Daniel Arijon

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 1

Durağan Sahneler



sinema tekniği/13

es YAYINLARI

es YAYINLARI: 27

Sinema Tekniği: 13

Eylül 2005
ISBN: 975- 8716-43-3
Cilt: 975-8716-44-1

© H. Mario Raimondo Souto
© Bu kitabın Türkçe çeviri hakları
es Yayınlarına aittir

Baskı: Dijital Baskı Tekniğiyle Es Yayınlarında Üretilmiştir
Editör: Âlâ Sivas
Kapak Tasarımı: Arda Aktaş
Kapak Baskısı: Ap Ofset
Cilt: Güven Mücellit

Osmanağa Mah. Osmancık Sok. No:7/4 Kadıköy / İstanbul
www.esyayinlari.com Tel: 0216 414 59 12 / 13

FİLM DİLİNİN GRAMERİ

I

(Durağan Sahneler)

Çevirenler:

Yalçın Demir, Nazlı Bayram,
Uğur Demiray, Nazmi Ulutak,
Murat Barkan

es
YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 9
GİRİŞ 11
TEŞEKKÜR 13
1.GÖRSEL İLETİŞİM SİSTEMİ OLARAK FİLM DİLİ 15
Film dilinin başlangıcı 16
Film yapımcı türleri 17
Filmde anlatım formları 18
Amaçların belirlenmesi 19
2. PARALEL FİLM KURGUSUNUN ÖNEMİ 21
İki temel tür 21
Aksiyon ve karşı aksiyon 24
Doruk noktalar ve anlaşılması 25
Paralel kurgu nasıl elde edilir 26
Daha geniş bir perspektif 27
3. TEMEL ARAÇLARIN BELİRLENMESİ 28
Haber 28
Belgesel 29
Kurmaca film 30
Sahnenin üç türü 30
Film gramerinin öğeleri 31
Çekim 32
Hareket 32
Uzaklıklar 32
Kurgu türleri 35
Görsel noktalama 35
Sahne uyumu 36
Karşıt bakışlar 39
İlgi merkezinin değişimi 41

4. ÜÇGEN İLKESİ **45**

Temel gövde konumları 45
Aksiyon Çizgisi 48
Kafaların önemi 51
Üçgen ilkesinin beş değişik uygulama biçimi 52
Dış karşı açı düzenlemesi 52
iç karşı açı düzenlemesi 53
Paralel düzenleme 54
Dik açı düzenlemesi 55
Ortak görüntü ekseni 56
Görsel düzenleme ile vurgulama 57
Görsel vurgulama türleri 61
Üçgen ilkesi: Bir kişi 72

5. İKİ OYUNCU ARASINDAKİ KONUŞMA SAHNELERİ **76**

Yüzyüze 76
Sayısal karşıtlık 78
Oyuncular yan yanadır 79
Oyunculardan birinin arkası diğerine dönüktür 85
Uyarılar 87
Kamera uzaklığı 89
Kamera ve oyuncu yüksekliği 91
Yanyana yatan oyuncular 95
Telefon konuşmaları 98
Karşıt köşegen düzenlemesi 99
Oyuncunun aynada yansıması 103

6. ÜÇ OYUNCULU KONUŞMA SAHNELERİ 104

Düzenli örnekler 104
Düzensiz örnekler 107
Dış ve iç karşı açı kamera konumları 113
İç karşı açı kamera konumları 114
Paralel kamera konumları 116
Eksen oyuncu 119
İlgi merkezinin vurgulanması 124
Kısmi vurgulama 124
Tam vurgulama 126
"Kuzey-Güney"- "Doğu-Batı" değişimi 128
Sadece dört kamera konumu kullanmak 129
İç karşı açılı çekimlerin tanıtımı 133
Sekiz kamera konumu kullanmak 134
Üç kamera konumu kullanmada basit yöntem 138
Eksen çekim kullanmak 140
Oyuncunun kasıtlı olarak dışarıda bırakılması 141
Özet 143

7. DÖRT YA DA DAHA FAZLA OYUNCUYU KAPSAYAN KONUŞMA SAHNELERİ 145

Basit örnekler 146
Ortak görüntü ekseni kullanmak 147
Dik açı düzenindeki kameraları kullanmak 148
Bir masa çevresinde düzenlenen gruplar 148
Grubu parçalara bölmek 154
Geometrik şekiller 157
Grubu çeşitli şekillere bölmek 158
Geniş gruplar kullanmak 162
Oyuncu izleyicilerle karşı karşıyadır 163
Aksiyon çizgisinin çapraz değişimi 167
Ana oyuncular kalabalığın arasındadır 168
Eksen kişi olarak kullanılan oyuncular 169

8. DURAĞAN KONUŞMA SAHNELERİ İÇİN KURGU DÜZENLERİ 175

Konuya yaklaşmak ve konudan uzaklaşmak 176
Bir sekans nasıl başlar? 176
Yeniden tanıtma çekimleri 178
Sessiz tepkilerin önemi 179
Insert ve cut-away çekimler 179
Sayısal karşıtlık 192
Ana çekimlerin paralel kurgulanması 193
Aksiyon çizgisinin her iki tarafının da kullanımı 197
Görsel ara 199
Süreyi kısaltmak 201
Konuşma temposunun hızlandırılması 205

ÖNSÖZ

Bu kitabın Focal Press tarafından yapılmış olan ciltli baskısı on beş yıl boyunca başarılı bir yol izledi. İngilizce olarak pek çok kez yeniden basıldı ve İspanyolca, Sırpça-Hırvatça, Fransızca ve Japonca tercümeleri yapıldı. Bu kitabın dünyadaki pek çok sinema ve televizyon okulunda ders kitabı olarak kullanılmasını görmem bana memnuniyet verdi. Çalışmamın bu denli ilgi görmesi, hareketli görüntünün görsel dilinin değerli bir çaba olduğunu anlamamı sağladı.

Şimdi Silman-James Press, çalışmamın bu karton kapaklı basımıyla ona uzun bir yaşam veriyor. Umarım onların bu çabası çağımızın mucizesi iletişim alanında kariyer yapmakla ilgilenen herkese yarar sağlar: Hareketli görüntü; film, bant, disk ve gelecekte mevcut olacak olan bütün değişkenleriyle yayılmakta.

Bu kitapta yer alan görsel dilin gerçek ve sınanmış kuralları uzun süre daha sabit kalacak. Bundan emin olabilirsiniz. Ciltli basımda söylediğim gibi, çağımızın en büyük filmleri hala yapılmadı. Onları yapacak kişilerden biri olmayı deneyin. Dünyanın her yerinde bu hikayeleri bekleyen geniş kitleler var.

Daniel Arijon
Montevideo, Uruguay
Nisan, 1991

GİRİŞ

Film yapımına ilişkin pek çok kitap var. Durum böyle olduğuna göre bir yenisi niye ve niçin bu kitap? diye sorulabilir. Çünkü, bu kitabın yazarının duygu ve deneyimleri onu son yirmi yıldır sinemanın anlatım tekniğindeki gelişmeleri uygulamaya dönük bir yöntemle ele alan bir kitabın olmadığı kanısına ulaştırıyor.

Genç biri, iyi bir film yapımcısıyla çalışma konusunda yeterince şanslı değildir. Genellikle bilgi edinebilmek için kitaplara başvurur. Çeşitli film kuramlarının tartışıldığı ve film eleştirilerinin, görüşmelerinin ya da denemelerinin yapıldığı pek çok kitap bulunabilir. Film yapımı gibi çok ayrıntılı ve karmaşık bir çalışma, bazılarının bu konularla ilgili teknik kitapları da bulunan pek çok uzmanın çabasını gerektirir. Ancak son yıllarda konunun bir bölümü gözardı edilmiştir. Bunu görüntülerin, perdede görünecekleri biçimde düzenlenmesi diye tanımlayabiliriz. Bu konuda varolan kitaplar ya yetersiz ya da modası geçmiş durumdadır. Elle tutulur pratik bilgiler içeren bazı kitaplar ise bu bilgileri, çalışmalarında uygulamaları ve taklit etmeleri için film yönetmenlerine açıklamaya çalışmaktadır. Bu kitabın amacı, sözü edilen kitaplar yazıldığından beri bu konuda varolan boşluğu doldurmaktır.

Sinema, özellikle anlatım formlarında hayret verici bir hızla gelişmektedir. Bir yanda çok hafif kameralar, taşınabilir kayıt cihazları ve diğer teknik gelişmeler, diğer yanda iyi cihazların çok ekonomik kira ücretleri, ucuz ham malzeme ve banyo işlemleri hemen hemen herkese profesyonel düzeyde düşük bütçeli uzun metrajlı film yapma olanağı sağlamaktadır. Eğer eski kuşağın rüyası kendi zamanlarının en büyük romanını yazmaksa, genç kuşağın amacı iyi filmler yapmaktır. Bu kitap, bir anlatım aracı olarak filme

yönelen bu ve bunlar gibi daha pek çok kişiye adanmıştır. Kitap bu kişilerin acemilik yıllarını kısaltacak ve şurdan burdan topladıkları kırık dökük bilgilerle film anlatımının temel kurallarını öğrenebilme çabalarına da son verecek biçimde düzenlenmiştir. Burada kuramlar değil, dünyanın her yerindeki çeşitli film yapımcılarınca yıllarca denenmiş, doğruluğu kabul edilmiş ve yapmayı planladığımız film için hemen yararlanabileceğiniz uygulamaları bulacaksınız.

Bu çalışma yaklaşık yirmi yıl, bir başka deyişle film yapımındaki mesleğim boyunca sürdü. Ümit ederim benim bu mütevazi çalışmam, mesleğine yeni başlayanlara ya da bu alanda yeni kan arayan endüstrilere yardımcı olabilsin.

Yaş, milliyet ya da özgeçmiş önemli değil. Önemli olan söyleyecek birşeyinizin olması. Bunu da film aracılığıyla kendi yönteminiz ve tarzınızla söyleyebilmenizdir. Henüz çağımızın en büyük filmleri yapılmadı. Hadi onları yapacak kişilerden biri olmaya çalışalım.

Daniel Arijon

Montevideo, Uruguay

TEŞEKKÜR

Bu kitap, projem için sınırsız destek bulduğum ve filmlerin ve projektörlerin yıllarca serbest şekilde hizmetime sunulduğu *Carrillon Films del Uruguay*'ın yardımları olmasa ortaya çıkamazdı.

Luis Elbert ve *Nelson Pita* araştırmaları sırasında yönetmenlerince kullanılan pek çok film baskısını tespit ve elde ettiler. *Cinemateca Uruguaya*'dan *Manuel Martinez Carril* de bu kitap için analiz etmem ve incelemem için film baskılarını sağladı. Daha sonra *Jorge Calasso, Miss Elena Iuracevich, Raul Fernandez Montans* ve son olarak fakat asgari değil, *Milton Cea* paha biçilmez fikirler verdiler ve yardımlar sağladılar. Hepsine kalpten teşekkürler.

Daniel Arijon

1

GÖRSEL İLETİŞİM SİSTEMİ OLARAK FİLM DİLİ

Büromun açık kapısının aralığından son filmimizi biraraya getirmek için üzerinde haftalarca çalıştığımız kurgu cihazını görüyorum. Masamdan kurgu cihazının küçük ekranının ancak küçük bir bölümü görünüyor. Şimdi sadece dikdörtgen bir nokta gibi cansız bir cam parçası. Ani bir dürtüyle kalkıp odaya yürüyorum. Kapıda durup şimdiye kadar yapmadığım bir şekilde odayı inceliyorum. Nesnelerin hepsi bildik. Film kutuları, selüloid şeritlerle dolu kutular, makaslar, filmleri yapıştırma aracı, küçük çengellere asılı sayısız film şeritleri, bazıları birkaç kare uzunluğunda, bazıları binlerce metre uzunluğunda, makaralarından boşaltılarak kutular içine sarkıtılmış.

Film şeritlerine bakıyorum, içinden gelişigüzel birini seçip, Maviola'nın dişlilerine takıyorum. Birkaç düğmeyi çekince film parçası hareket ediyor. Küçük ekranda aniden bir görüntü beliriyor. Bir kilisenin içindeyiz, geniş, modern ve gizemli. Genç ve masum bir kız bize doğru yürüyor. Onu izliyoruz ekranda bir başka figür belirene kadar. Bu, üzerinde siyah bir yaz elbisesi, başında tuhaf ve parlak bir miğfer bulunan bir aktördür. Bir an için miğferinin çıkıntılı ön yüzeyi üzerinde tek bir cam göz olduğunu farkediyorum. Bu anda da çekim sona eriyor. Küçük ekran yeniden kararıyor, sadece camın altında parlayan ışığın parıltıları kalıyor.

Gördüğüm sadece filme alınmış gerçeğin bir parçasıydı. Film kamerası önünde dikkatlice düzenlenmiş ve prova edilmiş bir gerçeğin. Benzer işlem diğer film şeritleri üzerine de kaydedilmişti. Gerçek burada küçük karelere bölünmüştü. Burada içinde bulunduğum kurgu odasında işimin bu yönünü düşünüyorum.

Bu film parçaları benim tarafımdan seçildi, kameraman tarafından kaydedildi, berrak bir şekilde görünene

dek laboratuarda ilaçların içinde bırakıldı ve selüloid bir taban üzerinde görüntü oluştu.

Görüntüler maviola'nın ekranına yansıtıldığında, sinema salonlarında ya da milyonlarca televizyon alıcısında gösterildiğinde, gölgesi asla yakalanamayan ve her an değişen ışık yoğunluklarına sahip bir karakterdedir.

Son birkaç haftadır bu odada ne yapıyorduk? Kaydedilmiş zaman parçalarıyla oynuyor, bir öykü anlatmak amacıyla sesleri ve görüntüleri düzenliyor, bazı gerçek anları yakalamaya, bazı duyguları iletmeye ve görüntülerde seyircinin bizim için de anonim olan duygularını ve dikkatini yakalayacak güçte olmasını garanti edecek ipuçlarına ulaşmaya çalışıyorduk.

Bunu bize yaptıran neden neydi ve nasıl yapıyorduk? Cevaplar çok olmakla birlikte birbirine bağlıdır. Hepsi sağlam ancak değişiklik gösterebilen ortak bir tabana oturtulabilir. İşimizle ilgili bilgimiz. Film kurgusu, montaj, kesme, bunu anlatmakta kullanılan sözcüklerdir. En yalın anlamıyla bu sözcükler çok basit bir işlemle tanımlanabilir: İki selüloit şeridin birleştirilmesi. Bu uzun bir işlemin en son basamağıdır. İyi film kurgusu, kayıt cihazının yani film kamerasının önünde gerçekleştirilmesi düşünülen bir senaryonun yazımıyla başlar.

Film dilinin başlangıcı

Hareketin değişik evrelerini gösteren küçük görüntülerin birlikte gelişigüzel birleştirilmesi ile bu görüntü dizilerinin birbirleriyle ilişkilendirilebileceği düşüncesi arasındaki fark film yapımcılarınca kavrandığında film dili doğmuş oldu. Film yapımcıları, iki değişik simge birleştirildiğinde bunların yeni bir anlam yarattıklarını ve diğer iletişim sistemlerinde olduğu gibi bir duyguyu, bir düşünceyi ve bir olguyu (bir artı bir eşittir üç) iletmede yeni bir yöntem elde ettiklerini gördüler. Kuramcılar deneysel çalışmalara başladılar. Onları ihtiyaç duyulan bir dile doğru yöneltecek herhangi bir

yol göstericileri de yoktu. Ortaya atılan pek çok kavram düşünce düzeyinde öylesine soyuttu ki, gerçekle hiçbir ilişkisi yoktu. Tüm hatalarına aldanmalarına ve yanlış buluşlarına karşın, kuramlarında bir değer varsa bunun nedeni, kuramların birçok denemenin ürünü ve film çalışmalarında ortaya çıkan çözümlerin bir toplamı olmasıdır. Bu kurallar gerçekten onlar ve onların zamanı için geçerliydi. Sınırlı kullanılmaları ve her zaman geçerli ilkeler haline dönüştürülmemeleri bir varlığa kavuşamamalarında etken oldu. Film yapımcılarından çok azı yaratıcı zihinsel düşüncelerini yazılı bir form haline, analitik bir kuram haline getirecek yetenekteydi.

Tüm diller, kabul edilmiş kurallar toplamıdır. Toplum bazı simgeleri o toplum içinde herkes için aynı anlama gelecek şekilde yorumlamayı öğretir ya da kabul ettirir. Öykücüler, kuram ortaya atanlar, öncelikle bu simgeleri ve bunları birbirleriyle ilişkilendirebilme kurallarını öğrenmelidir. Ancak bunlar her zaman değişim halindedir. Sanatçılar ya da düşünürler, varolanları ortadan kaldıran yeni simgeler ya da kurallar ortaya atarak toplumu etkileyebilirler. Sinema bu işleme yabancı değildir.

