



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FİLM VE DRAMA ANABİLİM DALI

**YAKIN ÇEKİM FARKINDALIĞININ OYUNCUNUN  
PERFORMANSI ÜZERİNE ETKİSİNİ ÖLÇÜMLEMEK**

HANDE ACAREL

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN KEMAL SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, HAZİRAN, 2018

# **YAKIN ÇEKİM FARKINDALIĞININ OYUNCUNUN PERFORMANSI ÜZERİNE ETKİSİNİ ÖLÇÜMLEMEK**

HANDE ACAREL

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Film ve Drama Anabilim Dalı Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne teslim edilmiştir.


İSTANBUL, HAZİRAN, 2018

Ben, HANDE ACAREL

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezinin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

HANDE ACAREL

06.06.2018

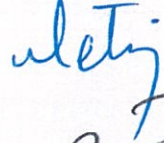


TARİH VE İMZA

## KABUL VE ONAY

**HANDE ACAREL** tarafından hazırlanan **YAKIN ÇEKİM FARKINDALIĞININ OYUNCUNUN PERFORMANSI ÜZERİNE ETKİSİNİ ÖLÇÜMLEMEK** başlıklı bu çalışma **06 HAZİRAN 2018** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal (Danışman) (Kadir Has Üniversitesi)



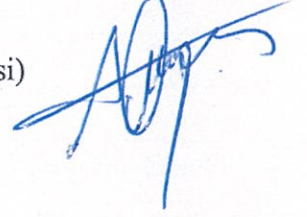
Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil

(Kadir Has Üniversitesi)

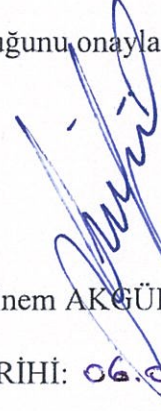


Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Arıcı

(İstanbul Üniversitesi)



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.



Prof. Dr. Sinem AKGÜL AÇIKMEŞE  
Müdür/SBE

ONAY TARİHİ: 06.06.2018

# İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ŞEKİLLER DİZİNİ.....</b>	<b>İV</b>
<b>GRAFİKLER DİZİNİ.....</b>	<b>V</b>
<b>ÖZET.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>Viii</b>
<b>TEŞEKKÜR NOTU.....</b>	<b>X</b>
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>1. SİNİR BİLİM .....</b>	<b>4</b>
<b>2. SEYİRCİ PERSPEKTİFİNDEN SİNEMADA ÖLÇEK VE YAKIN PLAN .....</b>	<b>10</b>
2.1. Sinemada Ölçek (Plan).....	10
2.2. Yakın Plan.....	12
2.2.1. Yüz ve yakın plan.....	15
<b>3. OYUNCULUKTA YAKIN PLAN FARKINDALIĞI .....</b>	<b>18</b>
3.1. Yakınlık ve Kişisel Alan İlişkisi .....	18
3.2. Oyuncu Perspektifinden Yakın Plan Sorunu ve Uygulamalı Araştırma Gerekliliği .....	19
<b>4. UYGULAMA.....</b>	<b>24</b>
<b>5. DEĞERLENDİRME.....</b>	<b>27</b>
5.1. Grafiklerin Değerlendirilmesi .....	27
5.1.1 Dikkat verisi .....	28
5.1.2 Duygusal etki verisi.....	30
5.1.3 Duygusal zorlanma verisi.....	32
5.1.4 ES (Etkinlik Skoru) verisi .....	36
5.2. Eğrilerin Değerlendirilmesi.....	39
5.2.1 Dikkat eğrileri .....	39
5.2.2 Duygusal etki eğrileri.....	40
5.2.3 Duygusal zorlanma eğrileri .....	40
5.3. Oyuncularla Yapılan Derinlemesine Görüşmeler .....	41
<b>SONUÇ.....</b>	<b>44</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>49</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>51</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>70</b>

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 4.1 Stüdyoda EEG cihazı ile yapılan ölçüm.....	26
--	----

## GRAFİKLER DİZİNİ

Grafik 5.1 Dikkat verisine ait bulgular.....	28
Grafik 5.2 Duygusal etki verisine ait bulgular.....	30
Grafik 5.3 Duygusal zorlanma verisine ait bulgular.....	33
Grafik 5.4 ES (Etkinlik Skoru).....	37

## ÖZET

ACAREL, HANDE. *YAKIN ÇEKİM FARKINDALIĞININ OYUNCUNUN PERFORMANSI ÜZERİNE ETKİSİNİ ÖLÇÜMLEMEK*, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2018.

Bu tez kapsamında yakın çekim farkındalığının oyuncunun performansı üzerine etkisinin ölçülmesi amaçlanmaktadır. Araştırma kapsamında gönüllü olarak sürece dahil olan oyuncuyla genel ve yakın plan çekimlerin uygulandığı 4 ayrı kayıt alınmıştır. Bu 4 kayıttan 2'sinde oyuncuya gerçekte çekilen plandan farklı bir plan çekileceği beyan edilmiştir.

Oyuncuya;

- 1.Genel plan çekim alınacağı belirtilmiş ancak gerçekte yakın plan çekim gerçekleştirilmiştir.
- 2.Yakın plan alınacağı beyan edilmiş ancak gerçekte genel plan çekim gerçekleştirilmiştir.
- 3.Yakın plan alınacağı beyan edilmiş, yakın plan çekim gerçekleştirilmiştir.
- 4.Genel plan alınacağı beyan edilmiş, genel plan çekim gerçekleştirilmiştir.

Bu 4 video aracılığıyla oyuncunun yakın çekim farkındalığına sahip olduğu ve sahip olmadığı anlardaki oyunu izleyenler üzerindeki etki açısından test edilmiştir. Araştırma yöntemi olarak EEG ölçüm tekniği kullanılmış ve 48 gönüllü genel sinema seyircisinin bu yöntem aracılığıyla izledikleri videoların; dikkat, zorlanma, duygusal etki skorları ölçülmüş ve etkinlik skoru değerleri analiz edilmiştir. Yapılan deney sonrası görülmüştür ki; oyuncu yakın çekim farkındalığı altındayken gerçekleştirdiği performanslarda genel çekim beyanı altında gerçekleştirdiği performanslara göre dikkat ve duygusal etki parametreleri açısından seyircilerde çok daha yüksek skor elde etmektedir. Bu sonuca ek olarak beyanların ne olduğundan bağımsız olarak etkinlik skoru açısından genel plan çekimlerin yakın plan çekimlere göre daha yüksek etki yarattığı görülmektedir. Seyirciler total bir görüntüyü gördüklerinde bu durum total bir anlamın oluşmasına katkı sağlamaktadır. Yani oyuncunun bütün bedeniyle karede bulunması göstergeleri arttırdığından genel plan çekimler yakın plan çekimlere göre daha yüksek skor elde etmektedir. Maksimum gösterge ve maksimum konsantrasyon yakın çekim yapılacağı beyan edildiği ancak genel çekim yapılan anlarda oluşmaktadır. Oyuncunun yakın çekim fikri altında gerçekleştirdiği performans ve genel



çekimin artan göstergeleri ile yakalanan anların seyirciler üzerinde en etkili durumu yarattığı söylenebilmektedir.

**Anahtar Sözcükler:**

Yakın çekim, Sinir bilim, EEG ölçümü, Kamera önü oyunculuk, Göstergeler, Kişisel alan, Proksemi, Genel çekim, Oyuncu

## ABSTRACT

ACAREL, HANDE. *MEASURING THE EFFECT OF CLOSE-UP AWARENESS ON THE PERFORMANCE OF THE PERFORMER*, Postgraduate Thesis , İstanbul, 2018.

The aim of the thesis is to measure the effect of close-up awareness on the performance of the performer. Four different scenes, in which close and general shots are used with the participation of a volunteered performer, are shot. The performer was informed about the plan of the shooting in advance but wrong plan information was told to the performer in two of these shootings.

It was told to the player that

1. A general plan was to be shot. However, a close shot was realized in reality.
2. A close shot was to be shot. However, a general plan was actually realized.
3. A close shot was to be shot and a close shot was actually realized.
4. A general plan was to be shot and general plan was actually realized.

EFG technique was used as a method to measure the effect of the player's performance on audience. Forty eight volunteered cinema audience watched the records. Meanwhile, attention, strain, and emotional effect scores were measured and effectiveness score values analysed. As a result of the experiment, it was observed that quite higher scores in terms of attention and emotional effect were obtained when it was told to the player that shooting plan was close-up. In addition, it was observed that general plan have greater effect than close-up in terms of effectivity scores regardless of informing the performer about the shooting plan. General plan forms a total meaning for audience when they see the total image. In other words, general plans result in greater scores than close-ups as the player can be seen with his whole body. Maximum indication and concentration happen when it is told to the performer that close-up is to be shot but general plan is shot in reality. It can be said that the performance of the player when he thinks the shooting plan is close-up and with the increasing indicators of general plan create bigger effect on the audience.

**Keywords:**

Close-up, neuroscience, EEG measurement, Acting for the camera, Indicators, Private space, Proxemics, General plan shooting, Performer

## TEŞEKKÜR NOTU

Tiyatro yapmaya başlamak, o harika denemelerin üzerine, yıllar sonra bugün burada oyunculuk eğitimi almış olmak ve o da yetmiyormuş gibi bu sona bir de oyunculuğa dair fikirler ve bakışlar ekliyor olmak başıma gelen en harika ve acayip şeylerden biri.

**Aileme**; çünkü içimde bir yerlere deneme ve inanma, hayal etme gücünü ektiler, **Çocukluk arkadaşlarıma, dostlarıma**; çünkü beni kendimle sürekli olarak yüzleşmek durumunda bıraktılar ve iyi geleni hep hatırlattılar,

Karşıma çıktığı için **Hakan Atalay'a**; çünkü beni bütün bu ihtimallerle karşılaştırdı, kendime rağmen beni bunun olabileceğine inandırdı ve bana bir zamanlar yaşadığım ama sonra unuttuğum yerleri hatırlattı,

İlk derste bana “oyunculuk kendi dertlerinle baş etme yeri değildir, bunu bir düşün” dediği için **Çetin Sarıkartal'a**; çünkü beni içimde dolaşan o alev topuna dönüştürdü, **Ebru'ya ve Zeynep'e**; çünkü bana inandılar ve iletişimin bin bir türlü yolu olduğuyla beni bir kere daha yüzleştirdiler, yanımda oldular,

**Yener Girişken, Eda Ocak ve Ari K. Demircoğlu'na**; ThinkNeuro'nun kapılarını bana sonuna kadar açtılar ve araştırma süresince beni hiç yalnız bırakmadılar.

Gününü ayırıp kameranın karşısına geçtiği için **Mustafa Kırantepe'ye**; çünkü yine harika oynadı ve profesyonel bir iş çıkarmamızı sağladı.

Teknik olarak tüm olanaklarını benimle paylaştığı için **Şehmus Özek'e**; videoların çekimini üstlenerek varlığını benden eksik etmedi.

Ve tabi bunca anla karşılaşmama neden olan her şeye, herkese...

**Hande ACAREL**

## GİRİŞ

Bu araştırma yakın çekim farkındalığının oyuncunun performansı üzerine etkisini ölçümlenmek amacıyla yapılmıştır. Oyuncu üzerindeki etkileri ölçümlenmek için oyuncuyla “genel plan” ve “yakın plan” beyanları altında çekimler gerçekleştirilmiştir. Bu beyanlar her zaman gerçekte yapılacak çekim ile eşleşmemektedir. Yani beyanlar ile gerçekte çekilen videolar farklılık göstermektedir. Bu platformda kayda alınan videolar seyircilere bağlanan EEG (Elektroensefalogram) cihazı ile test edilmiştir. Oyuncunun yakın plan çekim ve genel plan çekim farkındalığı altındayken ortaya çıkardığı performansların karşılaştırılması hedeflenmiştir. Araştırma sürecinde sinir bilim, sinemada yakın plan çekim fikri, izleyici üzerindeki etkileri, kişisel alan, yakınlık ilişkisi ve kamera önü oyunculuğu konularında okumalar yapılmış, araştırma sonuçları bu minvalde değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır.

Yaşamın çözülmeyi bekleyen bin bir sırrı arasında, hisseden varlıklar olmamızı sağlayan duygu, süreç ve eylemlerin karmaşıklığı gizemini koruyor. Bizler, sinir ağlarının bizi harekete geçirmesiyle, canlı varlıklar olarak düşünür, eylemde bulunur, severiz. Haritası çıkarılmamış galaksiler ya da sonu gelmeyen düşler gibi, her düşünce de bir elektrik impulsları ağıdır; bu ağ, bilinmeyen ve olağanüstü, hüzünlü ve neşeli, coşkulu ve çözüp dağılan her ne varsa, onları hep yeniden üretir. Çeşitli araç ve yöntemlerden yararlanarak -sözgelimi, beyin dalgalarını ölçme, somatik tepkiler, teknolojik görüntüleme, bilince dair felsefi araştırmalar ve mecaz dilleri- sinir sistemini anlama yönünde kaydettiğimiz zekice ilerlemelerle, bizi temelde insan kılan şeyi bir gün gelip de bilebilmeyi umabilir miyiz? (Anker, 2010)

Zaman sürekli olarak belirli bir gelişim ağı içerisinde birbirini tetikleyerek ve yeni gelişmelere yön vererek ilerliyor. Biz de her geçen gün bilinmez bulduğumuz yerlere daha fazla yaklaşıyor ve o kapıları aralamaya başlıyoruz. İnsan zihni de tarih boyunca bu bilinmez dünyanın belki de hem en zor keşfedileni hem de en çok merak edileni oldu. Saffet Murat Tura *'Histerik Bilinç'* kitabında neden oyunculuk alanında da bilinci, duyguyu, imgeyi vb. kavramları bilimsel bir alt yapıya oturtmamız gerektiğinin altını çiziyor ve Freud'dan alıntılıyor: “Amacımız doğa bilimi olabilecek bir psikoloji geliştirmektir, yani psişik süreçleri özelleştirilebilir maddi parçacıkların nicel olarak

belirlenmiş durumları olarak tanımlamak ve böylece söz konusu süreçleri sarihleştirmek ve çelişkiden arındırmaktır. Nöronlar bu maddi parçacıklar olarak ele alınabilir” (Freud 1920; Tura 2007: 114).

Kameranın oyuncu ile seyirci arasındaki mesafeyi belirleyebilmesi önemli bir noktayı oluşturmaktadır. Yakın plan çekim farkındalığına sahip oyuncu için bu bilginin oyunculuk deneyiminde neye yol açtığını veya açmadığını izleyendeki etkiler üzerinden test etmeyi hedefledim. Çünkü sinir bilim çalışmalarının beyin ve insan tepkileri arasında bir bağlantı olduğunu ortaya koyduğunu biliyoruz. Bu kapsamda araştırmamı beyana dayalı verilere dayandırmak yerine seyircilerin EEG yöntemi ölçümü aracılığıyla dikkat, duygusal etki, zorlanma ve etkinlik skoru verileri kapsamında ele almayı hedefledim.

Sinemanın hem oynayan hem de izleyen üzerindeki en önemli etkilerinden biri mesafeleri kullanarak yakınlaşıp uzaklaşabilme gücüdür. Bu alana dair yaptığım okumalar yakın plan ve seyirci etkileşimini; seyirciyi içine alan, izlediği şeye dahil eden, uzamsal mesafeyi azaltan, nesneyi mekansallığın ve zamansallığın dışına taşıyan ve bu yönleriyle izlenen şey ve izleyen arasında farklı bir dil oluşturma ekseninde ele almaktadır. Yakın planlar seyirci ve oyuncu/nesne arasındaki mesafenin azaldığı anlardır. Bu durum izleyen için dikkatin ona yaklaşan şeyde toplanmasını sağlar. Aradaki mesafenin azaldığı ve dikkatin bir noktaya yoğunlaştığı yakın planlarda oynayan ile izleyen arasında anlamak ve anlamlandırmaktan daha ötede bir bağ oluşmaya başlar. Diğer bir ifadeyle yakın planlar; “uzamsal mesafenin kat edilmesi ve sonunda konuyu algılamadan çok bir dokunma mesafesi yakınlığına getirerek seyirciyle olumlu ya da olumsuz duygunun oluşumu noktasında yakın planlar aracılığıyla ilişki kurar “ (Türkgeldi 2016: 107).

Yakın plan-seyirci etkileşimi kapsamında yapılan çalışmalar, oyuncular ekseninden daha ziyade kamera önü oyunculuk deneyimleri ve önermeleri üzerinden ilerlemektedir. Oysa kameranın hareket edebilme özelliği tıpkı seyirci ile olduğu gibi oyuncuyla da yakınlık ve kişisel alan noktasında bir ilişkiye girer. Oyuncunun yakın plan çekim farkındalığına sahipken ortaya çıkardığı performans kişisel alan sınırlarının olumlu ya da olumsuz geçilmesinde gerçekleşen etkiye benzer bir sonuç doğurabilir. Çünkü biliyoruz ki “yaklaşmak sadece uzamsal mesafenin bir nesne tarafından bir nesneye doğru fiziksel olarak katedilmesi şeklinde olmak zorunda değildir” (Türkgeldi 2016: 99).

Buradan hareketle oyuncular üzerinde yakın çekim farkındalığının yarattığı etkilerin ortaya çıkan performanslar üzerinde nasıl bir değişime neden olduğu ve bunun seyircilerde nasıl bir oluşa yol açtığı özellikle üzerinde durmak istediğim ve oyunculuk çalışmalarım sırasında hem kendim hem de oyunculukla hemhal olanlar/olmaya çalışanlar için ufuk açıcı olabilir heyecanımı duyduğum alanlar oldu.

Oyuncuların yakın çekim ve genel çekim sırasındaki tecrübe ve deneyimlerini dinlemenin ya da bu konuda gerçekleştirilen kamera önü oyunculuk çalışmalarına odaklanmanın pek çok kapıyı araladığına yürekten inanıyor olmakla beraber gelişen teknoloji ve araştırma yöntemleri sayesinde araştırma dilini de çeşitleyebilmenin heyecan verici olduğunu düşünüyorum. Bu bakış açısı altında da beyana dayalı veriler ile yapılan araştırmaları bir adım ileriye götürecek şeyin bilinçaltı verilere odaklanmak olduğu kanısındayım. Bu çalışmada EEG ölçümünün oyuncular üzerinde gerçekleştirilmemesinin 2 nedeni vardı;

1. Oyuncuların performansları sırasında cihaza bağlı ve kayıt altında olmalarının yaratabileceği negatif etki
2. Araştırmanın temelini oluşturan beyan ve çekimin farklı olması gereğinin bu koşullar altında hayata geçemeyecek olması

Gerçekleştirilen performansların seyirciler üzerinden test edilmesinin ve bunun hem ayna nöronlar aracılığıyla hem de bilinçaltı verilerine dayanarak anlamlandırılabilir olmasını heyecan verici bir adım olarak görüyorum. Araştırmamın oyunculuk ve performans alanlarında gerçekleştirilecek yeni çalışmalara ilham verebilmesini ve bize yeni ufuklar açabilmesini umuyorum.

# BÖLÜM 1

## SİNİR BİLİM

Oyunculuk alanında çalışılabilecek ve yeni dünyaların kapılarını aralamaya imkan sağlayabilecek konuların keşfine duyulan ihtiyaç ister istemez yeni tanı yöntemlerindeki arayışı da beraberinde getirmektedir. Sinir Bilim son yıllarda pazarlamadan sanata pek çok alanda beynin işleyişine dair bilgilerin irdelenmesine duyulan ihtiyaçtan dolayı bir araştırma yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Son dönemlerde beynin işlevselliği ile insanın karar verme süreçleri arasındaki bağı aydınlatmaya çalışan çalışmalar artmaktadır. Beynin işleyiş şeklini anlamak için sistemi baştan ele almak gerekir.

İnsanlar birine muhtaç şekilde hayata gelir. Kendi başlarına hayatta kalmak yetisini zamanla kazanır. Yürümeyi öğrenmek, düşünceleri dile dökme yetisini kazanmak gibi temel ihtiyaçları iki yılda ancak öğrenebiliriz. Kendi kendimize hayatta kalabilir hale gelmemiz ise uzun yıllar alır. Bu noktada da hala bağımlıyızdır; çünkü hayatta kalabilmek için insanlara ve topluma ihtiyaç duyarız. Memeli ailesinin diğer üyeleri için durum farklıdır; onlar doğduktan saatler sonra koşabilirler bile. Doğumlarından kısa bir süre sonra kendi kendilerine hayatta kalabilecek temel becerileri edinirler. Bizi memelilerden bu anlamda ayıran şey diğer memelilerin beyinlerinde önceden belirlenmiş bir program olmasıdır. Kayıtlı bir şablon vardır ve doğan her canlı kendi ailesinin girdiği süreçlere dahil olur ve bu yetilerle kısa sürede hayatta kalabilecek becerileri edinir. Ancak bu durum bir dezavantaj yaratır ki o da şudur; içine doğdukları ekosistemin dışına çıktıklarında gelişme ve hayatta kalma şansları düşüktür. İnsan beyni doğum sırasında gelişimini tamamlamaz. Deneyim ve tecrübeler neticesinde bu süreç tamamlanır. Bu durum da insanı yaşamsal koşullara adapte olma ve hayatta kalma konusunda dayanıklı hale getirir. Diğer memelilerin bağımsızlıklarını kısa sürede ilan etmelerini sağlayan önceden belirlenmiş şablon, insan beyninde olmadığı ve gelişimini zaman içerisinde tamamladığı için, insan türü türlü koşullara adaptasyonu yüksek bir memelidir. Genç beyin bu bahsettiğimiz nedenden ötürü gelişime açık ve esnektir. Deneyimlerle birlikte yeni bağlar kurar. Yetişkin beyni ve genç beyin arasındaki bu esnekliğin altında yatan şey



ise yeni hücre oluşumuyla ilgili değil bu hücrelerin birbiri ile kurduğu ilişki ile ilgilidir. Yetişkin ve genç beyin arasındaki hücre sayısı aynıdır. Yeni doğan bebeklerde nöronlar bağımsızdır. İki yıl içerisinde çevresel etkilerle aralarında bir bağlantı kurulmaya başlar. Bu iki yılın sonunda ise bebeklerdeki sinaps yani bağlantı sayısı yetişkinlerin sahip olduğu sinapsların iki katı gibi bir değere ulaşır. Bu noktada ihtiyacımdan daha fazla sinapsa sahip olan beyin için artık yeni bağlantıların kurulumu ihtiyacı son bulur ve “nöral budama” denen dönem başlar. Bu süreç yaş ilerledikçe devam eder ve daha önce bağlantısı kurulan bu sinapsların %50’si budanarak yok olur. Sinapsların bu süreçte budanan mı yoksa kalan mı olacağı ise kullanım durumlarına göre belirlenir. Yani kullanılmayan yollar zayıflar, devre dışı kalır ve kaybolur. Geriye kalan sinapslar ise bizi biz yapanlardır. Artık bizimle birlikte kendimizi tanımlamak için kullanacağımız bağlantılar olurlar. Çocukluk süresince deneyimlerimiz, yaşadıklarımız, maruz kaldıklarımızla beynimiz yeniden biçimlenir. Sinaps sayısız azalır evet, ama bağlantılar çok daha güçlü hale gelir (Güral 2017: 10-12).

Güral, David Eagelman’ın “*Beyin: Senin Hikayen*” adlı kitabından bir örnek verir; “bebekken çevremizde konuşulan dil ve o dile özgü sesleri işitme becerimiz gelişirken, diğer dillere özgü sesleri işitme becerimiz de olumsuz yönde etkilenir. Japonya’da doğan bir bebek ile ABD’de doğan bir bebeğin her ikisi de iki dildeki bütün seslere tepki verecek, ancak Japonya’da büyüyen bebek bir süre sonra, sözgelimi ‘R’ ve ‘L’ harflerinin betimlediği sesleri ayırt etme becerisini kaybedecektir; bu iki ses Japonca’da birbirinden ayrılmaz. Özetle, kendimizi içinde bulduğumuz dünya tarafından biçimlendirilir buluruz.” Yaşadığımız çevre ve tecrübelerimiz beynimizin sınırlarını belirler, çizer ve şekillendirir (Eagelman 2016; Güral 2017: 10-12).

