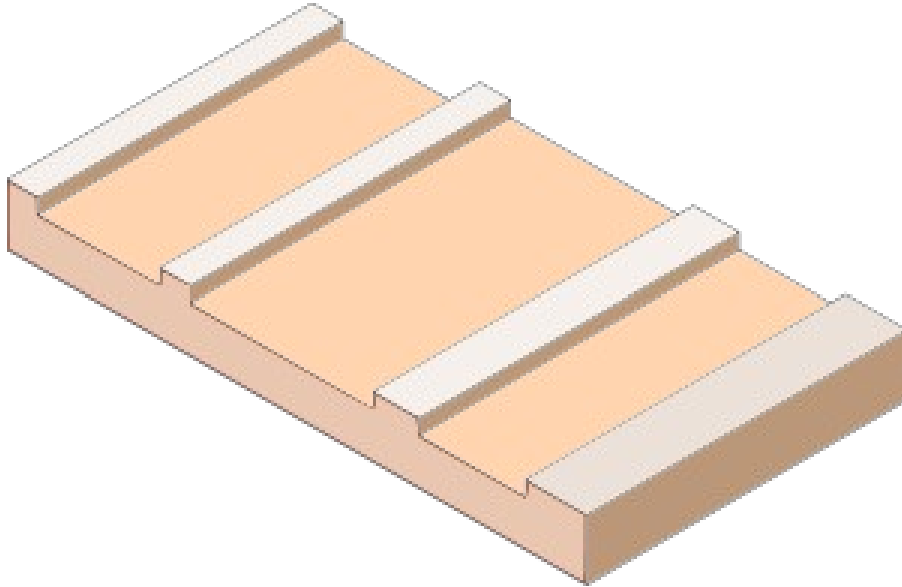
Genelde bakır veya çinko silindirik klişeler üzerine açılan oyuklar hem çok küçük hem de farklı derinlikte oldukları için ofset baskıya oranla çok daha titiz ve temiz bir çalışma gerektirir.

Çok özel kâğıtlar gerektirdiđi için de daha masraflı bir tekniktir. Geçmişte kaliteli dergilerin, kumaş ve duvar kâğıtlarının basımında kullanılmıştı. Günümüzde posta pulları, bazı banknotlar para ve hisse senetlerinin basımında kullanılmaktadır.

Tifdruk baskı sisteminin en önemli özelliđi net, yumuşak ve her kopyası birbirinin tam benzeri baskılar vermesidir.

Her türlü çukur, bombeli ve düz olmayan yerlere baskı yapabilen baskı tekniđidir. Ayrıca kalitesini bozmadan yüksek tirajlı baskı yapabilmesi nedeniyle yoğun baskılarda tercih edilmektedir.

Tifdruk baskı tekniđinin aşamaları aşağıda yer alan şekillerde ayrıntılı olarak gösterilmiştir.



Klişe üzerinde oyuklar oluşturuluyor. Bu resimde kabaca gösterilen oyuklar mikroskobik boyutlarda olabilirler.



Klişe mürekkeple kaplanır.



Fazla mürekkep klişe üzerinden sıyrılır, sadece oyukların içinde mürekkep kalır.



Kâğıt klişe üzerine konarak ağır bir silindire preslenir.



Kâğıt kaldırıldığında oyuklardaki mürekkep kâğıda aktarılmış olur.

SERİGRAFİ (İPEK BASKI)
(Elek Baskı Tekniği)

(Kâğıt, Seramik, Tekstil vb. Yüzeyler)

Serigrafi, bir çeşit seri baskı yapma şeklidir.

Geçmiş çok eskilere uzanan bu sanat dalı son zamanlarda sanayinin de gelişmesi ile endüstriyel ürünlerin markalanmasında büyük önem kazanmıştır.

Ahşap ya da metal bir çerçeveye gerilen değişik türdeki polyester ipek kumaşının foto film emülsiyon denilen bir film tabakasıyla kaplanıp ışıkta pozlandırılır, sonra basılması gereken grafik, bu kumaşa bir şablon gibi çıkar.

Sonra kalıp suyun altında hafif ve narin bir biçimde yıkanır. Işığa duyarlı bölgeler suyun yardımı ile boşaltılır ve hassas bir şablon oluşur. Bu şablona “elek” denir.

