

DİKKATİN OLUŞUMU VE GÖRME DUYUMUNUN ÖRGÜTLENMESİ

Yrd. Doç. Dr. Nadi KAFALI*

Gözlerimiz hareketli nesnelere algılayabildiği gibi hareketsiz nesnelere de algılayabilme yeteneğine sahip çok yetkin bir organizmadır. Oysa yapılan araştırmaların verdikleri sonuçlara göre birçok hayvan yalnızca hareketi algılayabilmektedir. Gözlerimizin yine yetkin özelliklerinden birisi de dış dünyayı renkli olarak algılayabilmesidir; kediler ve köpeklerin görme sistemlerinde ise renk yoktur.

Gözlerimiz dış dünyaya insandan insana farklılıklar göstermekle birlikte yaklaşık olarak 120° lik bir açıyla bakarlar. Bir köpeğin görüş açısı ise yaklaşık olarak 80° dolaylarındadır, balıkların ve kuşların bakış açıları 360° ye yaklaşır. Bir kameraya balık gözü takıldığında bu merceğin ürettiği görüntüler bize biçim bozumuna uğramış, gerçek dışı görüntüler biçiminde görünür. Oysa bir balık için bu türde bir görüntü olağan bir görüntü niteliğindedir. Buradan sonuç olarak şöyle bir gerçeğe varabiliriz; **Tüm canlıların gerçeklik deneyimleri kendi görüş sistemleri tarafından belirlenir.**

İnsan gözünün odaklama açısı 120° den daha dardır. Derinlik odaklaması, gözün yerleştirim (accommodation) mekanizması yoluyla yapılır. Genişlik odaklaması ise, saniye bölümlü tarama (scanning) işlemi yoluyla olur.

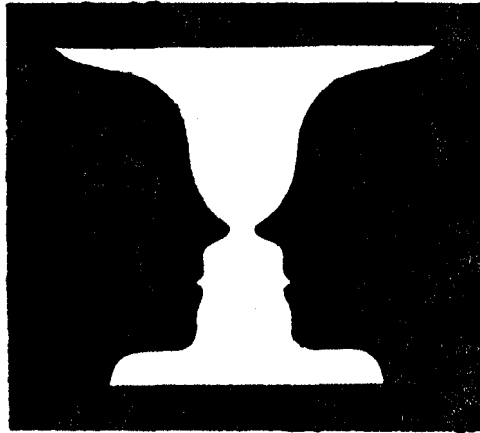
(*) Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü

Binokullar görüşümüz bize üç boyutlu bir dünya yaratır. İnsanın mekanik beyin çalışmalarına başlamış olmasına karşın, üç boyutlu sinemanın gereksinim duyduğu pratik bir çözüme henüz ulaşılabilmemiş değildir. Üç boyutlu sinema konusunda yapılan deneylerin arasında henüz deneme döneminde olan halografi'yi ekleyebiliriz.

Sinemanın bu iki boyutluluğu, yani bir eninin ve boyunun olması sinemaya seçici bir üstünlük getirmesine karşın, üçüncü boyutun zahihi olması kameranın insan gözünün gördüğüne benzer perspektif ve aydınlatma ile yaratılan derinlik etkisinin sağlanması yolu ile seyirciyi yaşamda imişçesine bir katılmaya ya da bu katılma sırasında başka birtakım psikolojik olguların oluşmasına neden olur. "Alıcı yardımcı donatımdan başka birşey değildir ve herşeyden önce çerçevelemeye, çerçeve içine almaya ya da dışında bırakmaya yarar. Sanatçı çerçevenin içinde bize göstermek istediğini düzenler, çerçevenin dışında ise bizim için önemli saymadığını yerleştirir. Alıcıyı kullanmasını bilmek önemlidir, ama gözü kullanmasını bilmek daha önemlidir (1).

Görme merkezinin gözümüzün görme işlevini yerine getirmede çok önemli bir rol oynadığına ilişkin olarak önemli bir kanıtlama yolu

ŞEKİL : 1



KAYNAK : Werner Van Appeldorn, Der Dokumantarische Film, Ferd. Dümmlers Verlag, Bonn, 1970, s. 48.

(1) JOSEPH VON STERNBERG, "Cahiers du Cinema", Çev. Nijat Özön, Türk Dili Sinema Özel Sayısı, Ankara, 1968, Cilt. XVII, s. 196, s. 413-414.

bulunmaktadır. "Psikolog Erisman bir gözlük üretiyor. Bu gözlüğün özelliği başka değiştirici bir faktör olmaksızın dış dünya ve çevreyi başın üzerinde gösteren bir yapıya sahip olmasıdır. Psikoloğun denegi, bu gözlüğü 9 gün boyunca kullanıyor. Bu 9 günün sonunda denek, dış dünyayı yeniden normal olarak, algılamaya başlıyor, bu değiştirmeyi yapan beyindir" (2). Bu deneyin ortaya çıkardığı sonuç; görme merkezinin işlevini yerine getirmesi sırasında bilinçaltının da önemli bir rol oynadığıdır.

İçinde yaşadığımız milyonlarca etkinin arasında nasıl olmaktadır da gözümüz, görme merkezimizin görmemiz için seçtiği şeyi görmektedir? Bu sorunun yanıtlanabilmesi için kolay bir deneyin yapılabilmesi mümkündür. Denek Şekil 1'e aniden ve daha önce herhangi bir hazırlığı olmadan baktırılacak ve bu şeklin neye benzediği sorulacaktır. Denek, bu şeklin bir vazo iki kadın profilini betimlediği arasında bir seçim yapılacaktır. Bunlardan herhangi birisinin üzerinde karar kılınması tümüyle rastlantısaldır ve her iki sonuçta psikolojik değerlendirme sırasında eşit ağırlığa sahip bulunmaktadır. Görme merkezi eğer bu seçeneklerden birisi üzerinde kesin olarak hüküm veriyse, diğer seçeneğin algılanabilmesi için artık bir süre irade gücü gerekmektedir. Yine benzer bir deney, Şekil 2'de de

ŞEKİL : 2



(2) WERNER VAN APPELDORN, **Der Dokumentarische Film**, Dümmlers Verlag, Bonn, 1970, s. 47.

gözlenebilir. Bu şekilde ilk algılanan yaşlı bir kadın ya da genç bir kadın olabilecek ve bu görme merkezinin anlık olarak saptayabildiği ve beyin tamamlama özelliğini ortaya çıkaran yönde bizleri bir sonuca götürecektir.

Bu durum özellikle sinema ve televizyon izleyicilerinde önem kazanan bir konudur. Bizler tümü algılanamayacak kadar büyük çokluklara varan ve göz tarafından algılanan görsel malzemeye sahip olmamıza karşın, beynimizin görme merkezinde tüm bu materyaller bir seçim ve düzenlemeye uğramaktadır.

Taslak (Prototip) görüntüler algılamadan sonra yapılan düzenleme işlemi sırasında bu seçim belirlenmektedir. Bu seçim, insan gibi karmaşık bir beyin yapısına sahip olan canlılarda karmaşık bir beyin yapısına sahip olan canlılarda karmaşık bir seçimle yapılırken, ilkel canlılarda ise daha basit olarak yapılmaktadır. "Von Uexküll'ün yaptığı araştırmada bir sineğin gözü çok geniş açılı bir görme biçimine sahiptir. Ancak, bu çok geniş açılı görüntüde yalnızca aydınlık noktalar rehber olarak kullanılmaktadır. Sinekler uçarken ışığın yansıtılması yoluyla beyne sinyaller gönderirler sineğin gözü uçuşu sırasında yaşamını sürdürmesi için gerekli olan nemlilik oranının korunabilmesi için kapalı tutulur. Hayvan, kendisinin uçuş yönünü ve bu yönün denetlenmesini aydınlık ışık noktaları aracılığı ile başarır" (3).