Bir görsel iletişim aracı olarak sinemanın gelişim öyküsü, film dilinin gerçeği kavrama yetisine doğrudan bağlıdır. Ancak sürekli değişen bir kavram ve bir algılama formudur. Film kurgusu, onu kullananın duyarlılığının bir yansımasıdır.

Film yapımcı türleri

Yaratıcı ve zenaatkar arasındaki fark, birincinin yenilik yapmada, denemelerde bulunmada ve buluşlar yapmada daha cesur olmasında yatar. Yanlış yapmaktan korkmaz. Bu nedenle her zaman kendisini geliştirir. Oysa, zenaatkar yaratıcıdan edindiği bilginin en mükemmellerini kullanır, deneme evresinden kaçırtır, kitlelerce kabul edilmiş yeni gelişmeleri kendi dağarcığına katar.

Her iki film yapımcı türü de film sanatı için gereklidir.

1910 ve 1940 arasında toplumun tüketmesi için çok sayıda filmin üretildiği bir endüstride filmler, değişik görüntü ve ses denemeleri yapmaya çalışıyordu.

Belki bu faktörün film dilinin gelişmesine çok önemli katkıları olmuştur. Zenaatkarların kurallara bağlı çalışmaları endüstrinin işlevini sürdürmesi için gerekli parayı sağlarken, sağlıklı bir endüstri de bugün olduğu gibi denemelerde bulunmaları için yaratıcılara fırsatlar vermeyi sürdürür.

İyi bir film, tümüyle bir doğaçlama ürünü değil, bir bilginin sonucudur. Sadece yaşam ve dünya filmi biçimlendirmez, teknik de düşüncelerin daha anlamlı ifade edilmesini sağlar.

Filmde anlatım formları

Film dilinin tüm formları sanatsal açıdan geçerlidir. Çağdaş film yapımcıları, film anlatımında soyut ve belirsiz kullanımlara karşı doğal olarak tepkide bulunurlar ve hoşlanmadıklarını belirtirler. İster iç, ister dış, isterse düş gücü olsun, ipuçları ve sembollerle çok az yüklü bir gerçeğin sunumundan yanadırlar.

Bir araç olarak film sınırlılıklar içerir. Onun güçlü noktalarını ve eksikliklerini kolayca anlayabilirsiniz. Çatışma ve hareket onun ruhuna çok uygundur. Ancak barış, ümit ve büyük doğrular hemen hepsi statik bir yapıdadır. Filmde işlenirler ancak filme olan katkıları çok zayıftır. Düşünceler ve idealler, özellikle soyut idealler filmde yazıda olduğu kadar açık ve net olarak ifade edilemezler. Bunlar, oyuncuların ya da diğer varlıkların davranışları aracılığıyla gösterilebilirler. Film, sadece güdülenmeler sonucunda ortaya çıkan aksiyon ve karşı aksiyon düşünce ya da arzular gibi dış gerçekleri ifade edebilir. Robert Flaherty'nin bir zamanlar söylediği gibi, "birşeyi yazılı olarak ifade edebildiğiniz gibi söyleyemezsiniz, ancak söyleyeceğinizi büyük bir inançla söyleyebilirsiniz". Robert Flaherty haklıydı.

Amaçların belirlenmesi

Şimdi söylenecek şeylerin amacı çok basittir. Belki de çok idealizedir. Film gramerinin kuralları uzun zamandan beri perdededir. Bu kurallar Japonya'da Kurosawa, İsveç'te Bergman, İtalya'da Fellini ve Hindistan'da Ray gibi coğrafik ve üslup olarak birbirinden oldukça uzakta bulunan film yapımcıları tarafından kullanılmaktadır.

Onlar ve diğer yönetmenler için bu ortak kurallar, öykünün görsel anlatımında ortaya çıkan özel sorunların çözümünde kullanılır. Bu kitap, bu özel sorunlara sistematik bir yaklaşımla çağdaş çözümler sunar. Burada sürekli değişen bir konuyla, bir sanatla uğraşıyoruz. Burada derlenen uygulamalar uzun zamandan beri değişmezliğini ispatlamış ve daha uzun zaman geçerliliğini sürdürecek uygulamalardır.

Amerikan Film Enstitüsünden Richard S. Kahlenberg, film yapımcılığına heveslenenlerin bu sanatı öğrenmek için günümüzdeki geniş olanaklara şimdiye kadar asla sahip olmadıklarını belirtmektedir. Filmler birkaç hafta gösterilmek, daha sonra raflara konmak için yapılıyordu. Oysa şimdi, TV nostaljik bir zaman makinası gibi filmleri evimizde tekrarlayarak eski ustaların çalışmalarını görme olanağı sağlamaktadır. Kahlenberg, film yapımcılarının çoğunun bu eski filmler üzerinde çalışarak kendilerini geliştirdiklerini söyler. Peter Bogdanovich buna en iyi örnektir.

Uygulamaya dayalı bir konu üzerinde yapılan her yazılı çalışma gibi bu çalışma da şüphesiz sınırsızdır. Film dilini sadece örneklerle ya da diğer kişilerin çalışmalarını inceleyerek öğrenemezsiniz. Film parmaklarınızın arasından akıp gidene dek bu konudaki eğitiminizi asla tamamlayamazsınız. Diğer kişilerin bilgisi ve kişisel deneyimleri, her ikisi de bir film duyumunun kazanılmasında oldukça önemlidir. Ancak üzülerek söylemeliyiz ki biz burada sizlere işin sadece yarısını sunabiliyoruz. Ümit ederiz ki bizim bu çalışmamız işin

diğer yarısını da öğrenebilmeniz için sizleri teşvik eder. Bu bağlamda, şu sözleri hatırlamanız yerinde olacaktır. Bir film kurgucusu ve yönetmeni olan Anthony Harvey bir İngiliz dergisi olan **Sight and Sound**'daki bir söyleşisinde şöyle der:

> "Benim en büyük korkum çok teknik bir kişi olmamdı. Günlerce, yıllarca maviola'nın başına oturmak, zihnin sürekli mekanik işlerle ilgilenme tehlikesini doğurur. Bu da herşeyin üzerine çıkar. Böylece sahnenin tüm amacını kaybedebilirsiniz. Şüphesiz tüm teknik olanakları, bilmek zorundasınız, onları öyle iyi bilmelisiniz ki, malzemeyi bozmak, için kullanmayacağınız ikinci bir özelliğiniz olsun."[1]

Akıllı film yapımcıları kendi görüşlerine bağlı kalmalıdır. Bu onların ana ilkeleri olmaktadır. Bir görüşün yazarın beyninden bir selüloid parçası üzerine aktarılma sürecindeki karmaşıklık yaratıcıyı köleleştirmemeli ve onu tema ile ilgili kendi kişisel biricik düşüncesinden başka yöne kaydırmamalıdır. Öyle ki tema, yönetmenin bir iletişim sistemi olarak filmi kullanma isteğini güdüler.

[1] Sight and Sound, Spring 1966, Vol35, No:2, "Putting the Magic in It, Roger Hudson

2
PARALEL FİLM KURGUSUNUN ÖNEMİ

Yapısının karmaşık, kullanımının özel bilgi gerektirmesine karşın film kamerası, yazarın daktilosu ya da kalemi gibi film yapımcısının da tek kaydedici aracıdır. Kamerayı kullanmak özellikle uzman bir ekibi gerektirir. Film yapımcısı açısından önemi ise, düşünce ve kavramları işleme yeteneğindedir.

Düşünceler film şeritleri üzerine bir kere kaydedildi mi artık kurgulanmaları gerekir. Bunun için film yapımcısı özellikle tek bir kurgu ilkesine güvenir: İki ya da daha fazla ilgi merkezinin sırayla değişimi. "Paralel film kurgusu" diye adlandırılan bu teknik, film dilinin en çok kullanılan formlarından biridir. Bir ilgi merkezinden diğerine gidip gelinerek ilgili ya da karşıt öykü çizgilerinin açıklıkla ifade edilmelerinde kullanılır. Öylesine yaygındır ki seyirci her filmde kullanıldığını varsayar. Bunu uygulamaktan kaçınan bir film ise izleyiciyi rahatsız eder. Hatta izleyici rahatsızlığının nedenini bulmak için kendisini zorladığında doğru bir yanıt bulamaz.

İki temel tür

Paralel film kurgusu nedir sorusuna açıklık getirmek amacıyla çok bilinen bir filmin ilk sekansını kabaca açıklayarak bir örnek verelim.

1. Elio Petri'nin **The Tenth Victim** filmi. Film, Ursula Andress New York'un bir sokağında bir avcı (Georg Wang) tarafından izlenirken başlar. Avcı, "öldürme yetkisinin" geçerliliğinin kontrolu amacıyla bir polis tarafından durdurulur.
2. Yakın çekimde görülen kişi **Büyük Av**'ın ne demek olduğunu açıklamaya başlar. Çok uzak olmayan bir gelecekte yurttaşların "öldürme yetkisi" almak için devlet gözetiminde yapılan ölüm düellolarında eğitim göreceklerinden sözeder.

3 Film, New York'un güzel yörelerinde avcı tarafından kovalanan Ursula Andress'e döner. Avcı silahıyla ateş eder, ancak her defasında ıskalar.
4 Yine yakın çekimde o bilinmeyen kişi Büyük Av konusunda daha fazla bilgi verir.
5 Bayan Andress silahtaki tüm mermiler bitene dek avcının sürekli ateş etmesini sağlamaya çalışır.
6 Bilinmeyen kişi bir kez daha yakın çekimde görünerek izleyen on kovalamaca örneğinde, avcı ve kurbanı yönünden başarı avantajlarını ayrıntılarıyla değerlendirir.
7 Çok yakın bir mesafeden izlenen Ursula Andress, bir arabanın üstüne tırmanır, tel örgünün üzerinden atlar ve "Masoch Club"a koşarak girer.
8 Kovalayan kişi de gelir, kısa bir duraklamadan sonra o da kulübe girer. İçeride ilerler, oturmakta olan müşteriler arasından geçer.
9 Sahnedeki sunucu (daha önce yakın çekimde Büyük Av'ın işleyişini açıklayan kişi) bir kadın dansçıyı takdim eder. Üzerinde mavi ve metal pullarla süslü bir kostüm ve mask bulunan dansçı gelir ve dans etmeye başlar.
10 Avcı oturur ve onu izlemeye başlar.
11 Dansçı müşteriler arasında dolaşırken, üzerinde iki küçük parça kalana dek müşteriler sırayla elbisesinden birer parça çıkartırlar.
12 Avcı onu izlemeye devam eder.

Sözedilen sekansta iki paralel kurgu türü bulunmaktadır. Öncelikle iki farklı durum sırasıyla seyirciye sunulur.

New York sokaklarındaki kovalamaca ve Büyük Av'ın ne olduğunun açıklanması.

Her iki öykü çizgisi de ayrı ayrı gelişir. Yeniden devreye girdikleri her an daha fazla bilgiyle öykünün gelişimine katkıda bulunurlar. Kovalamacanın dış görüntülerinde (ilk öykü çizgisi) olağan dışı bazı oluşumlardan haberdar olmaya başlarız. Sonra kurbanın nasıl kendi isteğine göre avcıyı kontrol edebildiğini, sonuçta da onu daha önce

seçtiği yere nasıl yönlendirdiğini görürüz (paragraf 1,3,5 ve 7). Kulüpteki sunucunun yakın çekimleri (ikinci öykü çizgisi), önce Büyük Av'ın ne olduğunu, sonra işleyişini açıklar, daha sonra da on kovalamaca örneğinde hayatta kalma avantajlarından söz eder (paragraf 2,4 ve 6).

İkinci olarak, aynı mekan içinde birbiriyle ilgili iki olay sırayla gelişir.

Dansçı ve Avcı.

Kulüpte paralel kurgu modeli değişir ve dansçı gerçekte kıyafet değiştirmiş kurban ile (9. ve 11. paragraflarda gösterildiği gibi) şaşkın durumdaki avcı arasındaki ilişki üzerinde yoğunlaşır.

İki öykü çizgisini, iki karakteri, iki farklı olayı ya da daha fazla sayıdaki öykü, karakter ve olayı anlatma görevi paralel film kurgusuna yüklenmiştir. Bu gibi paralel kurgu türleri aşağıda belirtildiği gibi tanımlanabilir:

1 Aksiyon çizgisi birbirine yakın ve aynı mekan içindedir.
2 Aksiyon çizgisi birbirinden uzak ve farklı mekanlardadır. Sadece ortak bir güdülenme bağlantıyı sağlar.

Paralel film kurgusunun ilk türü, avcı ile dansçının karşılaşması ile örneklendirilir. Her ikisi de kamera tarafından ayrı ayrı görüntülenen iki kişi arasında geçen bir konuşma sahnesi de aynı kategoriye girer.

New York sokaklarındaki kovalamaca ile sunucunun açıklamalarının sırayla gösterilmesi paralel film kurgusunun ikinci türüne örnektir. Aralarındaki ilişki hemen gerçekleşebilir (iki rakip kişinin tek bir amaca doğru hareket ettiği bir yarışta olduğu gibi) ya da konuşan kişinin kimliğinin (sunucu) öykünün başlangıcında seyirciden saklandığı örnekte olduğu gibi sona kadar ertelenebilir. Bu kişi her iki öykü çizgisi arasında bir bağlantıdır.

İki öykü çizgisinin paralel bir örüntü içinde ilişkilendirilmesi onlara ortak bir bağımsızlık karakteri verir. Böylece

orta düzeyde bir film izleyicisi bu kombinasyondan bir tepki beklemeye koşullandırılmıştır.

Davranışların karşılaştırılması perdede bu tür yöntemle sunulabilir. Çeşitli olayları bilinçli olarak paralel bir örüntü içinde kurgulayan belgesel film formu, çarpıcı görüntü ilişkilerini yaratmaya çok uygundur. Örneğin; çeşitli spor dallarında atletler yarışmaya hazırlanırlar, yarışma başlar ve katılanlardan bazıları başaramazlar. Aynı atletleri üç hareket evresinde gözlemek ve onları her evrede sırayla göstermekle sinemanın biricik özelliği olan zaman-mekan ilişkisi elde edilir.

Aksiyon ve karşı aksiyon

Bir öykü anlatıldığında, bilinçsiz olarak iki şeyi bilmek isteriz.

Gelişen aksiyon nedir ve

İlgili kişilerin aksiyona olan tepkileri nasıldır?

Eğer öykü anlatıcı bu iki noktada çizgiyi koruyamazsa, izleyici hem karışıklık içine itilecek, hem de yetersiz bilgilendirilecektir. Eğer izleyici önünde bir öykü anlatıyorsanız, izleyiciniz atladığınız olayları size soracak ve eksiklikleri tamamlamanızı sağlayacaktır.

Ancak perdede öykü anlatmak, izleyicinizi görme ve duyma şansımızın çok az olması nedeniyle kişisel olmayan bir eylemdir. Film baskıdan çıktıktan sonra eğer bir şey unutmuşsanız filmi durdurup atlanılan bilgiyi asla ekleyemezsiniz. Filmlerin çoğunluğu çekimlerinin içinde aksiyon ve karşı aksiyonu içerecek şekilde oluşur. İki çekimin kullanıldığı şu örneğe dikkat edin:

Çekim 1 Avcı tüfeğini sağdan sola çevirir ve ateş eder.

Çekim 2 Uçan bir kuş ansızın vurulur ve düşer.

Çekim 1, avcının nişan alışını (aksiyon), sonra da ateş edişini (karşı aksiyon) gösterir. Çekim 2, kuşun uçuşunu (aksiyon) ve uçuşun aniden sona erdiğini (karşı aksiyon) gösterir.

Ancak, 1. ve 2. çekimleri, aksiyon ve karşı aksiyonları gruplandırmaksızın gösterecek olursak, olayın gelişimini anlamamız çekimleri aşağıdaki şekilde gruplandırmamıza göre daha az etkili olacaktır.

Aksiyon

Çekim 1 Avcı tüfeğini sağdan sola çevirerek çerçeve dışında bir yere nişan alır.

Çekim 2 Gökyüzünde bir kuş uçuyor.

Karşı aksiyon

Çekim 1 Avcı tüfeğini ateşler.

Çekim 2 Kuş vurulur ve düşer.

Bu yöntemle, sonucu daha anlaşılabilir kılmak amacıyla önce çekimlerin bilgi verici bölümlerini gruplandırdık.

Çekimlerin sırayla değişimi; çekim 1, çekim 2, çekim 1, çekim 2, paralel film kurgusu diye bilinir ve paralel kurgu formlarından sadece birisidir. Bu örnekte sadece iki aksiyon çizgisi ile ilgilendik. Ancak daha farklı bir olayda aksiyon çizgilerinin sayısı çoğaltılabilir.