Basılacak malzeme kalıbın (oluşturulan şablonun) altına yerleştirilir. İpek kalıbımız artık baskıya hazırdır.

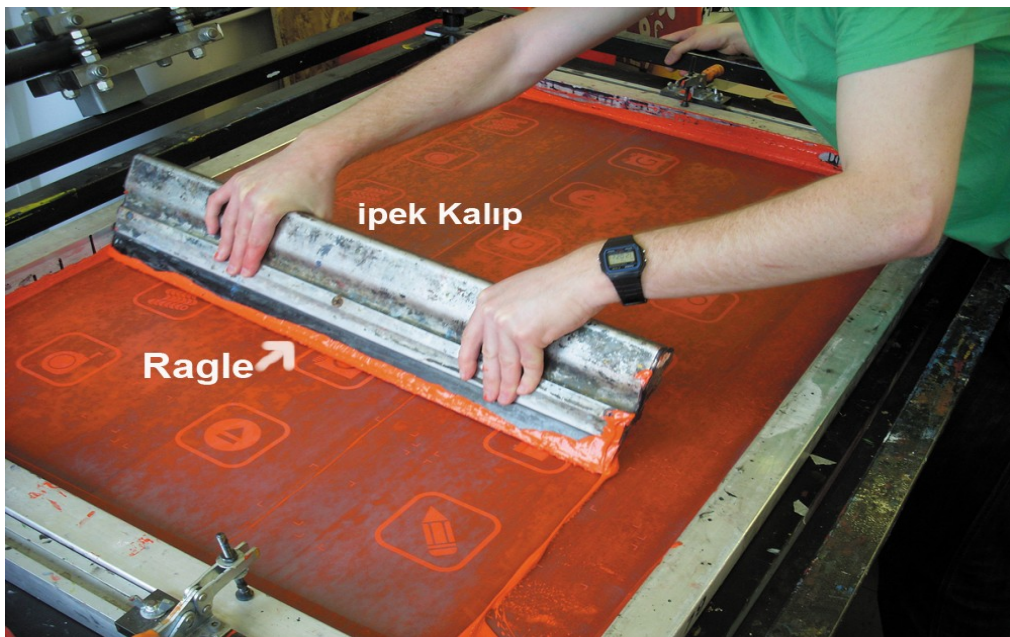
İpek kalıbın üzerine bir ragle (ağzı keskin bir kauçuk) yardımı ile baskı yapılır. Ragle mürekkebin ipek üzerinden alttaki basılacak materyalin basılmasını sağlar.

Serigrafi baskı her türlü malzeme ve yüzeye uygulanabilir. Yuvarlak baskılar yapılabilir.

Aynı zamanda matbaanın baskı yapamadığı metal, seramik, kumaş ve cam gibi malzemelere baskı serigrafi ile yapılır. Elektronikğin bel kemiğidir.

Serigrafi sayesinde devre kartları daha net ve temiz olarak yapılmaktadır.

Son yıllarda serigrafi, endüstrinin olmazsa olmazları arasına girmiştir.



Serigrafi yapımı



CTP Kalıp Çekme Makinesi

HOLOGRAM

Holografi, lazer ışınlarına dayanılarak gerçekleştirilen üç boyutlu görüntü işlemine verilen addır.

Uzayda bir cismin varlığına ait bilgi bize genellikle ses veya ışık dalgaları halinde ulaşır.

Holografi, cisimlerden gelen dalgalardaki bilgi belirli bir şekilde depo edip bu bilgide hiçbir kayıp olmadan tekrar ortaya çıkartmayı sağlayan bir tekniktir.

Optik mercekler birkaç asır önce keşfedilmiş ve optik görüntülerin mercekler yardımı ile nasıl meydana getirilebileceği 1900'lü yıllardan önce tamamen çözümlenmişti. Bundan sonra fotoğraf tekniği büyük bir ilerleme kaydetmiştir.