"İnsanlar gri renkteki görüntülere tepki göstermektedirler. Bu harekete sahip nesnelere eğer gri renkteyseler bu tür durumlarda gri renge karşı insanın gözünün tepki göstermesinden ötürü siyah-beyaz bir televizyon görüntüsünün kesintisiz olarak seyredilebilmesinin yanında nesnelere gerçek renklerinin yerine siyah-beyaz ya da gri renklere sahip olsa da, gerçekleşmiş gibi bir algılamaya doğmasına neden olmaktadır. Bir film görüntüsünün bilinçaltında hazır bulunan taslak (prototip) görüntülerle uygunluğu sağlandıktan sonra sorun ortadan kalkmaktadır" (4).

Bireyin içinde yaşadığı kültürel ortam, algıların belirlenmesinde önemli roller yüklenmektedir. Bu anlamda Deregowski'nin yaptığı araştırmaların verdiği sonuçlar bizler için önemlidir. Örneğin Afrika yerlilerinin önemli bir bölümü kendilerine gösterilen siyah-beyaz fotoğrafları anlamlandıramamaktadırlar:

(3) A.g.k., s. 50.

(4) A.g.k., s. 50-51.

“Perde üzerindeki ilk görüntü bir filin fotoğrafıydı. Görüntüyü izleyen yerliler, perdedeki yaratığın canlı olabileceği varsayımıyla, heyecan içinde bağırıp zıplamaya başladılar. Yerlilerin reisi hemen yerinden kalkarak, üzerinde görüntünün olduğu projeksiyon perdesinin arkasına geçti ve hayvanın bir vücuda sahip olup olmadığına baktı. Görüntünün derinliğinin ancak perde kadar olduğunu anlayan yerliler, yeni bir şaşkınlıkla homurdanmaya başladılar” (5).

“Gerçekçiliğin bir ölçüde yeniden sunumunu oluşturan bu algılar, algının fiziksel, kültürel, algılayanın psikik, fizyolojik, kültürel, bireysel ve bu algıların içinde gerçekleştiği ortamın toplumsal, fiziksel, kültürel özelliklerine göre biçimlenmektedir. Bu da, nesnelere algılanabilir özelliklerinin farklı bireylerce farklı olarak değerlendirilmesine yol açmaktadır.

Sonuç olarak, gerçeklik hakkında edinilen bilgilerin, nesnelere algılanabilir özelliklerinin varlığına ve bu özelliklerin algısal yorumlarına dayandığı söylenebilir (6).

A. Perspektif

Monocular perspektif adından da anlaşılacağı gibi gözlemcinin gözünün merkezine bağlı bulunmaktadır ve Leonardo da Vinci tarafından şöyle tanımlanmıştır: “Perspektif, bir camın arkasından (veya önünden) bir yeri ya da nesnelere görmekten başka bir şey değildir. Camın ön yüzüne -objeler- çizilmiştir. Görüntüler gözümüzdeki bir noktaya piramitlerle bağlanmıştır ve bu piramitler camın yüzünde kesişirler”.

Monocular perspektif orantısız ve kübik bir uzay yaratırken, diğer tüm estetik ve görsel sistemlerden önemli ayrılıklara sahiptir. Perspektif, nesnenin oluşan görüntü üzerinde bir nokta biçiminde merkezleşmesini sağlar. İkel, klasik Perspektifte uzay, süresiz ve heterojendir. Kabartma ve derinlik etkisinin yaratılabilmesi için ilkel perspektif büyütme yoluna gitmiş ve bunu mekânsal bir çerçeve içinde özelleştirmeyi reddetmiştir. Japon sanatında uzay, merkezci olmaktan çok merkezkaçı dayalıdır. Bu durumun perspektifte etki iş-

(5) JAN B. DEREGOWSKI, “Illusion and Culture”, *Illusion in Nature and Art*, (Der. E. H. Gombrich, R.L. Gregory), Union Bros., London, 1973, s. 163.

(6) İHSAN DERMAN, *Fotoğraf ve Gerçeklik*, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fak. Yay., Eskişehir, 1989, s. 31-32.

levi uzaysal bir derinlik yaratmaktan çok, yüzey üzerinde çizimler yapmaya dayanmaktadır. Ortaçağ sanatında figür ve nesnelerin boyutları ve durumları, kübik uzay için debi yerlerinden çok, ideolojik işlevlerine bağlı bulunmaktadır. İnsanın bakış açısı bu dönemde, yaratılan uzaya bir nokta ile bağlanmasından çok dağınklaşır” (7).

Monocular perspektif uzay, ışığın tek bir noktadan sürekli ve sonsuz olarak çıkan bir doğru üzerinde gittiği varsayımı ile yaratılır. İnsan gözüne (insandaki çift gözün varlığından doğan etki ile) türdeş bir sistemdir. Bu sistemin tutarlılık noktası insan gözüdür.

“Tüm görsel sunumlarda olduğu gibi perspektif, görme, bakma, izleme isteğini doyurmak ve “görsel gezinti” (scopic drive) zevki yaratmak için oluştururlar. Bunu yapmak için görsel sunumlar konu olarak işledikleri öğeleri düzenlerler ve durağanlaştırırlar... Bakış göz ve uzay birbirlerine o denli kusursuz bir biçimde bağlanmıştır ve o denli uyum içinde çalışmaktadır ki, nesnenin kendisini aynı, konuyu aynı olarak algırlar” (8).

15. yüzyıldan önce çerçevenin varlığı, özel durumların dışında büyük bir önem taşımıyordu. Bu yüzden sonra çerçeveleme bağımsız bir gerçekliği oluşturmaya başlamış ve koşullar da resim sanatının gelişmesi ile birlikte olmuştur. Çerçeve, resmin taşıdığı uzayı ve görüntüyü hem göze hem de bakışa hazırlar.

Göz ile fotoğrafik mercek arasındaki benzerlik sık sık vurgulanır, ancak bu benzerlik belli birtakım optik özelliklerle sınırlanmış durumdadır. Gözlerimizin ardında optik sınırlarla uyarılan, gözlerimizin gördüğünü yorumlayan, fiziksel ve fizyolojik öğelere psikolojik öğeyi de katıp görme sistemimizi tamamlayarak durmaksızın çalışan bir beynimiz vardır. Dış dünyayı üç boyutlu olarak algılamamızda zaten bu yüzdendir.

Bir kameranın gözü yalnızca optik yasalara uyar. Bu asli öğeye bizler mercek (objektif) adını veriyoruz. Objektifin ardında, mercek tarafından gönderilen bilgiyi kaydeden bir duyarkat ya da film bulunmaktadır. Kaydedilen görüntülerin yorumlanabilmesi için bu kaydedilen bilgilerin önce günümüze sonradan beynimize geriye gelmesi

(7) STEAVE NEALE, **Cinema and Technology**, Macmillian Education Ltd., Hong-hong, 1985, s. 13-14.

(8) B.g.k., s. 16.

gereklidir. Bu geri-gelme sürecine bir yere kadar, beynimizi kameranın arkasına koyarak merceğe nasıl görmesi gerektiğini öğretmek denilebilir. Özellikle de bir sinemanın görüntü düzenlemesi işi ile uğraş verirken seyirci için yapması gereken şey budur.

Kamerayla gözümüz arasında başka birtakım ayrımlar da bulunmaktadır. Örneğin, gözlerimizin herbirinde, belli bir anda tek bir görüş alanına sahip bir mercek bulunmaktadır. Böylelikle de gözlerimiz hiç bir kamera merceğinin yapamayacağını çok kısa bir zaman süresi içinde yapabilir (seçici algı) saniye bölümlü bir hızla, bir noktadan başka bir noktaya, yakına ya da uzağa gezinebilir. Ancak, kamera merceğinin yapabildiği, görüş alanı içindeki her ayrıntıyı kaydedebilme özelliğine sahip değildir.

Gözlerimiz esnek ancak demirbaşlıdır. Kameranın farklı odak uzunluklarına çözümlenme (resolving) gücüne ve başka özelliklere sahip düzinelere varabilen sayılarda değişebilir gözü-gözleri vardır. Bu açıdan bakıldığında kameralar için de bir esneklikten söz edebilmek olasıdır. Gözlerimiz bize yalnızca bir çeşit görüntü verirken, kameralar sayısız görüntü verebilme özelliklerinin yanında, alanları ya da nesnelere çevrelerinden yalıtabilirler (Deep of focus).