Beyin işlevsel özellikleri bakımından üç ana katmandan oluşur; eski beyin, orta beyin ve yeni beyin.

Eski beyin; ilkel beyin katmanıdır. Bu katman yaşamsal fonksiyonları yönetir. Nefes alma, yeme, kaçma veya savaşma kararları bu katman sayesinde kontrol edilir. Yaşamın devamlılığı sağlayan katmandır. Beynin anne karnında ilk oluşan bölümüdür.

Orta beyin; Limbik bölgedir. Duyguların işlenmesi, davranışa dökülmesi, karar verme gibi davranışlar ile ilgili süreçlerin yönetildiği katmandır. Aynı zamanda eski ve yeni

beyin arasında aracılık yapan katmandır. Orta beyini 4 bölüm oluşturur; amigdala, hipokampus, talamus ve hipotalamus. Amigdala; duygulanım arttıkça aktive olmaktadır. Hipokampus; uzun dönemli hafızadan sorumludur. Bu katmanın zarar görmesi hafıza kaybı veya hatırlama güçlüğü gibi durumlar yaratır. Hipotalamus; bilgiler burada işlenir. Örneğin korku hissettiğimizde beyne korkuyorum komutu gider. Bu bir dizi süreci başlatır. Kalp daha hızlı çalışır, daha çok kan pompalanır vb. kaynağını duyulardan alan ve korku dışındaki diğer bilgileri kortekse Talamus katmanı ulaştırır. Beynin ön bölümü gelişimini en geç tamamlayan bölümdür. Düşünme, plan yapma, karar alma gibi davranışsal süreçleri bu bölüm düzenler. Beynin ön bölümünün gelişimini tamamlaması 21-22 yaşlarından daha sonralara tekabül eder. Yerleşik düzene geçiş, barınma ihtiyacı, korunma vb. süreçler beynin ön bölümünün gelişmesinde etkili olmuştur. Buradan hareketle beynin bütün bu bölümlerinin bir arada çalışma süreçleri ile ilgili bilgi sahibi olmak bilinç ve bilinçaltı süreçleri anlamlandırabilmek açısından da önemlidir (Girişken 2017: 33-34).

Bilinç en özet haliyle kişinin farkındalık hali olarak tanımlanabilir. Bilinci; farkındalık içerisindeki durumlar, düşünceler ve kendi varlığı olarak tanımlamak da mümkündür. Bilinç ve bilinçaltı birbirinden görece daha kolay ayrılabilir kavramlar olmakla beraber bilinçdışı ve bilinçaltı kavramları karıştırılabilir kavramlardır. İkisi de bilinç ile yakından ilişkilidir. Bilinç dünyasındaki seviyeleri ifade etmektedir (Girişken 2017: 48).

Bilinen bilinç bölgesinin çok altında çalışan bilinçdışı, Freud'a göre bilinç durumunu da etkilemektedir. Freud bilinç ve bilinçdışını buzdağı metaforu ile tanımlamaktadır. Buna göre bir okyanusta gözüken kısım bilinç, su altında kalan kısım ise bilinçdışıdır. Bilinçdışı ile ilgili ampirik bulgular, bilinçdışının bastırılmış duygular, otomatik beceriler, bilinçaltı algısı, düşünceler, alışkanlıklar ve diğer otomatik davranışları da kapsadığını ortaya koymaktadır. (Girişken 2017: 48)

Bilinçaltının yapısını şu şekilde ifade edebiliriz; bilinçaltında bir takım duygu, düşünce, dürtü ve arzuları bastırırız. Ancak bu bastırılan her ne ise aslında onun kendisini değil, temsilini içerir. Bu nedenle bilinçaltı sembolik bir sistemin ürünüdür diyebiliriz. Bu sembolik yapı dilin oluşumuna benzer. Bu yüzden ki bilinçaltı da tıpkı dil gibi toplumun kültürel tüm kodlarını taşır. Bunların toplamından oluşur. Çocukların bu sembolik düzene dahil olmak için kendilerinde de bu simgesel düzeni yaratacak kadar

zamana ihtiyaçları vardır. Doğdukları an değil, kendi benlikleri ile bu toplumsal ve kültürel kodlar arasında özdeşlik buldukça bu düzene dahil olurlar (Bakır 2002: 14).

Bu noktada üzerinde konuşmamız gereken bir diğer kavram ise algıdır. Algıyı en temel haliyle çevreden aldığımız tüm uyaranların duyu organlarımız aracılığıyla alınması ve bunların bir çerçeveye yerleştirilmesi olarak ifade edebiliriz. Bizi biz yapan bir takım faktörler (tecrübe, beklenti, ruh hali, ihtiyaç vb.) algımızı biçimlendirmektedir. Kişisel hikayeler üzerinde etkili olduğu için de insanların davranış ve karar verme noktalarında oldukça etkindir. Algı bu yönüyle sınırlar çizen, çerçeveyeleyen bir özellik taşıır (Girişken 2017: 38). Bişkin ise algı için şunu der; “algı, duyu organları vasıtasıyla bize ulaşan sinyallerin zihinde belirli bir işlemde geçtikten sonra bilgiye dönüşüp vücut bulmuş hali olarak tanımlanabilir” (Bişkin 2014: 64).

Sinir sistemi üzerine yapılan çalışmalar beyin ve insanın tepkileri arasında bir bağlantı olduğunu ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. İnsanın belirli uyaranlara tepki veren bir canlı olması, bu tepkilerin nereden kaynaklandığı ve bu tepkileri yaratan uyaranların neler olduğu gibi konuları çalışma gerekliliğini de beraberinde getirmiştir.

İnsanoğlu kendi türünün duygulanma, öğrenme, hissetme, mutlu olma, öfkelenme gibi eğilimlerinin nasıl oluştuğunu, hangi süreçlerin hangi yollardan geçerek oluştuğunu merak etmiştir. Bu merak da elbette yeni alanlara duyulan ihtiyaç ve araştırmayı tetiklemiştir. Sinirbilim araştırmaları da işte bu merakın ve öğrenme güdüsünün sonucu olarak kendini var etmeye başlamıştır. Sinirbilim beyin nöröl aktivitelerini inceleyen bir bilim dalıdır. Bu bilimsel dünyanın ana hatları ise 1970’lerde belirlenmeye başlamıştır. Bunu takiben sinirbilim çalışmalarının insanın toplumsal ve sosyal etkileşimleri alanlarındaki sorulara cevap bulabileceğine dair duyulan heyecan nöro görüntüleme tekniklerinin sosyal bilim alanlarında da kullanımını tetiklemiş ve bu alanda yapılacak sinirbilim araştırmalarının önünü açmıştır. (Sezgin ve Uçar 2015: 353-355)

Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936), sinir sisteminin işlevi üzerindeki çalışmalarının sonucunda, sinir merkezi olan beyinle insanın çeşitli tepkileri arasındaki bağlantıyı bulmuştur. İnsanlar uyaranlar karşısında belirli tepkiler vermektedir. Bu tepkiler kaynağını akıldan değil, dışarıdan gelen bazı uyaranlardan almaktadır. İçsel tepki ise dış

koşullarla oluşan uyarıyı alımlamakta ve o koşula da koşullanmaktadır. Pavlov bu durumu “koşullandırılmış tepkiler” olarak adlandırmıştır (Şener 2000: 213-214; Güveloğlu 2013: 32)

Gündelik hayatta karşılaştığımız her şey zihinde bir oluşa yol açar. Bilişsel bilim de zihnin böylesi bir bütünde yaşanan bir aktivite olduğunu göstermiştir.

Bir parkta sakince yürürken, tasmatsız ve saldırgan bir köpeğin bir anda önümüze çıktığını düşünelim. Beyin, tehlikeyi fark ederek yarattığı tepki seçenekleri arasından birini seçip eyleme geçer ve riski azaltır ya da ortadan kaldırır. Bunu yaparken beyin, sinirsel ve kimyasal olarak dokuların ve organ sistemlerinin, bağışıklık sisteminin çalışmasını değiştirir, iskelet adaleleri kasılır, vücudun biyokimyasal profili değişir. Tüm bu değişiklikler, sinirsel ve kimyasal yollarla beyne geri gönderilir. Anbean değişen vücut hali, sinirsel ve kimyasal yollarla merkezi sinir sistemini etkiler. Beyin tehlikeyi sezdiğinde hem beyinde hem ana vücutta, yani organizmanın tümünde alışıldık işleyişten temelli bir sapma görülür. Duyusal işlemlerin çoğunda algılanan nesneye uygun duyu sistemiyle birlikte somatik duyu ve motor sistemi de çalışır. Bir şeyler yaparken ve düşünürken vücut süreçleri her zaman etkindir. Duyularla edinilen bilgi, etkinlik halindeki vücut referans alınarak temsil edilir. Dış gerçekliği, vücut dengemizde yarattığı değişimlerin temsilleriyle algılarız. Beyinlerimiz, gerçeklik kurgusunu kayda değer bir tutarlılıkla üretip paylaşırlar. (Yusufoğlu 2017)

Beynin ve vücudun sürekli bir etkileşim içerisinde olması ister istemez sürekli olarak yeni bir tepkiyi, hareketi veya temsili oluşturmaktadır. Bir olaya karşı duyulan tepki ve/veya anlamlandırma çabası beyin ve vücut arasındaki bu etkileşimin sonucu olarak ortaya çıkar. Beyin vücutta oluşan kimyasal ve sinirsel süreçlere yanıt oluşturur. Bu oluşan yanıtların bir bölümü bilinçaltında kalır bir bölümü ise bilince ulaşır. Vücuttaki kimyasal ve sinirsel değişimlerin temsilleri beyinde de bilinç ve bilinçdışı yeni temsilleri doğurur. Bu temsiller yeni imgeler yaratır. Beyin ve vücut arasında sürekli devam eden ilişki bu şekilde açıklanabilir. (Damasio 1999: 228).

Sinir bilim en temelde insanların düşünen ve hisseden varlıklar olarak kimyasal ve sinirsel etkiler altında sürekli değiştiği ve bu değişimin bilinçdışı bir kısımda da varlığını sürdürdüğü temelinden kuvvet alır. Çünkü tüm değişimler bilinç dışı veya bilinçte bir oluşa neden olur. Buradan hareketle sinir bilim araştırmaları insanı bu bütün üzerinden değerlendirmeye ve çözümlenmeye kalkışır.

Bu bölümde sinir bilimin temeldeki işleyişine göz attım. Buradan sinemada ölçek kullanımı ve yakın plan konusuna geçmek istiyorum. Bizi sonuca götürecektir rotada ölçek ve yakın plan kullanımını seyirci ve oynayan açısından değerlendirerek sonrasında bu yaklaşımlar ışığında uygulamanın tasarımı ve sonuçlarına değinmeyi hedefliyorum.

## BÖLÜM 2

### SEYİRCİ PERSPEKTİFİNDEN SİNEMADA ÖLÇEK VE YAKIN PLAN

#### 2.1. SİNEMADA ÖLÇEK (PLAN)

Fotoğraf makineleri ve kameralar görüntü almak için bir nesneyi belirli parçalara ayırır ve çerçevelerler. Çerçevelerin sınırlarına ise “Çekim Ölçekleri” denir. Bu çekim ölçekleri anlatılacak şeyin dilini belirlemede, zenginleştirmede ya da anlamı bozmakta etkilidir.

Öğeleri içerisinde insan da olan resim, heykel, grafik, sinema gibi dallar, Rönesans ile birlikte bugün hayatımızda var olan temel çekim ölçeklerini kullanmaya başlamışlardır. Ardından bu ölçekler çeşitlenmiş ve sayısı artmıştır. Ancak temelde insan anatomisi göz önünde tutularak oluşturulan çekim ölçekleri; vücudun tamamı (Genel plan), vücudun yarısı (Bel plan), vücudun dörtte üçü (Diz plan) veya (Omuz plan) olarak tanımlanabilir. Bu genelleme dışında da çekim ölçekleri mevcuttur (Özhan 2015).

Filmlerin genel plan çekimlerle başlayan yolculuğu zamanla farklı türlerin kullanılabilmesiyle anlaşılabilir olarak daha da zenginleşmiştir. “Sinemada ilk yakın plan kullanıldığında seyirciler paniğe kapılmıştı. O güne kadar hiç görmedikleri bir durum söz konusuydu: Oyuncunun gövdesi neredeydi?” Yakın Planın dramatik olarak kullanımında David Griffith önemli bir öncüdür. Yakın planın hikayenin dramatik vurgusunu arttırmaya yaradığını fark eden ve bunu kullanan önemli bir isimdir. Griffith, ilk defa yakın planın hikâyesinin dramatik noktalarına vurgu yapmak için kullanılabilmesini keşfeden kişidir (“Sinemada Ölçekler ve Çekim Türleri” 2018).

Planların bu değişik boylarda kullanımına Türkçede **çekim** ölçekleri adı verilir.

#### **Çok Genel Plan (Extreme Long Shot - XLS)**

Çok büyük bir mekân veya manzara içinde insanların çok küçük görüldüğü bir çerçeveyi tanımlar. Burada asıl önemli olan mekândır. Buna bazen "establishing shot" (açılış planı) veya extreme wide shot (çok geniş plan) da denir.

#### **Genel Plan (Long Shot - LS)**

Oyuncuların çevrelerinde belirli bir boşluk kalacak şekilde görüldüğü çekim türüdür. Adından anlaşılacağı gibi hem ortamı tanımlar, hem de oyuncuların konumlarını belirler.

#### **Boy Plan (Full Shot - FS)**

Aslında genel planın bir türü sayılabilecek bir çekim ölçeğidir. Oyuncunun bütün bedeniyle tam çerçeve olarak görüldüğü durumu ifade eder.

#### **Bel Plan (Waist Shot - WS)**

Kesim yeri olarak oyuncunun belinin biraz üstü veya altı kullanıldığında bu ismi alır. Bazen orta plan olarak da anıldığı olur. TV alanında çok tercih edilen bir ölçektir.

#### **Omuz Plan (Amors veya Over Shoulder Shot - OSS)**

Bir çekim ölçeği olmaktan çok, bir çekim yöntemini belirtir. Herhangi bir oyuncunun omzunun arkasından görmek demektir. Önde genelde bu tür netsiz bir leke olması seyirciyi filmin içine katmakta etkili olur. Böylece seyirci bir noktada kafasını uzatıp arkadan "dikizleyen" konumundadır.

#### **Göğüs Plan (Medium Close Up - MCU)**

Kesim noktası göğüs bölgesinin altı veya üstüyse bu adı alır. Birden çok oyuncu da olsa plan bu şekilde adlandırılabilir. Bazen bu durumlarda özellikle TV sektöründe ikili plan terimi kullanılır.

#### **Yakın Plan (Close Up - CU)**

Çağdaş sinemada kullanılan planların çoğu yakın plandır. Özellikle sinema perdesinde yakın planın gücü çok daha fazladır. Televizyonda yakın plan kullanımı ekranın küçüklüğü nedeniyle bir zorunluluktur. Sinemacılar TV'nin bu etkisiyle eskisinden daha çok yakın plan kullanmaya yöneldiler. Bu da yakın planın eski gücünü yitirmesine neden oldu. Bu ölçek çok güçlü bir araç olsa da yerinde kullanılması gerekir. Sürekli yakın plan kullandığımızda izleyici yorulur ve uzam bilincini yitirir.

#### **Çok Yakın Plan (Extreme Close Up - XCU)**

Çerçeveniz iyice yaklaşıp konunun çevresi neredeyse görünmez olduysa bu çok yakın plandır. Güçlü bir ifade aracı olmakla birlikte riski daha da fazla taşır: Uzamdan soyut bir parça olarak kalma riski. Bu tür planlar ancak çok gerektiği yerde anlamlı olur. Dramatik olarak gerekmeyen bir noktada kullanımı seyirciyi rahatsız edebilir.

#### **Ayrıntı Çekimi (Macro veya Detail Shot)**

Ayrıntının çekimidir. Örneğin kol saatinin ayrıntı çekimi, arabanın farının ayrıntı çekimi gibi... Reklam filmlerinde sıkça kullanılmasına rağmen anlatımcı filmlerde fazla kullanılması yorucu ve sakıncalıdır. Seyircinin uzam algısı sarsılabilir ve bütünlük duygusunu zedelenebilir.

#### **Bakış Açısı (Point of View Shot - POV)**

Herhangi bir karakterin (genelde baş karakter) bakış açısından gördüğümüz çekim türüdür. Baştan sona POV olan bazı filmler sinema tarihinde ender olarak görülse de (Lady in The Lake - 1947, Yönetmen: Robert Montgomery) normal olarak aşırı kullanılmaması gereken bir çekim türüdür. Az kullanıldığında etkisi çok daha büyük olur. Genel kural olarak baş kahraman olmayan birinin bakış açısına geçilmesi önerilmez.

#### **Üçlü (Three Shot)**

Adından da anlaşılacağı üzere üç kişinin ekranda görüldüğü çekim türüdür ("Sinemada Ölçekler ve Çekim Türleri" 2018).

Çekim bir hikayenin anlatılma biçimini, anlamını, dilini belirler. "Çünkü görüntü, anlamını içinde taşır." Çekim ölçekleri sinemasal anlatımın diline katkı sağlayan farklı

boyutlardaki görüntülerin toplamıdır. Kameranın izleyenle nasıl ve hangi mesafeden ilişki kuracağını, konuya bakılacak uzaklığı belirler. Ölçüsü insan bedenidir. Yakın plan çekimler anlatımı güçlendiren bir gereçtir. Esas olarak orta, yakın, uzak olmak üzere 3'e ayrılır (Künüçen 2008: 15).

Yönetmenler izleyenler üzerinde hem onlara ulaşabilecek hem de onları etkileme gücüne sahip olanakları aramış ve bulmuşlardır. Sinemada kamera ve mikrofon ile kastedilebilen yol, seyirci ile oyuncu arasındaki etkileşimi belirler. Bu noktada da kamera ve mikrofon seyirci ve oyuncu arasında adeta bir gözlemci gibi çalışır. Oyuncu genel veya yakın çekimde gerçekleştirdiği performanslarla toplamda yaratacağı oyunu daha belirgin ve açık hale getirme şansına sahiptir. Kamera ve mikrofon oyuncunun bütün bu açılarda ortaya çıkaracağı oyunu, sesinde ve bedeninde oluşabilecek değişikliklerin tümünü gözlemleyebilir. Dolayısıyla sinema oyuncusunun bu olanakları iyi tanınması ve hareketli kameranın performansa dair gerekleriyle organik bir bağ kurabilmesi önemlidir (Pudovkin 2004: 78-79).

Sinema oyuncusu rolünün her tekil çekiminde niçin belirli bir kamera açısının seçildiğini mutlaka hissetmelidir, tıpkı bir tiyatro oyuncusunun rolünün belirli bir gelişim noktasında iyice belli olan bir jest yapma veya sahnenin kenarına yaklaşma ya da dekorda mevcut bir merdivenin ikinci basamağına çıkma zorunluluğunu hissetmesi gibi. Oyuncu hareketli kameranın duyguları ifade etme olanaklarını ortaya çıkardığını fark etmelidir; sadece tutkulu bir yaklaşım her çeşit sanatsal eylemi biçimsiz doğalcılıktan korur (Pudovkin 2004: 78-79).

Sinemasal olarak zaman ile kurulan ilişki yönetmenin filme dair öznel zaman algısı açısından bir gösterge olarak algılanmıştır. Filimin seyri sırasında gerçeklik tonunu güçlendiren yakın plan çekimler, seyirci için filmi akıtan, hızlandıran ve bir yandan da seyirciyi filmin "hikaye zamanı" içine alan bir etkiye sahip olmaktadır (Çelik 2016).

## **2.2. Yakın Plan**

Kameranın hareket alanı sağlaması sinemada sürekli değişebilen bakış açılarının yakalanmasına olanak sağlar. Bu teknik olanak da sinemada yeni biçimin dilini meydana getirir. Kameranın bu özelliği sayesinde seyirci ile sahne arasındaki mesafe sürekli olarak



değişime açıktır. Türkgeldi, çalışmasında Meyrowitz'den alıntı yapar ve “ ç ekimin ölçęi, görüntüye bakan ile görüntü arasındaki mesafeyi psikolojik olarak simüle eden bir özellik taşır” der. Dolayısıyla sinema kullandığı çekim ölçekleri ile izleyenin üzerinde olumlu ya da olumsuz duygunun oluşumuna etki etmektedir (Meyrowitz 1986: 253-272; Türkgeldi 2016: 105).

Künüçen ise çalışmasında Mascelli'den alıntı yapar ve “ y akın çekimlerin seyircinin üzerinde amaçlanan etkileri kesin olarak sağlayabildiğini vurgular.” Akyürek ise; yakın çekimlerin filmin dramatik etkisini arttırmak noktasında etkili olabileceği üzerinde durur. Bu anlamda da sinemada yakın çekim kullanımının izleyene aktarılmak istenen fikri ve duyguyu geçirmekte etkili bir araç olduğunu ifade etmektedir. Yakın çekimlerin aynı zamanda odağı tek bir noktaya yani yüze toplamak yoluyla içsel olanı seyirciye daha yoğun geçirmekte de etkili olacağı üzerinde durmuştur. Foss yakın çekimin vurgulayıcı bir çekim ölçęi olmasından ötürü dikkatin çekilerek öne çıkarılmak istenen anlarda özellikle kullanılabileceği üzerinde durur. (Mascelli 2002: 181; Akyürek 2004: 370; Foss 1994: 34; Künüçen 2008: 15).

Esslin ise yakın çekimin seyirci ve oyuncu arasındaki mesafeyi azaltmasının sonucu olarak seyirci üzerinde içsel göstergelerin etkisini artıran ve sözsözsel öğelerin etkisini azaltan bir durum yarattığı üzerinde durmaktadır. Ölçek olarak yakın çekimin izleyende yarattığı etki sayesinde oyuncuya büyük bir güç verdiğinin ancak bu potansiyel enerjinin güçlü bir konsantrasyonu da gerekli kıldığının altı çizilmektedir. Oyuncunun performansı ile ilgili yaşadığı en ufak bir kararsızlığın veya sergileyemediği iyi bir performansın yakın plandayken kamera tarafından büyütüleceğine dikkat çekilmektedir (Esslin 1996: 54; Künüçen 2008: 15).

Yakın plan çekimin seyirci üzerindeki içsel olana daha çok yaklaşma ve bunu daha çok hissetme etkisi oyuncu üzerinde de buna benzer bir yolla çalışır ve bu noktada da yine yakın çekimin dikkati bir noktada toplama özelliği sayesinde oyuncunun performansındaki en ufak bir tedirginlik veya emin olmama hali kamera tarafından görülür. Oyuncunun yakın çekimlerdeki etkili yüz ifadesi gerçekçi bir izlenim yaratabilmesi açısından önemlidir. Yakın çekimin ayrıntıları yakalayan gücü oyuncunun

performansını da tüm yönleriyle açık hale getirir. Bu nedenle yakın çekimler oyuncudan yüksek bir konsantrasyon talep eder (Künüçen 2008: 15).

Künüçen de bu konuda Balazs'ın *Theory Of The Film* kitabında yer alan yakın çekim konusundaki görüşlerden alıntı yapar “ y apılan, hâlihazırda var olan zaten oluşmuş bir görüntünün detaylarına girmek değil, hareketli bir kare veya portreyi bölünmüş görüntülerin sentezi haline getirmektir ki, bu da bilincimizde var olan bir mozağin parçaları olmadıkları ve tek bir kare halinde var olamayacaklarına rağmen, bir tek görüntü halini alır” (Künüçen 2008: 16).