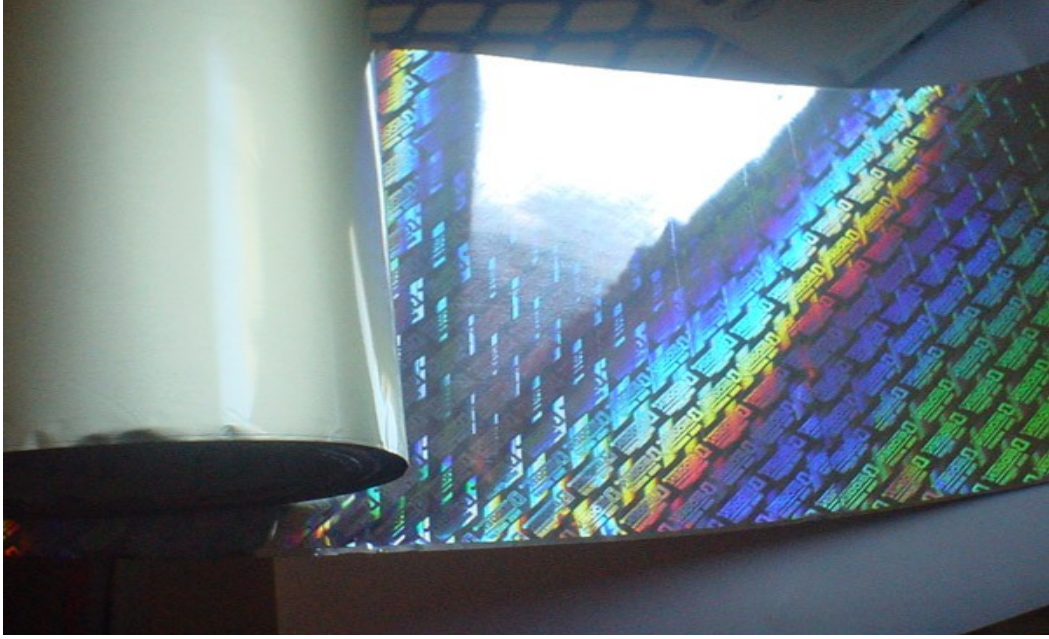
Fotoğraf ve holografi teknikleri arasında prensip bakımından çok büyük bir fark bulunmaktadır. Fotoğraf tekniğinde, görüntü iki boyutlu bir dağılım olarak kaydedilir. Her sahnede ışığın yansıtıldığı çok sayıda nokta mevcuttur.

Bu karmaşık dalga, fotoğraf tekniğinde optik bir mercek yardımı ile dönüştürülerek radyasyon yapan cismin görüntüsü elde edilir.

Hologram tekniğinde ise cismin optik olarak meydana getirilmiş görüntüsü değil, cisim dalgasının kendisi kaydedilir.

Bu kayıt uygun şekilde yeniden aydınlatıldığı zaman orijinal cisim dalgasını tekrar meydana getirmek mümkündür.

Hologram baskı; güvenlik, etiket ve barkot tarzı işlerin basımında kullanılır.



Hologram Baskı

DİJİTAL BASKI

Kelime anlamı itibari ile baskının bilgisayar destekli dijital ortamlarda yapılması demektir.

Biraz daha açıklarsak dijital baskı;

Son yıllarda geliştirilmesine hız verilen hassas dijital ortamların birden çok sağlayıcı desteğiyle dijital ortamda üretilerek bez kumaş naylon vb. yüzeylere yazılma işini yapan alet iş gücü sonucunda ortaya ürün çıkarma işine denir.

Dijital Baskı nerelerde kullanılır?

Günümüzde dijital baskı işi birçok alanda hizmet vermektedir. Özellikle reklamcılık promosyon ajanslar reklam ajansları çeşitli kumaş tekstil bayrak firmaları büyük firmaların yan sanayi kolları artık dijital baskı kullanmak durumundadırlar.

Kullanım alanları son yıllarda o kadar çok artmıştır ki dijital baskı ortamı birbirine bağımlı birçok sektör meydana getirmiştir.

Yapımı haftalar alan bir billboard artık bilgisayardan e-mail yoluyla gönderiliyor ve bu maili alan dijital baskı firması gerekli yapıyı hazırladıktan sonra dakikalar içinde dijital baskı işini gerçekleştiriyor.

Dijital baskının ofset baskıya göre avantajı aşağıda sıralanmıştır:

- Film pozlama ve banyo ortadan kaldırılmıştır.
- Kalıp pozlama ve kalıp banyosu ortadan kaldırılmıştır.
- Ozalit çekiminde gerek kalmamıştır.