“Binocular görüşümüzle birleşik deneysel (ampirical) ve psikolojik etkenlerle desteklenen görüş açımız, perspektif duyumumuzu belirler. Kameramanlar, mercek tarafından görülen retinal perspektiften farklı olduğu gerçeğinin bilincindedirler. Uzaktaki bir dağ görünümünün görkemi normal odak uzaklığına sahip bir merceklerle çekilmiş bir görüntüde tümüyle silikleşir. Uzun odak uzunluklu ya da bir teleskobik mercek kullanmak durumundayızdır, ancak böyle bir yönelim görüş alanını daraltacaktır” (9).

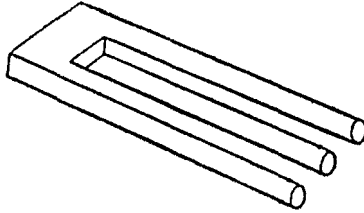
Çevresel deneyim, “görme”nin en belirleyici öğelerinden biridir. Bir dağcı grubunun en son ve en alttaki üyesiyle ve dik bir yamacı tırmanıyorlarsa, bu dağcı grubu dik bir yamacı tırmanıyorlarsa, en alttaki dağcının deneyimleri tırmandıkları dağın duvar gibi dik olduğunu söyleyecektir. Ancak, yamacın dibinde bulunduğu konumdan bir fotoğraf çekecek olursa, diğer dağcılar bir kaya parçasının yatay yüzünden yürüyen hamam böcekleri gibi görünürler. Bu durum perspektif yönünden fotoğrafta, psikolojik bir referans noktasının bulunmasından kaynaklanmaktadır.

(9) A.g.k., s. 30.

i. Görsel gerçek ve yanılgı

İnsan gözünün yanılabilceđi olgusu sayısız optik yalınmalarla kanıtlanmıřtır. Ařađıdaki řekil bizlere kesinlikle olası olmayan, ama inandırıcı bir çizimi göstermektedir.

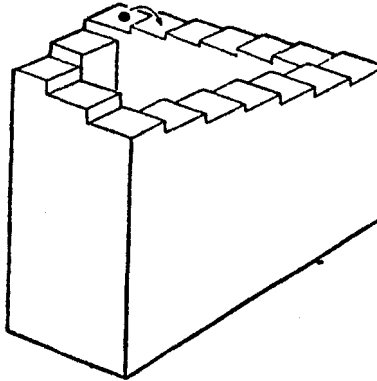
řEKİL : 3



KAYNAK : Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London, 1972, s. 29.

Yine ařađıdaki řekil insanın sonsuza dek tırmanıp durabileceđi dönemeçli bir merdiveni göstermektedir. řekildeki top hiçbir yere ulaşmadan sürekli olarak yükselmektedir.

řEKİL : 4

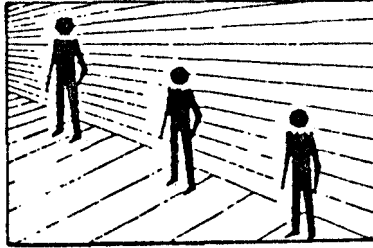


KAYNAK : Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London, 1972, s. 29.

řekil 3'de ise film yapımcıları için özellikle ilginçlikler taşımaktadır. Bu řekilin bize gösterdeđi, sonsuzda kesişen çizgiler, büyüklük-

leri doğru orantılarda algılamamızı engellemektedir. Ya gerçekçi ya da abartılı ve tuhaf etkiler yaratmak için film setlerinin yanlış perspektiflerle bu yanlışmalardan film çekimlerinde yararlanılabilir. Alman dışavurumcu sineması döneminde yapılan ünlü J' Cabinet of Dr. Caligari" bu tekniği kullanan ve güçlü etkisini özel sahne tasarımlarına borçlu olan ilk uzun metrajlı filmidir.

ŞEKİL : 5



KAYNAK : Alex Strasser, The work of the Science Film Maker, Focal Press, Newyork-London, 1972, s. 29.

"Ressamlar kendi gerçeklik duygularını anlatmak için çoğu kez abartılı perspektifler kullanırlar. Sinema ve fotoğrafçılıkta yanlış perspektif, belli odak uzunluklarında ya da eğimlerinde merceklerle oluşturulabilir. Uzun odak uzaklıklı mercekler geniş açılı merceklerle oranla çok farklı görüntüler üretirler. İnsan gözünün çözümleme gücü göreceli olarak zayıftır. Bu durum bizlerin avantajlı imiş gibi görülmektedir. Eğer gözümüzün çözümleme gücü çok daha güçlü olsaydı, bütün doku ve yüzeyler çok tuhaf görünürlerdi. Basılı metinleri okuyamazdık. Çünkü, kağıt üzerindeki mürekkep dağılımı harfler gibi değil, ton farklılıklarından oluşmuş şekiller gibi gözümüze görünürdü. Bir resimdeki pigmentleri gördüğümüz halde resmin kendisini seçemez, ağaçlardan ormanı göremeyen insanlar durumuna düşerdik" (10).

Fotoğraf ve sinema, şu andaki biçimlerini görme eksikliklerimize ve gözümüzün çok kolay aldanabilmesine borçludur. Bir filmde görüntüyü oluşturan duyarkat kristalciklerinin neden olduğu abartılmış noktacıklar Dup-negatiflerde büyütme (Blow-up) durumlarında sık sık önemli ve aşılması sorun yaratan zorluklar oluştururlar. Gö-

(10) A.g.k., s. 31.

zümüzün görme eksikliğinden yola çıkan sinema, ağ tabaka izlenimi adına "ağ tabaka izlenimi" adını verdiğimiz ve gözümüzün tembelliğine dayanan hatanın değerlendirilmesinden oluşmuştur.

ii. Ağ tabaka izlenimi

Sinemada devinen hareketli görüntünün oluşabilmesi gözümüzün tembelliğine dayanan bir hatadan kaynaklanmaktadır. Eğer, "Ağ tabaka izlenimi" adını verdiğimiz bu hataya sahip olmasaydık, bugün bizler bu tür bir çalışma prensibine dayalı bir sinemadan söz etme olanağına sahip olmayacaktık.

Ağ tabaka izleniminin temeli, gözümüzün ağ tabakası üzerine düşen herhangi bir görüntünün hemen yitmeyip, bir süre daha ağ tabaka üzerinde kalması temeline dayanmaktadır. İşte bizler bu gecikmeye "göz tembelliği" adını vermekteyiz. Örneğin; bir süre kırmızı bir lekeye baktıktan sonra gözümüzü beyaz bir duvara çevirirsek, kırmızı leke görüntüsünün gözümüzden hemen yitmediğini ve bir süre daha beyaz duvar görüntüsünün üzerine binmiş olarak kaldığını görürüz ki, bu süre yaklaşık olarak bir saniyenin 1/10'u kadardır.

Kameranın kesik kesik parçalara ayırarak duruk olarak saptadığı fotoğraflar kısa aralıklarla perde üzerine yansıtıldığında gözümüzün daha önce belirttiğimiz tembelliği nedeniyle, bir fotoğrafın görüntüsü daha ağ tabaka üzerinden yitmeden bir yenisinin -ki bu görüntü bir önceki görüntüden yapısal olarak önemli farklılıklar içermektedir- onun üzerine gelmesi ve gözümüzün, birbirinden küçük farklılıklarla ayrılmış olan ve hızla birbiri ardına gelen görüntüleri kesiksiz, hareketli bir görüntü gibi algılamasına neden olacaktır. Bir başka deyişle; ard arda gelen duruk görüntüler gözü yanıltır ve gözümüzde oluşan bu yanıltma beyin tarafından hareketli bir görüntü gördüğümüz kanısını uyandırır.