Balazs yakın çekimi önemli bir icat olarak görmektedir. Yakın çekimin etkisine farklı bir yerden bakarak şeylerin detaylarının seyirciler tarafından daha fazla görünür olacağı üzerinde durmuştur. Yakın planı seyirci açısından yenedünyaların kapılarını aralamak için bir yol olarak görmektedir. Balázs'a göre sinema yakın çekim vasıtasıyla ilk kez küçük şeylerin dünyasını keşfetmiştir. Çünkü yakın çekim detayları fark edilir kılarak ve ön plana çıkararak seyirci için daha görünür hale getirmiştir. Yakın çekimlerin ayrıntılara odaklanıp, bunları görünür kılma gücünün de anlatılan şeyin dramatik etkisini arttırdığı üzerinde durur. Yarattıkları bu dramatik etkinin asıl sebebi başarılı yakın çekimlerin “ lirik olmaları; göz ile değil de kalp ile algılanmalarıdır” (Balazs 1970: 52; Kibaroglu 2015: 22).

Yakın planlarda hem nicel hem de nitel bir düzlemden bahsedebiliriz. Yakın planın gözler önüne serdiği ayrıntılar hareket boyutunda nicel ve uzamsaldır. Ancak bu nicel olanın yarattığı etki mahrem, kişinin algısıyla şekillenen, kaynağını öznel bir yerden alarak harekete geçiricidir. “Yani harekette nicel olanın nitel olana içkin olduğu bir düzlemden bahsedilmektedir.” (Türkgeldi 2016: 102). Peki yakın plan izleyen üzerinde nasıl etki yaratır? Bu etkiyi tarif etmek güçtür. Yakın planlardan bahsederken oldukça kişisel bir ilişkinin başladığı bir andan bahsederiz. Dolayısıyla etkisi yalnızca temsile değil mahrem bir alana da değer. “Örneğin renklerin taşıdığı duygular bir temsiliyet taşımaz, bir kendilik halini temsil eder ve o renkle karşılaşan herkes için farklı bir etki taşıyabilir. Çünkü farklı algı düzeylerinde farklı bir duyguyu harekete geçirme potansiyelini taşır. Ya da ağacın dallarının rüzgârın esintisi ile salınımı, yaprakların mikro titreşimlerinin

algılanması hep mahremiyet sınırının ardında bir anlam kazanır. Bu duygulanımlar birbirine benzeyebilir, birbiri ile bazen aynı olabilir ama asla bir temele dayanmaz diyebiliriz.” Yakın çekimler yaklaşılana şeyi yakına getirerek bir boyut değişikliği yaratmaz. Zaman ve mekânı dışarıda bırakarak o şeye yaklaştırır ve bu noktada yaklaşılana yüzün ifadesi, kendisi bir anlama bürünür. Mekân veya zamanın dışında bir yere taşır. Bu bir boyut değişikliği ise de mutlak bir boyut değişikliğine tekabül eder. Kalabalık bir mekânda tanıdığımız biriyle burun buruna gelmek nasıl bir duruma tekabül ediyorsa yakın planda karşılaştığımız, mekândan sıyrılarak gözümüzün önüne getirilen yüz de aynı şeye tekabül eder. O yüzle karşı karşıyayızdır. “Başka bir boyut açılır önümüzde” (Türkgeldi 2016: 96-105).

Yakın plan çekimin izleyen üzerindeki etkileri üzerine yaptığım okumaları yakın çekimin “yüz” odağındaki etkisi noktasına indirgeyerek konu özelinde biraz daha derinleşmeyi hedefliyorum. O nedenle yakın plan ve oyuncu etkileşimine geçmeden önceki son bölümde “yüz ve yakın plan” başlığımı ele almak istiyorum.

### **2.2.1. Yüz ve Yakın Plan**

İnsanların kişisel hikâyeleri, birbirlerinden farklılaşan tecrübeleri ve algı çerçeveleri herkesin birbirinden ayrı bir kişisel haritaya sahip olmasını sağlar. Bu kişisel haritalar dünya ile kurulan ilişkide kişinin kendi çerçevesini temsil eder. Bu haritalar herkesin kendi zihninde oluşturduğu biricik dünyadır (Yurdakul 2003: 58). Yüz taşıdığı güçlü iletişim gücüyle insanların bu kişisel haritalarını da ifade etme ve taşıma görevine sahiptir.

Yüz pek çok sanat dalında taşıdığı anlam ve ifade nedeniyle belirli duyguları aktarabilmek adına iletişimin bir parçası olarak kullanılmıştır. Yakın plan bir yalıtma durumudur. Dikkati çekmek için bir alan tanımlar. Bu yalıtma sonucunda dikkat yaklaştırılan yüzde odaklanır. Bu yakınlştırılan yüz mekânın ve zamanın dışında bir boyuta yükseldiğinden o andan sonra bakılan yüzün ifadesi, yapısı, fizyonomik özellikleri bir anlam ve etki üretmeye başlar (Türkgeldi 2016: 105). Yüz; mimikler ve jestler aracılığıyla iletişim sağlar. İnsanlarda olduğu gibi doğadaki tüm canlılarda da

bunun bir karşılığı vardır. Yüz ifadeleri ve mimikler içsel olanı dışa vurmada yani duyguları aktarmada yaşamsal bir rol oynar (Türkgeldi 2016: 100).

Yüzü sinematografik olarak yaklaştırmak detayları ortaya çıkaracağından ve dikkati bu alanda toplayacağından duygusal etkiyi de artıran bir unsur oluşturur. Türkgeldi çalışmasında Pezzella'dan alıntı yapar “yalıtılmış bir yüzün karşısında kendimizi uzamda hissedemeyiz. İçimizdeki uzam algısı artık kaybolmuştur bizim için artık daha farklı tür bir boyut olarak fizyogonimi anlam kazanır”. Sinemada yakın plan bir yüz, içsel olanın iletişimini yarattığından duyguların etkin olduğu bir boyuta geçeriz. “Bu bakımdan yakın plan algıdan ziyade duygunun alanına daha yakındır. İfade, zamanın oluşumunda yakalanmış bir duygunun yoğunluğunu anlatır. Yakın-planda yüz bir temsil olmayı bırakır.” Yakın plan; yüz, ifade ve mimikler ile kurulacak ilişkide şüphesiz en güçlü araçlardan biridir. Sinemada da yakın planların bu gücünden yararlanılır. Türkgeldi Deleuze'den alıntılar ve derki “yüzün yakın planı yoktur, yüzün kendisi yakın plandır, yakın plan kendiliğinden yüzdür ve her ikisi de duygudur duygulanım imgedir”. Kameranın yüzleştirilen şeyleri veya yüzü yakın plan aracılığıyla zamandan ve mekândan koparması, göstergeleri de kavranmaktan çok hissedilen bir boyuta getirir (Pezzella 2006: 94; Deleuz 2014: 121; Türkgeldi 2016: 101).

Yakın planın seyirciyi karşı karşıya bıraktığı yüz veya yüzleştirilen şey onu sadece zaman ve mekandan soyutlamakla kalmaz onu seyredenin kendi tekliği ile de karşılaştırır. Bu karşı karşıya kalma durumu belki de şöyle ifade edilebilir; “Bu durum duygunun yersizyurtsuzlaştırıcı gücünü oluşturur.” Türkgeldi Epstein'den alıntılar; “k açmakta olan bir korkağın yüzünü yakın-planda gördüğümüz andan itibaren, bizzat korkaklığın kendisini “duygu şey” i yani kendiliği görürüz” (Epstein 1977: 131; Türkgeldi 2015: 105). Etkileşimin yüzden başlayışına duyu organlarımızın beşinden dördünün burada olması da bir gerekçe oluşturabilir. Yüzümüz bu nedenle de iletişimin en önemli parçalarından birini oluşturur. İletişimde dışavurumu en çok temsil eden bölgelerden biri yüzümüzdür. Bu dışavurum kültürel ve toplumsal farklar gösterse de belli başlı duyguların ifadeleri (korku, tiksinti, mutluluk gibi) %60 ile %100 oranında benzerdir (Ekman ve Friesen, 2003: 25).

Yüzün etkili bir iletişim aracı olduğundan yakın planda yüze yaklaşmak uzamsal mesafeyi ortadan kaldıran, iletişimi güçlendiren ve mekândan uzaklaşan yüzle direkt bir ilişkinin başladığı ana tekabül eder. Dokunmak bir şeyi anlamlandırmayı ve onu tanımlamayı güçlendirir. Yaklaşılan yüzü görmek de dokunmaya benzer bir etkiyle onu mahrem ve özel kılar. “Proksemik alan, yakın plan ve yüz ilişkisi için; bir yüze yaklaşmanın o yüz ile aradaki mesafeyi eritmenin, ona bakan izleyicinin zihninde algısallığın ötesinde daha çok duygusal bir alana tekabül ettiğini ve “samimi alana” girmenin etkisine benzer bir etki yarattığını söyleyebiliyoruz. Elin dokunma duyusu da görmeye yakın bir işlev taşır. Bu durum görme eyleminin optik işlevinden farklıdır. Deleuz bunu haptik görme olarak ifade eder. Yakın plan ve kişisel alan arasındaki ilişki de buna benzer. Kamera veya izleyen yakında değildir, ancak elin kendi dokunma duyusuyla görmeye yaklaşması gibi yakın çekimde olma fikri de oyuncunun zihninde samimi alana girmenin etkisine benzer bir etki yaratır (Türkgeldi 2016: 105).

Yakın plan sayesinde izleyenin yüz ile kurduğu ilişki kişisel alanın sınırlarını delen ve mesafenin ortadan kalktığı bir oradalık durumuna tekabül eder. Bu noktaya kadar yakın plan ve proksemi konularını seyirci üzerinden ele aldım ve seyircideki etkileri konusuna odaklandım. Bu noktada rotayı oyuncu tarafına çevirmek ve kişisel alan/yakınlık ilişkisini oyuncu perspektifinden ele almak istiyorum.

## BÖLÜM 3

### UYUNCULUKTA YAKIN PLAN FARKINDALIĞI

#### 3.1. Yakınlık ve Kişisel Alan İlişkisi

Tezin bu noktasına kadar yakın planın izleyen üzerindeki etkisi ve bu etkinin sinemada kullanımı, kullanım yolları ve tesirleri üzerinden ilerledim. Tezin bu bölümünde ise yakın çekim farkındalığının oyuncu üzerindeki etkileri üzerinde duracağım. Bu noktada da bir problem olarak yakınlık-kişisel alan ilişkisine odaklanacağım.

Hall; “Tüm canlıların evrimsel ve kültürel açıdan kendi gerekleri doğrultusunda, merkezde kendilerini –farkında olarak veya olmayarak- konumlandırıp, uzamın içerisindeki diğer nesnelere ve canlılarla olan ilişkilerinde, mesafelerin belirli anlamlarına göre davranışsal ve duygulanımsal tepkiler gösterdiklerini öne sürmüştür” (Hall 1966). Hall canlıların uzamsal alanını; samimi (50 santimetre), kişisel (50-150 santimetre), sosyal (150-350 santimetre) ve kamusal (350 santimetreden sonrası) mesafe şeklinde ölçülebilir alanlara ayırmıştır. Uzam, bir nesnenin uzayda kapladığı alan ve hacimi ifade eder. Uzamda bütün canlılar belirli bir devinim içerisinde. Bu devinim kişisel bölgelerin, olanakların, alanların oluşmasını sağlar. İnsanlar uzamda kişisel ihtiyaçları doğrultusunda belirli alanlar belirlerler. Uzamsal varoluşa sahip olduklarından da bu alanların hangi noktada aşılacağı hangi noktada aşılamayacağı konusunda karar sahibidirler. “Canlıların, ampirik dünyayı fiziksel açıdan anlama ve onunla iletişim kurma biçimi uzamsaldır. Örneğin bir şehrin harita üzerinde belirli sınırları vardır, bir mahallenin, bir evin, evin içerisindeki odaların ve hatta odanın içerisindeki bireyin de kendi alanının bir sınırı vardır.” Bu mesafelerin aşılması ve bu alanlara girilmesi insanlarda belirli tepkilere neden olur. Vücudun kendini koruma refleksi bir takım (nefret, tiksinti, öfke, mutluluk gibi) tepkileri doğurur. Özetle insanın uzamda belirlediği bu mesafeler ve alanlar zihinde ve bedende belirli tepkilerin oluşmasına neden olur (Türkgeldi 2016: 97-98).

Kamera hareket edebilme özelliği nedeniyle oyuncu ve izleyen açısından kişinin uzamla kurduğu alanlara dahil olabilir yani mesafe kat edebilir. Bu yolla da duyumsal açıdan deneyimi değiştirebilir ve çeşitlendirebilir. Etkileşimin yoğunluğu (öpüşmek, sarılmak

vb.) uzamsal mesafelerin sınırları dahilinde bir etki doğurur. Meyrowitz'e göre; "gözün kamera merceği ile bütünleşmesi, kameranın kat ettiği uzamsal mesafelerin etkisinin zihinde proksemik alan ile olan etkileşimine benzer etkiler göstermektedir. Bu noktada sinemanın mercek yoluyla yarattığı mesafe farkları, mesafelerin bizim üzerimizde yarattığı etkileşimden ötürü deneyimimizi de farklılaştırır. Bu bağlamda da yakın planın duygularla olan ilişkisi makul görünüyor diyebiliriz" (Meyrowitz 1986: 254-271; Türkgeldi 2016: 98).

Kişisel alan sınırlarının içerisine girmek sadece uzamsal alanda bir mesafe kat etmek yani yaklaşmak biçiminde olmak zorunda değildir. Birey "bakışın" kendisini de uzamsal sınırları içerisinde hissettiğinde aynı şey olur. "Kalabalık asansörlerde çok yakın olmayan insanların sessizce önüne bakması göz temasından kaçınması ve stres altında hissetmesi, hem kişisel alanın hem de bakışın psikolojik etkisinin gözlemlenebileceği örneklerden biridir." Buradan hareketle diyebiliriz ki Proksemik Alan Teorisi sayesinde biliyoruz ki canlılar uzamda belirli sınırlar ve mesafeler aracılığıyla ilişki kurar. Kişisel alan ile ilgili sınırlar, koşullar ve kodlar kültürden kültüre değişiklik göstermektedir ancak bu tepki ne olarak ortaya çıkarsa çıksın bu uzamsal ilişkiler canlılarda bir tepki doğmasına neden olur denilebilir (Türkgeldi 2016: 99).

### **3.2. Oyuncu Perspektifinden Yakın Plan Sorunu ve Uygulamalı Araştırma Gerekliği**

"Oyunculuk; oyuncu kişisi açısından hem yaratılan sanatın sanatçısı hem de yaratılan eserin kendisi yani sonucu olması bakımından diğer sanat dallarından önemli ölçüde farklılık gösterir" (Saliji 2016: 6). Oyuncunun bu "yarattığı eserin sahibi ve sonucu olması" durumu ister istemez bazı sancıları da beraberinde getirmektedir. Kamera önü oyunculuğu sırasında oyuncunun kamera ile olan ilişkisi aslında bir çeşit kişisel alan ihlali yaratabilmektedir. Kameranın oyuncu ile seyirci arasındaki mesafeyi belirleyebilmesi önemli bir noktadır. Herhangi bir eserin yaratılma sürecinde eserin yaratıcısı mahrem alan sınırlarını belirleyebildiği ve/veya tercihinine göre bu alanları açabildiği için kendini yakınlık fikrinin tehdidi altında hissetmiyor olabilirken özellikle

kamera önü oyunculuğunda bu durum bir alan gaspı hissini tetikleyebilmektedir. En azından oyuncu algısında kamera ile olan ilişki böyle bir noktaya konumlanabilmektedir. Çalışmada ele aldığım ve üzerinde durmaya yeltendiğim problem de kaynağını buradan almaktadır; acaba oyuncu yakın çekim farkındalığına sahipken performansı sırasında neler sorun yaratıyor? Acaba oyuncu yakın planda çekildiğinin farkında olmasa performans sırasında daha az mı sorun yaşar? Bu sorular hakkında bir uygulama yapmadan bilgi üretemeyecek olduğumdan da kendimi bir deney yapma gerekliliği içinde buldum.

Deney uygulamasının tasarımı ise şu şekilde; oyuncu önceden hazırlandığı monoloğu kamera karşısında oynar. Bunu dört farklı tekrar ile yineler. Bu dört çekim sıralaması değişecek şekilde; genel planı, yakın planı, oyuncunun genel plan sandığı bir yakın planı ve oyuncunun yakın sandığı bir genel plan çekimi içerir. Bu noktada oyuncunun yakın plan farkındalığına sahipken gerçekleştireceği performansı seyirciler üzerinden ölçümlemek tasarımın ana noktasını oluşturmaktadır. Oyuncunun sürece dair beyanlarını almaktansa seyircideki deneyimi ölçümleyerek gerçekleştirilecek bir test sürecinin bize bilmediğimiz dünyalara dair kapılar aralatabileceği düşüncesindeyim. Deney sonuçları aracılığıyla da oyuncuların yakın ve genel plan çekimlere dair alışkanlıkları ve/veya handikapları konusuna bir çıpa atmayı ve kamera önü oyunculuk deneyimlerine katkı sağlayacak bir sonuca varabilmeyi hedeflemekteyim.

Oyuncu yakın plan çekimlerde kameranın kendisine yaklaştığı ve bakışın kendisini üzerinde hissetmenin fikriyle kendini güvenli alanından çıkmış hissedebilir. Bu durum ise performansın niteliğini değiştirmek ile son bulabilir. Oyuncu yakın plan çekimlerde bu etkinin de baskısı altında oyununu bedenden çalarak yüze hapsedebilir. “Bedenin ölmesi” dediğimiz bu sonuç, oyunun niteliğini değiştiren bir etkiye sebep olabilir ya da olmayabilir.

Bu noktada konuyu biraz daha derinleştirebilecek bir alana dalmak ve buradan ilerlemek istiyorum. Biliyoruz ki bir şeyin sertliğini, yumuşaklığını hissetmek bu bölgede bulunan sınırlardan gelen uyarılar sayesinde gerçekleşiyor. Örneğin dirseğim masaya dayalı haldeyken bu bölgede bulunan sınırlardan gelen uyarı sayesinde masanın sertliğini



hissedebiliyor ve masanın sert olduđu sonucuna varıyorum. Günümüzde bunun doğru ama eksik bir bilgi olduđu anlaşıldı. Sinirler yoluyla masanın sertliğinin hissedilmesi durumuna o sırada “dirseğimin orada olduđu farkındalığının da eklendiği tespit edildi. Dirseğimin masaya dayalı olduđu farkındalığı sayesinde dirseğimin masaya dayalı olduğunu hayal de ettiğim için bu imge zihnimde belirebiliyor. İşte bu noktada dirseğimin masaya dayalı olduđu imgesi belirlediği için masanın sert olduğunu da hissedebiliyorum. Ancak bu aynı zamanda şu anlama geliyor; dirseğim masada değilken de dirseğim masadaymış gibi bu durumu hayal ederek dirsekte bunu hissetmek mümkün. Keza oyunculukta da tam olarak bunun başarılabildiği bir durum istenir. Çünkü beden sınırları ile imgelem arasındaki ilişkinin artabilmesi ve bunun devreye sokulabilmesi önemlidir. Bütün bunlar çok güzel ancak problem yaratan unsur şudur; biliyoruz ki kamera, oyuncuya oyun açacak kadar yeterli bir uzaklıkta olmasına karşın lensler yardımıyla oyuncunun farklı açılarından oyunu kayıt altına alabiliyor. Aslında bu noktada -eğer özellikle tercih edilmiyorsa- gerçekte yakın planda da olsa kamera oyuncunun kişisel alanına girmiyor. Ancak oyuncuda aslında kameranın onun kişisel alan mesafenin içinden yani oldukça yakınından bir görüntü aldığı bilgisi de mevcut. Yani görüntü burnunun ucundan alınıyormuş gibi. İşte bu imaj devreye girdiğinde oyuncuda blokaj başlayabiliyor. Çünkü oyuncunun beden sınırları ve imgelem ilişkisi ne kadar güçlüyse - kamera karşıdan ve uzak bir noktadan çekim alıyor dahi olsa- oyuncuda kişisel alanın içinden ve çok yakın bir mesafeden çekim yapıldığı farkındalığı devreye girmiş oluyor. Oyunculukta çok önemli ve eğitimin bir parçası olan bu bilgi yakın plan çekimlerde bir dezavantaja dönüşüyor. Çünkü aslında yakın planda bu imajı unutulmaması çok kıymetli. Bir oyuncu dirseği masaya dayalı değilken dirseği masaya dayalıymış gibi ne kadar iyi becerebiliyorsa, yakın plan sırasında da kamera burnunun ucundaymış gibi daha fazla hayal edebilmektedir. Çünkü bu duyu hayal gücüyle çalışır ve bir oyuncu bu konuda ne kadar becerikliyse burnunun ucundan birisi bakıyormuş imajından kurtulmakta da o kadar zorlanır (Sarıkartal 15.03.2018 tarihli görüşme).

Özetlemek gerekirse oyuncu çok yakından bir yerden bir gözün onu seyrettiği imajına kapılıyor. İşte bu imaj devreye girdiğinde de gerçekte çok yakından seyredilme halinin devreye sokabileceği blokaj, sinirsel olarak oluşabiliyor. Bu durum en temelde neyi doğuruyor; yakın çekim sırasında oluşan bu blokaj bütün dikkatin bir noktaya

taşınmasına ve beden sınırlarının devre dışı kalmasına neden oluyor. Bu ise oyunculuk dünyasında “bedenin altı öldü” dediğimiz bir durumun doğmasına yol açıyor.

Bu bilgiler uygulamamızın varsayımını şu noktada yoğunlaştırıyor; acaba oyuncu yakın plandan çekildiğini hiç bilmeseydi burnunun ucundan çekildiği imajını da hiç çağırılmayacağından acaba kendisinden habersiz yakın plan çekilmiş olsaydı kendini daha rahat ve serbest mi hissedecekti? Bu varsayımdan hareketle tasarladığım uygulamanın detaylarına ise 4. bölümde ayrıntılı olarak bakacağız.

Ancak tasarımın ayrıntılarına geçmeden önce bu uygulamanın neden zorunlu olduğu konusuna değinmekte yarar olduğunu düşünüyorum; oyunculuk üzerine yapılan araştırmalar ekseriyetle katılımcılarla yapılan gözlem, görüşme, biyografik inceleme, arşiv tarama gibi nitelikler üzerine odaklanmaktadır. Bu noktada da izleyenlerin veya oyuncuların beyanlarına dayalı veriler elde edilmektedir. Ancak biliyoruz ki beyana dair veriler çoğu kez bireylerin asıl söylemek istediklerinden başka bir şeyi ifade edebilmektedir. Bu noktada bilinçaltı verilerden yararlanmanın çoğu kez oyuncuların bile adını koyamadığı alanlara girmemize ve oralara bakmamıza bir olanak sağlayabilir düşüncesindeyim.

Beyana dayalı araştırmaların en büyük kısıdı katılımcıların düşünceleri ile ifade ettikleri arasında bir farkın oluşması ihtimalidir. Bunun en önemli nedeni ise düşünceler ve sözlerin kaynağını farklı yerlerden alabilmesidir. Karar alma sürecinde bilinçdışı kayıtlı tecrübe ve anılar etkilidir. Son yıllarda yapılan araştırmalar bireylerin ne hissettiklerine dair verileri almada en gerçekçi yolun bilinçaltı verilerden geçtiği göstermektedir. Orta ve eski beyinde oluşan bilin dışı alan, davranış ve kararların önemli bir kısmında etkili olmaktadır (Girişken 2017: 8). Bu bölgelerin beynin bilinçdışı alanından sorumlu olduğuna tezin sinir bilimi bölümünde değindiğimi hatırlatmakta fayda olduğunu düşünüyorum.