Dijital Baskı Yapılan Makine Örnekleri

BASKI TERİMLERİ VE TAMAMLAYICI BİLGİLER

- Baskıya canlılık vermek için kullanılan yardımcı maddeye **“Vernik”**,
 - Baskının arka vermemesi için kullanılan malzemeye **“Kurutma Tozu”**,
 - Matbaacılıkta mürekkebin saydamlaştırılmasını sağlayan maddeye **“Transparant”**,
 - Matbaada dizgi yapan kişiye **“Mürettip”**,
 - Matbaada dizgi yapılan yere **“Mürettiphane”** denir.
 - Tipo baskı tekniğinde dizgide kullanılan basmayan malzemeye **“Kadrat”**,
 - Bilgisayardan siyah-beyaz yada renkli olarak kâğıt üzerine yapılan veri çıkışına **“Dijital Baskı”**,
-

- Günümüzde teknoloji git gide ilerlemektedir, artık filmcilere gitmeden verileri bilgisayar ortamından, direk kalıp haline getirilebiliyor. Bu işleme ise **“CTP Kalıp”**,
- Mürekkep yerine çeşitli metalik renklere altın, gümüş, kırmızı veya mavi gibi çok ince alüminyum folyo kullanılarak yapılan baskıya **“Sıcak Yıldız Baskı”**,
- Matbaacılıkta kullanılan mürekkebin akışkanlığına **“Viskosite”**,
- Baskı makinelerinde baskının ayarlı yapılabilmesi için kâğıdın dayandığı yere **“Poza”**,
- Baskı makinelerinin kâğıdı tutup baskı kazanına taşıyan metal tutucuya **“Makas”**,
- Basılması istenilen filmlerin veya aydinger çıktılarının taşıyıcı plakalar üzerine tekniğine uygun olarak yerleştirme işine **“Montaj”**,
- Baskı esnasında renkleri üstünde oturmasına yarayan genellikle artı şeklinde kullanılan kılavuza **“Kros-Rehber”**,
- Bir işin tek kalıp kullanılarak arka ve ön yüzeyinin basılabildiği sisteme **“Revolta”**,
- Tamamlanan bir baskı kalıbından, kontrol için yapılan baskısına **“Prova Baskısı”** denir.

Ayrıca,

- A4 kâğıdın ölçüsü 21x29,7’dir.
- Bir forma “16” sayfadan oluşmaktadır.

RENK BİLGİSİ

Işığın cisimlere çarptıktan sonra yansıyarak görme duyumuzda bıraktığı etkiye renk denir. Güneşli bir günde renklerin daha parlak, daha canlı olmaları; kapalı bir havada ise renklerin parlaklığını kaybetmeleri ve olduklarından daha koyu görünmeleri rengin ışığa bağlı olduğunu gösterir. Zaten ışık olmadığı zaman her şey, şekil ve renk olarak karanlıkta kaybolur.

Güneş ışığı, bir prizmadan geçirilince YEDİ RENK grubu meydana gelir.

- 1) KIRMIZI
- 2) TURUNCU
- 3) SARI
- 4) YEŞİL
- 5) MAVİ
- 6) LACİVERT
- 7) MOR

İşte güneş ışığında depo olmuş bu renkler bir eşya üzerine geldiğinde, o cisim renklerin bir kısmını yutar, bir kısmını da yansıtır. Bu olayın sonucu olarak da cisimler bize yansıttığı renkte görünürler. Örneğin bir eşyanın kırmızı olarak görünmesinin nedeni, o cismin güneş ışığından sadece kırmızı rengi yansıtması ve diğer renkleri tutmasındandır. Güneş ışığındaki renk grubunun uçları birleştirilirse renk çemberi meydana gelir.

ANA VE ARA RENKLER

Renk çemberi dikkatlice incelendiği zaman, üç ana (esas) renk olduğu görülür. Bunlar KIRMIZI, SARI ve MAVİ'dir. Bu ana renklerin ikişer ikişer aynı ölçüde karışmasından meydana gelen renklere ara (yardımcı) renk denir.