Bir görüntüden diğer bir görüntüye geçiş sırasında gösterim cihazının örtücüsü ışığın önüne gelerek, ışığın perdeye ulaşmasına engel olmaktadır. Bu iki görüntünün değişimi arasında perde karanlıktır. Bu nedenle, iki saatlik bir film gösterimi sırasında ortalama olarak perde bir saat süresince karanlık kalmaktadır. Ancak, yine ağ tabaka izleniminin neden olduğu yanılsama nedeniyle göz, bu karanlık araları seçemez.

Sinemanın içerdığı yanılısamalar, bize hiç yabancı değildir: Film projektörünün içindeki aktarım mekanizması film kamerasında olduğu gibi her kareyi film penceresi önünde 1/50 sn. (24 kare hızda) ya da 1/53 sn. (25 kare film hızında) kadar süreyle tuttuktan sonra, dönen örtücü film penceresinin önünü kapatırken, bir sonraki film görüntüsünü film penceresi önüne getirmek için aşağıya çeker. Böylece, herbirisi bir önceki görüntüden biraz daha farklı olan 24 görüntü penceresinin önünden bir saniyede geçmiş olur.

Beynimiz, örtücü tarafından film gösterim penceresinde ışığa tutulan bu 24 kareyi nesnelere devinimlerinin oldukça doğal ve "sıçramasız" olduğu bir tek görüntüde birleştirir. Bu sürecin içerdığı görüntüler (Phenomena), görüntünün kalıcılığı olarak bilinir. Bu türde bir olayı günlük yaşamımızda da gözleme olanağımız vardır.

Bir bisikleti ters çevirip tekerleklerinden birisini döndürürsek, tekerleğin çubukları tekerlek belli bir hıza ulaştıktan sonra gözden yiter ve dönen tekerleğin arkasını bir tülde bakıyormuş gibi görmeye başlarız. Çember çizerek sallanan bir fener, dönen ışıklı bir nokta gibi değil, parlak bir halka gibi görünür. Birçok harekete dayalı etki bu yanılısamaya dayanır.

Dönen örtücünün Stroboscobik - bir hareketli nesnenin hareketlerini inceleyebilmek için aralıklı olarak ışık veren bir gereç - doğası sık sık istenmeyen etkilere yol açar. Hareket, yönünü değiştirebilir; bu hareket, hareket halindeki taşıtların tekerleklerinin geriye doğru dönmesi gibi görünüşlerin doğmasına yol açar.

Görme merkezi, gözümüzün gönderdiği fiziksel veriler, sayılamayacak kadar çok ilksel (prototip) görüntü ve ön yargılarla görme işlevini yürütmektedir. "Dünyaya gözümüzü açtıktan sonra, yarım saniye sonra "yeni doğan çocuğun gözleri dünyayı geniş açı olarak görmektedir". Bu durumda kendi göz çukuru içinde sağa - sola ya da yukarı aşağıya hareket etmeksizin durur ve baktığı uzayı ilk önce "genel" olarak kaydeder. Bu görüntü şimşek hızıyla bilincimize nüfuz eder. Burada temel olarak göz yuvarlağının kenar bölgelerinden alınan görüntülerin yalnızca bilinçaltı tarafından alınıp değerlendirilmesidir. - Bir görüntü ne denli gözün kenar bölgelerinden alınmış bir görüntü niteliğini taşıyorsa, bu görüntüler o kadar bilinçaltının değerlendirdiği görüntüler niteliğini taşıyacaktır. - Herhangi bir nesne eğer gözümüzün kenar noktalarından görülebilecek şekilde hareket etmekteyse, bu nesnenin görüntüsü bilinç tarafından algılanamaz.

Görme merkezinde algılanmış olan "Genel" görüntü depolanıp düzenlenir ve herhangi bir zamanda karşılaştırılabilecek benzer bir olay için uyumlama yardımcısı olacak biçimde hizmet görür. Bu, bir haritanın bir uzayı tam olarak yansıtmaya benzeyen bir değerlendirme biçimidir" (11).

Alışılmış olarak bir birey ayrıntıların algılanabilmesi için soldan başlayarak sağa doğru yavaş yavaş ve aşamalar halinde baktığı uzay ya da nesneyi taramaya başlar. Bu uzun odaklı bakış biçimine bizler "yakın çekim" adını vermekteyiz. Bu bakış biçimi tamamlandıktan sonra göz yeniden kısa odak uzaklığı biçiminde olan ilk bakış biçimine döner. Amaç, diğer dikkati çekebilecek değerlerde olan ayrıntıların ortaya çıkarılabilmesidir. Sözüünü ettiğimiz bu olaylar son derece hızlı ve birbirinin peşisıra otomatik olarak oluşmaktadır. Ayrıca insan bakışının niçin soldan başladığı hakkındaki araştırmalar olumlu sonuçlara henüz ulaşmış değildir. Bazı araştırmacıların bakma işleminin soldan başlamasının okuma sistemimizin soldan başladığı yolundaki savunuları, başka ırk ve toplumlardaki insanlarla karşılaştırıldığı zaman okuma sistemleri farklı olan toplumlar açısından geçerli olmamaktadır.

iii. Dikkatin Oluşumu

Bir görüntünün sürekliliğinde oluşabilecek herhangi bir değişiklik dikkatin o noktaya doğru toplanmasına neden olacaktır. Koyu renklerle yazılmış olan **sözcük** yazısı bu sayfa okunurken gözümüze ilk olarak çarpan sözcüktür. Bu küçük temel bu sözcüğün diğer sözcüklerden önce okunmasına neden olacaktır. Bu sözcüğün hemen okunmasına rağmen göz yine de sol üst köşeden okumaya başlamaktadır. Bazı nesnelere, herhangi ortamda bir yapı ya da renk olarak çevreleri ile kontrastlık oluştururlarsa, bu çevrenin içinde ilk önce bu nesnelere algılanmakta ve araştırılmaktadır.

Bazı koşullarda ilksel (Prototip) -görüntüler değişimlere karşı bir direnç oluşturacak ve bu direnci algılamayacak kadar derin etkiler bırakmaktadırlar.

"Bakılan nesnenin nasıl algılandığı ya da algılanmadığı rastlantıya bırakılamayacak kadar önemli ve bir sinemacı için kesin olarak belirlenmesi gerekli bir koşuldur. Bir film yapımcısı için izleyiciye

(11) APPELDORN, Dokumantarische, s. 57.

iletmesinde zorunluluk olarak gördüğü şeyler izleyicinin algılayabilmesini sağlamak yönünden önlemler alınabilmelidir” (12).

Görme merkezinin bir diğer başarısı da, her iki gözden gelen ve birbirlerinden küçükte olsa değişiklik gösteren görüntü iletilerinin tek bir plastik görüntü biçiminde beyin görme merkezinde birleştirilmesidir. Bu durumda, sol göz, sağ gözden ortalama olarak 6,5 cm. kadar bir uzaklıkta bulunmakta ve sağ göze oranla, sol gözümüzün gördüğü başka bir görüntü niteliğini taşımaktadır. Normal olarak biz bu farklılığı hiçbir şekilde farkedemeyiz. Oysa, sağ ve sol göz arasında parallax adını verdiğimiz bir kayma bulunmaktadır. Algıladığımız görüntü ise birbiri üzerine çakışmış durumda bulunan iki görüntü biçimindedir. Tek bir görüntünün sağlanabilmesi için görme merkezi bir hesaplama yapmakta, nesnelere nasıl arka arkaya ve kademelenmiş bir biçimde diziliyorsa ve nasıl bir form oluşturuyorsa, görme merkezinde böyle bir düzeltme yapılmakta ve parallax kayması olarak adlandırdığımız ve iki gözümüzün birbirinden farklı konumlarda bulunmasından doğan iki ayrı görüntü birbirinin üzerine çakışık ve tek bir plastik görüntü biçiminde oluşmaktadır.