Aksiyon ve karşı aksiyonun gruplandırılması filmin tüm yapısı içinde süzülerek akar gider. İki çekimin birliğinden, iki ya da daha fazla sekansın birliğine ve daha büyük ölçekte tüm öykünün kendisinin gruplandırılmasına.

Doruk noktalar ve anlaşılması

Sözü edilen aksiyonun işlenme yöntemi, film öyküsünün yaratılmasında bir seçme işlemini zorunlu kılar. Öykünün sadece doruk noktaları perdede gösterilir ve anlatıma yeni bir şey katmayan, onu oyalayan tüm olaylar ya da aksiyonlar, önemsiz materyaller anlatımdan çıkartılır.

Doruk noktaların seçimi, aynı zamanda hareketin ve zamanın da bir denetimidir. Usta bir film yapımcısı, her an zamanı kısaltabilir ya da uzatabilir ve hala olayın gerçek zamanının tam bir illüzyonunu verebilir: Hareket parçalanabilir ve dinamik bir ölçüye göre denetlenebilir. Film kur-

gusu eski dramatik zaman ve mekan birliğini yıkar. Seyirci hiç uyarılmadan buradan oraya, şimdiki andan geçmişe götürülür ve tüm bunları oldukça doğal karşılar.

Bu uygulama insanın ilk yazı dilini bulduğu anda ortaya çıkar. Yazılı düşünceler, bir anlam çıkartabilmek için okuyucunun tek tek her grafik simgesini özümsemesini ve çözümlemesini zorunlu kılar. Gelişmiş hızlı çözümleme ve kıyaslama yeteneği, bizi çevresiyle tam bir birlik içinde yaşayan, bütünün her zaman bilincinde olan, ancak soyut düşünceden yoksun ilkel insandan ayırır. Filmin görsel dilini tam olarak anlayabilmek, izleyicinin kendi toplumuna özgü simgelerle oluşturulmuş yazı dilini öğrenme deneyiminden geçmesini gerektirir. Edindiği bu yetenekle ancak perdedeki hareketli görüntüler arasında geleneksel bir bağlantı yöntemini özümseyebilir.

Aksiyonlar ve karşı aksiyonlar dizisi sürdürüldükçe, bu görüntü dilinin yorumu seyirciden fiziksel yapısının anlaşılmasını istemez. Ancak bu aksiyon ve karşı aksiyon örüntüsü film yapımcısına, kamera yeri, sekansın kuruluşu ve kurgu ihtiyaçları ile ilgili gerekli tüm formülleri dikte eder.

Paralel kurgu nasıl elde edilir?

Bir öykü noktasını kapsayan paralel film kurgusu iki yaklaşım kullanılarak başarılabilir:

Kısa süreli çekimler ve/veya

uzun ana çekimler.

Eğer kısa tek çekimler kullanılırsa, birbirleriyle ilişkili iki ya da daha fazla aksiyon çeşitli ve birden fazla kamera konumundan ayrı ayrı görüntülenir.

Bu çekimler öyle bir yöntemle kurgulanır ki, bakış noktası bir aksiyondan diğerine sırayla değişir. Böylece tüm olay ya da sahne birleştirilir. Kullanılan her çekim, her film parçası, aksiyon ve karşı aksiyon dizileri biçiminde, tüm öykü çizgisini kapsayan birer doruk noktadır.

Bu yöntemle, tüm olay ancak çekimlerin tümü beraberce kurgulandıklarında kavranabilir. Tek çekim ve ana

çekim yaklaşımı arasındaki temel fark işte buradadır. Adından da anlaşılabileceği gibi ana çekim, olayın tek bir kamera konumundan tümüyle kaydedilmesidir. Uygulamada bu tür ana çekimlerden daha fazla elde etmek için iki ya da üç kamera konumu aynı anda kullanılabilir. Bu ana çekimlerden seçilen bölümler paralel kurgulanırsa, kaydedilen tüm olay her ana çekimin en iyi ve en önemli bölümlerinin kullanılmasıyla yeniden oluşturulur. Sonuçta, kısa tek çekim yöntemine benzer bölümlenmiş bir manzara elde edilir. İyi bir film yapımcısı her iki yöntemi de kullanır. Her iki yöntem de tek bir çekimle kaydedilen bir sahneye göre daha dinamik ve daha görsel avantajlara sahiptir.

Daha geniş bir perspektif

Paralel kurgu iki anlatım çizgisi arasındaki ilişkiden kaynaklanan daha büyük olanaklara sahiptir. Bilgi derecesi öyküdeki karakterler arasında ya da film ve seyirci arasında paylaştırıldığında daha değişik seçenekler görülebilir:

1 Her iki öykü çizgisi de birbirini destekler ve her ikisindeki bilgi (sırayla) öykünün kurulmasına yardım eder.
2 Öykü çizgisinin birinde hareket ya da amaç aynı tutulurken, diğerinde bu düzenli tekrarlar karşısındaki tepkiler değişir.
3 Her iki anlatım çizgisindeki karakterler diğer grubun yaptıklarından habersizdir. Olguların tümünü sadece seyirci bilir.
4 Her iki öykü çizgisinde verilen bilgi eksiktir. Bu durumda tüm olgulara karakterler sahiptir. İlgisini sürekli uyanık tutmak amacıyla seyirci olacaklardan habersiz bırakılır.

Bu yaklaşımlardan hangisinin kullanılacağına film yapımcısı ve öykü yazarı karar vermelidir. Ancak tek bir konu unutulmamalıdır. Paralel film kurgusu istenen bilgiyi seyirciye aktarmakta her zaman en iyi yöntemi sağlayacaktır. İki temel öğe, aksiyon ve karşı aksiyon, sunuşun tamamlanmasına yardım edecektir.

3
TEMEL ARAÇLARIN BELİRLENMESİ

Film kamerayla çekilir ve hemen her zaman bir öykü anlatır. Genellikle öykülü filmlerde, film üzerine gerçek kişiler, nesneler kaydedilir ve kaydedilen ritimde de perdeye yansıtılır:

Saniyede 24 kare. Ancak bazı durumlarda bu işlem değişebilir. Saniyede 24 kare hızda perdeye yansıtılan el yapımı çizimler, modeller, nesneler, hayvanlar ve insanların çekim hızı saniyede yüzlerce kareye yükseltilebileceği gibi her pozlama arası farklı zaman aralıklarını içeren tek kare çekime kadar da düşürülebilir.

İlk grup içine şu film formlarını yerleştirebiliriz:

Haber,

belgesel ve

kurmaca.

İkinci grup içine kayıt yönteminde radikal değişimler gerektiren tüm filmler katılabilir. Bu ikinci grup;

çizgi filmleri,

kukla filmlerini,

nesnelerin, bitkilerin, hayvanların ya da insanların zamanda atlama yapılarak gerçekleştirilen görüntülerini kapsar.

Biz burada özellikle ilk üç için uygulanabilen film teknikleri ile ilgileneceğiz.

Haber

Haber filmleri tekrarı imkansız bir eylem ya da olayı görüntülemeye kalkışır. Film yapımcısı kaydettiği olay üzerinde çok az bir denetime sahiptir. Görüntü kayıt sistemi ile bir izleyici gibidir. En kaba formu ile bu görüntüleme işlemi, tüm olayın belirli bölümlerinin kaydedildiği birbirinden bağımsız çekimler dizisi yaratır. Ancak, perdeye yansıtıldıklarında tam bir kaos sunarlar. Pek çok şey kaçırılmıştır,

ancak bir anlatıcı kurguya belirli bir bütünlük verebilir. Eğer bu çekimler başka çekimlerle bağlanıyorlarsa, seyircinin tepkisinin gözlendiği bir geçiş evresine ulaşılır. Seyirci tamamlanmamış bir olayı izlediğinin bilincinde olmakla birlikte, bu evre bir tür aksiyon-karşı aksiyon ilişkisi yaratır.

En iyi film kaydı, ses kayıt cihazı ile senkronlu ve motor gücüyle çalışan bir ya da birden fazla kameranın, bazı "verite" filmlerinde yapıldığı gibi ilginç ya da ilginç olmayan her olayı hiç atlamadan kaydetmesiyle gerçekleşir. Ancak filmde bir olayın tümünün ya da bir parçasının görüntülenebileceği ideal bir kamera konumu diye birşey yoktur. Kameramanlar, kameraların yerlerini, yüksekliklerini, kullanacakları mercekleri, ışıkları seçmek durumundadırlar. Tüm bunlar bir uzlaşmaya, kaçınılmaz bir seçime uğrarlar. Daha sonra da belirlenen yönteme göre çok az sayıda kişi olayı görüntüler.

Belgesel

Belgesel film formu daha gelişmiş çeşitlemeler sunar. Belgesel filmlerin çoğunluğu sadece bir değil, ortak bir güdülenme doğrultusunda gelişen birden fazla olay ile uğraşır. Çalışma perdede gösterildiğinde olayın gerçek oluşum düzeninde değişiklikler görülür. Aşağıda sergilendiği gibi pek çok güdü işe karıştırılabilir.

a. Ortak bir uyarıcıya tepki olan çeşitli olaylar tek bir sekans içinde toplanabilir. Uyarıcının yapısı değiştikçe konular yeni sekans içinde gruplandırılır. Her bir konu, uyarı zincirine sırayla tepkide bulunarak filme alınmış olabilir. Ancak burada aksiyonlar parçalanmış ve davranış kalıplarına göre yeniden biraraya getirilmişlerdir. Böylece zaman sürekliliği bir düşüncenin gelişiminin başarılması için bozulur.

b. Bir olayın baştan sona kaydı, temel yapıdan farklı, açıklayıcı türden bir görüntü malzemesinin sunulması amacıyla kesilir. Örneğin, gerçek öğeler kullanılarak asla

görüntülenemeyecek bir işlemin animasyon çizimlerle gösterilmesi.

c. Olay dizileri farklı yaklaşımların ve çözümlerin ortaya çıkarılması amacıyla değişik kalıplarda ya da sunuş düzeninde tekrarlanır.

Liste uzatılabilir. Ancak unutulmaması gereken nokta, olaylara müdahale etmenin, onları işlemenin zorunlu olmasıdır. Olgular en iyi şekilde gösterilmek amacıyla düzenlenmek zorundadır. Bir olay görüntülenirken pek çok kez tekrarlanır. Tekrarlama da sahneleme demektir.

Kurmaca film (fiction film)

İyi belgesellerin çoğunluğu, katıksız bir gerçek ile dikkatlice düzenlenmiş bir kurmacanın karışımı olan ikili bir yaklaşımdan yararlanır. Bu ifade bizi asıl film formuna götürür: Tam bir kurmaca (Total fiction). Buradaki olaylar da gerçektir. Ancak istendiği ve gerekli olduğu ölçüde tekrarlanabilir. Bu işlem bir davranışın ya da eylemin özelliği tam anlamıyla film üzerine aktarılana dek çeşitli açılardan yapılabilir. Her durum kamera için dikkatlice planlanır ve uygulanır. Elde edilen sonuç gerçeğin bir taklididir. Gerçekten de gördüğümüz şey gerçeğin zenginleştirilmiş bir yeniden üretimidir. Tek bir bakış noktası yoktur. Gerçek yaşamda hiç kimsenin sahip olamayacağı sayıda bir bakış noktası zenginliği vardır. Gerçeğin yeniden yaratılması film formlarının en popüler özelliğidir.

Film öyküleri planlanmış ya da planlanmamış olabilir. Burada tartışılan teknikler, çoğunlukla olayların seçildiği, düzenlendiği ve birbirine bağlı aksiyonlar dizisi halinde sahnelendiği planlı bir yaklaşımla ilgilidir. Planlanmamış olaylar, planlanmış sahnelerle karıştırılmaya izin verecek bir yöntemde işlenmelidir.

Sahnenin üç türü

Film öyküleri, genellikle bir durumun anlatılmasından,

bir çatışmanın gelişimine, oyunu sonuçlandıran bir doruk noktaya doğru sahne sahne gelişen bir yapıya sahiptir.

Tüm sahneler şu üç grup içinde toplanabilirler:

1. Aksiyonun olmadığı diyaloglu sahneler.
2. Aksiyonun olduğu diyaloglu sahneler.
3. Diyaloğun olmadığı aksiyonlu sahneler.

Şüphesiz bunlar basite indirgenmiş gruplardır. Oyuncular konuşurlarken hareket etmeyebilirler. Ancak içinde bulundukları araba ve onu izleyen kamera hareketli olabilir: Oyuncular konuşurlarken hareket ediyorlarsa, kamera ya sabit kalabilir ya da onlarla birlikte hareket edebilir. Ve üçüncü örnekte, bir anlatıcının sesi ya da karakterlerin düşünceleri çerçeve içindeki aksiyonlarına eşlik edebilir. Bunlardan başka, tüm bu üç teknik tek bir sekans içinde beraberce kullanılabilir. Ancak bu sınıflandırma, gramer kurallarının incelenmesinde elzemdir.

Film gramerinin öğeleri

Sahneleri senaryodan görüntüye dönüştüren her kural iki türlü etkiye sahip olmalıdır.

1. Film birleştirildiğinde görüntüsel bir süreklilik oluşturacak şekilde çekilmelidir.
2. Değişik durumlarda ortaya çıkabilecek kurgu sorunlarına çözümler sağlanmalıdır.

Bunu başarabilmek için iki şeyi denetlemeliyiz:

1. Kaydettiğimiz olaya göre kameranın uzaklığı.
2. Olayı gerçekleştiren oyuncuların hareketleri.

Uzaklık seçimi ile, her çekimdeki oyuncu ve nesneleri sayısal açıdan denetleyebilir, seyirciye de ne göstereceğimizi belirleyebiliriz. Öykü içinde vurgulanması gereken yer ve zamanlar konuya yaklaşılarak ya da uzaklaşılarak yapılabilir.

İkinci önlem ile, oyuncuların davranış özgürlüklerine engel olmaksızın hareketin kayıt işlemi üzerinde ölçülü bir denetim uygulayabiliriz.

Çekim

Şimdi film dilinin gramer anahtarlarının neler olduklarını belirleyelim. Öncelikle çekimi söyleyebiliriz.

Çekimin uzunluğu, kameranın durdurulmadan pozladığı filmin miktarı ile sınırlıdır. Örneğin, dört, on ya da otuz üç dakika gibi. Çekim kesilmeyen bir akıcılıkta, kendi bütünlüğü içinde ya da parçalara ayrıldıktan sonra diğer çekimlerle birleştirilerek de kullanılabilir. Sahnelenen olay, bütünüyle veya bölümler halinde aynı ya da değişik yerlerden tekrarlanarak çekilebilir. Sahne iyi oynanmadığında çekimin tekrarlanması çoğunlukla aynı yerden yapılır. Kameranın yerinin değiştirilmesi film kurgucusuna çapraz kesme (cross-cut) olanağı sağlar.

Hareket

Çekim yapılırken kamera durağan olabilir, kendi ekseni etrafında yatay ya da yukarı-aşağı dikey çevrinebilir. Ayrıca bir araba üzerine konularak değişik hızlarda hareket edebilir. Basit ya da çok karmaşık olayları kaydedebilir. Kaydını yaptığı aksiyonu destekler biçimde hareket edebilir. Tüm bunları değişik uzaklıklardan gerçekleştirebilir. Bu uzaklıklar hem fiziksel hem de optik olarak elde edilebilir.

Uzaklıklar

Kamera ile kaydedilen konu arasındaki uzaklıkların derecesi sonsuzdur. Ancak uygulamada tanımlanabilen beş temel uzaklık vardır. Bunlar,

Yakın çekim veya çok yakın çekim,
Göğüs çekim,
Boy çekim ve
Genel çekim olarak bilinirler.

Ancak bu adlandırmalar durağan, ölçülebilir uzaklıkları tanımlamazlar. Terimler oldukça esnektir ve başlıca kavramlardan söz etmektedirler. Bir evin yakın çekimi ile bir insanın yakın çekimi arasında kameranın konuya olan uzaklığı açısından bir ayrıcalığın olacağı açıktır.