“İnsanlara bilinç seviyesinde sorular sorarak bilinçdışı ne olup olmadığını anlamaya çalışmak, karşı sokaktaki bir evin penceresinden bakarak içeride ne konuşulduğunu anlamaya benzemektedir.” Bu yöntem araştırılmak istenen konu hakkında elde edilen

bilgiyi ya da iç görüyü öğrenebilmek noktasında kısıtlı ve çoğu zaman da yanıltıcı ve kısır bir yol olabilir. Çünkü arařtırmalarda deneklerin sorulan soruları cevapsız bırakmaktan kaçındıklarını ve cevaba dair bir fikirleri olmasa da akla gelen ilk yanıtla cevaplama eğilimine girdiğini biliyoruz. Oysa bu sürecin sonucu olarak verilen cevaplar çoğu zaman gerçek fikir değil de bir sosyal kabul veya ondan beklendiğini bildiği doğru cevap olabilir (Girişken 2017: 10).

Bu görüşlerden hareketle bir konuyu araştırırken insanların bilinç seviyesinde verdikleri cevaplara ek olarak bilinçdışı tepkilerin de ölçülmesinin ve karar süreçlerinde bu verilerin de hesaba katılmasının önemli olduğunu artık biliyoruz. Bu nedenle insanların sadece ne söylediğine değil, neler hissettiğine odaklanmak günümüzde çok daha önemli hale gelmiştir.

Duygusal tepkilerin ölçüldüğü durumlarda beyan verisi yerine bilinç dışı seviyedeki arařtırmaların daha etkin olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü bilinç seviyesinde bir soru ile karşı karşıya değilsek yani almayı beklediğimiz cevap bir davranış modelinden ziyade daha derinde bir yerle, içsel olanla ilgileniyorsa beyana dayalı veriler yeterli işi görmeyecektir. Beyan çalışmalarını nörobilim ya da biyolojik ölçümlere dayalı yöntemlerle birlikte kullanıldığında daha etkili sonuçlar elde edilebilmektedir (Girişken 2017: 27).

## BÖLÜM 4

### UYGULAMA

Araştırmanın sorusunu şu şekilde ifade etmek mümkün; oyuncu yakın plan çekim yapıldığını bilmediğinde serbestleşiyor mu? Bu noktada araştırmanın konusunu yeniden hatırlamakta da fayda olacak elbette; yakın çekim farkındalığının oyuncunun performansı üzerindeki etkisini ölçümlemek. Bu soru ve konu ekseninde uygulama ana hatlarıyla şu şekilde tasarlandı; oyuncudan çekim gününden önce üzerinde çalışmasını ve ezber yapmasını istediğimiz metin özelinde aynı mekânda ve aynı anda farklı çekim kayıtları alındı. Oyuncuya çalışmanın etiği açısından farklı planlarda çekim yapılacağı ve bu çekimlerden bazılarının kendisine beyan edilenden farklı bir planı içerebileceği bilgisi verildi. Ancak oyuncuya çekim süresi boyunca hangi çekimde yani kaçınıcı tekrarda bu beyan edilen ve çekilen plan farkının olacağına dair bir bilgi verilmedi.

Çalışmada işimize yarayacak olanlara ek olarak farklı kombinasyonlarda toplamda sekiz video çekimi yapıldı ki oyuncu için beyan ve gerçek çekim arasındaki ihtimaller olabildiğince tahmin edilemez olsun. Bunlardan istediğimiz şekilde hem farklı beyan ve planı içeren hem de beyan edilen planla çekilen planın aynı olduğu dört tanesi ile teste girildi. Oyuncuya;

- 1.Genel plan çekim alacağımız belirtildi ama aslında yakın plan çekim gerçekleştirildi.
- 2.Yakın plan çekeceğimiz beyan edildi ve aslında genel plan çekim gerçekleştirildi.
- 3.Yakın plan alacağımız beyan edildi ve yakın plan çekimi gerçekleştirildi.
4. Genel plan alacağımız beyan edildi ve genel plan çekimi gerçekleştirildi.

Seçilen metnin dilinin kolay, anlaşılır ve gündelik olmasına özen gösterildi. Uygulama sırasında deneklerin odağını mümkün olduğunca oyuncudan koparmamak adına çekim karesinde yani mekanda çok fazla eşya kullanımına gidilmedi. Oyuncu tüm videolarda aynı mekânı kullandı ve tüm tekrarlarda kameraya bakarak oynadı. Her çekimde maksimum bir benzerlik yakalamak ve tüm videoları ortak bir platformda tutabilmek adına oyuncudan oturarak oynaması istenildi. Ama bunun dışında oyuncuya hiç bir yönelim verilmedi ve/veya kısıtlama getirilmedi. Son olarak oyuncu tüm tekrarlarda karakter adına aynı motivasyonla oynamaya özen gösterdi.

Genel seyirci dağılımını yakalayabilmek adına araştırmaya katılacak deneklere sosyo ekonomik gruplar açısından bir kısıt getirilmedi. Denek profilleri sinema izleyicisi olmak ve özellikle oyuncu olmamak noktasında sınırlandırıldı. Araştırmaya katılan 48 deneye her biri yaklaşık 3 dakika süren toplamda 4 ayrı video izletildi. Dışsal faktörlerin azalabilmesi için ölçümler her bireyle tek tek yapıldı. Bir şeyi ilk kez izlemenin yaratacağı olumlu etkiyi bertaraf etmek için ise her gruba 1.video olarak farklı bir versiyon izletilip rotasyon uygulandı. Test sürecinin ayrıntılı bir betimlemesi ve istatistiksel değerleri Ek B’de paylaşıldı.

Araştırma testi EEG ölçümü ile gerçekleştirildi. 48 gönüllü denegin katıldığı ve Think Neuro araştırma laboratuvarında gerçekleştirilen araştırmada, beyin EEG’si ile deneklerin “dikkat”, “duygusal etki” ve “duygusal zorlanma” skorları ve bu skorların total etkisini gösteren ES (Etkinlik Skoru) verileri ölçümlendi.

Bu noktada uygulama yöntemi konusunu biraz daha detaylandırmak yararlı olacaktır düşüncesindeyim. Sinirbilim çalışmaları kapsamında kullanılan EEG (Elektroensefalogram) cihazı ile insan üzerinde yapılmış ilk çalışma 1925 yılında gerçekleştirilmiştir. Hans Berger 1925 yılında EEG yöntemiyle oğlundan kayıt almıştır.

Bu kayıt 1929 yılında da yayınlanarak insanlık tarihindeki ilk EEG kaydı olarak tarihe geçmiştir. Bildiğimiz gibi beyin vücuttaki tüm değişimlerin kontrol noktası olarak görev yapar. Bu kontrol mekanizmasını devrede tutarken de bir takım elektriksel olaylar gelişir. Bu “elektriksel potansiyel değişimlerin” yazdırılması yöntemine EEG adı verilir. EEG cihazının temel çalışma prensibini şöyle ifade edebiliriz; “Serebral korteksteki senkronize postsinaptik potansiyellerden kaynaklanan ve kafa derisi yüzeyinden kaydedilebilen elektriksel potansiyel değişimlerdir. Diğer bir ifadeyle beyin dalgaları aktivitesinin elektriksel yöntemle izlenmesidir” (Yücel ve Çubuk 2014: 134).

EEG, kafatası çevresine yerleştirilen elektrotlar yardımı ile elde edilir. EEG dalgaları fiziksel anlamda tam periyodik değil ancak ritmik dalgalardır. Beynin aktivite durumuna göre, gözlenen potansiyel dalgalanmaların Frekansları: 0,5-70Hz, genişlikleri 5 - 400  $\mu$ V aralığında değişir. Beynin aktivite düzeyi yükseldikçe, EEG dalgaları frekansı yükselir, genişlikleri (amplitude) ise azalır. Elektrotlar, kafa derisindeki gerilim farklılıklarını

mikrovolt ( $\mu\text{V}$ ) aralığında ölçmektedir. EEG çok sayıdaki nöronların aktivitelerini ölçer. EEG eğrilerinin biçimi, beynin fizyolojik ve psikolojik koşullarına bağlı olduğu gibi kayıtlama biçimine de bağlıdır. EEG araçları, beynin farklı yörelerinin aktivitelerini aynı anda kaydedebilmek için, genellikle 8 veya 16 kanallı olarak yapılmaktadır. Gözlenen EEG desenleri kayıt bölgesi ve biçimine önemli ölçüde bağlıdır. İnsanın hissettiği her duygu parçacığı beyinde küçük elektrik akımlarının oluşmasını sağlar. Nöronların harekete geçmesiyle oluşan aktivite deneklerin başına yerleştirilen elektrotlarla ölçülür. Ölçülen yüksek hassasiyetli veri, belirli bir algoritmayla analiz edilir. Elde edilen EEG verisi, 3 boyutlu beyin haritasına yerleştirilerek izlenen görüntünün beynin hangi bölümünü harekete geçirdiği tespit edilir (Yücel ve Çubuk 2014: 134).

Araştırma şirketinin getirdiği kısıtlar nedeniyle ölçüm anında kişisel bilgilerin gizliliği ve korunması kuralı kapsamında herhangi bir fotoğraf alınmadı. Ancak test anı ile ilgili fikir vermesi açısından Şekil 1'deki temsili fotoğraf araştırma şirketi tarafından paylaşıldı. Ölçüm araştırma şirketinin ifade ettiğine göre şu şekilde gerçekleştirildi; denekler tek tek ölçüm odasına alındı, baş bölgelerine EEG ölçüm cihazı yerleştirildi ve Şekil 1'deki gibi bir ekran karşısında çekimler izlettirildi. Cihaz, izleme süreci boyunca ölçümü gerçekleştirdi.

#### Şekil 4.1 Stüdyoda EEG cihazı ile yapılan ölçüm



## **BÖLÜM 5**

### **DEĞERLENDİRME**

#### **5.1. Grafiklerin Değerlendirilmesi**

Bu bölüme başlarken araştırmada ölçümlenen ana parametreleri yeniden hatırlamakta fayda var; 48 gönüllü deneğin katılımıyla gerçekleşen araştırmada, EEG yöntemi aracılığıyla deneklerin “dikkat”, “duygusal etki” ve “duygusal zorlanma” skorları ölçümlendi. Bu ölçümlere ek olarak; değerlendirmesi yapılan bu 3 parametrenin sonuçlarını kendi içinde harmanlayan ve videoların total etkisini ifade eden ES (Etkinlik Skoru) sonuçları da değerlendirildi.

Aşağıda grafiklerde kullanılan video kodlarına dair açıklamaları görmekteyiz;

**Gengen C0015:** Gerçekte genel çekim yapılan, oyuncuya da genel çekim denilen

**Genyak C0018:** Gerçekte genel çekim yapılan, oyuncuya yakın çekim denilen

**Yakgen C0008:** Gerçekte yakın çekim yapılan, oyuncuya genel çekim denilen

**Yakyak C0014:** Gerçekte yakın çekim yapılan, oyuncuya da yakın çekim denilen

**ThinkNeuro Ortalaması:** ThinkNeuro Laboratuvarlarında test edilmiş, tüm pazarları içeren, hareketli videoların test sonuçları ortalaması

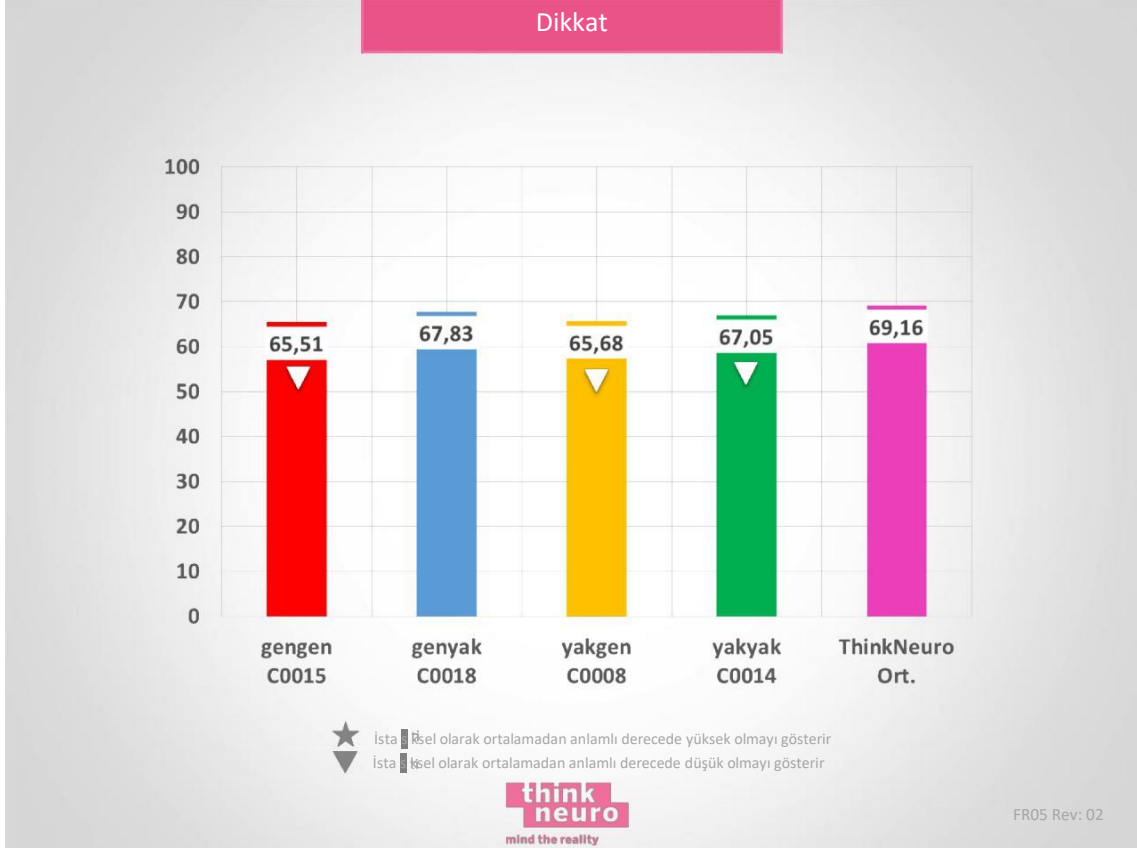
Think Neuro ortalamalarını oluşturan skorlarda seyirciler üzerinde oyuncuya ve oyuna ek olarak renkler, ışık, ses, müzik ve ürün gibi unsurların etkileri de yer almaktadır. Bunlar seyirci üzerinde özellikle dikkat ve duygusal etki parametrelerinde olumlu etki göstermektedir. Oysa teste girdiğimiz videolar bu anlamda oldukça yalın ve oyuncu etkisini görebilmek adına da diğer unsurlardan mümkün olduğunca uzaklaştırılmış durumdadır. Bu nedenle teste girdiğimiz videoların skorlarını kendi içlerinde öne çıkan ve geride kalan şeklinde değerlendirmek ancak bu uzayda kaybolmamak ve bir karşılaştırma noktası alabilmek adına da Think Neuro ortalamalarına bakmak bizim için önemli olacaktır.

### 5.1.1 Dikkat Verisi

Bu bilgiler ışığında sonuçları değerlendirdiğimizde ve ilk olarak dikkat verilerine ait sonuçlara bakacak olursak;

Grafik 5.1’de araştırmanın dikkat parametresine ait bulgular görülmektedir.

**Grafik 5.1 Dikkat verisine ait bulgular**



Videoların dikkat parametresine dair bulgularını irdelediğimizde; oyuncuya yakın plan çekim yapılacağı bilgisinin verildiği C0018 ve C0014 kodlu videolar izleyiciler nezdinde dikkat parametresinde öne çıkmaktadır. Dikkat parametresi açısından en düşük skora sahip videolar ise oyuncuya genel plan çekim yapılacağını beyan edildiği C0008 ve C0015 kodlu videolar olmuştur. Bu verilerden hareketle yakın çekim farkındalığında gerçekleşen performansların seyircide dikkat unsurunu artırıcı bir etki sağladığı söylenebilir. Altı çizilmesi gereken en önemli nokta; oyuncunun genel veya yakın çekim farkındalığına sahip olmasının gerçekleştirdiği performans açısından bir fark yaratması



ve bunun da dikkat skorları üzerinde etkili olmasıdır. Oyuncunun yakın çekim farkındalığına sahip olmasının konsantrasyon vb. bir takım öğelerin öne çıkmasına ve bunun da izleyenlerde dikkati artıran bir etki yaratmasına olanak sağladığı söylenebilir.

Öncelikle şunun altını çizmek gerekir; daha önce de belirttiğim gibi videoların izleyici üzerinde olumlu etki yaratacağı varsayılan müzik, ışık, ürün vb. unsurları içermemesine karşın genel ortalamaya yaklaşmış olması oyunculuk kalitesinin yüksek olduğunu ve izleyiciler açısından izlenebilirliğin sağlandığını göstermektedir. Think Neuro ortalamasını bütün pazarların içerisinde olduğu reklam testleri oluşturmaktadır. Konsept olarak performans veya sahne sanatları çalışmalarını içermemekle beraber analizler reklam testleri havuzunu yansıttığından yani oyuncuların ve hareketin izleyenler üzerindeki etkisini gösteren testleri içerdiğinden bu ortalamaları kabul etmek çalışmanın ana fikrine ters düşmemektedir.

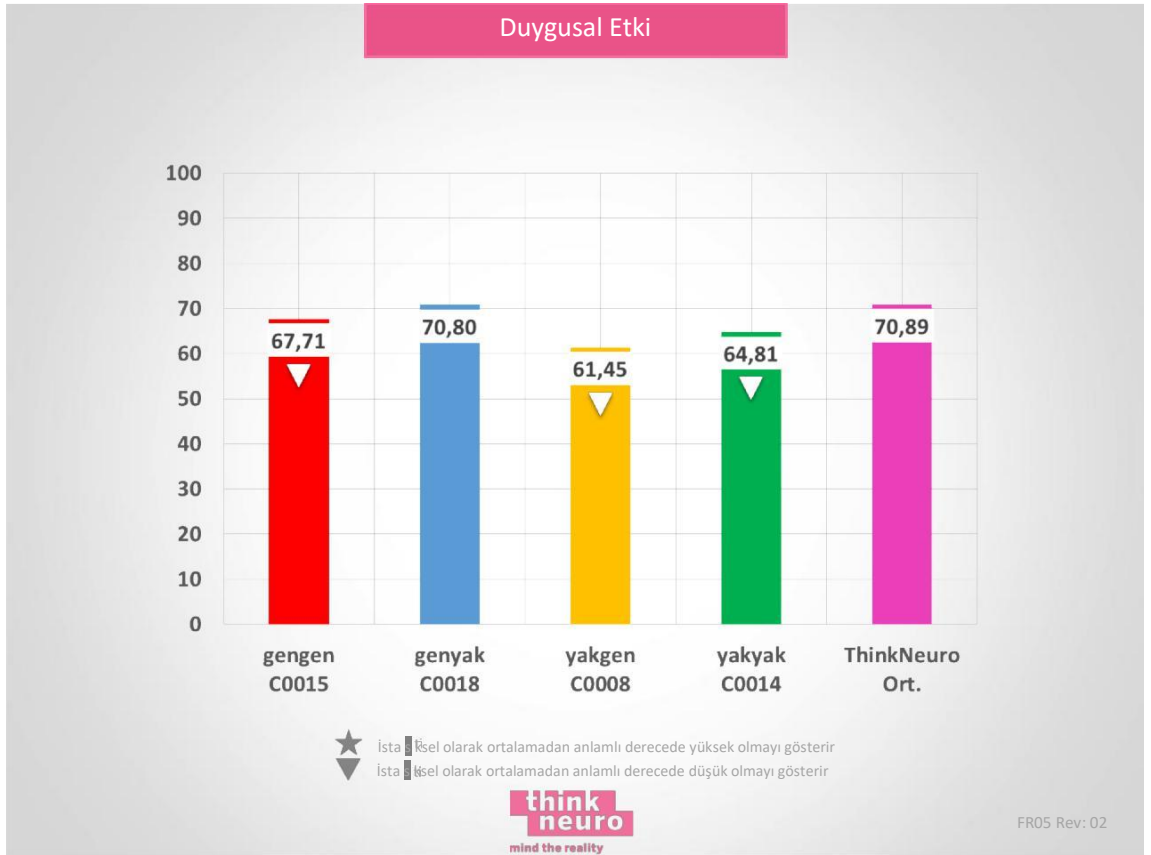
Dikkat verileri incelendiğinde oyuncunun yakın çekim farkındalığı altında gerçekleştirdiği performansların dikkat verisini arttıran bir unsur olduğu görülmektedir. Sinemada yakın çekimler, duyguyu yoğun vermesi ve daha iyi konsantrasyon gerektirmesi nedeniyle çoğunlukla genel planları bağlamak ve bazı detayları daha iyi vurgulamak amacıyla ayrıca çekilir. Dolayısıyla sinema oyuncusundan oldukça yoğun bir konsantrasyon talep eder (Künüçen 2008:10). Yakın çekim planlarda oyuncu, kameranın kendisi ve seyirci arasındaki mesafeyi azaltan bir etki yaratacağı ve az sonra gerçekleştirilecek performansın yakından seyredileceği bilgisiyle konsantrasyonunu artırmak ve gerçekleştireceği performansa büyük bir enerjiyle yaklaşmak durumunda kalır. Çünkü aksi şekilde gerçekleştirilen bir performansta yakın çekim planların dikkati toplayan tereddüt doğasından ötürü seyirci oyuncunun istem dışı oluşan mimik, konsantrasyon kaybı, vb. parazit etkilerine de yakın çekim sırasında daha fazla maruz kalabilmektedir. Kamera seyirci için mekanı ve oyunu her açıdan görünebilir hale getiren bir araçtır. Bu durum inandırıcı olmayan bir jest veya mimiğin ya da ikna edici olmayan, oyuncunun söylediği ile yaptığı arasındaki bütün tutarsızlıkları ortaya seren bir aracılık yaratır. İyi bir kamera önü oyuncusunun kameranın ne yaptığını ve ne yapabileceğini bilmesi çok önemlidir (Bobker 1974: 158–159).

## 5.1.2 Duygusal Etki Verisi

EEG yöntemiyle araştırdığımız ve sonuçlarını irdeleyeceğimiz bir diğer parametre de duygusal etkidir.

Grafik 5.2’de deneklerin izledikleri videolar özelindeki duygusal etki bulguları görülmektedir.

**Grafik 5.2 Duygusal etki verisine ait bulgular**



Duygusal etki; bize uyarıcı ile kişi, marka veya ürün arasında kurulan bağı göstermesi açısından büyük önem arz etmektedir. Videoların duygusal etki skorlarını değerlendirdiğimizde; yine oyuncuya yakın çekim olduğunu beyan ettiğimiz ancak gerçekte genel çekim aldığımız C0018 kodlu videonun diğer çekimlere göre öne çıktığını görmekteyiz. Duygusal etki açısından en düşük skoru ise C0008 kodu altındaki yani

oyuncuya genel çekim alacağımızı beyan ettiğimiz ancak gerçekte yakın plan çekim gerçekleştirdiğimiz video almıştır. Bu noktada oyuncunun yakın plan çekim yapılacağını bildiği andaki performansı ile genel çekim yapılacağını bildiği andaki performanslarının farklılık gösterdiği gözlemlenmektedir. Yakın çekim farkındalığının oyuncunun konsantrasyonu arttırdığı ve performansa daha fazla dahil olmasını sağladığı düşünülebilir. Bu durum seyircideki duygusal etkiyi yükseltmektedir. Genel çekim yapılacağını zannettiği C0008 kodlu videoda ise oyuncunun performansındaki değişiklik seyirci üzerindeki duygusal etki skorunu düşüren bir sonuca neden olmuştur.

Buna ek olarak duygusal etki skorları açısından oldukça önemli bir başka veriyle de karşılaşmıştır. Genel çekim sırasındaki performanslar yakın çekim performanslara göre duygusal etki açısından daha etkilidir. C0015 ve C0018 kodlu genel çekim videoların, performans sırasında daha fazla göstergenin devreye girmiş olmasıyla seyircide duygusal etkiyi arttırdığı düşünülmektedir.