İnsan gözünün yapısının nasıl olduğu ve bir film kamerasının yapısal niteliklerindeki benzerlik ve ayrımlar maddeler halinde biraraya getirildiğinde;

1. Görme merkezi, iki gözümüzden birden gelen ve birbirleri arasında küçük görüntü farklılıkları içeren görüntülerin ikisini birden algılayarak üç boyutlu bir etkinin elde edilebilmesini sağlar. Bu durum (deneysel filimler dışta tutulması koşuluyla) fotoğrafçılıkta ve görüntüleme yöntemlerinde karşılayan bir durum değildir. Üç boyutluluk ayrımı fotoğraf ile film/video kamerası yanında insan gözü arasında oluşan ayrımın en önemli ayrımlarından birisidir.

2. İnsan gözünün odak uzaklığından ya da görüş açısının duyarlılığından söz edilebilmesi olası değildir. Odak uzaklığı ve bakış açısının ne olacağını koşullar yönlendirmektedir. Aynı şekilde insan gözünün duyarlılığı yine koşullara göre değişiklik göstermekte, bu yönü ile tek bir duyarlığa sahip olan duyarlı film ve fotoğraf malzemeleri ile bir kıyaslanmanın yapılabilmesi olası değildir.

3. Büyüklük konumunun algılanması psikolojik verilere uymaktadır. Tam tersine, bu algıyı yöneten ve yönlendiren başka şey-

lerdir. Algılanan nesnenin yatay ya da dikey durumda olup olmadığı birey için önem taşımaktadır. Bunun ile insanın görme biçimi, temel fotoğraflık kurallarla bir uygunluk göstermemektedir.

4. Görme merkezimiz, bizlerce daha önceden bilinen "ön yargı"nın oryante edilmesi sonucunda bir renk düzeltme işlemi yapmaktadır. Üç ayrı duyarkata sahip bir renkli film ise, bu yapıya uzaktan ya da yakından hiç benzememektedir. Bunun sonucunda da renkli fotoğrafçılıkla insan gözünün görme yapısı arasında hiçbir benzerlik bulunmamaktadır. İnsan gözünün görme yapısı ile bir renkli film arasında aranılan benzerlik "renk saptama işlemi" adı verilen aşamada, yine insan gözünün beğeni ve "ön yargı"ları dikkate alınarak değerlendirilmelidir.

5. İnsan gözünün baktığı çok karmaşık çevre içinden nasıl olupta ilgisini çeken şeyi temel olarak gördüğü, yine duyu organlarımızın algı temelini oluşturan "seçici algı" adını verdiğimiz işlem en önemli etkenlerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı şekilde etkili olan diğer bir etken görme olayında seçim yapan kişinin bilinçaltında depolanmış olan ilksel (protatip) görüntülere bağlı bulunmaktadır.

iv. Perdedeki Görüntü

Bu konuya gerçek yaşamda da olduğu gibi sık sık filmlerde de oluşan bir olayı ele alarak yaklaşabiliriz. Bir mağaza vitrininin önünde durduğumuzda, eğer mağaza içindeki ve mağaza dışındaki ışık, camın ön yüzü ile arka yüzündeki ışık yaklaşık bir eşitlik göstermektense, camın arkasında bulunan nesnelere kimliklerinin saptanması zor olmayacaktır. Bizler eğer bu nesnelere ilgiliyse yalnızca vitrin içinde teşhir edilen bu nesnelere bakarız. Buna karşın cam yüzeyine baktığımız zaman camın üzerinde bizim tarafımızda olan nesnelere yansımaları görülecektir. Camın üzerine camın arkasında olan nesnelere yanı sıra, çevredeki -şey-lerin de yansımaları birbirine karışmış durumdadır ve her iki görüntüde aşağı yukarı aynı yansıtma gücüne sahiptirler. Eğer çevredeki nesnelere yansıyan görüntüleri çok karmaşıkta cam yüzeyi ardında kalan şeyler çok zor algılanacaktır. Bilinçli yapılmayan zihinsel seçme ile fizyolojik göz odaklaması, zihinsel ve fizyolojik işlem üst üste binmiş iki görüntüyü birbirinden ayırır ve ilgilenilmeyen nesnelere dışarıda bırakır.

Bu olay, bir film çevriminde kullanılacak olursa, film görüntüsünde üst üste binmiş olarak görülecektir. Üst üste binmiş olan gö-

rüntü perdeye yansıtıldığında, artık ilgilenilen görüntüyü seçme olanağı bulunmamaktadır. Çünkü, "film perdesine yansıyan her şey eşit derecede gerçektir ve eşit derecede vardır. Üst üste binmiş olan iki görüntü, bir perde üzerine aktarıldığında, perdenin iki boyutluluğu nedeniyle tek bir görüntüye dönüşür ve birbirinden soyutlanamaz. Bu nedenle perdeye yansıtılan şey "eşit" derecede vardır" (13).

"Film yönetmeni gerçeği aktarmaz, bu gerçeği yeni bir gerçeği yaratmakta kullanır ve bu işlemin en büyük niteliği, en önemli yanı, gerçek durumlarla çalışırken değişmez ve kaçınılmaz olan uzay ve zaman kanunlarının kolaylıkla işlenebilir ve zaman kanunlarına, uzay kanunlarına boyun eğdirebilir kılığa girmesidir. Film, gerçeğin öğelerini, bunlardan yalnız kendine özgü yeni bir gerçek kurmak için biraraya getirilir; canlı insanlarla, sahnenin dekor ve alanıyla çalışırken katı ve değişmez olan uzay ve kanunları filmde baştan sona değiştirmiştir" (14).

Bir nesneye ne denli yaklaşırsa görüş alanımıza o denli az malzeme girer. Araştırmacı bakışımız, bir nesneyi yine ne denli yakından incelerse, o denli çok ayrıntı görürüz, böylelikle de bakışımız o denli sıralanmış ve belirli bir kesime yönelmiş olur. Bu bakış biçimini yeğledikten sonra artık bir bütün olarak algılayabilme olasılığımız bulunmamaktadır. Buna karşın, ayrıntıları bakışımızla öylesine bir biçimde sıraya dizeriz ki, bunları birleştiren, nesneye uzaktan bakıp bütünü genel bir görüş içinde izlediğimiz ve doğal olarak bu koşullarda ister istemez ayrıntılarını gözümüzden kaçırdığımız zamankinden çok daha canlı, derinlemesine ve kesin bir bütünlük izlenimine varırız. Herhangi bir şeyi kavramaya çalıştığımızda her zaman genel çizgilerden işe başlanmaktadır, daha sonra incelememizi daha ileriye götürmek istediğimizde bu kavrayış çabasını giderek artan sayılarda zenginleştiririz. Tikel bir ayrıntı her zaman yoğunlaşmaya eş düşen bir kavramdır; yani sinemanın gücü ayrıntının/ayrıntılarının açık, çok canlı olarak sunulması olanağını taşımasıdır. Sinemasal anlatımın gücü, bu anlatımın kamera aracılığıyla her zaman görüntünün içine, can alacak noktasına gelinceye değin girmeye çalışmasındadır. Böylelikle kamera kendisini her zamankinden çok yaşamın en derin köşelerine girmeye zorlar; ortalama izleyicinin bakışı çevresinde ras-

(13) ROBERT EDMONS, *Sights and Sounds of Cinema and Television*, Teachers College Press, Columbia University, Newyork and London, 1982, s. 33.

(14) PUDOVKİN, *Sinemanın Temel İlkeleri*, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1966, s. 92-93.

gele dolaştığı için nereye asla erişemiyorsa, kamera oraya girmeye çalışır. Kamera olabildiğince ayrıntıya girme eğilimindedir: yaklaştığı her şeyi görebilir ve gördüğü şeyi de duyarkat üzerinde sonsuzlaştırır. Belirli, gerçek bir görüntüye kamera yaklaştığı zaman, genelden tikel gitmek, ayrıntıları seçip kavramaya başladığımız noktaya dikkatimizi yoğunlaştırabilmek için belirli bir çaba ve zaman harcamamız gereklidir. İşte, sinema kurgu işlemi aracılığıyla bu çabayı yönetmenin üzerine göçerir. Bir filmin izleyicisi ülküsel anlayışlı bir gözlemcidir ve onu tutumuyla yönlendiren kişi bu aşamada yönetmendir. Ortaya çıkarılan, derinlemesine kök salmış ayrıntıda/ayrıntılarda önemli birer algılama ögesi bulunmaktadır, insanın çalışmasını da sanat haline getirilen ve gösterilen olaya kesin değerini veren tek öge budur.