Şekil 3.1 Yakın çekim



Şekil 3.2 Göğüs çekim



Şekil 3.3 Orta çekim



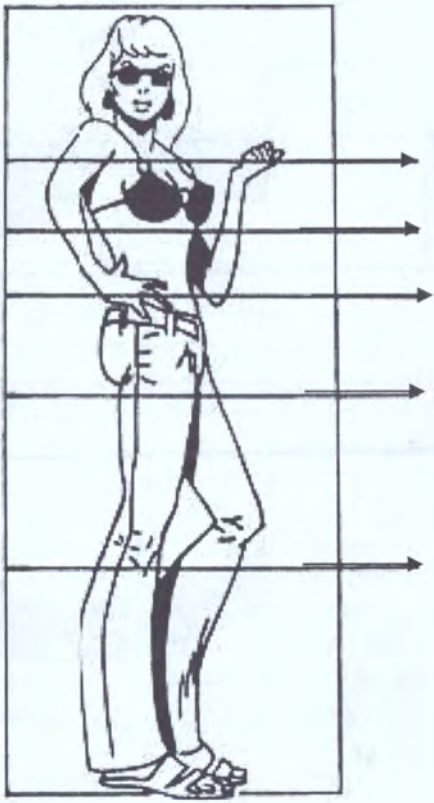
Şekil 3.4 Boy çekim



Şekil 3.5 Genel çekim

Şekil 3.1'den Şekil 3.5'e kadar tüm şekiller değişik kamera konumlarından elde edilen çekim ölçeklerini göstermektedir. Uygulamada bu ölçekler, perde üzerinde bir ya da birden fazla kişinin olmasına bakılmaksızın göze hoş gelecek görsel düzenlemeler elde edilecek şekilde insan figürünün belirli yüksekliklerden kesilmesi ile elde edilmişlerdir. Bu kesim yükseklikleri:

Koltuk altının altı,
göğüs altı,
bel altı,
kasık altı,
kasık altı ve dizlerin altıdır (Şekil 3.6).



Şekil 3.6 Çekim türleri

Kurgu türleri

Bir sahnenin kurgulanmasına olanak sağlayan başlıca üç temel yöntem vardır.

1 Ana çekim sahnenin tamamını kaydeder. Tek düzeliği önleyebilecek çeşitli kurgu teknikleri vardır. "Film içinde, çerçeve ya da kamera içinde".

2 Bir ana çekimin içine diğer kısa çekimler yerleştirilir. Bu kısa çekimler ya sahnenin bazı bölümlerinin değişik uzaklıklardan yapılmış çekimleridir ya da konuları bir başka yerde gösteren çekimlerdir. Bunlar ana çekimin içine yerleştirilerek sahnenin kilit noktalarının vurgulanması sağlanır.

3 İki ya da daha fazla sayıdaki ana çekim birbirine paralel şekilde karıştırılır. Bakış noktamız ana çekimin birinden diğerine değişir. Bu üç yöntemden birini veya hepsini kullanarak filmin bir sekansını oluşturabiliriz. Sekans tek bir sahneden ya da zaman ve mekan sürekliliğine sahip birbirleriyle bağlantılı sahnelerden oluşur. Genel olarak bir sekansın başlangıcı, gelişimi ve bir sonu vardır. Bu son öykünün geriliminin düşük bir anında ya da doruğunda noktalanabilir.

Görsel noktalama

Sekanslar iki tür noktalama ile birleştirilirler.

1. Düz kesme ile,
2. Optik olarak.

Düz kesme ile yapılan geçiş görsel olarak birdenbiredir. Bu konu ile ilgili değişik yöntemlerden ileride söz edilecektir.

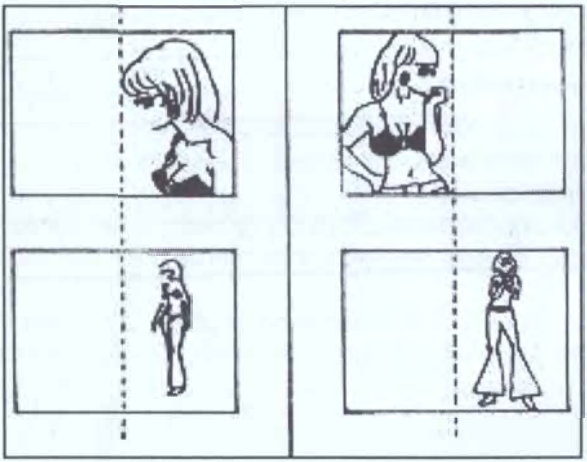
Optik olarak yapılan **kararma, açılma, bindirme** ya da **silme** yumuşak bir görsel geçiş elde etmek için kullanılırlar.

Sahne uyumu

Sahnelerin uyumu için aşağıda belirtilen üç nokta yeterli olabilir.

1. Konum
2. Hareket
3. Bakış

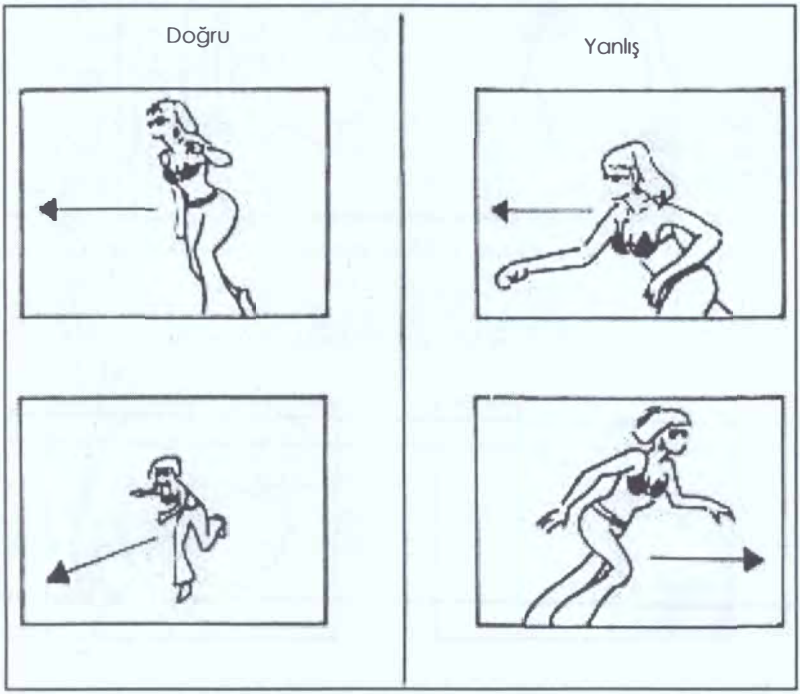
Sinema perdesi durağan bir alandır. Eğer oyuncu baş çekiminde çerçevenin sol tarafında ise, aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapıldığında da çerçevenin aynı tarafında olmalıdır. Konum uyumuyla ilgili bu kurala uyulmaması görüntü sıçramalarına neden olur. Bu durumda seyirci, dikkatini oyuncunun bulunduğu bir bölümden diğerine değiştirmek zorundadır. Bu hem can sıkıcı hem de ilgiyi azaltıcı bir durumdur. Seyirciye öykü üzerinde ilgisini yoğunlaştırmasını sağlayacak düzenli bir yönelme ile çekimleri rahat izleme olanağı verilmelidir (Şekil 3.7).



Şekil 3.7 İlk örnekte görüldüğü gibi bir çekimden diğerine kesme yapıldığında ana oyuncunun çerçevedeki konumu korunmalıdır.

Bu amaçla ana oyuncuları yerleştirmek için çerçeve genellikle dikey olarak iki ya da üç parçaya bölünür. Konumların uyumu bölümlerin biri veya hepsi kullanılarak yapılır.

Hareket uyumu benzer mantıksal temele dayanır. Hareketin yönü, oyuncunun kesintisiz hareketinin kaydedildiği art arda gelen iki çekimde de aynı olmalıdır. Yoksa seyirci hareketin yönünü kestirmede yanılgıya düşebilir (Şekil 3.8).



Şekil 3.8 İlk örnekte hareketin türü ve yönü aynıdır. Seyirci oyuncunun hareketini kolaylıkla izler. Ancak hareketin yönü ikinci çekimde aniden değişirse oyuncunun gittiği yer konusunda karışıklık ortaya çıkar.

Bakış uyumu, oyuncuların tek ya da grup halinde göründükleri çekimlerin kurgulanmasında gözönünde tutulacak üçüncü bir zorunluluktur. Perdede bakış uyumu her zaman karşılıklıdır. Birbirlerine bakan iki oyuncunun bakışları, şekil 3.9'da görüldüğü gibi karşıt yöndedir.



Şekil 3.9 Birbirine bakan iki kişinin bakışları karşıt yöndedir.

Oyuncular ayrı çekimlerde gösterildiklerinde, bakış yönlerindeki karşıtlık görsel sürekliliğin uyumu için korunmalıdır (Şekil 3.10).



Şekil 3.10 Oyuncular ayrı çekimlerde gösterildiğinde bakışları karşıt yönlerde olmalıdır.

Oyuncular her iki çekimde de aynı yöne bakıyorlarsa, şekil 3.11'de görüldüğü gibi birbirlerine değil, üçüncü bir kişiye ya da bir nesneye bakıyor gibidirler.



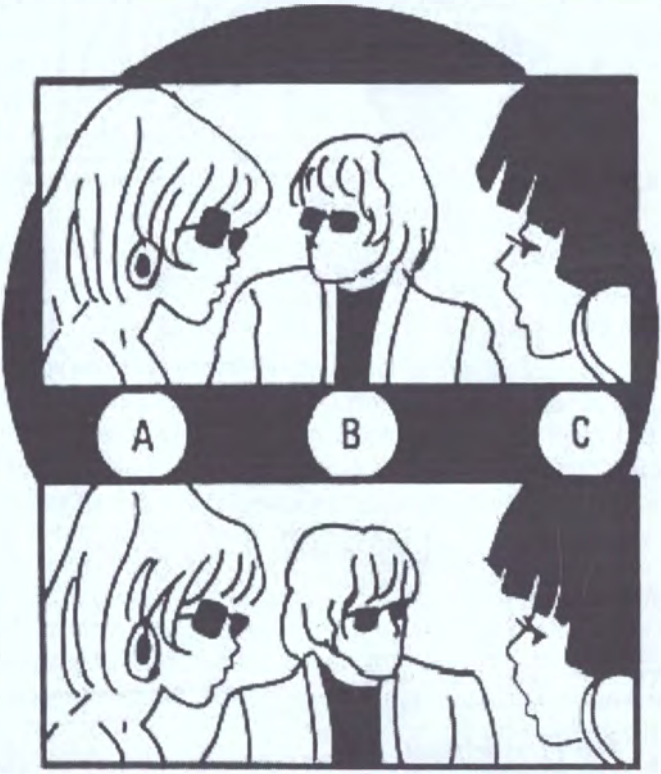
Şekil 3.11 Her iki oyuncu aynı yöne baktıklarında, birbirlerine değil birşeye ya da bir başka kişiye bakıyor gibidirler.

Karşıt bakışlar olmaksızın sahneler zayıf ve bazen anlamsız olmaktadır.

Karşıt bakışlar

İki oyuncu arasında bakış yönlerindeki karşıtlığın kurulması ve sürekliliğinin korunması kolayca başarılabilir. Gerekli olan tek şey oyuncuların kafalarının birbirlerine yönelmesidir. Aralarındaki fiziksel uzaklık önemli değildir. Eğer oyuncu yürüdükten sonra sırtı diğer oyuncuya dönük olacak şekilde dururşa, arada sırada omzunun üzerinden diğer oyuncuya bakarak bakışlardaki karşıtlığı sürdürebilir ya da kısa bir süre sonra dönerek yeniden konuştuğu kimseye yönelebilir. Üç kişilik bir grupta oyunculardan biri dikkatin yönlendirilmesinde kullanılır. Oyunculardan biri konuşurken diğer ikisi ona bakar. İlginin değişiminde oyunculardan biri yeni ilgi merkezine doğru yönelir.

Ancak seyircinin izleyebilmesi için açık ve etkin bir şekilde yapılmalıdır (Şekil: 3.12).



Şekil 3.12 B oyuncusu dikkatin yönlendiricisi olarak ilgiyi A'dan C'ye taşır. Bu değişimi başını bir oyuncudan diğerine çevirerek başarır.

Şekil 3.12'deki birinci örnekte, dikkat A oyuncusu üzerinde toplanmıştır. İkinci örnekte ise ilgi C oyuncusu üzerindedir. Dikkati yönlendirici olarak B oyuncusunu görüyoruz. Bu oyuncu başını bir taraftan diğer tarafa çevirerek A ve C arasında değişen ilgi noktasının izlenmesinde seyirciye önderlik eder.

Oyunculardan herbiri ayrı ayrı çekimlerde görüntü-

lense bile aynı sonuç elde edilir. Oyuncuların iki ya da daha fazla hatalı yöne bakmalarına izin vermekle sahnenin ilgisi yok edilebilir (Şekil 3.13).



Doğru Yanlış

Şekil 3.13 İlk örnekte, iki oyuncu ön plandaki oyuncuya bakmaktadır. Böylece bu oyuncu güçlü duruma gelir. İkinci örnekte B, bir diğer yöne bakarak seyircinin dikkatini başka yöne çeker. Hem C oyuncusu önemlidir hem de çerçevenin dışındaki bir şey gerçekte ondan daha önemlidir. Seyirci bunu bilememektedir.

İlgi merkezinin değişimi

Sahnede geniş topluluklar gösterildiğinde iki olanak doğar:

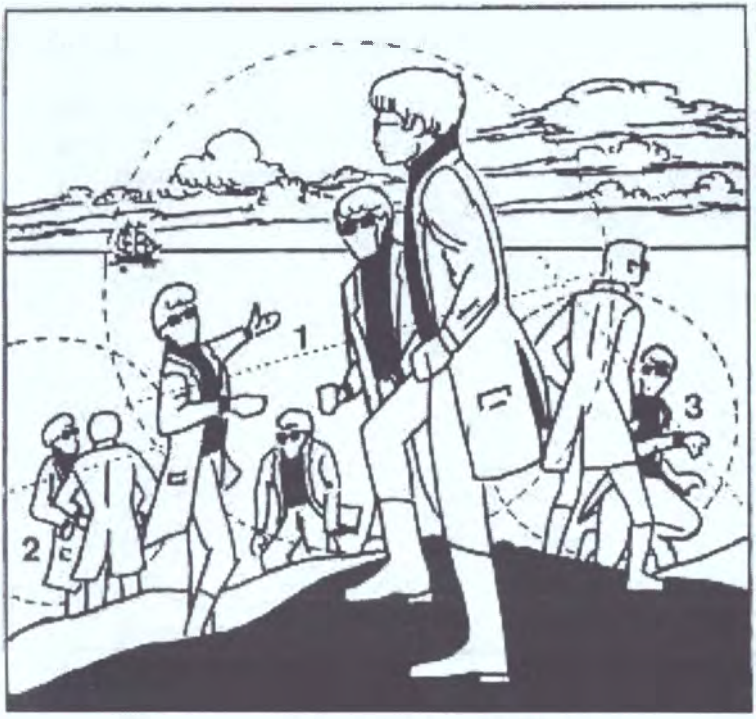
1. Tüm oyuncular dikkatlerini ana oyuncu üzerinde toplar. Sahne içinde ilgi noktası değişirken, oyuncuların ikinci ilgi merkezine yönelmeleri birlikte olur.
2. Sahne içinde çeşitli gruplar vardır. Her grup iki temel ilgi merkezine sahiptir. Üstün durumdaki grup seçilir.

Birinci örnekte, grup içindeki iki oyuncu ilgi merkezi durumundadır. Seyircinin dikkati (ve sahnedeki diğer oyuncuların) birinden diğerine değişir. Sessiz oyuncular dikkatin yönlendiricisidirler. İlgiyi üzerinde tutan oyuncuya hep birlikte bakarlar. İlgi merkezinin değişimi ile bakışları diğer oyuncuya yönelir. Özellikle tek bir kamera ile çekimi yapılan uzun sahnelerde, iki nokta arasında düzenli değişimin neden olduğu tekdüzeliği kırmak için üçüncü bir ilgi noktası tanıtılır.



Şekil 3.14 Burada büyük bir grup, dikkati önce A'ya, daha sonra G'ye çeker. Bu iki oyuncu grup içinde ilgi merkezidir. Sessiz oyuncular da, bakış yönleriyle ve birlikte hareket ederek, bu ikisinden hangisinin etkin duruma geçtiğini belirlerler.

Yukarıda sözü edilen ikinci durum için iki ayrı yaklaşım uygulanabilir. Her ikisinde de etkin grup her zaman kameraya yakın yerleştirilir. Diğer gruplar arka plandadır. Bunların hepsi birbirlerinden bağımsız olarak ilgiyi kendi içlerinde tutarlar. Diğerlerinin varlığından haberdar olmamıza karşın mantıksal olarak bize yakın grup dikkati hemen üzerinde toplar.



Şekil 3.15 Sahnedeki kişilerin oluşturduğu çeşitli gruplar içinde kameraya yakın olanı güçlü durumdadır.

Ön plandaki durumu çarpıcı olarak vurgulamak için diğer gruplar kendi aralarındaki ilgiyi kırıp dikkatlerini bu grup üzerine yöneltirler.