ANA RENKLER:

KIRMIZI
SARI
MAVİ

ARA RENKLER:

TURUNCU

MOR

YEŞİL

ARA RENKLERİN OLUŞUMU:

KIRMIZI	+	SARI	=	TURUNCU
SARI	+	MAVİ	=	YEŞİL
MAVİ	+	KIRMIZI	=	MOR

Mavi ile mor rengin arasındaki yedinci renk lacivert, mavinin bir tonu olduğu için bu sınıflandırmaya konulmamaktadır. Doğada bulunan bütün renkler yukarıda gördüğümüz ana renklerden doğar. Bunların arasında olmayan siyah ve beyaz, şu şekilde meydana gelir: Bir cisim güneş ışığında depo olmuş renkleri yansıtmayıp yutuyorsa siyah, eğer tümünü yansıtıyorsa beyaz olarak görünür. Bir renge siyah ya da beyaz katılırsa o rengin tonları elde edilir. Örneğin, maviye biraz siyah katılırsa mavinin koyu tonu, beyaz katılırsa mavinin açık tonu olur. Bu durumda mavi, renk olarak kalmış; fakat tonları değişmiştir. Siyah ya da beyazla tonları değiştirilen renkler kıymetlerinden kaybederler. Derinlik vermek için bu yola başvurarak yapılan resimlerin renklilikleri azalır. Bu nedenle siyah, beyaz ve bunların karışımından meydana gelen griler, renk olarak sayılmazlar.

RENK SAYILMAYANLAR:

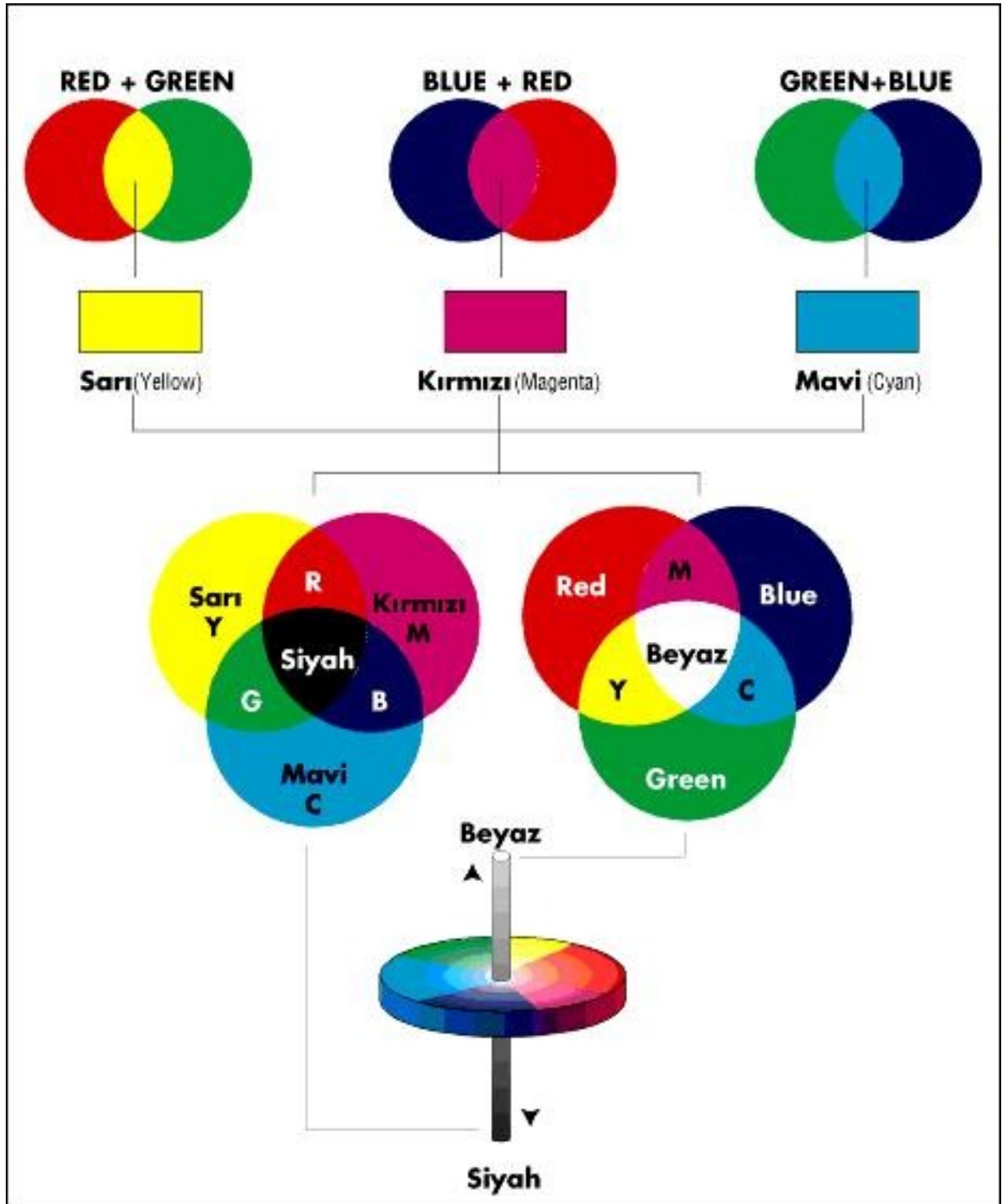
SİYAH

BEYAZ

Ana renkler dediğimiz kırmızı, sarı, mavi kendi aralarında eşit ölçülerde karıştırıldığında, yardımcı renkler olan turuncu, yeşil, moru meydana getirdiğini gördük. Bu üç ana renk yine kendi aralarında bu kez değişik ölçülerde karıştırılırsa güneş ışığında bulunan altı rengin sayısız dereceleri bulunur.

YARDIMCI RENKLER:

SARI	+	MAVİ	=	YEŞİL
SARI	+	KIRMIZI	=	TURUNCU
KIRMIZI	+	ÇOK MAVİ	=	LACİVERT



Renk Skalası



MONTAJ BİLGİSİ

Montaj çalışması özel olarak hazırlanmış ışıklı masaların üzerine yerleştirilen şeffaf folyelerin üzerine ışığın geçirgen özelliğini ve baskı orijinalini taşıyan bir düzey içerisinde belirli sıralarla bir araya getirerek baskıya uygun hale getirilmiş dağılıma "**Montaj**" denir.

MONTAJ TAŞIYICI

Ofset atölyelerinde kalıp hazırlama işleminde, baskı taksimat kartonunun üzerine yerleştirilen şeffaf folye, astronom veya astronom özelliği taşıyan, astronoma benzeyen şeffaf bir malzemedir. Bu malzemenin plastik içermesinden dolayı çabuk elektriklenmektedir. Montaj folyesi olarak kullanacağımız ürünün tüm tozlardan arındırılmış olması gerekmektedir. Astronom ise ortamdaki tozu mıknatıs gibi üzerine çekmektedir. Bu elektriklenmeyi ortadan kaldırmak için astronomların alkol ihtiva eden bir madde ile silinip

elektriklenmesinin ortadan kaldırılması gerekmektedir ki üzerine toz toplamsın ve bu tozlar kalıp çekilirken kalıpta çıkmasın. Kalıpta bulunan pislikler çapak olarak tabir edilir.

REVOLTA MONTAJ

(Yan Yüze Çevirme)

Çok sık kullanılan bir montaj tekniğidir. Özellikle forma şeklinde yapılmış (atlamalı, revoltalı, iç içe geçmeli) işlerin baskısında kullanılan bir baskı tekniğidir. Revoltalı ismini almasının sebebi ise revoltalı da başka bir alternatif olmamasıdır.

AVANTAJLARI

- Tek kalıp ile önyüz ve arka yüzün basılmasından dolayı.
- Tek kalıp montaj yapıp tek kalıp çekeriz.
- Baskı sayısını yarıya düşürmüş oluruz.

Matbaacılıkta çok bilinmeyen sihirli bir formül vardır. Bunun ismi ise "Sihirli Çubuk" olarak adlandırılır. Sihirli çubukta ortaya bir çizgi çizilir ve çizginin sağ tarafına çift rakamlar, sol tarafına tek sayılı rakamlar yazılır. Sol taraf ön formatı, sağ taraf ise arka formayı temsil eder. Her iki yüzde yani ön ve arka tarafta 8 ön yüz, 8 arka yüz bulunmaktadır.

Bir forma 16 sayfadan oluşmaktadır. İçindekiler kısmı **roma rakamıyla** yazılır.

DÜZ MONTAJ

Ön Yüz Düz

Arka Yüz Ters

5	12	13	4
8	9	16	1

3	14	11	6
2	13	10	7



REVOLTA MONTAJ

Ön Yüz

1	4
8	5

Arka Yüz

3	2
6	7



Iřıklı Masa



Resim 3.5: Kalıp montaj makinesi