Bir kamera aracılığı ile donatılmış olan bir kameraman, bir tiyatro yönetmeni kendi malzemesiyle çalışırken izleyicinin gözünden sahenin dibini genel ve kaçınılmaz olan ana çizgiler kütlesini, dikkati çekici, özel ayrıntıları kaçırmayacak durumda değildir. Bir tiyatro yönetmeni ancak en önemli olanın altını çizebilir, bu altını çizdiği şeye dikkatini yönlendirmekte izleyiciyi yalnız başına bırakır. Oysa bir kameraman, yukarıda saydığımız koşullarla sınırlandırılmayacak kadar güçlüdür. İzleyicinin dikkatinin ayakta tutulabilmesi tümüyle bir sinema yönetmeninin elinde bulunmaktadır. Her durumda kameranın merceği seyircinin gözü durumundadır. İzleyici ancak yönetmen kendisine neyi göstermek istiyorsa onu görür ve farkeder, ya da daha doğru bir deyişle, yönetmen ilgili olguda kendisi neyi görüyorsa, izleyici de onu görmek zorunda bırakır.

Gerçekte yer alan herhangi bir hareketi yalnızca duyarkat üzerine aktarmak yerine, filimsel bir biçim içinde vermeyi yeğlersek - yani, bu hareketin gerçekteki kesiksiz akışını yaratıcı bir güçle seçilmiş öğelerle kaynaştırmayı yeğ tutarsak - o zaman ister istemez izleyiciyi, çekimlerin kurgusunu yapan yönetmene bağlayan kuralları aklımızdan çıkarmamız gerekecektir. Çekimlerin gelişigüzel, karma karışık sıralanışını gözden geçirdiğimiz zaman, bunun perdede izleyiciye saçmasapan bir düzensizlikte görüneceği açıktır. İzleyiciyi etkilemek, bu birleştirmenin düzen ve tartımını doğru olarak bulmaktır. Çevrim sırasında kameranın konumunu belirlediği ve her çekimin uzunluğunu önceden saptadığı için yönetmen, bakışlarını hareketin bir ögesinden diğerine doğru durmaksızın çeviren bir gözlemciyle karşılaştırılabilir. Elbette ki bu gözlemcinin, duygusal yönden uyuşuk

olması gerektirmektedir. Gözlemci, "önündeki sahneyle ne kadar derinden heyecanlanırsa, dikkati bir noktadan ötekine o kadar hızlı ve ani atlayacaktır. (Otomobil kazası örneği). Hareketi ne kadar ilgisiz ve uyuşuk olarak gözetirse, dikkat noktalarının değişmesi dolayısıyla kameranın yerleştirilmesi o kadar sakin ve yavaş olacaktır. Heyecanın, kurgunun özel ritmiyle verilebileceği su götürmez" (15).

Hareket Algısı ve Filmik Hareket

Gözlerimiz aracılığıyla görünen tüm evren sinema sanatıyla uğraşan ve özellikle de bu sanat dalının görsel kolu ile uğraşan (Yönetmen, kameraman - görüntü yönetmeni) kişilerin egemenliği altındadır. Küçük ya da büyük olsun kameramanın kamerası ile kavrayamayacağı hiçbir nesne yoktur. Çok büyük nesnelere, görüntü alanının içinde tam olarak yer alana dek kamera geriye çekilebilir ya da, çok küçük nesnelere yeterli derecede büyüene dek belki de bir mikroskopun yardımıyla kameranın görüntü alanının içine yerleştirilebilir. Bu işlemi yapmanın amacı yeryüzündeki herşeyi kendi doğal yerlerinde sınırlamak değil, duyarlılık üzerinde birer görüntülerini saptamak ya da gerçekte birbirlerinden çok uzakta ve birbirlerinden bağımsız olmalarına karşın, onları yan yana getirmektir. Kaydettiği şeyleri olduğu gibi ya da çok yönlü hareketler ve karmaşık çekimler aracılığıyla perdeye yansıtabilir veya en önemli bölümü, perde alanının binde birini hesaplayacak biçimde küçültebilir.

"Bir yönetmen, doğal nesnelere arasında bir seçme yapabilir, onları sonsuz sayılara varabilecek kamera pozisyonlarından ve kamera açılarından görüntüleyebilir. Onları perdede saniyenin yirmidört ya da yirmibeşte biri kadarlık bir sürede tutabildiği gibi, istediği kadar da uzun bir süre tutabilir. Eğer nesnelere hareketli ise, onların hareketlerini hızlandırabilir ya da yavaşlatabilir. Düşünceler, duygular, gerçek varlığı yansıyan ruhbilim, kamera alanı dışındadır. Onlar yalnızca dış aksiyonlarla ifade edilebildiklerinde görüntülenebilirler. Bu nedenle de oyuncular, tıpkı doğal nesnelere gibi fiziksel bir evren içinde yerlerini almalıdırlar" (16).

Derinlik algısının oluşabilmesinin koşulu, bu algının üç boyutlu bir nesne karşısında oluşmasını gerektirmektedir. Gerçekten de, iki

(15) A.g.k., s. 118-119.

(16) RAYMOND SPOTTISWOODE, A. *Grammar of the Film*, University of California Press, Los Angeles, 1973, s. 115.

boyutlu bir resim ya da fotoğrafa baktığımızda derinlik algısının oluşması doğaldır. Zaten, gerçekte iki boyutlu olan bu nesnelerin varlığını iki boyutlu olarak algılamış olsaydık, böyle bir durumda sinemayı da iki boyutlu olarak algılayacak ve gerçeklik etkisinden hemen soyutlanmış olacaktık. Çoğu kez iki boyutlu olan nesnelere üç boyutlu imiş gibi algılamamızın nedeni birden çok etmene dayanmaktadır. Ancak, yine de en önemli etken, daha önce edinilmiş olan görsel etmenlere bağlı birtakım kuralların varlığıdır.

Günlük yaşantımızda çevremizdeki nesnelerin önünü kapatan başka nesnelerin bize daha yakın olduklarını öğrenmişizdir. Bize yakın olan nesne, aynı bakış doğrultusunda başka nesnelerin önünü kapatmaktadır.

Genel olarak bize yakın olan nesnelere, bizden uzakta olan nesnelere oranla daha parlak görür, o nesnede varolan ayrıntıları uzakta olan nesnelere oranla daha iyi ayırırız. Yani bir nesnenin üzerindeki ışık ve gölgelerin dağılımı derinlik algısına yol açmaktadır.

Birbirine koşut çizgiler bizden uzaklaştıkça birleşiyormuş gibi görünürler. Aynı şekilde nesnelere de bizden uzaklaştıkça görme alanında, dolayısıyla ağ tabaka üzerinde kapladıkları yer küçülmektedir. Bir uzay içinde devinen nesnelere de derinliğin algılanmasında bizlere yardımcı olan etmen niteliğindedir. Kendisi hareketsiz olarak hareket eden nesnelere ise daha uzakta imiş gibi algılama eğilimindedir.