İkinci yaklaşım ayrıcalık gösterir. Ön plandaki grup durağan kalır. Buna karşın arka plandaki ikinci derecedeki gruplara hareket verilmiştir. Caddedeki trafik akışı ya da dans salonunda dans edenlerin hareketleri gibi. Bu hareketler önemsiz olabilirler veya ön plandaki olayı etkilerler.

4
ÜÇGEN İLKESİ

Temel gövde konumları

Diyaloglu sahnelerin tümünde iki ana oyuncu vardır. Sahnede etkin durumda bulunan bu iki oyuncu, bir çift çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilebilirler.

Düz çizgi düzenlemesi ve
dik açı ilişkisi.

Şekil 4.1 bu kavramı göstermektedir.



Şekil 4.1 Yukarıdaki şekillerde oyuncuların hem düz çizgi hem de dik açı düzeninde çizgisel düzenlemeye göre yerleştirildikleri görülmektedir.

Oyuncular konuşurlarken bu düzenlemelere göre dört ayrı gövde konumu içinde bulunabilirler.

1. Oyuncular birbirlerine bakarlar.
2. Oyuncular yanyana yerleştirilirler.
3. Oyuncunun birinin arkası diğerine dönüktür.
4. Arkaları birbirine dönüktür.

İnsan gövdesi aşağıda sıralanan durumlardan biri içinde bulunabilir.

1- Yere uzanma: Yüzü yukarıda ya da aşağıda olacak şekilde ya da yanının üzerine yatar.

2- Diz çökme: Gövde dik durabilir, topuk üzerine oturabilir ya da dirsekler yere gelecek şekilde öne doğru eğilmiş olabilir.

3- Oturma: Çömelme durumundan, gövdeye destek olacak aracın sağlayacağı her yüksekliğe kadar.

4- Boylu boyunca uzanma: Dirseklerin yardımıyla ileriye ya da geriye doğru.

5- Ayakta durma: Dik veya el destek yapılarak yana doğru eğik olabilir.

Bu gövde konumları, aynı anda her iki oyuncuya da uygulanabilir veya her biri için değişik gövde durumları seçilebilir. Son durum çeşitli düzenlemeler sağlar. Değişik çizgisel düzenlemeler, gövde ilişkileri ve gövde durumları durağan iki kişi arasındaki karşılıklı konuşmanın önemini

çarpıcı olarak belirtmekte yeni görsel zenginlikler sağlar (Şekil 4.2).

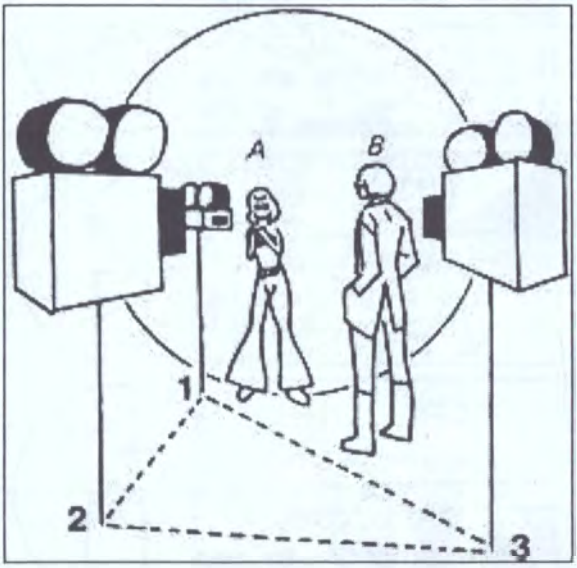
Konuşan iki kişi arasında bir aksiyon çizgisinin akışından söz edilebilir. Bu çizgi düz bir hat şeklindedir.



Şekil 4.2 Karşılıklı konuşan iki oyuncu için düşünülen dört temel gövde ilişkisi.

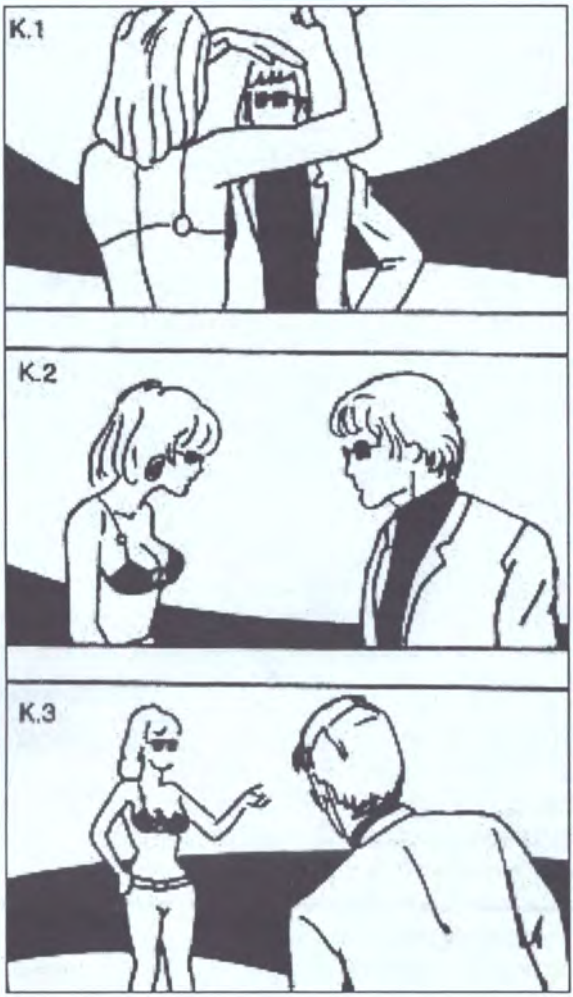
Aksiyon çizgisi

Bir sahnede bulunan iki ana oyuncu arasındaki aksiyon çizgisi, oyuncuların karşılıklı bakış yönlerine bağlıdır. Aksiyon çizgisi, çizginin diğer tarafına geçilmeden üç ayrı konumdan gözlenebilir. Bu üç konumun oluşturduğu üçgen şeklin tabanı aksiyon çizgisine paraleldir (Şekil 4.3).



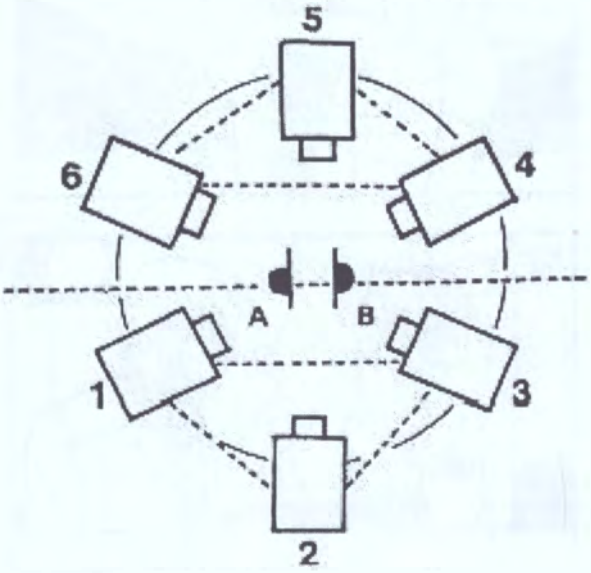
Şekil 4.3 Ortak aksiyon çizgisi üzerinde bulunan iki oyuncunun görüntülenmesinde üçgen yönteme bağlı temel konumlar.

Ana çekimler için kameranın bakış noktası bu şeklin açıları üzerindedir. Bunun avantajı çekimlerin tümünde her oyuncunun görüntü çerçevesinin aynı bölümünde olmasını sağlamaktır. A oyuncusu görüntü çerçevesinin sol, B oyuncusu sağ tarafındadır (Şekil 4.4).



Şekil 4.4. İki oyuncu için değişmeyen çerçeve konumları iki statik oyuncu arasındaki konuşma sahnesinin görüntülenmesinde üçgen ilkesinin kullanılmasıyla elde edilir. Üç çekimde de kız oyuncunun her zaman çerçevenin nasıl solunda bulunduğuna dikkat edin. Genç adam da çerçevenin sağ bölümünde kalır.

İki üçgen kamera düzenlemesi aksiyon çizgisinin her iki tarafında da oluşturulabilir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5. İki üçgen düzenleme aksiyon çizgisinin her iki yanında gerçekleştirilebilir. Bunlardan ancak biri seçilmelidir.

Ancak, iki ayrı üçgen düzenleme içinde bulunan kameraların birinden diğerine başarılı kesmeler yapılamaz. Böyle yaptığımızda sadece seyirciyi şaşırtırız. Çünkü, değişik üçgen düzenlemeler içinde bulunan iki ayrı kameranın kullanımı durumunda, oyuncuları sürekli olarak görüntü çerçevesinin aynı bölümü içinde tutmak imkansızdır (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 Aksiyon çizgisine göre iki uyumsuz konum. Konum 2 ve konum 5.

Üçgen kamera ilkesinin ana kuralı, aksiyon çizgisinin bir tarafını seçmek ve onu gözetmektir. Bu, film dili içinde özen gösterilmesi gereken kurallardan biridir. Şüphesiz gözetilmeyebilir de. Bu konudan ileride söz edeceğiz.

Kafaların önemi

Karşılıklı olarak ayakta duran ya da oturan iki oyuncu arasındaki aksiyon çizgisini belirlemek oldukça kolaydır. Fakat oyuncular birbirlerine paralel ya da zıt yönlerde yatıyorlarsa bu oldukça güçtür. Ancak, birbiriyle konuşan iki kişinin bulunduğu bir ortamda, önemli noktaların sadece oyuncuların kafaları olduğunu hatırlarsak sorun oldukça basitleşir. Gövde durumlarına bakılmaksızın hemen dikkatinizi çekeceklerdir. Çünkü insan kafası konuşmanın kaynağı, gözler ise ilginin çekilmesini ya da yönlendirilmesini sağlayan güçlü yön göstericilerdir. Bu nedenle gövdenin durumuna dikkat edilmeyecektir. Hatta oyuncunun birinin arkası diğerine ya da her ikisinin arkası da birbirine dönük olsa bile aksiyon çizgisi onların kafalarından geçecektir.

Tüm film sahnelerinde aksiyon çizgisinin akışı iki ana oyuncunun kafası arasındadır.

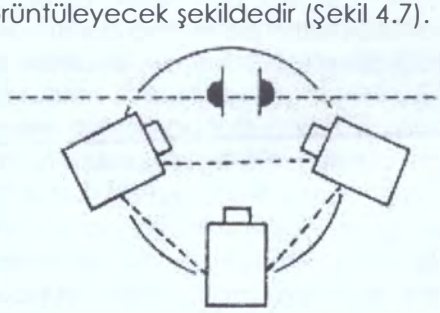
Üçgen ilkesinin beş değişik uygulama biçimi

Düz çizgi kompozisyonu, üçgen kamera ilkesinin üç değişik düzenlemesi kullanılarak görüntülenebilir. Oyuncular dik açı ilişkisi içindelerse, sahnenin görselleştirilmesinde sadece iki üçgen düzenleme uygulanabilir. Şimdi bu beş değişik uygulamayı tek tek inceleyelim.

Dış karşı açı düzenlemesi

Kameraların üçgen yerleşiminde, üçgenin tabanı üzerindeki iki kamera konumu (sahnenin aksiyon çizgisine paralel), çizgisel düzenleme içindeki oyuncuların görüntülenmesinde üç değişik uygulamayı sağlamak için kendi eksenleri üzerinde döndürülebilirler. Uygulamaların her birinde bu kameralar benzer yönelme içindedirler. Bununla, geometrik şeklin tabanındaki kameraların, görüntüledikleri oyunculara bağlı olarak benzer şekilde yönlendirilmiş olduklarını söylüyoruz.

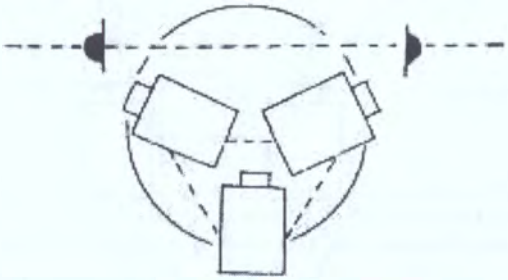
Birinci uygulamada; üçgenin tabanı üzerindeki her iki kameranın durumu, iki ana oyuncunun arkasında, içe yönelik, iki oyuncu arasındaki aksiyon çizgisine yakın ve her ikisini de görüntüleyecek şekildedir (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 Dış karşı açılar. Aksiyon çizgisine paralel konumdaki kameralar içe, oyunculara doğru yönlendirilirler. İnsan figürünü gösteren simgelere dikkat edin. Düz kısım figürün ön tarafını göstermektedir.

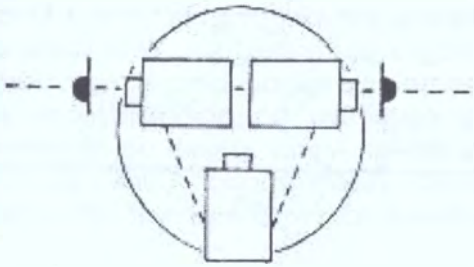
İç karşı açı düzenlemesi

İkinci uygulamada; kameralar iki oyuncu arasında, üçgen şeklin dışına dönük ve aksiyon çizgisine yakın olmalarına karşın oyuncuların öznel bakış açılarını vermeyecek durumdadırlar. Ancak bu etkiye oldukça yakındırlar (Şekil 4.8).



Şekil 4.8 İç karşı açı. Bu düzenlemede aksiyon çizgisine paralel konumdaki kameralar dışa yönelerek oyuncuları tek tek görüntüler.

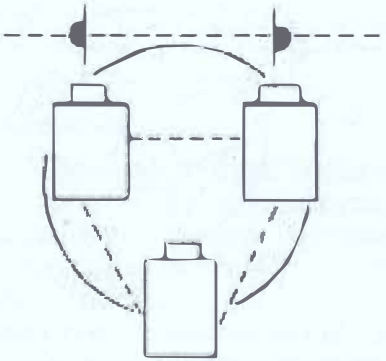
Kameralar üçgenin tabanı üzerinde her nerede olurlarsa olsunlar sırt sırta yerleştirildiklerinde, çekimin dışında tutulan oyuncunun öznel bakış açısını verirler (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 Öznel kamera açısı. Kameralar aksiyon çizgisi üzerinde sırt sırta konumlandırılırlarsa, her biri çekimin dışında bırakılan oyuncunun öznel bakış açısı olur.

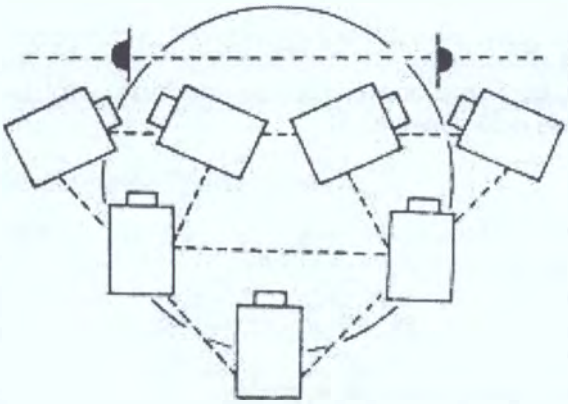
Paralel düzenleme

Üçüncü uygulamada; üçgen şeklin tabanı üzerindeki kameralar aksiyon çizgisine yakın, görüntü eksenleri birbirlerine paralel şekilde yerleştirilirler. Kameralar oyuncuları ayrı ayrı görüntülerler (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 Paralel kamera konumları. Her iki kamera da görüntü eksenleri birbirlerine paralel olacak şekilde konumlandırıldıklarında, oyuncuları tek tek ve profilden görüntülerler.

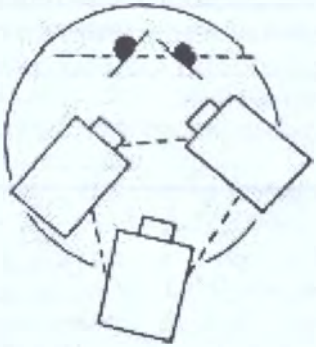
Yukarıda tanımlanan üç düzenleme, kamera konumlarının çoğaltılması için birleştirilebilir. Şekil 4.11 birleştirmenin nasıl olacağını göstermektedir. Yedi kameranın bakış noktası üçgen şeklinin içinde birleştirilmiştir. Tüm kamera yerleri her iki oyuncuyu da görüntüleyecek şekilde bir arada kullanılabilirler. Ancak iç karşı açı ve paralel düzenlemeler bir arada kullanılamazlar. Çünkü, bu düzenlemelerin her birisi oyuncuları ayrı ayrı görüntülemektedir.