Özetle duygusal etki skorları bize araştırma ile ilgili iki önemli veri sunmaktadır. Bunlardan ilki dikkat verisinde de olduğu gibi oyuncunun yakın çekim farkındalığının duygusal etki parametresi üzerinde de etkili olduğu sonucudur. İkincisi ise dikkat parametresinde etkinliğini görmediğimiz ancak duygusal etki de karşımıza çıkan; genel çekimlerin yakın çekimlere göre duygusal etki skorunu yükselttiği verisidir. Genel çekim gerçekleştirdiğimiz C0015 ve C0018 kodlu videolar, yakın çekim gerçekleştirdiğimiz videolara göre duygusal etki açısından daha yüksek skor almıştır. Yakın çekim gerçekleştirilen C0014 ve C0008 kodlu videolar dikkat parametresinde yüksekken duygusal etki parametrelerinde düşüş göstermiştir. Bu durumun aksine gerçekte genel çekim yaptığımız C0018 ve C0015 kodlu videolar ise dikkat parametresine göre duygusal etkide yükseliş göstermiştir. Seyirciler tarafından daha çok göstergenin görülüyor olması duygusal etkiyi arttıran daha fazla uyarana maruz kalmayı sağlamaktadır. Diğer bir deyişle; genel çekim yapılan videolarda izleyenler açısından bedeninin daha fazla parçasının görüntüde olması seyircilerde duygusal etkiyi yaratan göstergelerin de artmasını sağlamaktadır.

Duygusal etki verileri açısından bu iki önemli bulguyu karşılaştıracak olursak; bu parametre özelinde genel çekimin etkisinin oyuncu farkındalığından daha yüksek olduğunu söyleyebiliriz. Bu parametre üzerinde daha fazla göstergenin seyirci açısından görülebilir olması daha büyük önem taşımaktadır.

Oyuncunun yüzü her ne kadar işin merkezinde olsa da göstergelerin artması duygusal sisteme daha fazla etkide bulunmaktadır. Bu noktada diyebiliriz ki seyirci için hem göstergeler hem de içerik oldukça önemlidir. Sadece içeriğin güçlü olması yetmemekte aynı zamanda göstergelerin etkin olması da seyircinin duygusal etki parametresi üzerinde olumlu bir sonuç yaratmaktadır.

Sinirbilim aracılığıyla hem performansların hem de metinlerin seyirciler üzerinde ki etkilerini anlamaya dair yapılan çalışmalar artmaktadır. 2010 yılında, Fransa Strazburg Üniversitesi'nden Marie-Noëlle Metz-Lutz ve meslektaşları, bir oyun izlerken beyinlerini taramak için işlevsel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) kullanmışlardır. Senaryoya izleyenlerin yanıtı ölçümlenmiştir. Bu anlarda ateşlenen beyin bölgeleri, izleyiciler üzerinde dilin gücünü anlamak için yapılmıştır. Deneklerin alımlama sırasında kalp ritimlerinin yavaşladığını ve beyin aktivitesinin benlik ve dış dünya hakkında bilinç oluşturmaya başladığı anlarda düştüğünü bulmuşlardır. Bu noktada izleyicilerin öz-referans durumunu kaybeden, hipnotik bir duruma adeta bir “taşınmak” hissi yaşadıklarına dikkati çekerler (Metz-Lutz, Bressan, Heider ve Otzenberg 2010).

Dikkat ve duygusal etki parametreleri açısından seyirciler üzerindeki optimum etki C0018 kodlu videoda yakalanmıştır. Oyuncuların yakın plan fikri ile konsantre olmasının seyircilerde dikkat ve duygusal etki skorlarını arttırdığını genel planın ise duygusal etki üzerinde güçlü bir etkiye sebep olduğunu söyleyebiliriz.

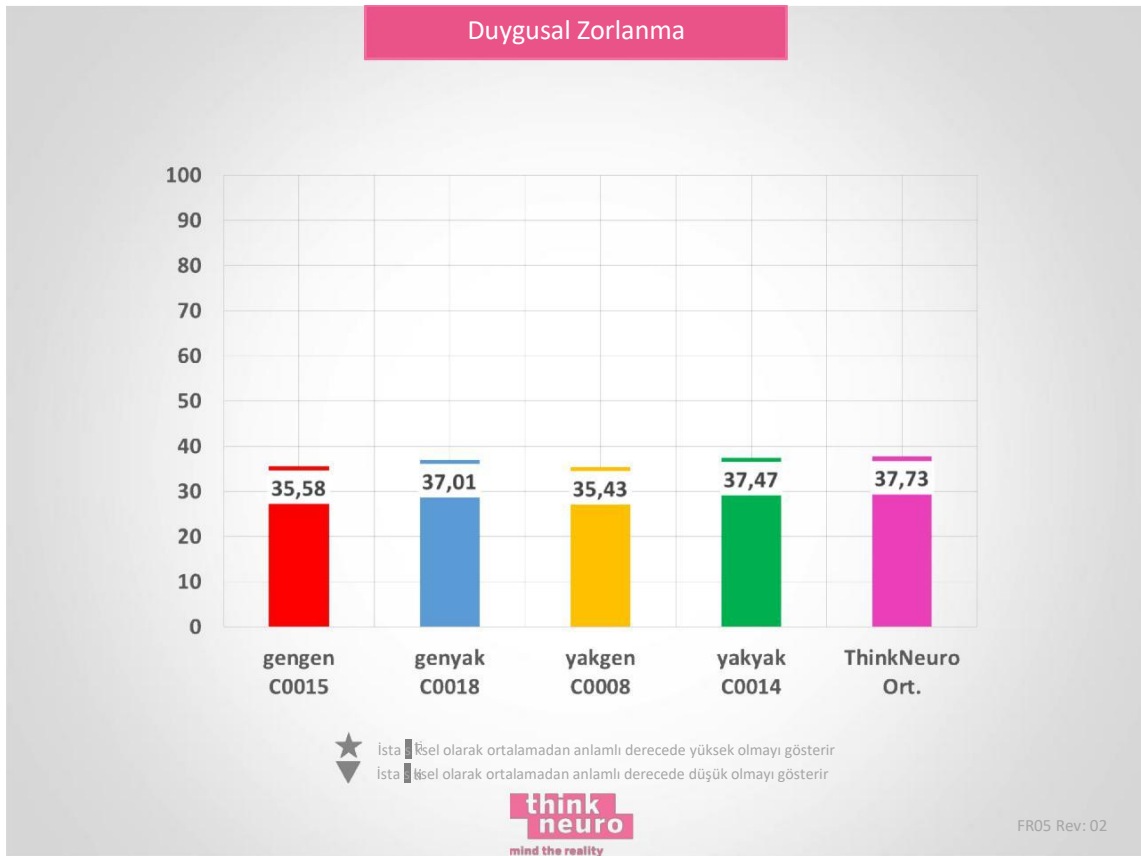
### **5.1.3 Duygusal Zorlanma Verisi**

Araştırma kapsamında irdelediğimiz bir diğer parametre ise duygusal zorlanmadır. Duygusal Zorlanma bize seyircinin uyarıcı karşısında duygusal olarak anlamlandıramadığı ya da zorlandığı konusu hakkında bilgi vermektedir. Zorlanma

bilişsel anlamlandırmayı ifade eden bir parametredir. Anlamlandırma olarak da ifade edebileceğimiz bu veri diğer parametrelere göre düşündüğümüzde bilişsel olana daha yakın bir yeri temsil eder.

Grafik 5.3’de duygusal zorlanma bulgularına ait veriler görülmektedir.

### Grafik 5.3 Duygusal zorlanma verisine ait bulgular



Duygusal zorlanma skorlarını incelediğimizde videolar arasında zorlanma açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ancak araştırma şirketiyle de gerçekleştirilen görüşmeler sonrasında veriler arasında istatistiksel fark olmamasına karşın sonuçların bizi bazı çıkarımlara yönlendirebileceğinin altı çizilmiştir. Sonuçları bu ekseninde değerlendirdiğimizde gerçekleşen çekimin ne olduğundan bağımsız olarak oyuncuya yakın plan çekim aldığımızı beyan ettiğimiz videolar genel çekim aldığımızı beyan ettiğimiz videolardan daha yüksek zorlanma skorlarına sahiptir. Diğer bir deyişle

yakın çekim alacağımızı beyan ettiğimiz videolar seyircilerde daha yüksek zorlanma yaratabilmektedir.

Buna ek olarak yakın plan çekeceğimizi beyan ettiğimiz ve gerçekte de yakın plan çekim yaptığımız C0014 kodlu videonun duygusal zorlanma açısından en yüksek skoru aldığını görüyoruz. Yani aslında oyuncu performansı açısından dikkati en çok toplayan videolardan biri olan C0014 kodlu video, yakın çekim farkındalığında ve gerçekte de yakın plan çekim yapıldığında seyirciler açısından zorlanmayı artıran bir versiyon olarak öne çıkıyor. Yakın plan çekimlerde seyirci oyuncunun istem dışı oluşan mimik, konsantrasyon kaybı, tereddüt vb. parazit etkilerine de yakın çekim sırasında daha fazla maruz kalabilmektedir. Anlama doğrudan hizmet edecek verilerin dışında başka göstergeler de devreye girmektedir. Ancak genele çıktığımızda oyuncu konsantrasyonu bu sefer anlama hizmet edebilmektedir.

Bu noktada üzerinde durmamız gereken bir diğer konu ise ayna nöronlar ve bu durumun oyuncu-seyirci etkileşimi üzerinden ele alınışıdır; insanların karşısındakini taklit etme ve bazı şeyleri otomatik olarak fark edebilme yetisi bilinen bir şeydi ancak bu mekanizmanın çalışma yolu bilinmiyordu. Ayna nöronların keşfi ile bu sürecin nasıl işlediği belirlenmiş oldu. Ayna nöronlar temelde karşımızdakileri taklit edebilme, davranışları ve düşünceleri kestirebilme ve anlama konusunda etkili nöronlardır. Gündelik hayatta kullandığımız “Empati” kavramı ile aynı anlama gelir. Ayna nöronlar bunun nörobiyolojik tanımıdır. Bedenimiz hareket ederken motor nöronları kullanır. Vücut bir dizi mekanizmayla hayatsal fonksiyonları devam ettirir. Karşımızda olan bir şeyi taklit ederken veya izlerken ayna nöronları kullanırız. Karşımızdakinin ne hissettiğini aynalamak izlemek ile mümkün olabilmektedir. Ayna nöronlar aynı zamanda bu etkileri nedeniyle iletişimin bir parçası olarak sosyal hayatta da aktif olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle de insan davranışları ve psikolojisi hakkında bizlere bilgi veren yapılardır (Gürsançtı 2016).

İnsan beyninin hem kendi eylemlerini ve niyetlerini hem de buradan hareketle toplumsal anlamlarını ve davranışları anlamamıza olanak tanıyan simülasyon nöron sistemlere sahip olduğunu keşfetmek çok büyük bir gelişime imza attı. Ayna nöronlar, başkalarının

akıllarını kavramsal akıl yürütmeye değil doğrudan simülasyon yoluyla kavramamıza izin verir. Sonuç olarak bu sinir sistemleri bizi daha önce bilinmeyen somut yollarla birbirine bağlar. Hareket eden kişinin beyninin ve gözlem yapan kişinin beyninin hareket halindeyken her açıdan özdeş olduğunu söyleyemeyiz. Bu sırada aktif olan nöronlar araştırılmaya devam etmektedir. Ancak ayna nöronlar sayesinde izlenen eylemin bir simülasyon yoluyla alımlandırıldığı bilinmektedir (Blair 2007).

Seyirci ayna nöronlar sayesinde oyunculardaki stres, gerginlik vb. hisleri aynalayıp kendisinde de bu tip bir etkinin oluşmasına neden olmaktadır. Oyuncu yakın çekim fikri altında performansında neyi değiştiriyorsa bu değişimin oyuncuda yarattığı etki ayna nöronlar sayesinde aynalanarak seyircide de benzeri bir etkinin oluşmasına neden olmaktadır.

Bir şeyi izlerken oluşan duygusal etkideki yükselişin, o izlenen şeydeki anlamlandırmanın da yüksek olacağını düşündürmemelidir. Örneğin yüksek duygusal etki skoru alan C0018 kodlu videonun duygusal zorlanma skorlarında da oldukça yüksek olduğunu görmekteyiz. Yani etkisi yüksek olsa da seyircide zorlanma yaratmış bir video olmuştur. Diğer bir bakışla duygusal etki skoru en düşük olan C0008 kodlu videonun ise zorlanmada en düşük skoru aldığını yani anlamlandırmak noktasında en az zorlanılan, en kolay anlaşılabilir video olduğunu görmekteyiz. Bu iki durum arasında paralellik olmadığını sinir bilim de göstermektedir. İzleyenler birçok nedenle izlediği şeyden duygusal olarak etkilenmiş olabilir. Ancak bu durum o videoda anlatılmak istenen şeyin tam olarak iletilebildiği, anlaşılabilirliği anlamını taşıyamamaktadır.

Oyuncunun performansı sırasında seçtiği bir duruş, bir eylem, bir hareket seyircide oluşacak duyguyu tetikler. Boyun kaslarının gerilmesi, yumrukların sıkılması gibi eylemler üzerinde çalışılarak öfke tetiklenebilir ya da omuzları sarkıtılarak çaresizlik duyguları uyandırılabilir. Ancak performans psikolojisi biraz daha farklıdır. Oyuncuların bir performansı ortaya çıkarırken sadece bu bedensel eylemleri değil aynı zamanda onların küçük ipuçlarını ve çizgilerini de hatırlamalı ve bedenlerinde taşınmalıdır. Bundan çok daha önemli bir nokta daha var ki o da seyirci ile aralarında bir empati

uyandırabilmek için bunun yollarını aramalıdır. Bu oyuncunun performansındaki duygusal durumun tanınması ve paylaşılması için hayati önem taşır (Frazzetto 2012).

Özetle bu noktada şuna dikkat çekmek önemli; oyuncunun yakın çekim farkındalığı altında yaşadığı stres, gerginlik vb. durumlar ve hatta yaşadığı görev duygusu seyircilerde tarafından da ayna nöronlar sayesinde aynalandığından yakın çekim farkındalığı altında ortaya çıkan performans seyirciler üzerinde de duygusal zorlanmayı da artıran bir etki gösteriyor olabilir. Oyuncunun yakın çekim farkındalığıyla yaşadığı konsantrasyon bile performansta ek bir yükün oluşmasına ve bunun duygusal zorlanmayı artırmasına neden olabilmektedir. Bu yüksek konsantrasyon seyredilen şeyin daha iyi anlamlandırılmasını değil aksine daha çok zorlanma yaşanmasını tetikleyen bir unsur oluşturabilmektedir. Kısacası bu bilgiler ışığında diyebiliriz ki “ne kadar etki o kadar yüksek anlam” yaklaşımı çok da doğru olmayabilir. Çünkü seyirci bu diğer etkilerle duygusal zorlanma yaşıyorken oyuncunun video içeriğinde anlattığı metinle de ilişkilenebilir ve anlamlandırmada sorun yaşıyor diyebiliriz. Buraya kadar ki kısımda özetle şunu diyebiliriz; oyuncunun yakın çekim farkındalığına sahipken gerçekleştirdiği performans seyirciler üzerinde duygusal etki ve dikkat açısından etkili olmaktadır. Ancak yakın çekim farkındalığını doğru bir şekilde kullanmıyorsa ayna nöronlar sayesinde bu bilgi duygusal zorlanmayı arttıran bir etkiye sebep olabilir. Elbette uygulanabilirliği mümkün değil ancak sonuçlardan elde ettiğim çıkarımın daha net anlaşılabilir olması için diyebilirim ki; oyuncuya yakın plan çekim yapacağını söyleyip genel planda çekim yapmak seyirciye ulaşmak için en doğru yol gibi görünmektedir.

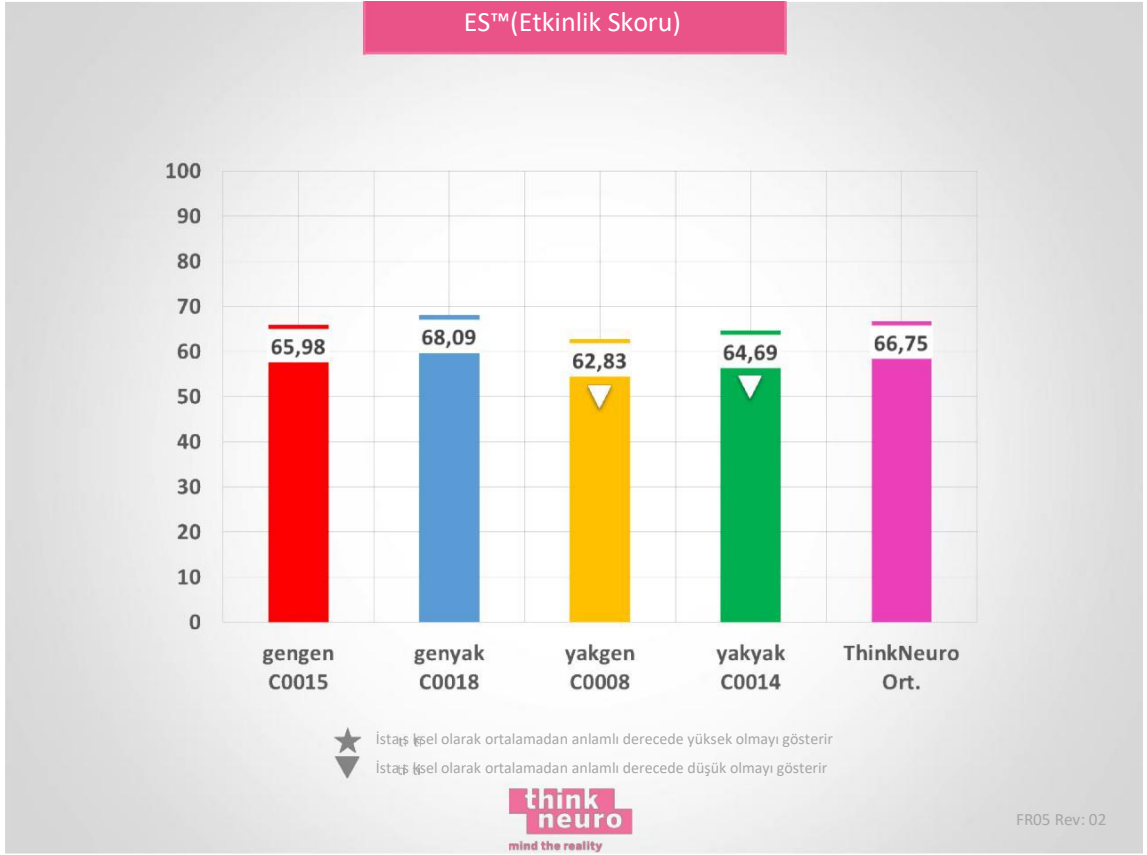
#### **5.1.4 ES (Etkinlik Skoru) Verisi**

Değerlendirilen son parametre ise başta da bahsettiğim gibi araştırma kapsamında analiz edilen dikkat, duygusal etki, duygusal zorlanma verileri sonuçlarından yola çıkılarak ele alınan ES (Etkinlik Skoru) verileridir.

Grafik 5.4’de ES (Etkinlik Skoru) verilerine ait bulgular görülmektedir.



**Grafik 5.4 ES (Etkinlik Skoru)**



Dikkat, duygusal etki ve duygusal zorlanma skorlarının toplamda seyirci üzerindeki etkisini Etkinlik Skoru (ES)'u ile ifade etmekteyiz. Etkinlik skoru değerleri içerisinde ise duygusal etkinin sonuçları diğer parametrelerden daha yüksektir. Verilere bakacak olursak; gerçekte genel çekim yaptığımız ve oyuncuya yakın plan çekeceğimizi beyan ettiğimiz C0018 kodlu videonun diğerlerine göre daha yüksek skor elde ettiğini görüyoruz.

Burada üzerinde durulması gereken bir diğer nokta beyanların ne olduğundan bağımsız olarak etkinlik skoru açısından genel plan çekimlerin yakın plan çekimlere göre daha yüksek etki göstermesidir. Seyirciler total bir görüntüyü gördüklerinde bu durumda total bir anlamın oluşmasına katkı sağlamaktadır. Yani oyuncunun bütün bedeniyle karede bulunması en ufak bir beden hareketini de devreye aldığı için bu durum anlamayı kolaylaştırmaktadır.

İnsanları harekete geçiren uyaranlar ile o uyaranın yarattığı duygusallık arasında bir ilişki vardır. Dolayısıyla Etkinlik Skoru içerisinde de duygusal etkinin etkisi fazladır. Üzerinde konuştuğumuz diğer parametreleri de göz önüne alarak diyebiliriz ki C0018'in etkinlik skoru ve gücü diğer videolara göre çok daha yüksektir. Bunun temel sebebi bu videonun hem dikkat açısından daha yüksek skor elde etmesi hem de genel çekimlerde göstergelerin devreye girmesi ve oyuncunun yakın çekim farkındalığı altındayken performansında yarattığı olumlu değişimlerin bu videonun gücünü arttırması ve ön plana çıkarmasıdır. Anlamlandırma açısından diğer videolara göre anlamlı bir fark içermemektedir.

Etkinlik skoru verileri açısından bir diğer enteresan sonuç ise şudur; oyuncuya genel çekeceğim yapılacağını beyan ettiğimiz ama aslında yakın plan çekim yaptığımız C0008 kodlu video bu parametre açısından en düşük skoru elde etmiştir. Yani oyuncu yakın çekim farkındalığı altındayken seyirci üzerinde etkinlik skoru değerlerini arttıracak bir performans sergilemekte ancak genel çekim yapılacağını bilerek gerçekleştirdiği performansta etkinlik skorunu düşürmektedir. Oyuncu genel çekim fikrine yaklaşımında performansında oluşan negatif değişim gerçekte yakın plan çekim yaptığımız için seyirciler tarafından çok daha rahat fark edilir bir boyuta gelmektedir. Özetle maksimum gösterge ve maksimum konsantrasyon yakın çekim yapılacağını beyan edildiği ancak genel çekim yapılan anlarda oluşmaktadır. Özetle seyirci üzerinde çekimin genel planda yapıldığı ve yakın çekim beyanı ile gerçekleştirildiği performansların etkisinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

C0014 numaralı videonun dikkat verileri oldukça yüksekken etkinlik skorunda bu kadar düşmesini oyuncunun yakın çekim farkındalığı sırasında yaşadığı muhtemel pürüzlerin aynı anda gerçekten yakın çekim yapıldığı sırada seyirci açısından çok daha kolay görülür ve anlaşılır olmasına dayandırabiliriz. Bu ise yakın çekimin anlama hizmet etmek dışında etkinlik skorunu düşüren bir durum yaratmasına yol açıyor olabilir. Çünkü yakın çekim detayları fark edilir kılarak ve ön plana çıkararak seyirci için daha görünür hale getirmiştir (Balazs 1970: 52; Kibaroglu 2015: 22). Bu nedenle de genel çekimde alınan videoların etkinlik skorları yakın plan çekimlere göre daha yüksektir.

Yakın çekim fikri altında ancak genel planda gerçekleştirilen performanslar anlamlandırma (duygusal zorlanma) açısından herhangi bir farka yol açmamasına rağmen oluşan duygusal etki bakımından daha güçlü bir sonuç yaratmaktadır. Bu da etkinlik skorunun yükselmesini sağlamaktadır.

Bütün bu sonuçlardan hareketle diyebiliriz ki; oyuncunun yakın çekim fikri altında gerçekleştirdiği performans ve genel çekimin artan göstergeleri ile yakalanan anlar seyirciler üzerindeki en etkili durumu yaratmaktadır.