Gözlerimiz fizik yapısı ve çalışma yöntemi de derinlik, uzaklık ve üç boyutlu görmeye yardımcıdır. Her iki gözümüzün merceği de yakında bulunan bir nesneye bakarken nesneyi en iyi görme noktası olan sarı nokta üzerine düşürmeye çabalar. Göz merceğinin kenarlarında bulunan kaslar aracılığı ile bu işlem gerçekleştirilir. Göz uyumu yoluyla, insanın ancak gözümüzden 1,5 metre uzaklıkta bulunan nesnelerin uzaklık ya da duyularını alabilmekte olduğu sanılmaktadır. 15 metreden giderek bakan kişiye doğru yaklaşan nesnelere bakarken, iki gözün bakış doğrultusunda birbirine doğru bir yaklaşma başlar. Gerek göz uyumu, gerekse de gözlerimizin bakış durumunda birbirine yaklaşması, yani, göz merceğinin ayarlanması yoluyla seçiklik düzeltmesinin yapılmasının uzaklık ve derinliğin algı sistemimizde önemli rol oynadığı bilinmektedir.

a. Hareket Algısı

Hareket algısı, gözlediğimiz nesnenin konumunda bir süre içinde olan değişikliklerin kavranmasıdır. Gerçek hareket algısının biyolojik temeli şöyle açıklanmaktadır. "Görme anında hareket eden bir nesneden gelen uyarıcılar gözün duyarlı ağ tabakasında birbiri ardısıra, bir dizi halinde uyarmakta, bu uyarıların beynimize ulaşması ile hareket algısı meydana gelmektedir. Sinema perdesi üzerinde gerçek bir hareket yoktur, perdeye birbiri ardına duruk görüntüler yansıtılmaktadır ve böylelikle bir hareket algısı meydana gelmektedir. Buna "stroboskopik" hareket adı verilmektedir" (17).

Görme eyleminin, gözlerimizin fizyolojik özelliklerine bağlı olarak gelişen zihinsel bir süreç olması, doğal olarak bizleri bu zihinsel süreci etkileyen ve yönlendiren algı ve dikkatin dış etmenler olarak belirleneceği; a) Uyarıların yoğunluk ve büyüklüğü, b) Yineleme, c) Ani değişiklikler ve d) Hareketler ile; iç etmenler diyebileceğimiz kişisel özellikler ile belirlendiği gerçeğine götürmektedir.

İzleyici, günlük yaşamı sırasında devinen çevre içindeki dikkatini, yukarıda saydığımız özelliklere bağlı olarak nesne ve nesne toplulukları üzerinde gezindirir. Ancak, sinemada artık "aktif" bir izleyici olarak gözlerini yalnızca perde üzerine odaklar. Bu bir sinema yönetmenine verilecek en büyük şanstır.

İzleyici, yalnızca kameranın bir nesneyi nasıl çektiğine bakmaz, bundan fazla olarak; seyirci olaya kameranın gözü olarak bakar. O, içinde bulunulan ortamın yapısını, özelliklerini yakalamak ve olduğundan başka türlü bir yapıya koyarak gerekli duygusal ortamın sağlanması amacını güder (18).

Yaratılan bu ortam herhangi bir şeyi karakterize etmekle kalmaz ve bir tanımlama ile son bulmaz. Bunlardan başka, izleyicinin olay ve olayın akışı ile iç içe yaşamışçasına bütünleşebilmesini sağlar, hatta bu yolla film kahramanlarının kimlik ve kişilik çözümlerini de ortaya koyar. Yaratılan bu ortam izleyiciyi, kahramanın gözü ile içinde bulunulan mekana derinlemesine bakmasını sağlayarak, kendisini kahramanla özleştirir.

(17) FERİHA BAYMUR, **Genel Psikoloji**, İnkılap ve Aka Yay., İstanbul, 1978, s. 45.

(18) HILMAR MEHNERT, A.g.k., s. 50.

b. Filmik Hareket

Hareketin sözcük anlamı; yer ya da pozisyon deęiřtirmedir. Bununla üç temel nokta anlatılmak istenir. İlk nokta yer ya da pozisyon deęiřtirme iřlemidir. Yer ya da pozisyonda ortaya çıkan küçük bir deęiřim, mekansal iliřkilerde de bir deęiřimi ifade etmektedir.

İkinci nokta; hareketin algılanması anımsamayı gerektirir. řu andaki pozisyonu anlayabilmek için pozisyonun daha önceki yerinin hatırlanması zorunludur. Bir ağacın gölgesi, topraęa saplanmış bir çubun yere düşen gölgesi, güneşin gökyüzündeki yavaş hareketini göstermekte yardımcı bir yöntem olarak kullanılabilir.

Hareketin ifade ifade ettięi üçüncü nokta ise zamandır. Bazı hareketler hızlı, bazı hareketler ise yavaştır. Eęer hareketli nesnelere yakınsa hareketin hızı abartılı ve vurguludur. Hareketin izledięi yol bakış alanı içinde enine doğru oluşuyorsa hareketin algılanması daha da kolaylaşacaktır.

Hareketin hızını, çevresinin alanının boyutu belirler. Bir kişinin elinin, bir bardaęı kaldırarak aęzına götürmesi, çok yakın bir çekim ölçeğinde görüntülenmek istendiğinde yalnızca normal bir hız etkisi elde edebilmek için, elin normal hıza oranla çok daha yavaş hareket etmesi gerekecektir.

Enine hareket, kameraya doğru ya da kameradan ileriye doğru yapılan harekete göre daha açık ve çabuk algılanır. Nesne bakış alanı içinde enine doğru hareket ettirildiğinde dięer nesnelere geçerken görülmesi daha kolaydır. Böyle bir yönde yapılan bu hareketin hızının belirlenmesi iyi bir göstergedir.

"Hareket, bakış açısı içinde dikey olduęunda, kameraya doğru ya da kameradan uzaklara doğru olduęunda bir deęiřme görülür. Yaklaşan nesnelere giderek büyür, uzaklaşan nesnelere giderek küçülür. Mercek ya da göz bakış alanının zirvesi gibidir. Dışa doğru bakıldığında gözün ya da merceğin bakış açısı büyür. Uzaktaki nesne alanı içinde küçük bir bölümü kapsar. Böylece nesne yaklaştıkça boyutunda büyüme görülecektir. Uzaklaşırken ise nesne boyut olarak küçülme saptanacaktır. Bu olaya "çizgisel perspektif" adı verilmektedir" (19).

(19) EDMONS, A.g.k., s. 68.

“Yıllar önce Leonardo da Vinci not defterine, dışarıdaki nesnelere çok uzakta olduklarında mavilik arasında kaybolurlar diye yazmıştır. Bugün bu olay “hava perspektifi” olarak kavramlaştırılmıştır” (20).

Slavko Vorkapich'e göre sinemada hareketin sembolik olarak kullanımı sinemaya önemli anlamlar yüklemektedir. Vorkapich “Hareket izleyicide istemsiz olarak yapılan organsal tepkileri canlandırır ve hareketler farklı tepki çeşitlerini uyandırabilir. Örneğin; yukarıya doğru yapılan hareketler genel olarak güçlü istekleri betimlerler. Aşağıya doğru yapılan hareketler ise, bir tehlikenin varlığını betimlemektedirler. Aynı hareket ağırlığında da sembolüdür. Dairesel olarak yinelenen hareket, neşeli dudakların simgesel ifadesidir. Saat sarkacının oluşturduğu biçimlerdeki gibi hareket, insafsızlık ve monotonluğu simgeler. Diyagonal dinamik hareketler, engelleri aşabilme gücünü sembolize ederler (21).

Vorkapich, her hareketin bir nedeni olması gerektiğini savunur. 1934 yılında Vorkapich “İhtirassız Suç” filminde Cloud Pains'in Margo'yu çekmesiyle başlar. İlk çekim, silahın içine bakan Margo'nun yakın çekimi duruk (still shot) olarak çekmiştir ve böylelikle de ters hareketi elde edebilmiştir. Vorkapich şunu işaret etmektedir; hareketin eksikliği, bir oyuncu için hareketin kendisi kadar önem taşıyabilir, tüm yaşam ise kontrastlıklardan oluşmuştur. Vorkapich bu statik yakın çekimden tabancanın namlusunun yakın çekimine kayar. Böylelikle de göz yakın çekimi perdedeyken tabancanın namlusunu aynı yere yerleştirerek üst üste bindirme olayını başarır. Bir kesme yaparak tekrar göze döner ve bu kez Margo'nun gözünün seğirmesini perdeye yansıtır. Bir sonraki çekim yeniden tabancanın namlusudur, tabancanın ateş alması görsel olarak birkaç hızlı flaşla ifade edilir. Bu çekimlerin uzunluğu yalnızca ikişer karedir, böylelikle de sağlanmak istenen etki görsel olarak sağlanmış olmaktadır.