Şekil 4.11 Önceki şekillerde gösterilen üç temel düzenleme, bir büyük üçgen şekil içinde toplanabilir. Böylece karşılıklı konuşan iki statik oyuncunun görüntülenmesinde çeşitli ve çok sayıda kamera açısı kullanılabilir.

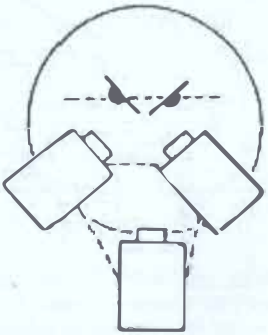
Dik açı düzenlemesi

Oyuncular L şeklinde yanyana yerleştirildiklerinde üçgenin tabanındaki kameralar dik açı ilişkisi içindedirler. İki oyuncunun arasından geçen aksiyon çizgisine yakındırlar. Bu düzenlemede kameralar oyuncuların ön tarafındadır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 Oyuncular L şeklinde yanyana yerleştirildiklerinde, dik açı kamera düzenlemesi üçgen şeklin tabanındaki iki kamera konumunca gerçekleştirilir.

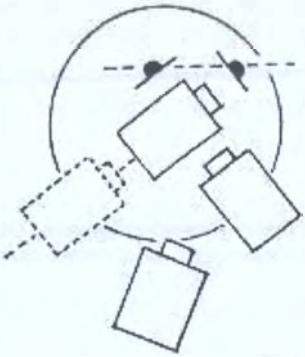
Aynı düzenleme oyuncuların arkasında da yapılabilir. Böylece konuşmaların görüntülenmesinde yeni bir uygulama elde edilir (Şekil 4.13).



Şekil 4.13 Dik açı kamera konumları sadece oyuncuların önünde değil arkalarında da olabilir.

Ortak görüntü ekseni

Ana çekimin biri oyuncuların her ikisini görüntülerken diğerinin sadece birini görüntülemesi için, üçgenin tabanı üstündeki kameralardan biri kendi görüntü ekseni üzerinde ilerlemelidir. Kameralardan birinin ilerlemesiyle (optik ya da fiziksel) seçilen oyuncunun yakın çekimi elde edilir. Böylece diğer oyuncuya göre daha fazla vurgulanır. Şekil 4.14 bu düzenlemeyi göstermektedir.



Şekil 4.14 Kameranın ortak görüntü ekseninde ilerlemesi. Grup içinde bulunan bir oyuncuyu görüntülemek için üçgenin tabanında bulunan kameralardan birinin kendi görüntü ekseni üzerinde ilerlemesi gerekir.

Yukarıda sözü edilen beş temel düzenleme sadece bir grup oyuncu arasındaki durağan konuşmaları değil, sahnedeki oyuncuların hareketlerini de görüntülemek için kullanılır.

Görsel düzenleme ile vurgulama

İki oyuncu karşılıklı konuşurlarken, konuşmanın kaydı üçgenin tabanı üzerine yerleştirilen güçlü durumdaki kameralarla yapılır. Dış karşı açı düzenlemesindeki 1 ve 3 numaralı kamera konumları üçgenin tepe noktasında bulunan kamera konumuna oranla hemen sayabileceğimiz iki üstünlüğe sahiptir. Bu kamera konumları görsel düzenlemeye derinlik verirler. Çünkü, bunların bakış açılarından oyuncular iki farklı düzlemde görülürler.

İkinci üstünlük, oyunculardan birinin arkası bize dönük durumda iken diğer oyuncunun kameraya bakması ve tüm dikkatimizi kendisinde toplamasıdır. Tiyatro terimlerinde kullanıldığı gibi, birinci oyuncu kapalı gövde durumunda iken (sırtı seyirciye dönüktür), ikinci oyuncu açık gövde durumundadır (yüzü seyirciye dönüktür). Bu nedenle yüzü seyirciye dönük oyuncu güçlü durumdadır. Görüntü çerçevesinin alanı, çekimin görsel düzenlemesi için bölünerek oyuncuların etkinliği daha da vurgulanır. Şekil 4.15'te gösterildiği gibi.

Normal boyuttaki görüntü çerçevesinin (3x4 oranında) üçte ikilik bölümü konuşan oyuncuya, üçte birlik bölümü ise; dinleyen oyuncuya ayrılır.

Eğer dinleyen oyuncu hafifçe netsizleştirilirse, konuşan oyuncu üzerindeki vurgu daha da kuvvetlenecektir.

Üçgenin tepe noktasında bulunan kamera konumu diğerlerine oranla daha etkisiz durumdadır. Oyuncuları yandan (yarı açık gövde durumu), eşit görüntü alanı içinde ve aynı düzlem üzerinde görüntüler. Bu kamera konumu konuşma sahnelerinin açılışı ve kapanışı için kullanılır. Ayrıca, sahnenin kurgu ritminde bir rahatlama sağla-

mak ya da kurgu düzeninde değişiklik yapmak için de kullanılır.



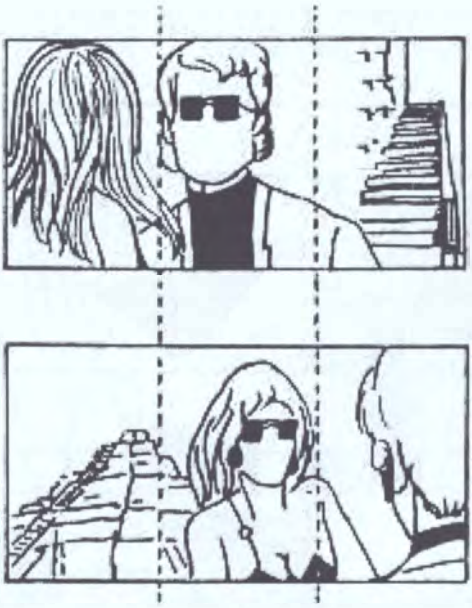
Şekil 4.15 Dış karşı açılı iki çekimin kompozisyon yönünden güçlendirilmesi, çerçeve alanının üçte ikisinin yüzü kameraya dönük oyuncuya, üçte birlik bölümünün ise sırtı kameraya dönük oyuncuya ayrılmasıyla başarılabilir.

Şu an sözü edilen üçte bir ve üçte ikilik alan ilişkisi geniş perdede uygulanır (Şekil 4.16).



Şekil 4.16 Mekanı üçte bir ve üçte iki şeklinde bölme ilkesi, geniş perdedeki görsel düzenlemelerde de sürdürülür.

Ancak, karşılıklı konuşan iki oyuncunun geniş perdede yakın çekimde gösterilmesi, görüntünün büyük hacimde olması nedeniyle görsel açıdan uyumsuzdur. Buna karşın sorunun çözümü de vardır. Görüntü çerçevesi görsel düzenleme amaçları için üç eşit parçaya bölünür. Karşı çekimlerde etkin durumda bulunan oyuncu sürekli olarak görüntü çerçevesinin ortasındaki bölüme yerleştirilir. Bu durumda B oyuncusu, 1 numaralı kamerada görüntü çerçevesinin merkezine yerleştirilir. A oyuncusu da 3 numaralı kamerada çerçevenin merkezindedir.



Şekil 4.17 Çerçeveyi üç eşit parçaya bölmekle, güçlü oyuncu ana çekimlerin her birinde çerçevenin merkezine yerleştirilebilir. Kameraların üçgen yerleşim ilkesi hem bozulmaz hem de dikkat sürekli olarak çerçevenin merkezinde tutulur.

Şekil 4.17'de, birinci örnekte, görsel düzenleme çerçevenin sol tarafında, ikincisinde ise çerçevenin sağ tarafında yoğunlaşmıştır. Çerçeve alanının geriye kalan üçüncü bölümü, ön plandaki görsel düzenlemeyi dengelemek amacıyla arka planda bulunan nesnelerle ya da hareketli ayrıntılarla doldurulabilir. Böylece, kameraların yerleştirilmesinde uygulanan üçgen ilkesi bozulmaksızın seyircinin dikkati sürekli olarak çerçevenin merkezinde yoğunlaştırılır. Bu görsel çözüm, normal çerçevelerdeki görsel düzenlemelere de uygulanabilir. Ancak, özellikle yakın ve bel çekimlerinde geniş görüntü çerçevesinin olası kıldığı sonuçlara ulaşılamaz.

Görsel vurgulama türleri

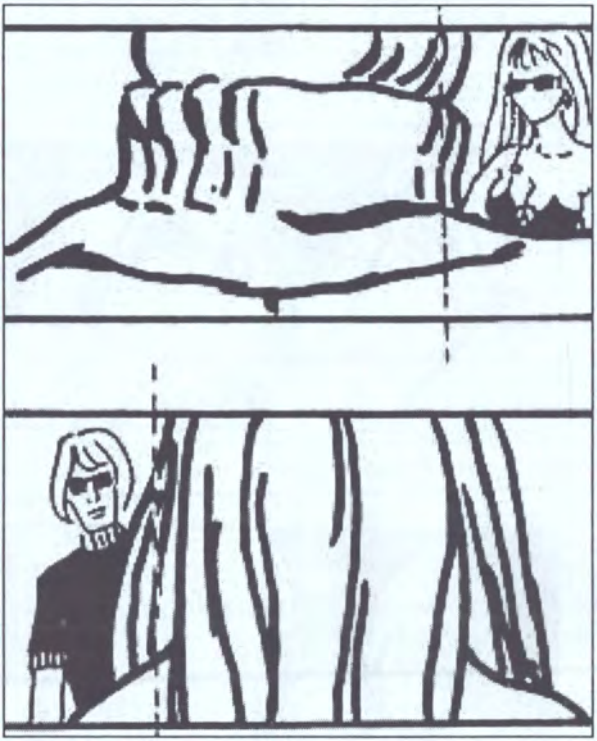
Geniş perdenin yaygın kullanımında, film yapımcılarının çoğunluğu dış karşı açı diye adlandırdığımız çekimleri kullanarak bu uzun dört köşeli şekilden çarpıcı görsel karşıtlıklar elde etmek için yararlanırlar.

Ön plandaki oyuncu gövdesiyle çerçevenin yarısını kaplar. Genellikle az aydınlatılmış ve siluet halindedir. Arka planda kameraya bakan oyuncu parlak bir şekilde aydınlatılır. Değişen her karşı çekimde aydınlık bölgeler de soldan sağa ve sağdan sola değişir (Şekil 4.18).



Şekil 4.18 Çerçevenin yarısı ön plandaki oyuncunun gövdesiyle kaplanır. Bu oyuncunun sırtı çok az aydınlatılarak arka plandaki iyi aydınlatılmış oyuncu daha çok vurgulanır.

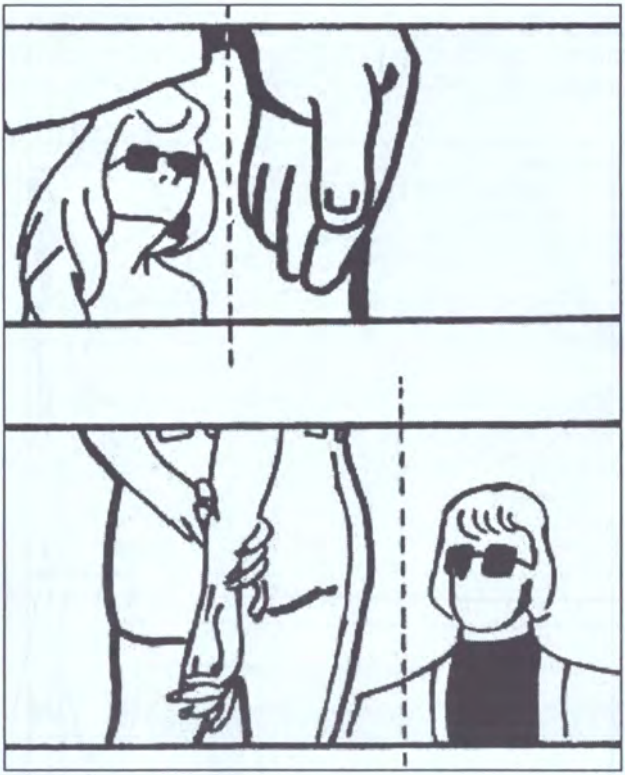
Diğer bir uygulama ise, ön planda sırtı seyirciye dönük ve çok az aydınlatılmış oyuncu için görüntü çerçevesinde ayrılan bölümün çoğaltılmasıdır. Görüntü çerçevesinin büyük çoğunluğu ön plandaki bu oyuncu için ayrılır. Çerçevenin ufak bir bölümü arka planda güçlü durumdaki oyuncunun görülebilmesi için boş bırakılır (Şekil 4.19).



Şekil 4.19 Burada çerçevenin üst tarafındaki küçük bir bölüm ana çekimlerin her birindeki güçlü oyuncunun çerçevelenmesi için kullanılır.

Görüntü çerçevesinin ufak bir bölümüne (genellikle üstte, arada sırada altta) dikkatimizin yoğunlaşması nedeniyle nesne özellikle vurgulanır. Dış karşı açı düzenlemesin-

deki kameraların görüntüleri paralel kurgulandığında görüntü çerçevesinin sağ ve sol üst köşeleri çekimin birinden diğerine farklılık gösterir.



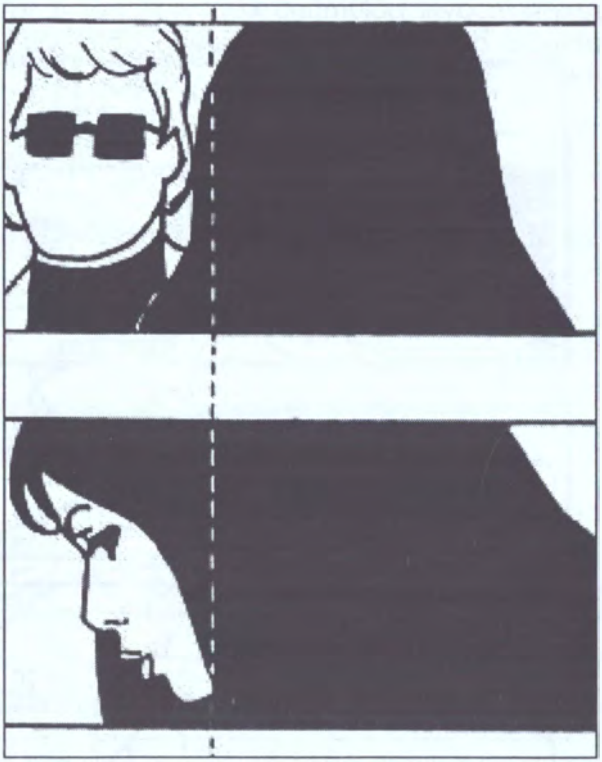
Şekil 4.20 Bu örnekte de çerçevenin alt tarafındaki küçük bir alan ana çekimlerin her birindeki anahtar oyuncunun yerleştirilmesi için kullanılır.

Bir dış ve bir iç karşı açı kamera konumu birlikte kullanıldığında, bazı film yapımcıları her iki çekimde de oyuncuları merkezden uzak, yan kenarlardan birine yakın yerleştirirler. Görüntü çerçevesinin üçte ikilik boş kısmı renklerle ya da oyuncuların aksiyonlarını engellemeyecek durağan şekillerle doldurulur (Şekil 4.21).



Şekil 4.21 Bir iç ve bir dış karşı açı kamera konumu oyuncuları çerçevenin aynı bölümünde yoğunlaştıran bir görüntü düzenlemesi kullanır.

Benzer etkiyi elde etmek için her iki çekimde de görüntü çerçevesinin aynı üçte ikilik bölümü karanlık bir alan ile kapatılır (Şekil 4.22).



Şekil 4.22 Her iki ana çekimde de ilgi merkezi görüntünün sol tarafında tutulur. Çerçevenin geri kalan kısmı iyi aydınlatılmış anahtar bölümün vurgulanması için karanlık bırakılmıştır. Yönetmen Sidney J. Furie, özellikle The Ipcress File, The Apaloosa ve The Naked Runner filmlerinde bu tür pek çok kompozisyon kullanmıştır.

Bu teknik, iç karşı açı kamera konumları için de uygulanır. Bu kameralar ana oyuncuların her ikisini de ayrı ayrı görüntüler. Her iki karşı çekimde de oyuncular görüntü çerçevesinin aynı bölümünü kaplarlar. Her iki görsel düzenlemede de görüntü çerçevesinin üçte ikisi boş kalır (Şekil 4.23).



Şekil 4.23 Bu örnekte iki iç karşı açılı çekim kullanılmıştır. Oyuncuların çerçevelenmesinde çerçevenin aynı bölümü kullanılmıştır. Oyuncular arasındaki ilişkiyi kuran bakışlara dikkat edin.