## **5.2. Eğrilerin Değerlendirilmesi**

Dikkat, duygusal etki ve duygusal zorlanma parametreleri dahilinde ölçümlenen veriler aynı zamanda oluşan etkilerin saniye saniye gözlemlenebildiği eğriler tarafından da incelenebilmektedir. Ancak bizim çalışmamızda ölçümlenen dikkat, duygusal etki ve duygusal zorlanma eğrileri performatik öğelerin analizi açısından etkili şekilde değerlendirilememiştir. Çünkü videoların eğri analizi performans ile ilgili verilerin saniye saniye ortaya çıkarabilmesinden daha çok içerik ve metin ile ilgili analizler yapmaya daha elverişli bir platformda incelenmektedir. Araştırma şirketiyle yapılan görüşmeler sonrasında bu alanın bir kısıt ve başlı başına bir çalışma alanı olabileceğine karar verilmiştir.

Ancak yine de her parametre dahilinde eğrilerin ne ifade ettiğine dair bilgileri ve eğrilerin genel eğilim trendini görmek açısından verilerin paylaşılmasını kıymetli buluyorum.

### **5.2.1 Dikkat Eğrileri**

Dikkat eğrisi, seyircilerin izledikleri videolara hangi aralıklarda dikkat açısından yoğunlaştıklarını hangi noktalarda dikkati kaybettiklerini gösterir. Yapılan araştırmalar bir video ile ilgili izlenme kararının ilk 5000-8000 milisaniyede alındığını göstermektedir. Eğer video ilk anda dikkati yüksek tutan bir yerden başlarsa bu videonun tamamının izlenmesinde en önemli noktalardan birini oluşturur. Ölçümlenen eğriler

sayesinde videodaki tüm dış etkilerin de (ses,müzik vb.) dikkat açısından nasıl bir eğilim gösterdikleri görülmektedir (Think Neuro 2018).

Dikkat parametresine dair eğri eğilimini Ek C. Parametrelere Ait Eğriler başlığı altında bulabilirsiniz.

### **5.2.2 Duygusal Etki Eğrileri**

Duygusal etki eğrisi, seyircilerin izlenen şeyden uzaklaşmaya başladıkları ya da içine girdikleri anları gösterir. Duygusal etki ve dikkat ne kadar yüksekse videonun etkinliği açısından bu durum o kadar olumludur. Grafiğin yükseldiği noktalarda seyirci izlediği şey ile bağ kuramaya başlamışken düştüğü noktalarda bu bağın zayıfladığı görülmektedir. Etkisi güçlü anların beynimizde yarattığı nöron hareketlerin, beynimizde sorgusuz sualsiz kabul edilen ve bağlılık durumuna benzer anlardaki nöron hareketlerine benzediği bilinmektedir. Duygusal etki verisiyle bu duygusal bağ ilişkisi yorumlanabilmektedir (Think Neuro 2018).

Duygusal etki parametresine dair eğri eğilimini Ek C. Parametrelere Ait Eğriler başlığı altında bulabilirsiniz.

### **5.2.3 Duygusal Zorlanma Eğrileri**

Duygusal zorlanma eğrisinin yükseldiği anlar seyircinin izlediği şeyi duygusal olarak anlamlandırmada zorlandığı anları gösterir. Anlatılan şeyin genel bütüne uymadığı, çelişkili bulunduğu veya “insanın ilkel beyninde kaçındığı durumlara temas ettiği noktalarda” yükselişe geçmektedir. Bu anlamlandıramamanın artışı anlattığımız şeyin karşı tarafa geçme sürecini tehlikeye sokar. Bir şeyi ne kadar kolay anlıyorsak duygusal zorlanma o kadar düşük seviyededir. Özetle bilişsel olarak beyinde yük ne kadar artarsa bilgi akışı o kadar zor gerçekleşmektedir (Think Neuro 2018)

Duygusal etki parametresine dair eğri eğilimini Ek C. Parametrelere Ait Eğriler başlığı altında bulabilirsiniz.

### 5.3. Oyuncularla Yapılan Derinlemesine Görüşmeler

Araştırma konusu kapsamında kamera önü oyunculuk deneyimi olan dokuz oyuncu ile derinlemesine görüşmeler yapılmıştır. Görüşmelerin yapıldığı oyuncular; Serkan Keskin, Arif Pişkin, Sezin Bozacı, Sarp Aydınoglu, Hakan Atalay, Tansu Biçer, Tolga İskit, Murat Kılıç ve Taner Ölmez'dir. Bu görüşmelerin amacı gerek dizi gerek sinema olsun aktif olarak kamera önünde performans sergileyen oyuncuların yakın plan çekim fikrine kişisel olarak yaklaşımları, bunun performanslarında neye yol açtığı, yakın plan çekim yapılacağı yönergesini aldıklarında oyunculuk seçimlerinde nelerin değiştiği veya bu farkındalığın onları nasıl bir seçime götürdüğü gibi konulardaki kişisel eğilimlerini görebilmektir. Bu bilgileri derlemenin bütün araştırma süresince okuduklarımı ve araştırma sonucunda elde ettiğim bilgileri bir çerçeveye oturturken parçaları tamamlamama yarayacak bir nokta olduğu düşüncesindeyim. Oyuncularla yapılan derinlemesine görüşmelerin tam metinleri Ek D. Derinlemesine Görüşme Notları altında paylaşılmıştır.

Kamera önü oyunculuk deneyimi olan dokuz oyuncu ile yapılan derinlemesine görüşmelerde oyunculara aşağıdaki sorular yöneltilmiştir;

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?
2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklediğiniz şeyler var mı?
3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Oyuncuların bu sorulara verdikleri cevaplar deneyimleri ile paralel olarak değişmektedir. Kamera önü oyunculuk deneyimi fazla olanlar ile görece daha az olanlar arasında yakın çekim fikrine yaklaşımda belirli konularda fark ancak pek çok konuda da fikir birliği olduğu görülmektedir.

Bütün oyuncuların ortak olan durum şudur ki; çekim sırasında yakın plan çekim yapılacağı bilgisi alındığında oyuncuların performanslarına olan yaklaşımları genel plan

çekime olan yaklaşımlarından farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma yakın planda yüz daha büyük görüneceği için detayların daha fazla ortaya çıkacağı, daha yakına girildiği için kurulan oyunla ilgili yapılan her şeyin daha fazla görünür olacağı bilgisinden ötürü oluşmaktadır. Genel planda kişiye odak daha azken yakın planda “artık tamamen benim performansım göz önünde olacak” fikriyle enerji ve konsantrasyon artmaktadır. Deneyimi yüksek olan oyunculara durum bir miktar daha kontrol edilebilir. Deneyimi daha az olan oyunculara ise yakın plan çekim fikri “daha küçük oynamalıyım” tedirginliğini yaratmaktadır. Bir yandan da “nasıl görüldüğü” ile ilgili yaşadığı kaygı da stresi körüklemektedir. Deneyimi daha az olan oyunculara yakın plan fikri oyuncuların performanslarında bir değişikliğe neden olmaktadır ancak bu genel olarak stresi artıran bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. “Yakın planda daha iyi oynamalıyım” itkisinin ister istemez doğduğunun altı çizilmektedir. Yine deneyimi daha az olan oyunculara “daha küçük ama daha duygulu oynamalıyım stresi” tetiklenmektedir.

Tüm oyunculara genel planda olanın aksine yakın planda kadrajdan çıkma endişesinin de getirdiği “çok fazla hareket etmemek” kısıdı doğmaktadır. Hem fiziksellikte hem de ses tonunda yakın plana geçişte bir değişiklik oluşmaktadır. Oyuncu yakın planlarda esleri ve zamanı çok daha fazla kullanma eğilimine girmektedir. Yakın plan kameranın oyuncuyu bütün detaylarıyla gösterdiği an olduğu için bu planlarda “şu anda en iyisini yapmalıyım” fikri tetiklenmektedir. “Kamera da benimle oynuyormuş gibi bir his geliyor” denilmektedir. Deneyimli oyuncuların tamamı aynı zamanda yakın planın ne kadar yakın olduğunu yani merceği de sorgulamaktadır. Bu veriler altında performansı şekillendirme eğilimine girmektedir. Yakın plan oyunu kompakt bir hale getirme gereği doğurmaktadır. Oyuncuların yakın plan ve genel plan çekim anındaki performanslara yaklaşımları açısından bir başka bakış açısı da genel planlarda bütün bedeninin temsil gücü devreye girdiğinden aslında yakın plan çekim anlarına göre çok daha zorlu bir süreç gerektirdiği yönünde. “Enerjimi alınla burnum arasında toplamak gereği duyuyorum” denilmektedir. Genel planda enerjinin bütün bedene yayılması ile yakın plandaki tek bir göz hareketine indirgemek arasında elbette bir işçilik farkı oluyor. Sonuçta bütün bedeni oyuna katmak her zaman daha büyük bir iş.”

Bir yandan yönetmenin tarzı ve üslubuna bağlı olarak da performansın değişime uğrama ihtimali olduğu üzerinde de durulmaktadır. “Bazı yönetmenlerle çalışmak ister istemez beni tek bir duruma hapseden ve zamanı kullanmak konusunda özgür olamadığım bir hal yaratabiliyor” olmasının da altı çizilmektedir.

Bu bilgilerin araştırmanın hem okuma kısımları hem de sonuç kısımları ile bağlantılı olduğu düşüncesindeyim. Oyuncuların bir kısmında yakın planda çekiliyor olmak hem kişisel görüntü hem de performansla ilgili detayları ortaya çıkardığından bu durum yoğun kaygı uyandırmakta dolayısıyla performanslarında da bir zorlanma yaratırken, deneyimi daha yüksek olan oyunculara ise daha yüksek enerji ve konsantrasyonu sağlamaktadır. Ancak her iki durumda da yakın plan performanslara yaklaşım genel plan performanslara göre daha titizlikle ve daha “iyi” performans gösterilmesi gereken bir eğilim yaratmaktadır.

## SONUÇ

Bu bölüme öncelikle araştırma kapsamında karşılaştığım kısıtları ifade ederek ve araştırma sonuçları açısından bizi farklı yönlendirmelere götürmesini önlemek yani bir anlamıyla uyarıcı olması amacıyla bazı noktalara değinerek başlamak istiyorum.

Seyirci ve oyuncu performansı açısından araştırma süreci teknolojik yeterlilikler nedeniyle bazı kısıtları da beraberinde getirmektedir. Araştırmam kapsamında bu noktada dile getirmem gereken en önemli kısıt yakın planın oyuncu açısından yarattığı proksemiteye ek olarak seyirci açısından da bu etkiye neden olabileceği ve bunun araştırma dahilinde ölçümlenememiş olmasıdır. Yakın planın kendisi oyuncu açısından performatik olarak bir fark yaratıyor olmakla beraber seyirci için de proksemite ve ölçek alışkanlıklarında bir fark yaratıyor olabilmektedir. Acaba bu değişiklik izleyicilerin algıları üzerinde ölçümlendiğimiz dikkat, duygusal etki ve duygusal zorlanma parametreleri açısından nasıl bir etki yapıyor konusu mevcut teknoloji ile ölçümlenemediğinden araştırma sürecine dahil edilememiştir. Yakın planın kendisinin hem yakınlık hem de ölçek açısından izleyici üzerinde başlı başına bir etkisi olabilir ve bu teknik olarak ölçümlenemediği için araştırmanın da dışında tutulmuştur. Sonuçlar açısından yapılan okumalarda bu bilgi bir kenarda tutulmalıdır. İleri araştırmalar açısından ise bu konu başlı başına bir gündem olarak alınabilir.

Çekim tekrarları sırasında videolar arasında ister istemez küçük farklar oluşmaktadır. Daha uzun es ya da arkadan gelen fon sesleri gibi. Ancak bu durum araştırma şirketi ile görüşülmüş ve skorlar üzerinde anlamlı bir değişim yaratamayacaktır yorumu alınmıştır.

Deney kapsamında ölçümlenen dikkat, duygusal etki ve duygusal zorlanma eğrileri performatik öğelerin analizi açısından etkili şekilde değerlendirilememiştir. Çünkü videoların eğri analizi; performans ile ilgili verilerin saniye saniye ortaya çıkarılabilmesinden daha çok içerik ve metin ile ilgili analizler yapmaya daha elverişli bir platformda incelenmektedir. Bu noktada devreye beyana dayalı verilerin analizi girmektedir. Oysa araştırmanın ana amacı performans konusunda şimdiye kadar



deneyimlenmiş olan semiyotik verilere dair analiz süreçlerinden bir ölçüde mesafelenebilmek ve bilinçaltı verileri incelemektir. Bilinçaltı verilerin bizi aydınlatması beklediğimiz bir araştırma sürecinde beyana dayalı verilerin sonuçlara yön vermesini istemediğimden bu kısımdaki sonuçları değerlendirme sürecine katmamayı doğru buluyorum. Buradan hareketle de diyebilirim ki performans araştırmaları açısından bu alan hem bir kısıt hem de gelişmesi gereken bir yön olarak karışımıza çıkmaktadır.

Yakın çekim farkındalığına sahipken gerçekleştirilen performansların dikkat, duygusal etki ve etkinlik skorları yüksektir. Buradan hareketle diyebiliriz ki; yakın çekim farkındalığı oyuncunun performansını güçlendiren bir unsurdur. Düşünülenin aksine oyuncuda gerginlik yaratan ve performansı aşağı çeken bir durum oluşturmamaktadır. Bu etkiye dair bir bilgiyi destekleyebilmesi için sonuçlarda genel çekim farkındalığı altında çekilen videoların duygusal etki ve dikkat skorlarının yakın çekim farkındalığı altında çekilen videolara göre yüksek olması beklenirdi. Ancak aksine tam tersi bir durum söz konusudur. Genel çekim farkındalığı altında çekilen C0015 ve C0008 kodlu videolar dikkat ve duygusal etki açısından düşük skor alan videolar olmuşlardır.

Oyuncu açısından yakın plan bilgisinin kişisel alan ve mahrem alana girişe tekabül edebilme ihtimali, burnunun ucundan alınan çekimin performansa olası negatif etkileri, yakın çekim fikrinin oyuncudan beklediği yüksek konsantrasyon ve dikkat talebi bu farkındalığın altındayken gerçekleşecek performanslara negatif etki edebilir ön görüşü deney sonuçları değerlendirildiğinde çok anlamlı bulunmamıştır. Burada en önemli püf noktası yakın planın bütün bu pürüzlere dikkati çeken doğasından ötürü, oyuncunun kamera önündeki yakın plan çekim performansı sırasında bütün bu olumlu etkileri güçlendirmesinin önemli olduğu gözler önüne serilmektedir. Çünkü özellikle verileri incelerken etkinlik skoru sonuçlarında ele aldığımız C0014 numaralı videonun dikkat verileri oldukça yüksekken, duygusal etkide ve etkinlik skorunda 3. sıraya düşmesini; oyuncunun yakın çekim farkındalığı sırasında yaşadığı muhtemel pürüzlerin aynı anda gerçekten yakın çekim yapıldığı sırada seyirci açısından çok daha kolay görülür ve anlaşılır olmasına ve yakın çekimin anlama hizmet etmek dışında etkinlik skorunu düşüren bir durum yaratmasına bağlayabiliriz.

Yakın çekimler detayları daha görünür kılan açılardır. Özellikle yüze yapılan yakın planlar oyuncuda genel planda göremeyeceğimiz mimiklere, jestlere veya detaylara dikkati çeker. Sinemada oyuncular duyguları aktarmada bir araçtır ve bu durum oyuncuların yüzlerini yakın planda kullanıp adeta kelimelerden öte bir dil oluşturarak seyircilerle iletişim kurmaya olanak sağlar. Çoğu kez sözcüklerle aktarma şansı bulamadığımız anları oyuncunun yüzünü yakın planda kullanıp mekândan izole ederek aktarma ve jest/mimikler aracılığıyla seyirci ile konuşur hale getirme şansına sahibizdir (Balazs 1952: 60-68). Balazs'ın üzerinde durduğu fikir oyuncuların performanslarına yaklaşımlarında yakın çekim fikrini ele almak ekseninde büyük önem taşımaktadır. Oyuncunun yakın çekimde yüz aracılığıyla seyircilerle bir iletişim kurduğunu, bunun anlatılan hikayeyi aktarmakta neredeyse sessiz bir dil oluşturduğunu bilmesinin ve performansa bu açıdan doğru odaklanmasının ve yüksek konsantrasyon sağlamanın kamera önü oyunculuğu açısından büyük önem taşıdığını düşünüyorum. Çünkü yakın çekimin bu “birleştirici” ve detayları gözler önüne seren özelliğinin performanstaki en ufak bir kirliliğin veya pürüzün de seyirci tarafından alınılarak duygusal etki ve dikkati düşüren dolayısıyla performansın etkinliğini olumsuz etkileyen bir sonuca götürdüğü verisi önemlidir.

Genel çekim planlar yakın plan çekimlere göre duygusal etki konusunda daha etkindirler. Ancak burada çok önemli bir etkiyle daha karşılaşmaktayız o da artan gösterge sayısının alımlayıcı açısından etkilenmeyi artıran bir sonuca yol açmasıdır. Yani yakın çekim farkındalığına sahipken ancak genel planda kaydedilen çekim dikkat, duygusal etki, etkinlik skoru gibi değerler açısından en yüksek skorun alındığı anı ortaya çıkarmaktadır.

Yakın çekim anları genel çekimin bir zoom'u gibi düşünülürse performatik öğelere dair pek çok şey gözden kaçmış demektir. Çünkü araştırmamız sonucunda görüldü ki yakın planlar ve oyuncunun bu planlardaki performansı genel plan farkındalığı altında ortaya çıkandan farklı öğeleri içermektedir. Bu iki anda ortaya çıkaran performanslar aynı değildir. Yakın plan etkisi o anı olumlu veya olumsuz olarak etkilemektedir. O nedenle yakın planları genel planların ayrıntıları gösteren, detaya odaklanmak adına çekilen versiyonları gibi değil sinemasal olarak hem seyredende hem de oyuncuda farklı etkilere neden olan, kendine has bir dile sahip anları olarak görmek çok önemlidir.

Yaptığım okumalar yakın çekimin seyirci üzerindeki içine alan, kaplayan, saran yüksek etkisi üzerine odaklanmaktaydı. Sinemasal olarak yakın planların yarattığı bu yüksek etkinin filmlerde bu planlara daha sık yer verilmesine neden olduğu anlatılmaktaydı. Araştırma sonuçları ile bu bilgileri yeniden ele aldığımda çok önemli iki veri ile karşı karşıya kalıyorum; bunlardan ilki yakın çekimin saran, sarmalayan, içine alan ve etkin bir dil oluşturma gücü oyuncu performansı üzerinde oyuncu kişisini çalıştıran, aktive eden, ateşleyen ve yüksek konsantrasyon sağlayan bir etki yaratırken seyirci üzerinde bu performansın gösterildiği ama genel çekimin artan göstergelerinin devrede olduğu açılar daha etkili olabilmektedir. Çünkü ne kadar çok gösterge o kadar çok uyaran anlamına gelmektedir. İkinci önemli nokta ise yakın planların detaylara odaklanan ve dikkati toplayan etkisi nedeniyle kamera önü oyunculuk deneyiminde yakın planlar özelinde performansın nasıl yönetileceğinin, ortaya çıkarılacağına veya mümkün olduğunca pürüzlerinden uzaklaştırılabileceğine dair çalışmaların kaçınılmaz ve gerekli olduğudur; yani yakın plan çekimin talep ettiği konsantrasyondan korkmadan bunun performansa sağladığı yüksek etkiyi kabullenme ve oyunculuk çalışmalarına bu anlamda ağırlık verme gerekliliği.

Araştırma sonuçlarına göre duygusal zorlanma verilerinde istatistiksel bir fark olmamasına karşın videolar kendi içlerinde değerlendirildiğinde genel plan çekimlerin yakın plan çekimlere göre daha az zorlanma yarattığı söylenebilir. Buna ek olarak bu skor üzerinde duygusal etkinin payı yüksek olduğundan, duygusal etki parametresinde yüksek skor alan bir video etkinlik açısından da en yüksek sonucu yaratmaktadır. Yakın çekim farkındalığına sahipken ancak genel çekimde gerçekleştirilen videoların artan gösterge sayısının katkısıyla daha yüksek skor aldığını görmekteyiz. Özetle yakın çekim fikri altında ve genel çekimin artan göstergeleri ile gerçekleştirilen performanslar seyirciler üzerinde en etkili durumu yaratmaktadır.

İnsan davranışları, düşünceleri ve içsel olanı araştırma ihtiyacı sinirbilim yönteminin performans sanatlarında da kullanılmaya başlamasını tetiklemiştir. Çünkü sinir bilimle performans araştırmalarının güncellenebilmesi bize eski bilgilerimizi güncelleme şansı tanımaktadır. Bu açıdan bakıldığında ilk adımı attığımız bu tez çalışması sürecinde

öğrendiklerimi gelecek çalışmalara da ilham vermesi umuduyla toparlamak istedim. Bunlardan ilki birden fazla oyuncu ve performansları üzerinde yapılabilecek arařtırmalar. Arařtırmanın bir sonraki ayağında performans sırasında oyuncular ölçümlenebilir ve kendi deneyimleri üzerinden analiz edilebilirler.

Dekor ve mekânın performans üzerine etkileri ve bu bağlamda metnin seyirciler üzerindeki etkileri, Türkçeleřtirme ve yabancı isim kullanımının yarattığı sonuçlar yine performans sanatları ile uğrařan yazar ve yönetmenler için sinirbilim yönteminin kullanımında yeni çalışma alanları olabilir.

Buna ek olarak içerik ile ilgili çalışmalar açısından eğri ölçümleri ve Eye Tracking (Gözle Tarama) arařtırmaları çok daha detaylı şekilde çalışılabilir.

Arařtırma sırasında oyuncumuzun uygulamada kullandığımız 4 videosu dışında toplamda aldığımız 8 videoda da yakın çekim alacağımızı beyan ettiğimiz videolarda metnine “pekala bir deneyeyim” demesi genel çekim yapacağımızı beyan ettiğimiz bütün videolarda da “pekala bir düşüneyim” şeklinde başlaması oldukça enteresandır. Çalışmamız kapsamında bu durum ölçümlenmiş ve bilinçaltı verileri ile cevaplanmış bir nokta olmamıştır. Ancak bu durumun kendisi bile sinirbilim yöntemi ile arařtırılarak burada etkin olan bilinçaltı kaynak arařtırılabilir.