“Alfred Hitchcock'un “Yalnız Kadını Hatırladım” (1937) filminin bir sahnesinde Sylvia Sidney elinde bir mutfak bıçağıyla kocası Oskar Homolke'yi öldürmek üzereyken görünür. Bayan Sidney bıçağı yerinden alırken sahnede tam bir sessizlik vardır. O anda Bayan Sidney

(20) A.g.k.

(21) EZRA GOODMAN, “Movement in Movies”, *American Cinematographer*, New York, 1945, s. 86.

bıçağın elinde olduğunun farkında değildir. Sonradan bıçağın elinde olduğunu fark ederek bıçağı elinden bırakır ve bıçak büyük bir gü-rültüyle tabağın üzerine düşer. Burada Hitchcock kamera yönetiminin yanında görkemli bir sonuçla sesi de ustalıkla yönetebilmiştir" (22).

Vorkapich'e göre, "Sanatsal bir çerçeve olarak sinema bazı do-ğal karakteristiklere sahiptir ve sinema diğer sanatsal araçların ya-pamıyacakları bazı şeyleri kolaylıkla gerçekleştirebilir ve sinemanın bugün bile henüz dokunulmamış çok geniş bir alanı bulunmaktadır. Rengin evreni resim dünyası, ses tonunun dünyası müzikte uzman-laşma ve hareketin evreni filmin karakteristiğidir. Tüm filmsel hare-ketler, -kesme, bindirme, harekete yönelik kamera hareketi, yavaş çekim, geriye alma ve daha kameranın yapabileceği birçok şeyler -en karmaşık ve anlaşılması zor olan ruhi durumların derinlemesine araştırılmasında sinema en büyük yardımcısıdır. Ayrıca sinema, yal-nızca fiziksel hareketle de ilgili olmak zorunda da değildir. İnsan ve insana ilişkin oluşumlarda ilgilidir" (23).

Görüntünün yanısıra, hareket hareketli görüntü yapısının en önemli unsurudur. Zaten "perde" aracı da isim olarak bunu vurgula-maktadır. Gerçek yaşamda hareket fiziksel becerilerin yardımıyla ifade edilen eylemler (konuşma, jest, hareket, zaman ve uzayda yer ve durum değiştirme) olarak nitelendirilebilir. Ancak perdede gerçek bir hareket yerine, yalnızca onun görüntüsü yer alır. Bir takım seri ve durağan görüntüler içeren ve bu görüntülerin sürekli olarak yer ve konum değiştirdiği bir film şeridi film gösterim gereci önünden hızla geçerken, perdede sürekli, kesiksiz bir görsel etki bırakır. Bu da, insan gözünün aldığı görsel etkiyi, başka bir görsel etki gelince-ye değin koruyabilme yeteneğinden ileriye gelir.

Hareketli olsun durağan olsun bir nesne hareket halindeki ka-meraya görüntülendiğinde, izleyici halihazırda kandisini kameranın temsil ettiği bir bakaç (vizör) olarak görecektir. Görüntülenen eylem ile hareket ederek, onu izleyerek, yanına gelecek ya da ondan uzak-laşacak, izleyiciyi başarılı hareket basamakları aracılığıyla perde ol-gusunun tam merkezine yönlendirilir.

Hareket eden bir kamera tarafsız bir görüş açısını betimlediğin-de ve tümüyle olan olayları görüntülediğinde, izleyici **ilişkisiz** bir

(22) A.g.k., s. 86-87.

(23) A.g.k., s. 88.

gözlemci olarak kalır. Ancak, hareketli bir kamera objektifini, perde-
deki karakterin görüş açısını tahmin ederek konumlanır ve izleyici
de onunla doğrudan **özdeşleşir**. Görüntülenen şey, karakterin kendi-
sine olan etkiye karşı tepki olarak görülür. Hareket eden kamera öz-
nel bir görüş açısı alır ve oyuncunun fiziksel ve duygusal durumunu
ifade eder, onun görüp duyumsadığı yeniden izleyiciye iletir: bay-
gınlık, sarhoşluk, terör vb. izleyiciye kolay iletilen duyumlardır.

Kurgu sonucu ulaşılmaya çalışılan hareketin elde edilebilmesi
her zaman zordur. Öte yandan, bu hareket, tümüyle görsel ve işitsel
öğelerin ilişkilerinden oluştuğu için beğeni ile karşılanması gerekli
bir iştir. Sessiz film yönetmenleri için, bu teknik, belkide beyazper-
denin sunabileceği en geniş olanaktır. Teknik olarak bu tür bir hare-
ket, yalnızca bir kamera açısından diğerine kameranın konumunu de-
ğiştirerek, bir hareket duyumu elde edilerek başarılabilir.

Bu tür bir hareketle, çekimler olabildiğince önceden belirlen-
melidir. Böylece izleyici hem görsel, hem de işitsel yönden olumlu
bir biçimde yönlendirmek mümkün olabilecektir. İzleyici her iki duyu
organını (göz ve kulaklarını) ve beynini bu belirli şekilde önceden dü-
şünülmüş, düzenlenmiş ve gerçekleştirilmiş sıralı çekim-
lerle işletir. Burada bir tür hareket duyumu çekim içindeki mizansen
kompozisyonundan çıkartılabilir ya da bu hareket duyumu insan ya
da görüntü içindeki nesnelerin hareketinden görsel veya optik yol-
larla elde edilebilir. Öte yandan, aynı hareket duyumu bu faktörlerin
düzenlenmelerinden, çekimleri görsel ve/veya işitsel olarak hare-
ketli bir süreklilikle birleştirici anlamda da elde edilebilir.

Bu türde bir sıra değişiklikler aracılığı ile elde edilen hareket,
türü derecelerde gerilimin toplanmasına neden olacaktır. Bu da pek
çok tartımlar (ritimler) üreten bir dinamizmi sağlayacaktır. Hareketli
görüntü plastik bir sanat olduğundan, hareketlerin çözümlenmesin-
den elde edilen tartımsal düzen ve boyutları, bir filme canlılık, form
ve stil getiren fiziki ve duygusal uyum ekler.

Bir filmdeki en heyecanlı şey harekettir. Perdede ve karanlık
bir salon ortamında, görüntülerin ritmik ve canlı bir şekilde sürekli
değişimleri. Bir izleyicinin fantazileri ile üretilebileceği her yönüyle
sağlanabilir. Gözlerimizin önünde çoğu kez herşey sürekli olarak ha-
reket ederek, çoğu kez kendilerini bu hareket içinde ifade eder. Şe-
killerin soyut ya da gerçek haldeki eylemleri iletişimin yetkin derin-
lik ve düzeyine sahip olabilir. -Kedinin kuyruk sallamasından, dünya-
nın dönüşüne kadar -.

“Perdede, bitişik konumda bulunan nesnelere beraberce dikkat çekerler. Çünkü perdede herşey bir tek karede kavranır. Her form ve çizgi görsel açıdan eşit öneme sahiptir. Bu durumun nedeniyle, gerçek yaşamda bir durumun gözlenmesiyle, bir film görüntüsünün “anlaşılabilirlik” açısından izleyeni farklı sonuçlara götürür” (24).

“**Bakmak** zihinsel bir işlemdir, **görmek** ise gözün fizyolojisi ile ilgilidir; “görmek, uzun süre “bakmaya” bağlı kalmaz, Gerçek yaşamımızda da hemen her zaman olduğu gibi bakma ile gerçekleşen seçicilik, uzun süre görmenin seçicilikten yoksun doğasını etkilemez” (25).

(24) EDMONDS, A.g.k., s. 35.

(25) EDMONDS, A.g.k., s. 36.