İç karşı açılı iki çekimin doğal uyumu, görüntü çerçevesinin üçte ikilik bölümü oyuncu ile kapatılarak, oyuncunun önünde kalan üçte birlik bölümü ise boş bırakılarak sağlanır (Şekil 4.24).



Şekil 4.24 Ana çekimlerin her birinde çerçevenin üçte ikilik bölümü oyuncunun konumlandırılması için kullanılmıştır. Oyuncunun önünde boş bir alan bırakılarak çok hoş bir görsel düzenleme elde edilmiştir.



Şekil 4.25 İki oyuncunun çerçevelenmesinde alışılmadık bir yöntem (karşı açılı iki ana çekim için). Bu yöntemin çarpıcı etkisi sahnede bir ayrılık atmosferinin elde edilmesine yardım edebilir.

J.G. Albicocco, "Le Rat D'Amerique" adlı filminde, geniş perdeyi, olağandışı, dış karşı açılı çekimler düzenlemek için kullanmıştır. Şekil 4.25, J.G. Albicocco'nun değişen çekimlerde oyuncuları görüntü çerçevesinin karşıt bölümlerinde nasıl çerçevelediğini göstermektedir.

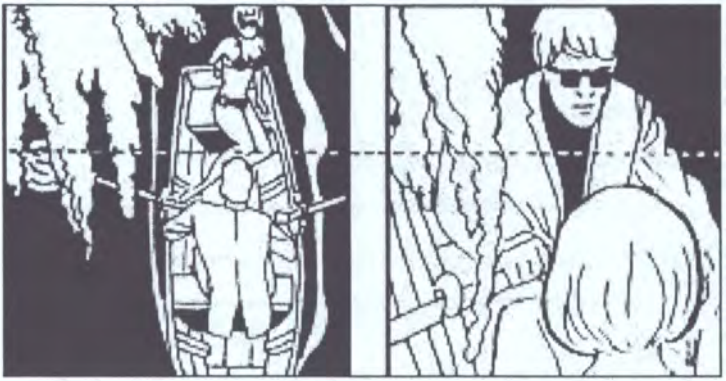
Aynı görsel düzenleme kavramını iç karşı açılı çekimleri birleştirmede de uygulamıştır (Şekil 4.26).



Şekil 4.26 Burada oyuncunun yüzü çerçevenin bir kenarına yakın yerleştirilmiş, çerçevenin arkada kalan diğer yarısı boş bırakılmıştır. Birbiriyle bağlantılı iki iç karşı açılı çekimin bu tür alışılmadık bir yöntemle düzenlenmesi sahneye özel bir görsel zenginlik katar.

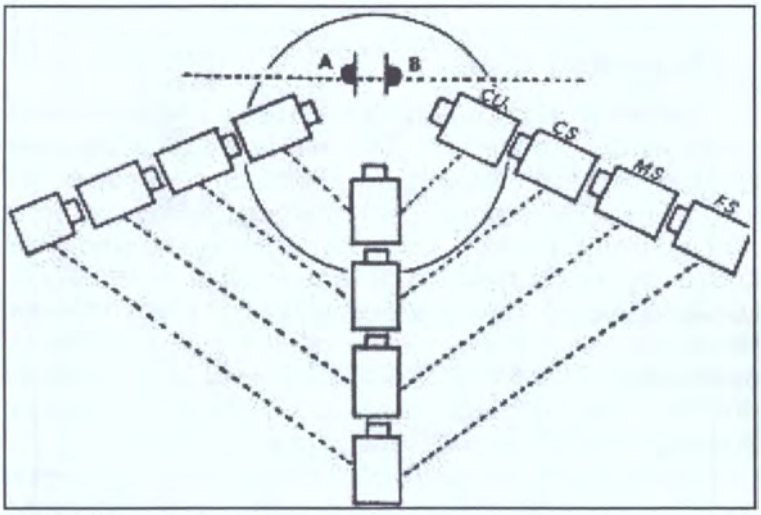
Bu tür görsel düzenlemeler ilgiyi hemen çekmekte ve dikkati sahnenin içeriğinden başka tarafa yöneltmektedir. Ancak aşk sahneleri gibi bazı sahneler atmosferi güçlendirecek garip bir dengesizlik sunabilirler. Eğer oyuncunun birini görüntü çerçevesinin alt kısmına, diğerini de üst yarı-

sına yerleştirmek istiyorsanız, kameralar aksiyon çizgisi üzerinde, değişik yüksekliklerde ve dış karşı açı düzenlemesi içinde olmalıdır. Oyuncuların görüntü çerçevesindeki yerlerini karşı çekimde değiştirebilirsiniz (Şekil 4.27).



Şekil 4.27 Burada dış karşı açılı kamera konumlarının her ikisi de aksiyon çizgisinin üzerinde ve oyuncuların arkasındadır. Sadece üst açı bu tür bir sıralamaya izin verir.

Bu ilkeler, sadece yakın çekimler için uygulanamaz. Üçgenin köşelerinden çıkartılan eksenler üzerine kamera yerleştirilerek, yakın çekim, bel çekim ve uzak çekim elde edilebilir (Şekil 4.28).



Şekil 4.28 Kameraların yerleştirilmesi için kullanılan üçgen şeklin üç köşesinden çıkartılan eksen çizgiler üzerine istenilen uzaklıkta yerleştirilen kamera sahnedeki iki ana oyuncuyu görüntüler.

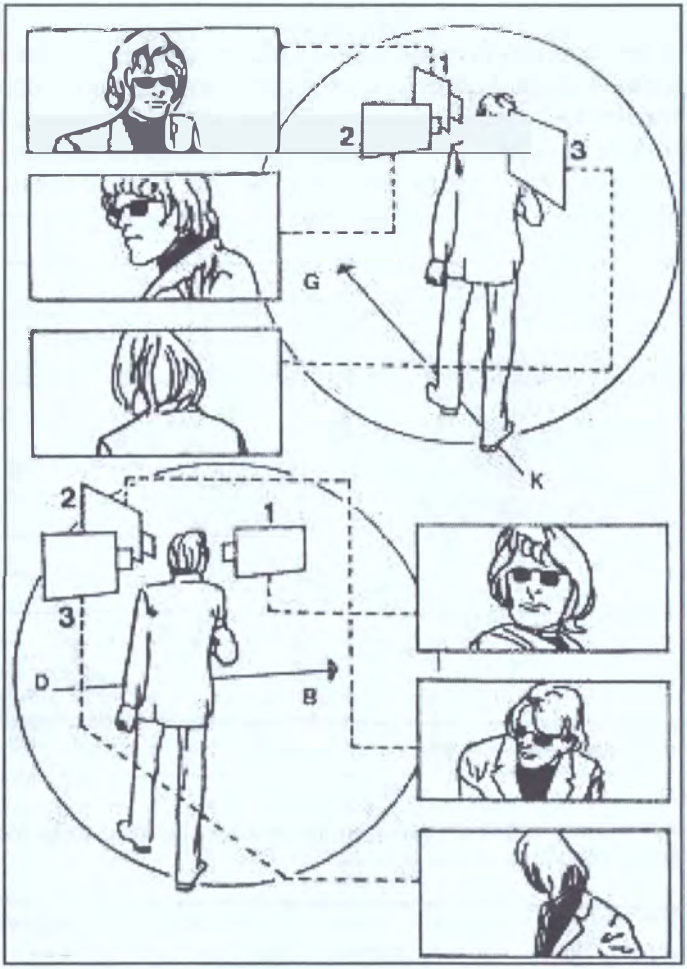
Şimdi bu ilkenin iki ya da daha fazla kişiyi içeren konuşma sahnelerine uygulanışını göreceğiz. Üçgen düzenleme içindeki her kamera konumu bir ana çekimin üretilmesinde kullanılacaktır. Sahne, bu yerlerin hepsi ya da en az ikisi kullanılarak tümüyle görüntülenebilir. Amaç, tam bir görsel bütünlük sağlamak için bu ana çekimlerin kurgulanmasıdır.

Bu yöntemlere devam etmeden önce tek bir oyuncunun görüntülenmesinde üçgen ilkesinin kullanılışını görelim.

Üçgen ilkesi: Bir kişi

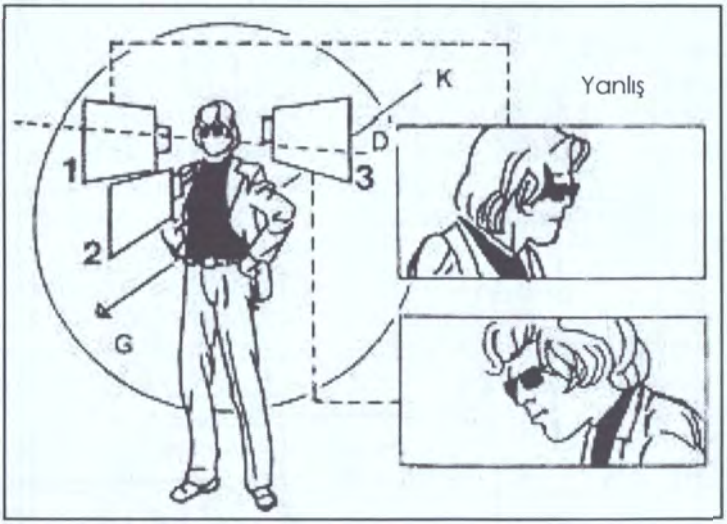
Gerçek yaşamdaki gibi, filmde de kişi kendisi ile konuşabilir ya da düşünebilir. Fakat filmde kişinin düşünceleri işitilebilir olmalıdır. Bu yöntem edebiyatta, tiyatroda ve radyoda şimdiki zamana, geçmiş ya da gelecek zamana dönüştürülerek kullanılır. Ancak oyuncunun konuşması ister iç, ister dış ses olsun ya da bir diğer oyuncu ile yaptığı bir konuşma olsun, film düşünceleri doğrudan kaydeder. Filmde bir kişinin düşüncelerine ait sesler duyulduğunda, oyuncunun dudakları kapalıdır. Yüzü ile tepki gösterebilir, ancak dudak birlikteliği yoktur. İç sesin yerini oyuncunun düşlediği veya anımsadığı sesler alabilir.

Oyuncunun bakış yönü, görsel sunumunda her zaman güçlü durumdadır. Aksiyon çizgisi, gözleri ile baktığı nesne arasında uzanır. Aksiyon çizgisi kurulduğunda, kameralar için üçgen ilkesi uygulanabilir. Baktığı nesneyi göstermediğiniz halde bile ona doğru bakabilir ya da bakışı bir boşluğa yönelebilir. Oyuncu durağan kalmayabilir. Yazabilir, resim yapabilir veya el işleri ile ilgilenebilir. Tüm bunları bulunduğu yerden hareket etmeden yapar. Başını yan tarafa çevirse bile bakışının yönü bizim aksiyon çizgimiz olur (Şekil 4.29).



Şekil 4.29 Oyuncunun bakış yönü, yukarıda da gösterildiği gibi kameraların üçgen yerleştirilmesinde rol oynar.

Eğer oyuncu ileriye doğru bakarsa, aksiyon çizgisi kuzey-güney doğrultusunda uzanır. Başı doğu-batı ekseninin bir tarafında kalır. Eğer oyuncu ileriye doğru bakarsa, kameraların yerleştirilmesinde doğu-batı ekseni kullanılamaz. İki karşı çekim art arda kullanıldığında yön kavramı bozulur (Şekil 4.30).



Şekil 4.30 Oyuncu ileriye doğru baktığında (kuzey-güney) kameraların üçgen yerleşimi doğu-batı yönünde olmamalıdır. Dış karşı açılar bakış yönünde bir uyumsuzluğa yol açar.

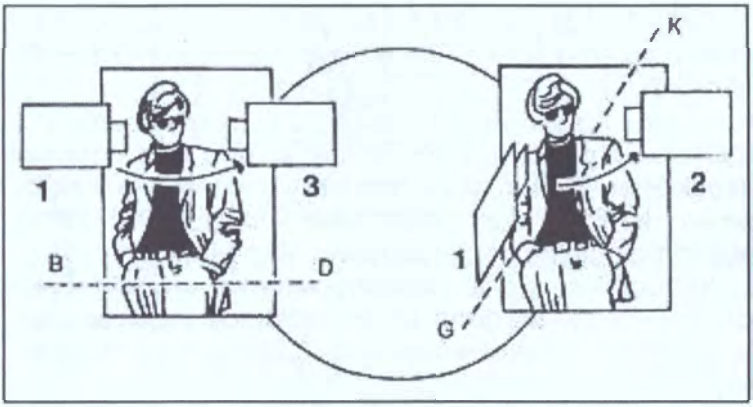
Benzer şekilde, oyuncumuz yana doğru baktığında, kameralar kuzey-güney ekseni üzerinde bulunuyorsa, bu kamera konumları kullanılamaz. Oyuncunun bakış yönü aksiyon çizgisine bağlı olmalıdır.

Aksiyon çizgisinin yönü, oyuncu başını bir taraftan diğer tarafa çevirdiğinde değişir. İki tür görüntüleme mümkündür:

1 Oyuncu başını yaklaşık 180° çevirirse, doğu-batı eksenini kullanan kamera ile görüntüleme yapılır.

2 Oyuncu başını 90° çevirirse, kuzey-güney eksenini kullanan kamera ile görüntüleme yapılır.

Şekil 4.31 her iki örneği göstermektedir.



Şekil 4.31 Oyuncu başını yarım daire döndürdüğünde, bu doğu-batı yönündeki kamera konumundan görüntülenir. Dik açı oluşturacak biçimde çevirdiğinde ise; kameralar için kuzey-güney konumlandırması yeterlidir.

5

İKİ OYUNCU ARASINDAKİ KONUŞMA SAHNELERİ

Giysi, fon ve aydınlatma ile çeşitlemeler yapılabildiği halde, konuşma sahnelerini görselleştiren görüntü formülleri kısıtlıdır.

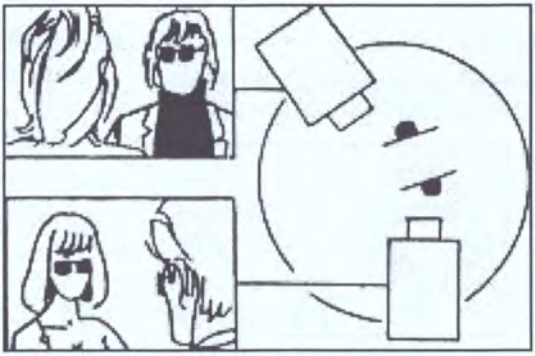
Aksiyon çizgisine paralel iki güçlü kamera konumu statik diyalog sahnelerinin görüntülenmesinde ana çekimleri gerçekleştirir. Sahne önce tümüyle ya da kısmen tek bir kamera konumundan görüntülenir. Daha sonra paralel kurgulamak için diğer kameradan çekim tekrarlanır.

İki güçlü kamera ile yapılan çalışmalar, aşağıda sıralanan çözümlemeler, daha önceki bölümde incelenen kameraların konumlandırılmasıyla ilgili beş üçgen düzenlemeyi temel olarak kullanır.

Yüzyüze

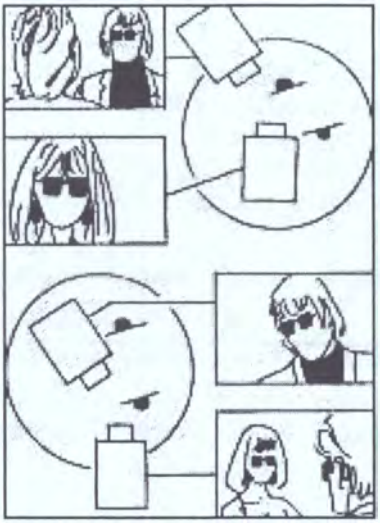
Yüzyüze konuşmaların görüntülenmesinde en kolay yöntem dış karşı açı düzenlemesini uygulamaktır. Dış karşı açı çekimlerinde, ön planda görülen oyuncunun burnunun ucu yanak çizgisinin ötesine uzanmamalıdır. Hiçbir zaman böyle bir açıdan oyuncunun burnunu göremeyiz. Üçgen ilkesi ile ilgili incelemelerde sözü edilen çeşitlemeler istenildiğinde kullanılabildiği halde, görüntü çerçevesinin üçte bir, üçte iki alan dağılımı görsel düzenlemeye esastır.

Şekil 5.1 dünyanın her tarafındaki film yapımcıları tarafından yaygın olarak kullanılan klasik düzenlemelerden birini göstermektedir.