## KAYNAKÇA

- Akyürek, F. 2004. *Senaryo Yazarı Olmak, Senaryo Yazmak*. İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Bakır, B. 2002. *Sinema ve Psikanaliz: Sinema, Film ve Seyirciye Psikanalitik Yöntem Açısından Bir Yaklaşım Denemesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema-TV AnaSanat Dalı.
- Balázs, B. 1952. *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*. London: Dover Publications.
- Balazs, B. 1970. *Theory Of The Film – Character and Growth of a New Art*. New York: Dover Publications Inc.
- Bişkin, F. 2014. *Subliminal AŞ*. İstanbul: Elma Yayınevi.
- Blair, R. 2007. “Arguments For The end of Theatre: Possible Implications of Cognitive Neuroscience For Performanca.” *Journal of Dramatic Theory and Criticism* (128)
- Bobker, L. R. 1974. *Elements of Film*. Lakewood: Great Buy Books.
- Çelik, T. “Zamanın Bağlarını Çözerken “Yakın Plan” Bakmak.” *Kadirhas.edu.tr*. Erişim tarihi: Mayıs 2016  
<http://www.khas.edu.tr/w243/files/documents/kitapcik.pdf>
- Damasio, A. 1999. *Descartes'in Yanılgısı. Duygu, Akıl ve İnsan Beyni*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Deleuze, G. 2014. *Sinema I Hareket-İmge*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Eagelman, D. 2016. *Beyin Senin Hikayen*. İstanbul: Domingo Yayınevi
- Ekman P. ve Friesen W.V. 2003. *Unmasking The Face: A guide to recognnizing emotions from facial clues*. Cambridge: Malor Book
- Epstein, J. 1977. *Magnification and Other Writings*. MIT Press.
- Esslin, M. 1996. *Dram Sanatının Alanı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Foss, B. 1994. *Film ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. Ankara: TRT Eğitim Dairesi Başkanlığı Yayınları.
- Frazzetto, G. 2012. “Neuroscience: Powerful Acts.” *Nature.com*. Erişim tarihi: Şubat 2012  
<https://www.nature.com/articles/482466a>
- Freud, S. 1920. *Beyond the Pleasure Principle*. S. E. XVIII.
- Hall, E.T. 1966. *The Hidden Dimension*. Anchor Books.
- Girişken, Y. 2017. *Gerçeği Algıla*. Beta Yayıncılık: İstanbul.
- Güral, İ. 2017. *Beynin Görme Fonksiyonu Kapsamında Estetik-Sinirbilim İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi.
- Gürsançtı, M. 2016. “Ayna nöronlar ve Davranışlarımız.” *Nbeyin.com*. Erişim tarihi: Ocak 2016  
<https://nbeyin.com.tr/ayna-noronlar-ve-davranislarimiz/>.
- Güveloğlu, S. 2013. *Öznesiz Bir Süreç Olarak Oyuncu:Fiziksel Eylemler Yöntemi Üzerine*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kıbaroğlu, B. 2015. *Sinema Sanatında Gerçekçilik ve Biçimcilik*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı
- Künüçen, H. 2008. “Türk Sinemasının ‘En iyi aşk filmi’ “Selvi Boylum Al Yazmalı” Filminde Yakın Çekimin Gücü. *Aytmatov.org*. Erişim tarihi: Nisan 2018  
[http://www.aytmatov.org/metinler/hale\\_k\\_n\\_en\\_selv\\_boylum.pdf](http://www.aytmatov.org/metinler/hale_k_n_en_selv_boylum.pdf).

- Mascelli, V. J. 2002. *Sinemanın 5 Temel Ögesi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Metz-Lutz, M., Bressan Y., Heider, N. ve Otzenberg H. 2010. "What physiological changes and cerebral traces tell us about adhesion to fiction during theater-watching?" *Frontiersin.org*. Erişim Tarihi: Ağustos 2010  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2010.00059/full>
- Meyrowitz, J. 1986. *Television and Interpersonal Behaviour: Codes of Perception and Response*. Oxford: Oxford University Press.
- Özhan, O. 2015. "Çekim Ölçekleri." *Prezi.com*. Erişim tarihi: Nisan 2015  
<https://prezi.com/vufmg6onbw55/cekim-olcekleri/>
- Pezzela, M. 2006. *Sinemada Estetik*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Pudovkin, V. İ. 2004. *Sinemada Oyuncu*. İstanbul: Pencere Yayınları.
- Saliji, S. 2016. "Sanatçı ve Aretfakt Birliği:Sinemada Oyuncu Olmak" *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC Volume 6 Issue 1*.
- Sarıkartal, Ç. 2018. Film ve Drama Yüksek Lisans Programı Bölüm Başkanı, "Kamera Önü Oyunculuk" konulu görüşme, 15 Mart, İstanbul.
- Sezgin, O.B. ve Uçar, Z. 2015. "Nörobilimin Örgütsel Davranışa Yansıması: Örgütsel Nörobilim." *Ege Akademik Bakış Dergisi* 15(3): 353-365
- Sinemada Ölçekler ve Çekim Türleri. *Reitix.com*. Erişim Tarihi: Nisan 2018  
<http://www.reitix.com/Makaleler/Sinema-da-Olcekler-ve-Cekim-Turleri/ID=5300>.
- Şener, S. 2000. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Temelde İnsan, 2010. "Çağdaş Sanat ve Nörobilim." *Suzanneanker.com*. Erişim tarihi: Aralık 2010  
<http://www.suzanneanker.com/wp-content/uploads/2011-Anker-Suzanne-Fundamentally-Human-Catalogue.pdf>.
- Think Neuro, 2018. "Yakın Çekim Farkındalığının Hareketli İmgenin Performansı Üzerindeki Etkisi" Araştırması Sonuçlarına Dair Rapor. ThinkNeuro Laboratuvarları, İstanbul.
- Tura, S.M. 2007. *Histerik Bilinç*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Türkgeldi, S.K. 2016 "Proksemit Kavramı ve Yüz Bağlamında Duygulanım İmgesi Olarak Yakın Planlar." *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Süreli Elektronik Dergi*, Sayı 42
- Yurdakul, K. 2003. *NLP-Bireysel Mükemmelliğin Sanatı*. İstanbul: Kariyer Yayıncılık.
- Yusufoğlu, C.C. 2017. *Stanislavski Sistemine Göre Psikoteknikte Eylemi Somatik İşaretleyici Hipoteziyle Ele Almak*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yücel, A. ve Çubuk, F. 2014. "Bir nöropazarlama Araştırmasının Deneysel Yolculuğu ve Araştırmanın İlk İpuçları." *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 24(2): 133-149

## **EKLER**

### **Ek A. Video Metni**

Pekala, bir deneyeyim. Dilim döndüğünce anlatmaya çalışayım. Ben bir şirkette en önemli şeyin sonuç elde etmek olduğuna inanırım, bu her şeyden önce gelir. Aynı zamanda büyük ve iyi şirketlerde çalışanlar o şirkette çalışmaktan gurur duysunlar diye çalışma şartlarının daha insani boyutlarda olması gerekir, ben buna inanırım. İzin verin bitireyim lütfen. Belki doğru başlamadım. Yo esasında doğru başladım. Öncelikle bir konuyu netleştirmek gerekecek yani size anlatacaklarımdan önce... Neyse farketmez. Geçen yıl eşimden ayrıldım, bu kesinlikle beklemediğim bir durumdu. Depresyona girdim. Karım şeyin farkına vardı; neyse ne olduğunun bir önemi yok. 2 küçük çocuğum var benim. Karım onları aldı ve gitti. Ayrılık zor oldu. Hep zor olur galiba ama öyle bir an geldi ki patladım. Yani baskı kaldıramadığımı söylemiyorum ama başıma öyle olmadık işler geldi ki kendimi kötü hissettim. Çünkü ben yani... Karımla ben mutluyduk. Biliyorum bunu herkes böyle söyler ama bizim durumumuzda bu gerçektir. Mutluyduk. Bunu karım da kabul etti. Fakat sonra birden bire kendimi kiralık bir dairede kimsesiz ve yapayalnız buluverdim. Çok az arkadaşım var benim. Bunu kimseyle paylaşamadım ve gitgide içime kapandım. Chat alemi bilirsiniz dimi? Chat. İnternet vs. işte. Birileriyle konuşayım diye Chat'de takılmaya başladım sonra. Bir kızla tanıştım, Chat'de yani. Sonra buluştuk. Konuştuk. Kahve içtik. Ben uzunca bir süredir kimseyle konuşamıyordum onunla uzun uzun konuştum. Sonra tekrar buluşmak için sözleştik. Ben onu evime götürdüm. Yani istedim ki... Gerçi istediğimden değil de gerçekten perişan bir haldeydim. Eve girer girmez kız bir silah çıkardı ve beni tehdit etti.

## Ek B. Araştırma Şirketi Sonuç Sunumu

**think neuro**  
mind the reality



21.04.2018

FR05 Rev: 02

**Metodoloji**

EEG

**48** 

toplam  
katılımcı

9-13 Nisan 2018 tarihlerinde katılımcılar İstanbul'dan hedef kitleye uygun olacak şekilde telefonla görüşülerek seçildi ve araştırma ThinkNeuro'nun İstanbul'daki NeuroLab'inde gerçekleştirildi.

**Hedef Kitle**  
(detaylı dağılımlar daha sonraki slaytlarda gösterilmiştir)

 24 – 30 yaş arası  
ABC1C2  
%50 Kadın %50 Erkek  
Sinema seyircisi

**think neuro**  
mind the reality

FR05 Rev: 02



## Tanım: EEG Temel Kavramları



### Dikkat Eğrisi Nedir?

Bugüne kadar yapılan çalışma sonuçları gösteriyor ki; bir videonun izlenip izlememe kararı ilk 5000-8000 milisaniyede veriliyor. Yükselerek başlayan bir dikkat eğrisi videonun tamamının seyredilmesinde büyük rol oynuyor.

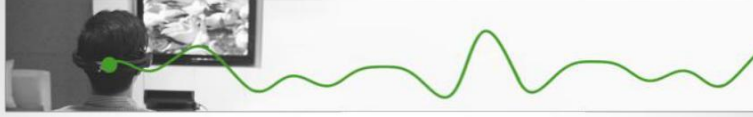
Yapılan ölçümlerde dikkat eğrisinde saniyeler ilerledikçe nasıl bir trende sahip olduğu, varsa müziğinin etkisi, konuşmadaki hareketlerin etkisi net bir şekilde görülüyor. Bu sayede videonun/konuşmanın neden dikkat çektiği, hangi unsurun ön plana çıktığı bilinebiliyor. Tepe ve dip noktaları saniyeler bazında irdelenerek yorumlanabiliyor.

 Beyaz renk ile gösterilir.

think  
neuro  
mind the reality

FR05 Rev: 02

## Tanım: EEG Temel Kavramları



### Duygusal Etki Eğrisi Nedir?

Duygusal Etki eğrisi bize uyarıcı ile marka, kurumsal yapı ya da kişi arasında kurulan bağı göstermesi açısından büyük önem arz ediyor.

Grafiğin yükseldiği yerlerde bu bağ kuvvetlenirken, düştüğü noktalarda ise bağı azaldığı hatta ani düşüşlerde bunun kopmalara neden olduğu net bir şekilde ölçümlenebiliyor.

Güçlü markalar ve güçlü marka kişiliğine sahip şahıslar beynimizde sorgusuz sualsiz bağıllık hallerinde olana benzer nöron hareketlerine sebep olduğu bilinmektedir.

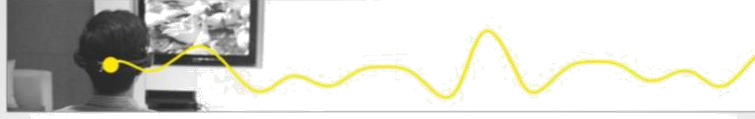
Kişilerle markalar ya da ünlüler arasında kurulan, duygusal etki verisiyle ölçülebilen duygusal bağ, satın alma kararını veya ünlünün içselleştirilmesini etkilemektedir.

 Yeşil renk ile gösterilir.

think  
neuro  
mind the reality

FR05 Rev: 02

## Tanım: EEG Temel Kavramları



### Duygusal Zorlanma Eğrisi Nedir?

Duygusal Zorlanma eğrisi bize tüketimin uyarıcı karşısında duygusal olarak anlamlandıramadığı ya da zorlandığı anları saniye saniye göstermektedir.

Duygusal Zorlanma eğrisi özellikle birbiriyle çelişen, genel bütünlüğe uymayan ve insanın ilkel beyinde kaçındığı durumlara temas ettiği noktalarda yükselmektedir. Bu tür durumlarda anlamlandıramama ve "stres" yüksek seviyelere ulaşmaktadır.

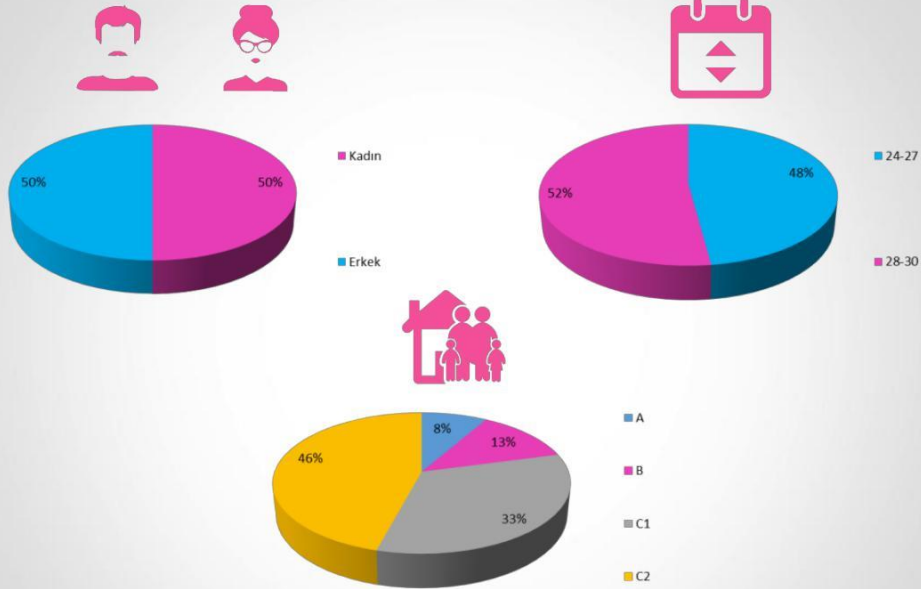
Bu anlamlandıramama ne kadar yükselirse ürünü satın almaya giden süreç tehlikeye girer. Kullanım kolaylığının yüksek olduğu ürünlerde duygusal zorlanma düşük seviyededir.

 Sarı renk ile gösterilir.

think  
neuro  
mind the reality

FR05 Rev: 02

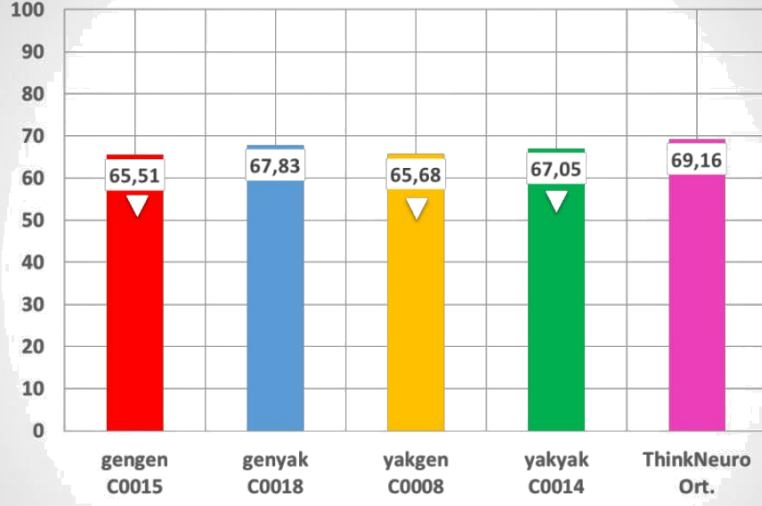
## Demografi Dağılımı



think  
neuro  
mind the reality

FR05 Rev: 02

## Dikkat

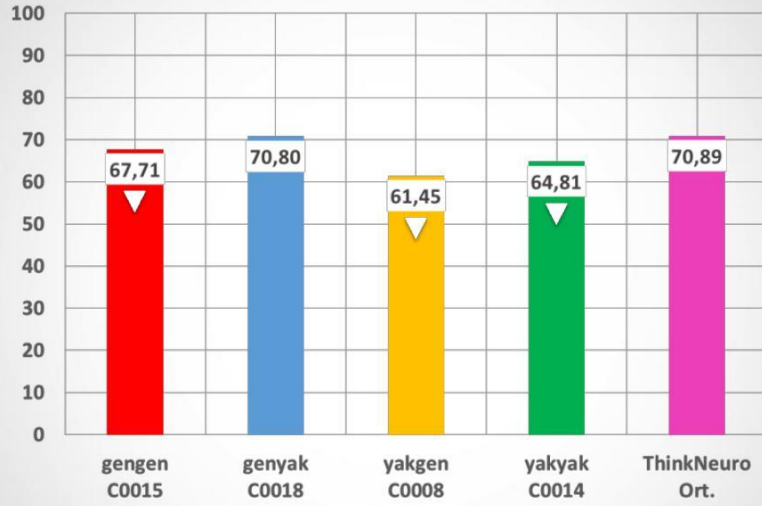


★ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede yüksek olmayı gösterir  
▼ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede düşük olmayı gösterir

**think  
neuro**  
mind the reality

FR05 Rev: 02

## Duygusal Etki

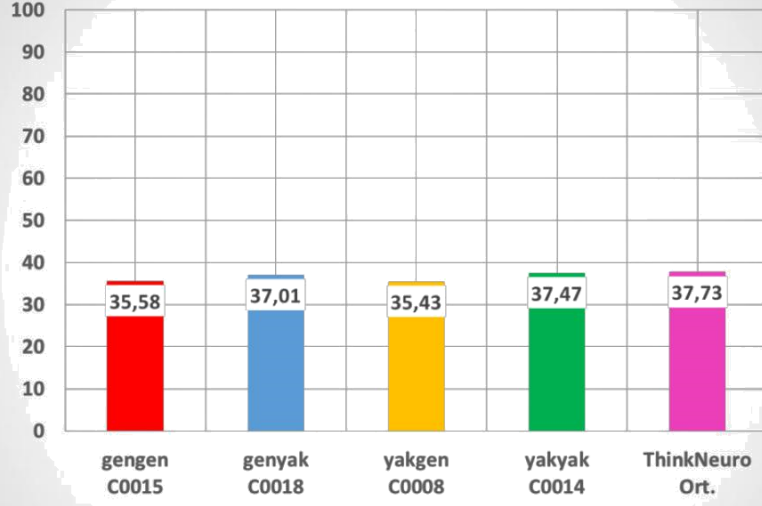


★ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede yüksek olmayı gösterir  
▼ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede düşük olmayı gösterir

**think  
neuro**  
mind the reality

FR05 Rev: 02

## Duygusal Zorlanma

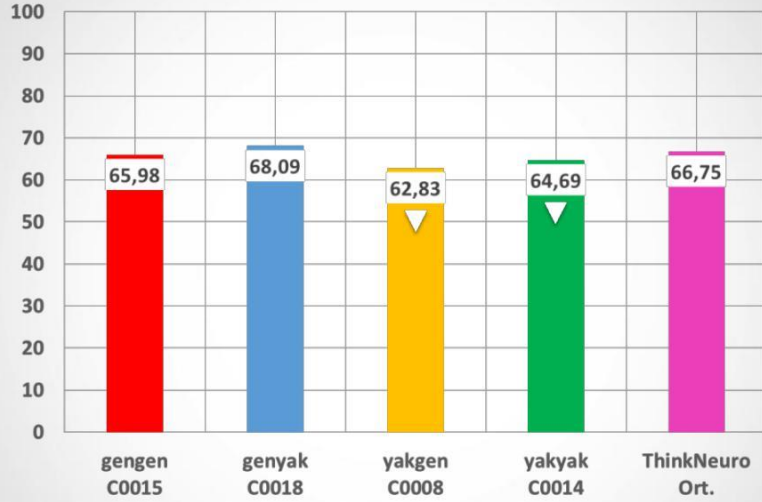


★ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede yüksek olmayı gösterir  
▼ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede düşük olmayı gösterir

**think  
neuro**  
mind the reality

FR05 Rev: 0

## ES™(Etkinlik Skoru)



★ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede yüksek olmayı gösterir  
▼ İstatistiksel olarak ortalamadan anlamlı derecede düşük olmayı gösterir

**think  
neuro**  
mind the reality

FR05 Rev: 02

**think  
neuro**

**mind the reality**

## Teşekkürler

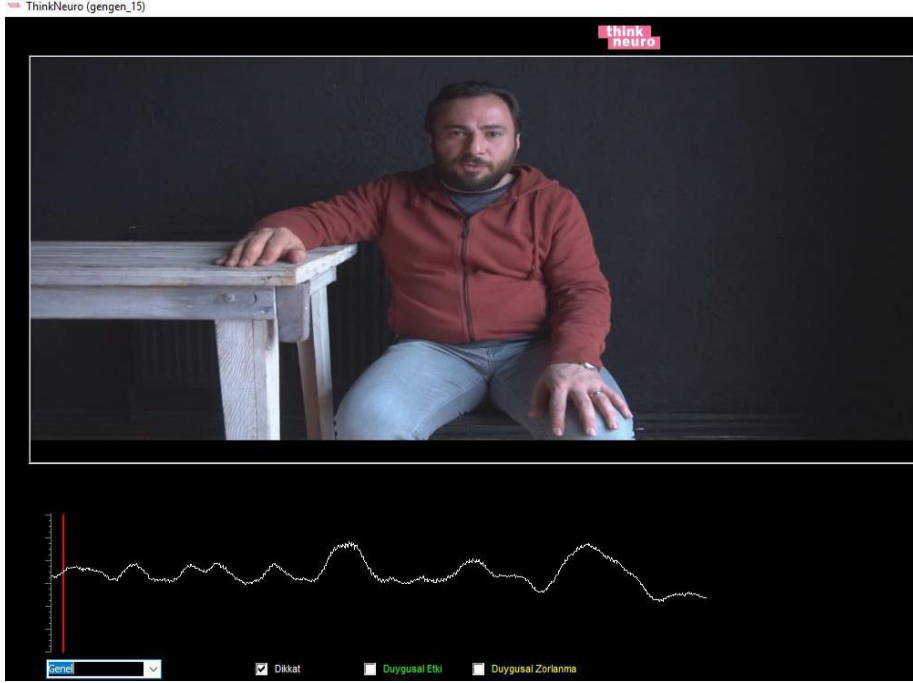
thinkneuro.net  
@ThinkNeuroTR

FR05 Rev: 02

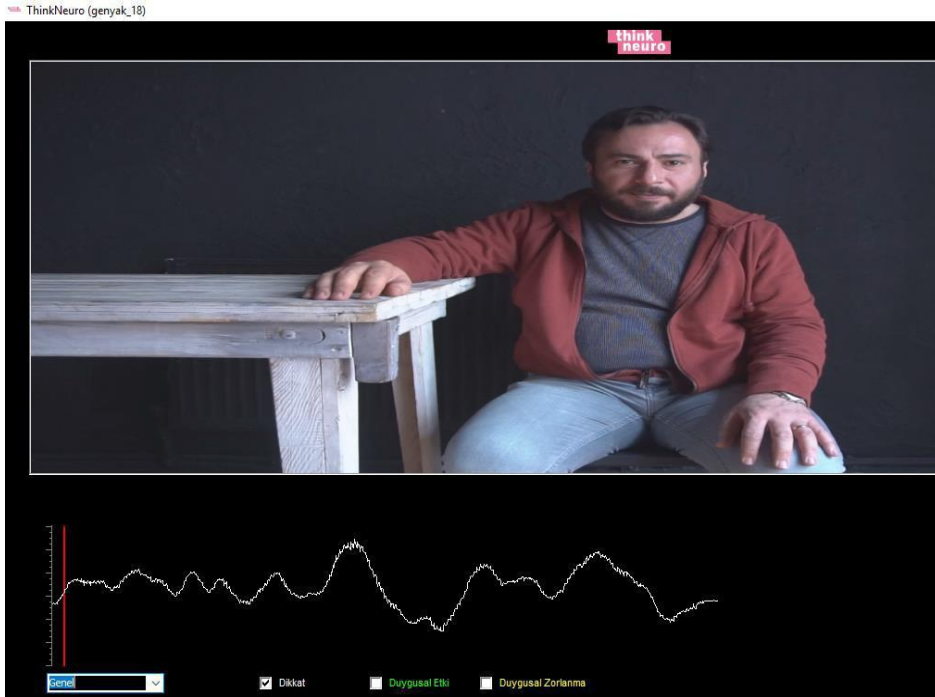
## Ek C. Parametrelere Ait Eđriler

### A. 1 Dikkat Parametresine Ait Eđriler:

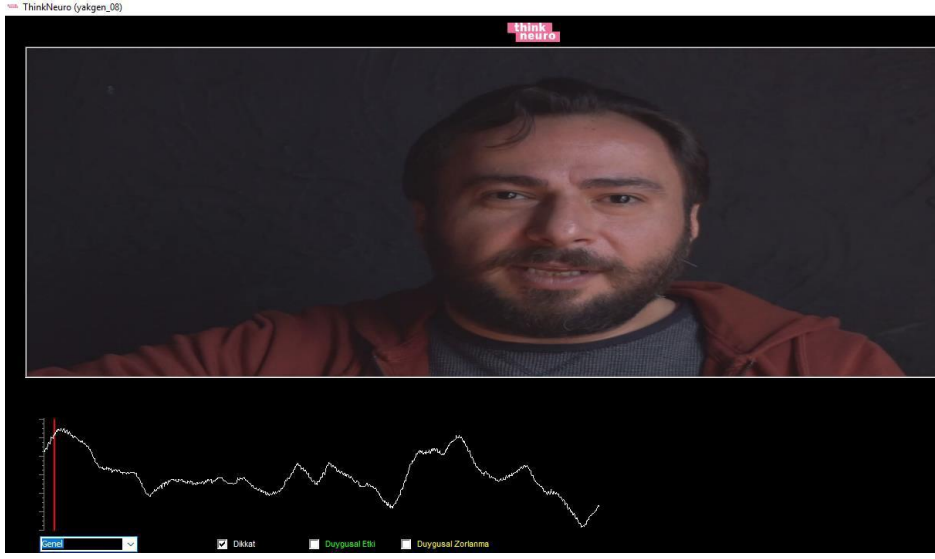
C0015 genen kodlu video dikkat eđrisi:



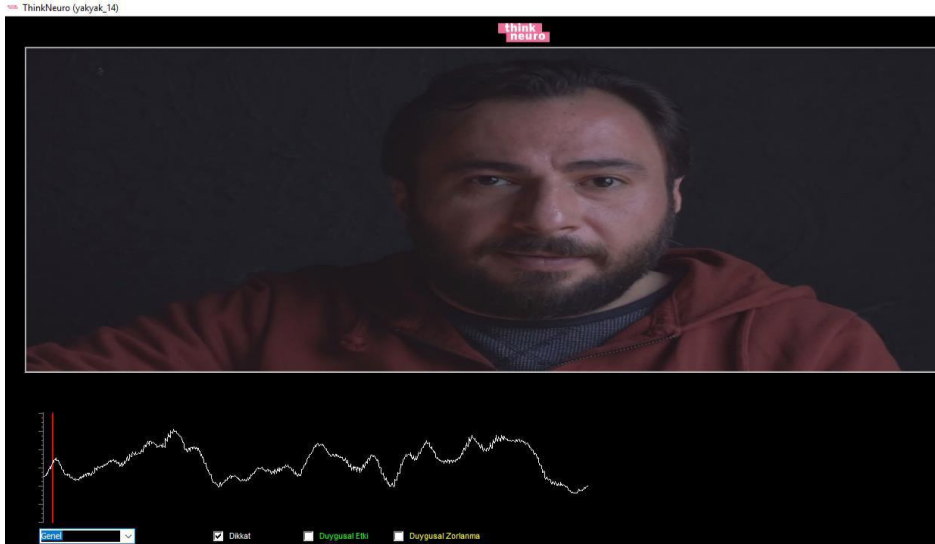
C0018 genyak kodlu video dikkat eđrisi:



C0008 yakgen kodlu video dikkat eğrisi:

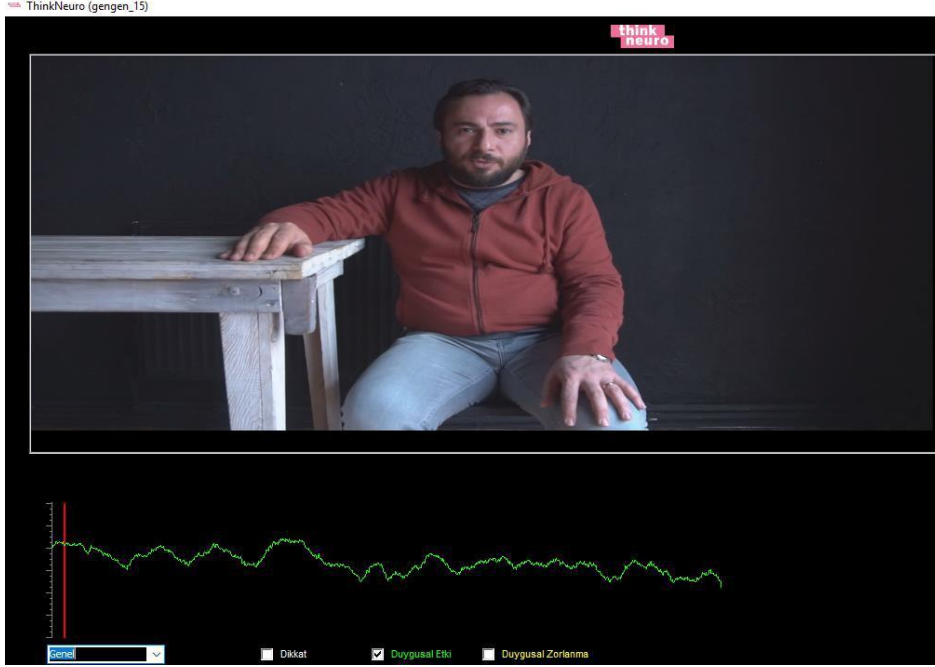


C0014 yakyak kodlu video dikkat eğrisi:

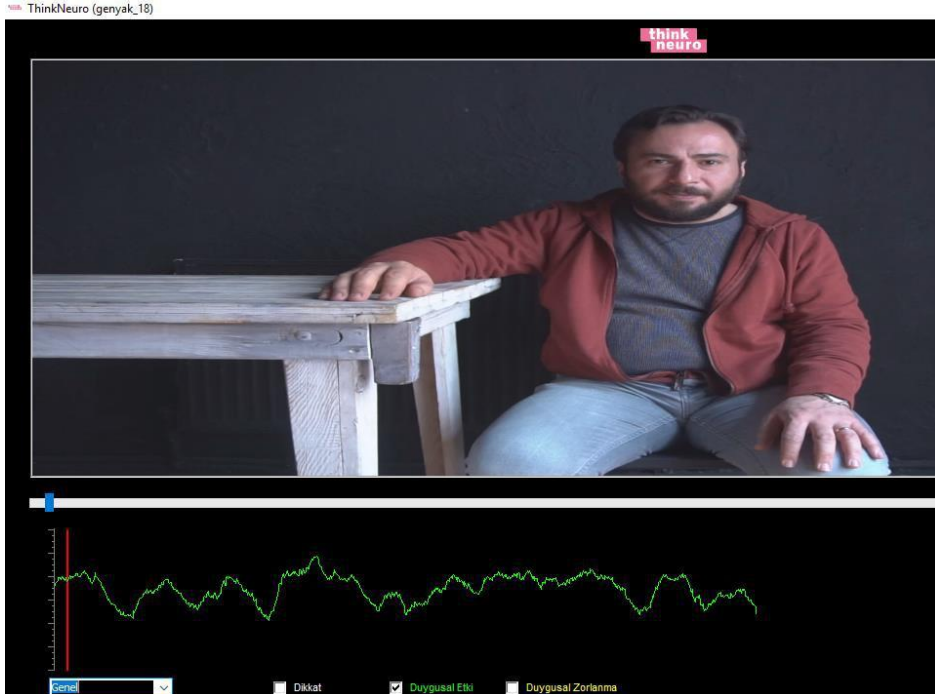


## A. 2 Duygusal Etki Parametresine Ait Eğriler:

C0015 gengen kodlu video duygusal etki eğrisi:

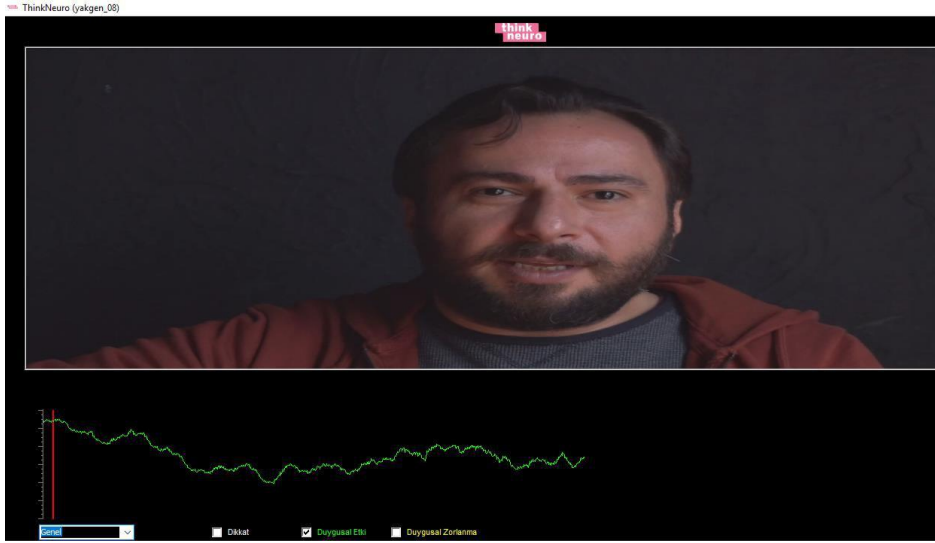


C0018 genyak kodlu video duygusal etki eğrisi:





C0008 yakgen kodlu video duygusal etki eğrisi:



C0014 yakyak kodlu video duygusal etki eğrisi:

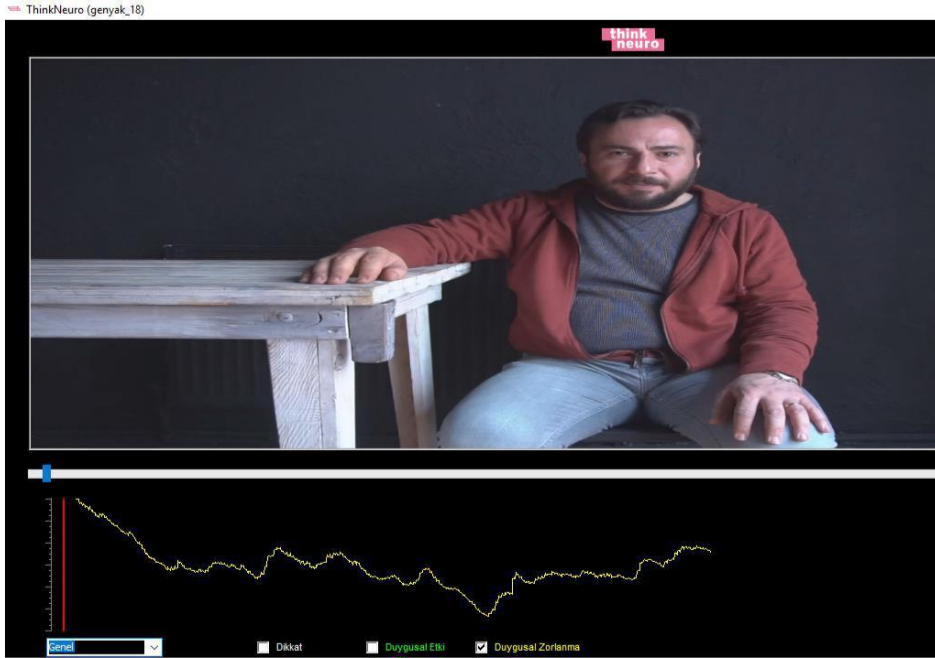


### A. 3 Duygusal Zorlanma Parametresine Ait Eđriler:

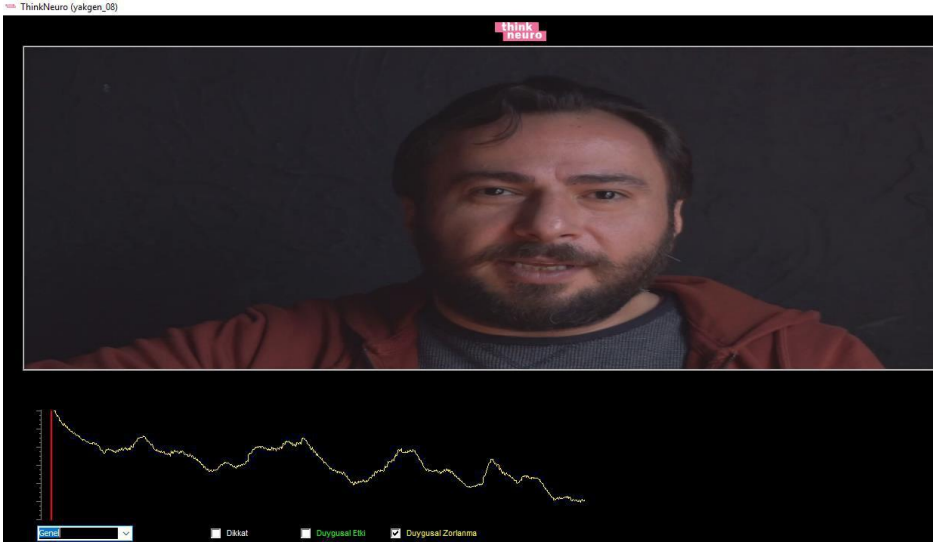
C0015 gengen kodlu video duygusal zorlanma eđrisi:



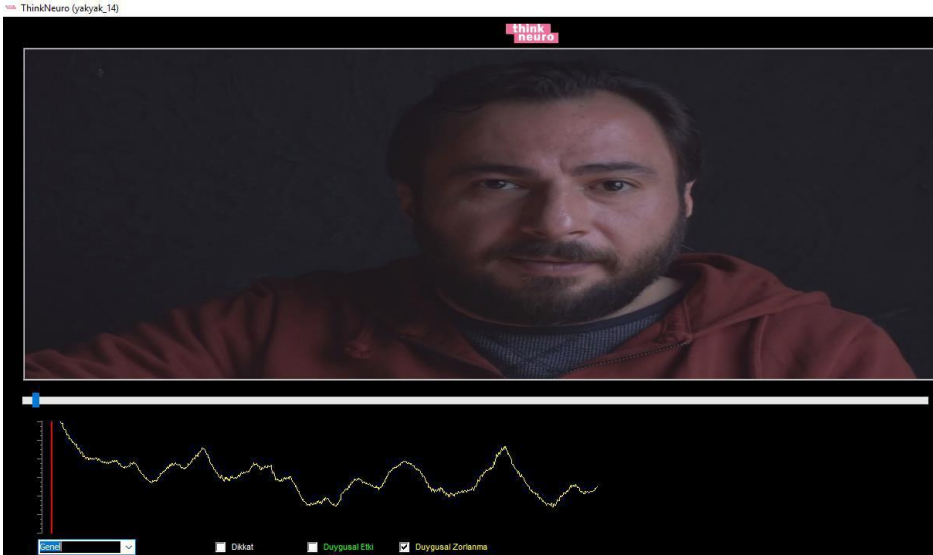
C0018 genyak kodlu video duygusal zorlanma eđrisi:



C0008 yakgen kodlu video duygusal zorlanma eğrisi:



C0014 yakyak kodlu video duygusal zorlanma eğrisi:



## Ek D. Derinlemesine Görüşme Notları

### Serkan Keskin:

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığımızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Yakın plan çekiliyor bilgisini aldığımında yüzümün daha büyük görüneceği, detayların daha fazla ortaya çıkacağı ya da kurduğum oyunla ilgili her şeyin çok daha net görüneceği bir yer olduğunu bildiğim için ve yakın planların beni en gerçek gösterdiği yer olduğunu bildiğim ek bir his geliyor.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığımızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Çok fazla hareket etmemem gerektiğini biliyorum. Kadrajdan çıkabilirim endişesiyle. Fiziksel eylemim ve sesim daha kontrollü bir yere gidiyor. Her zaman ne kadar yakında olduğumuzu sorarım ki onun içinde kalabileyim. Yakın planda şuan en iyisini yapmalıyım gibi bir düşünce ister istemez geliyor.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genel plan ve yakın plan arasında en büyük fark yüzüm daha büyük görünecek bilgisinden ötürü bir fark oluşuyor. Yakında esimi ve zamanımı daha çok kullanırım. Genel planda bu durum biraz daha az geliyor. Genel plan başka şeylerin veya insanların da kadrajda olduğu bir an olduğu için biraz daha az kontrollü olabiliyorsun ister istemez.

### Sarp Aydınoglu:

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığımızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Bu bilgiyi aldığımında ilk sorduğum şey ne kadar yakından alındığı oluyor. O yakınlığa göre de aklımda bir şeyler belirmeye başlıyor nasıl oynamam gerektiğine dair.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Biçimsel olarak bir değişiklik oluşuyor elbette. Daha kompakt bir şey yaratmam gerektiğini düşünüyorum. İçimdeki duyguyu da oyunu da kameranın okuyabileceği hale getirmeye çalışıyorum.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genel plandan daha dikkatli olmam gerekiyor bunu biliyorum. Genel planda oyunu biraz daha sıkıştırabiliyorum daha hızlı olabiliyor ama yakın planda daha zaman tanıyorum kendime. Yakın planda verdiğim reaksiyon herkese seyirciye de kameraya da daha çok yansıyor. Ancak yönetmenin üslubu ve yaklaşımı da çok belirleyicidir. Bazen arada hiç bir fark olmadan oynamanı isteyebilirler veya yakın planda o kadar zaman tanımayabilirler sana.

#### **Sezin Bozacı:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Daha küçük oynamalıyım stresine giriyorum. Küçük ve duygulu oynamalıyım stresi yaşıyorum. Nasıl görünüyorum gibi bir endişe de oluşuyor.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Az önce söylediğim durumdan ötürü bir değişiklik oluyor. Daha iyi oynamak durumunda hissediyorum. Duygumu daha çok ortaya çıkarmaya çalışıyorum.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genel plandaki oyun bir prova gibi oluyor aslında. Yakın daha iyi olmalı. Genelde bulduğum şeyi yakında daha iyi yapmalıyım gibi geliyor.

**Hakan Atalay:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığımızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Enerjimi yüzümde toplamalıyım gibi bir dürtü geliyor. Duyguyu daha yoğun ortaya çıkarmam gerektiğini düşünüyorum.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığımızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Yakın planda çerçevenin büyüklüğüne göre eylem küçülebiliyor. Yani bir hareket darlığı yaratıyor elbette. O yüzden ilk sorduğum şey ne kadar yakın olduğu, ölçeğini öğrenmek istiyorum çerçevenin.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genelde de yakın planda da mümkün olduğunca aynı performansta oynamaya çalışıyorum. Özellikle yönetmen genel plandan yakına geçerken bir yönerge vermiyorsa oyunu kurduğum yerde çok büyük değişiklik yapmamaya çalışıyorum. Genel planda ön plana çıkan şey eylem oluyor yakın planda ön plana çıkan şeyse duygu oluyor. Ve ölçeğine göre sen geneldeki eylemi yakındaki yoğun duyguyu ortaya çıkartabilecek hale dönüştürüyorsun.

**Tansu Biçer:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığımızda bu bilginin sizde fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Daha fazla detayın görüleceği bir an olduğu fikri doğuyor.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığımızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Eskiden kendimi yakın plan sırasında çok gergin hissedirdim. Ve dönüp bakınca oyuncunun oyun dışında ek bir gerginlik taşıması ve bunun karşı taraftan görülmesi mümkün. Ama zamanla yakın plan anlarında daha az gerilmeyi ve stres yapmamayı öğrendim. Yakın planlarda fikren bir şey yüklenmiyorsun ama

oyununu daha derinleştirmek üzerine bir şey yükleniyorsun aslında. Artık yüzün ekranda daha büyük bir alan kaplamaya başlıyor. İfaden daha görünür hale geliyor. O yüzden yaptığın her ne ise onu nasıl daha fazla derinleştirebilirim onu deniyorum.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genel planlar yakına hazırlanmak açısından bir hazırlık süreci gibi. Genelde pek fazla ifaden seçilemediğinden aklına gelenleri deniyorsun. Yakın plan oyununda da burada bulduğun bazı şeyleri bırakmaya karar veriyorsun bazılarını tutuyorsun. Kameralar genelden yakına geçmek için ara verdiğinde de yakın planı tasarlıyorsun zihninde.

### **Tolga İskit:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizden fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?  
Gözlerimdeki hareket nasıl olmalı. Ne anlam taşımalı. İlk aklıma bunlar geliyor.
2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Yakın plan çekim yapılacağını bildiğimde performansımda bir şey değişmiyor. Değiştirmemeye çalışıyorum.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Genel planda enerjinin bütün bedene yayılması ile yakın plandaki tek bir göz hareketine indirgemek arasında elbette bir işçilik farkı oluyor. Sonuçta bütün bedeni oyuna katmak her zaman daha büyük bir iş.

### **Arif Pişkin:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizden fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Ben de ilk uyanan şey enerjimi toplamak ve yüksek enerjiyle oyuna konsantre olmak olur.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Yakın planda genelin devamlılığı bozmandan gerçekleştireceğim o an aklıma gelen ve oyunu daha iyi bir yere götüren şeylere izin veriyorum yakın planda.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

En büyük fark iç enerjim farklılaşıyor. Küçük oynama olarak kullandıkları ifade bence yanlış. Burada kastedilen şey oyunculuğun kendi gerekliliğini aynı yerde tutup kameranın gerekliliğini düşünerek genel çekimdeki büyük hareketimin aynısını ve enerjisiyle birlikte daha içe alarak oynamak gerekiyor. Genel çekim sırasında yaptığım bir hareketi yakın planda da yaparım ki devamlılık değişmesin.

### **Taner Ölmez:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizden fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

İlk düşündüğüm şey genelde ne yaptığım. Kime bakmıştım, ne söylemişim gibi.. devamlılığı sağlayabilmek için.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Performansımda bir şeyler değişiyor mutlaka. Genelde daha küçük oynayabilirim ama yakına geçtiğimde tempomu yükseltirim. Genel çekildikten sonra elimde kalan tek hak oluyor. Ne yaparsam yakın planda en iyisini yapmalıyım, son şansım gibi bir düşünce geliyor.



3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Aslında fark olmaması lazım. Ama fark oluyor. Yakında yönetmen de daha fazla müdahale ediyor. Daha fazla yönelim veriyor. Daha iyi oynamaya çalışıyorum.

**Murat Kılıç:**

1. Bir çekim anında yakın plan çekileceği yönergesini aldığınızda bu bilginin sizden fikren uyandırdığı ilk şey ne oluyor?

Ne kadar yakın çekileceğini soruyorum. Yakınlık durumuna göre bazı teknik bazı şeyleri düşünmek durumunda olduğum için ona göre hareket edebilmek adına bunu düşünüyorum.

2. Bu bilgi yakın plan çekimdeki performansınıza yaklaşımınızda bir değişikliğe neden oluyor mu? Bu yönergeyi aldığınızda fikren ek olarak yüklendiğiniz şeyler var mı?

Kamera da benimle oynuyormuş gibi bir his geliyor.

3. Genel plan çekim anında gerçekleştireceğiniz performansla yakın planda gerçekleştirdiğiniz performanslar arasında fark var mı, karşılaştırabilir misiniz? Varsa ne gibi değişiklikler oluyor?

Yakın plan performansım ile genel plan performansım arasında fark olmuyor. İki durumda da aynı oyunu tutmaya gayret ediyorum. Ama enerji de bir değişiklik oluyor aslında.

## ÖZGEÇMİŞ

### **Kişisel Bilgiler:**

Adı Soyadı : HANDE ACAREL  
Doğum Yeri ve Tarihi : SAMSUN-1981

### **Eğitim Durumu:**

Lisans Öğrenimi: 2005 Başkent Üniversitesi Beslenme ve Diyetetik Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi: 2009 Ankara Üniversitesi Beslenme Bilimleri Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi: 2018 Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Film ve Drama Bölümü

**Bildiği Yabancı Diller:** İngilizce

### **İş Deneyimi:**

Çalıştığı Kurumlar ve Tarihleri: Eti Gıda AŞ. / 2012-2018  
Madalyon Psikiyatri Merkezi / 2010-2012  
Florence Nightingale Hastanesi / 2005-2008

### **İletişim**

Telefon : 0530 939 24 18  
E-posta : acarelhande@gmail.com