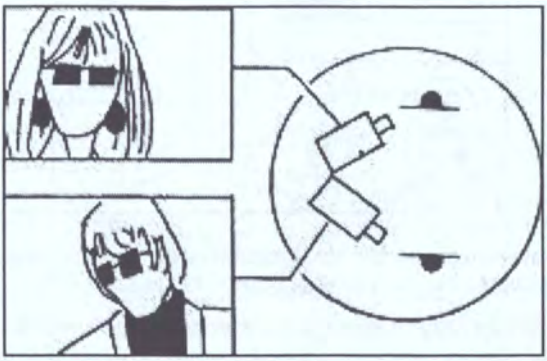
Şekil 5.1 İki oyuncu arasındaki konuşma. Birbirine bakan iki oyuncunun dış karşı açılı çekimlerinde çok yaygın kullanılan bir çerçeveleme.

İç karşı açı, dış karşı açılı bir kamera konumu ile birleştirilebilir. Tek olarak gösterilen oyuncu daha önemlidir. İki çözüm vardır (Şekil 5.2).



Şekil 5.2 Bir iç ve bir dış karşı açı kamera konumu için iki uygulama mümkündür.

İkinci olasılık, iç karşı açılı çekimler kullanarak her iki oyuncuyu ayrı ayrı görüntülemektir. Ana çekimlerin her biri oyunculardan sadece birini gösterir (Şekil 5.3).



Şekil 5.3 İki iç karşı açılı çekim oyuncuları ayrı ayrı görüntüler.

Sayısal karşıtlık

Dış karşı açı ile iç karşı açı düzenlemelerinin birleşimi, görüntü çerçevesinde sayısal karşıtlıklar yaratır. İç karşı açılı çekimler sadece bir oyuncuyu gösterirken, dış karşı açılı çekimler her iki oyuncuyu da kapsar.

Böylece aşağıda sıralanan üç düzenlemeyi elde ederiz.

2 oyuncuya 2 oyuncu: Ana çekimlerin her ikisi de dış karşı açı düzenindedir.

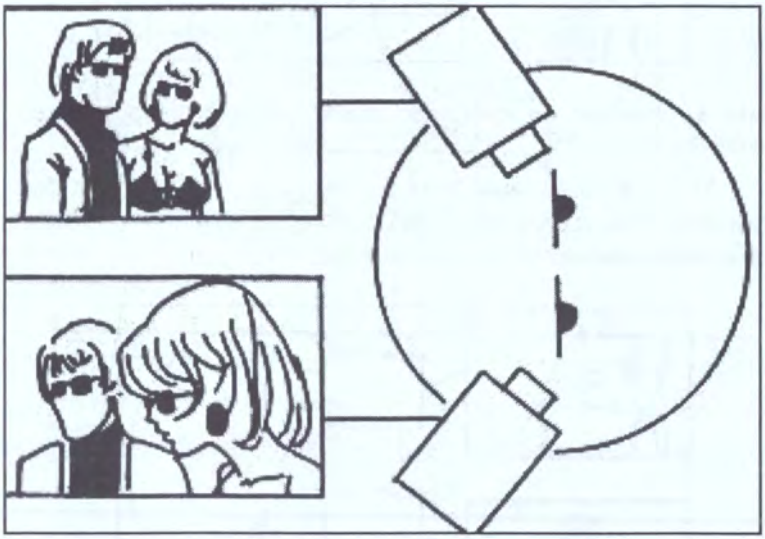
2 oyuncuya 1 oyuncu: Ana çekimin biri dış, diğeri iç karşı açılıdır.

1 oyuncuya 1 oyuncu: Ana çekimlerin her ikisi de iç karşı açıdır.

Oyuncular yan yanadır

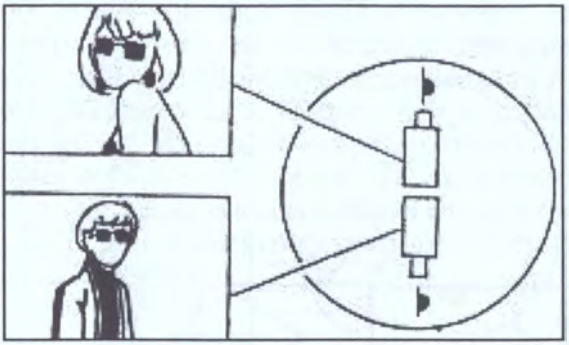
Çizgisel düzenlemeye göre yan yana yerleştirilen iki oyuncunun bakış yönü ileriye doğrudur. Ancak bu yön, aksiyon çizgisinin (oyuncuların kafaları arasında uzanır) yönü değildir. Birbirlerine baktıklarında bakışlarının yönü ya da aralarındaki ilişki de değildir. Eğer oyuncular içine kapanık ruhsal bir durum içinde başları eğik, gözleri belki kapalı, konuşmaları arada sırada uzun sessizlikle kesiliyorsa, tüm sahne boyunca birbirlerine bakmayabilirler de.

Olanaklardan biri karşı açılıdır (Şekil 5.4).



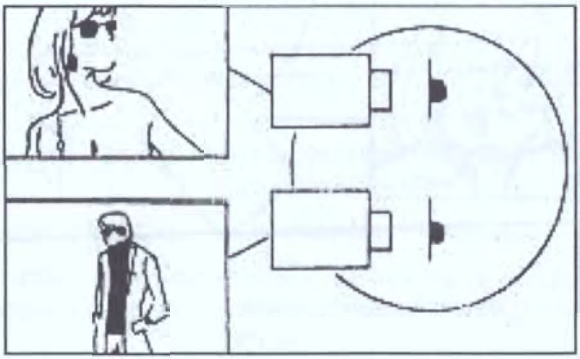
Şekil 5.4 Çizgisel düzenlemeye göre konumlandırılan ve aynı yöne bakan oyuncular için dış karşı açılı çekimler uygulanır.

Bir diğeri, Şekil 5.5'te gösterildiği gibi iç karşı açı kullanabilir.



Şekil 5.5 Arabanın ön koltuğunda oturan oyuncular için iç karşı açı uygulanabilir.

Bir üçüncü olanak, Şekil 5.6'da gösterildiği gibi önden görüntüleme yapabilmek için paralel kamera konumlarının kullanılmasıdır.

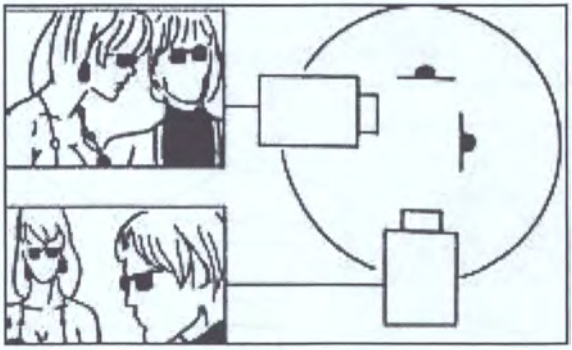


Şekil 5.6 Kameraların tam önüne yerleştirilmiş iki oyuncu paralel kamera konumlarıyla görüntülenir.

İki oyuncu yol boyunca hareket eden arabanın ön koltuğunda gösterildiğinde, oyuncuların yanyana durumları için yukarıda sözü edilen üç görüntüleme formülü de uygulanabilir.

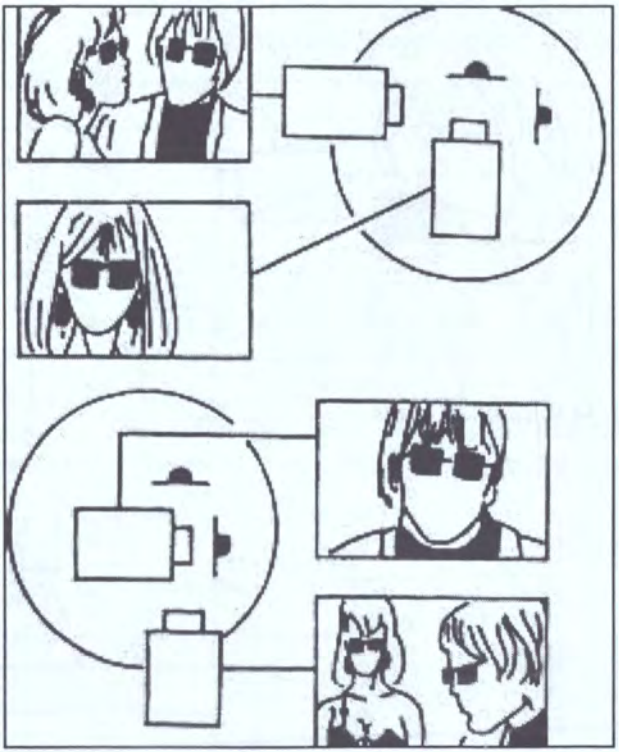
Dik açı gövde ilişkisi içindeki iki oyuncunun yanyana durumlarından değişik çeşitlemeler elde edilebilir.

Birincisi çok basittir. Bakınız (Şekil 5.7).



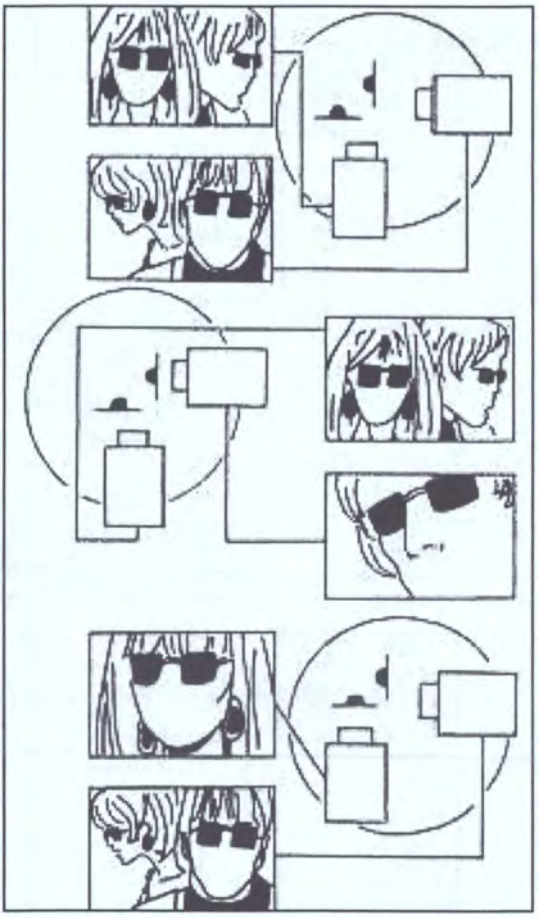
Şekil 5.7 L şeklinde yerleştirilmiş iki oyuncunun dik açı düzenlemesine göre görüntülenmesi.

İkinci uygulama, oyunculardan sadece birisi gösterilene dek kameralardan birinin kendi ekseni üzerinde ilerlemesiyle gerçekleşir. Şekil 5.8'de görüldüğü gibi iki çözüm vardır.



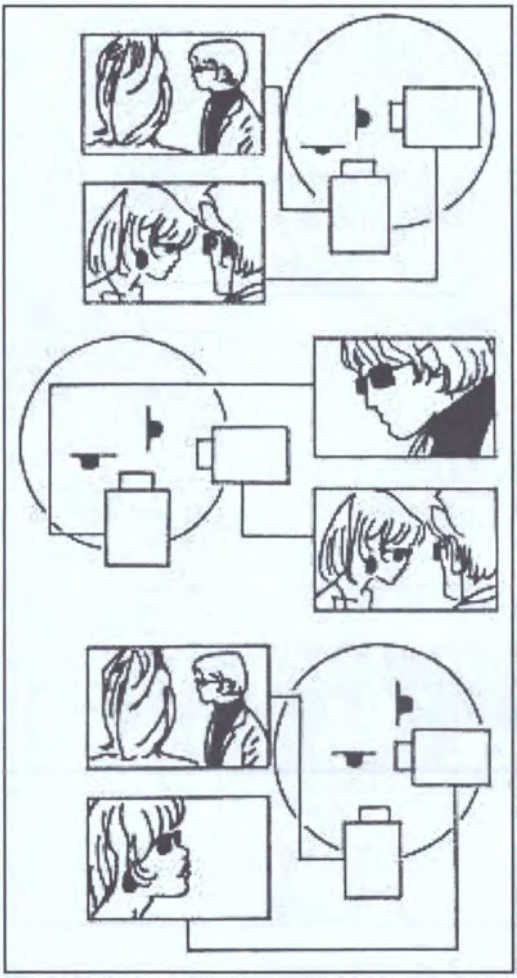
Şekil 5.8 Kameraların kendi eksenleri üzerinde ilerlemesi ile ilgili iki olanak. Oyunculardan birinin yakın çekimi ile elde edilir.

Yukarıdaki örneklerde oyuncuların gövdeleri oluşturdukları açının iç tarafına bakıyordu. Dış tarafa bakacak şekilde yerleştirildiklerinde, daha önceki üç çözüm Şekil 5.9'da görüldüğü gibi olacaktır.



Şekil 5.9 Oyuncular oluşturdukları açının dışına bakarlar. Hepsi dik açı ilişkisi olan üç yaklaşım gösterilmiştir.

Bu dik açılı yanyana örneklerin tümünde oyuncular ön taraftan görüntülenirler. Arka taraftan çekim yapmak da mümkündür. Şekil 5.10 üç yaklaşım sergiler.



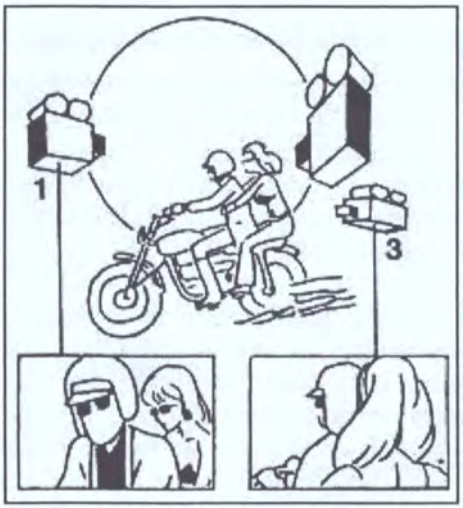
Şekil 5.10 Bir Önceki şekildekine (Şekil 5.9) benzer bir düzenlemeyle kamera oyuncuları arkadan görüntüler.

Oyunculardan Birinin Arkası Diğerine Dönüktür

Bu durum sadece çok özel koşullarda gerçekleşir. İki kişi aynı ata, bisiklete ve motosiklete ya da kanoya binerler ve bulundukları zorunlu durumda konuşurlar. Ön taraftaki kişi genellikle başını çevirir, gözünün ucuyla diğerine bakar. Böyle sahnelerde konuşmaları kaydetmek için en çok kullanılan düzenlemeler, dış karşı açı ile paralel kamera konumlarıdır.

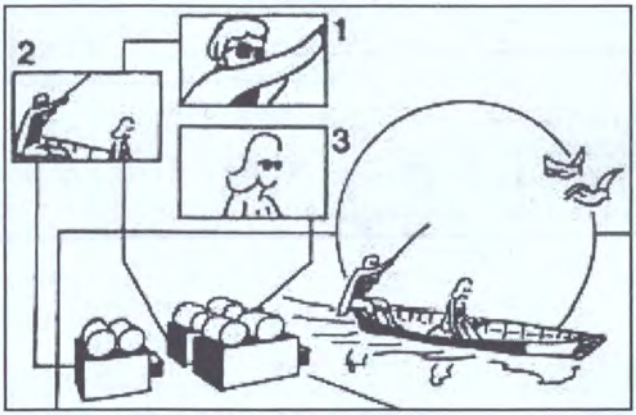
Sahneler hareketli bir aracın kullanılmasını içerir. Hareketli araç sahnenin çekimini güçleştirir. Çünkü kuramsal olarak kamerayı aynı hızda hareket eden diğer bir aracın üzerine yerleştirmemiz gerekir. Tanıtıcı çekimler (üçgenin tepesindeki iki numaralı yer), genellikle hareketli bir kamera platformundan yapılır. Ancak hareketli araç içindeki oyuncuların yakın çekimlerini doğru ve hatasız elde etmek oldukça güçtür. Bu nedenle yakın çekimler stüdyoda durağan bir araç içinde yapılır. Hareketli bir arka fon yaratmak için, arka planda film gösterilir. Oyuncuların önünde dönen bazı engeller etkiyi bütünler. Bu görsel göz boyacılığa başvurmakla çekimler denetlenebilen koşullarda gerçekleştirilir. Araç gösteri perdesinin önünde, dönebilen bir taban üzerine yerleştirilir. Böylece oyuncular kameraya hem yaklaşabilirler hem de uzaklaşabilirler.

Üçgen kamera düzeninde, 1 ve 3 numaralı kamera konumları bu çekimi başarabilir. 1 ve 3 numaralı kameralar, Şekil 5.11'de görüldüğü gibi dış karşı açı durumundadır.



Şekil 5.11 Arka arkaya konumlandırılan iki oyuncu için dış karşı açı düzeni.

İkinci yaklaşım paralel kamera düzenidir. 2 numaralı kamera her iki oyuncuyu görüntülerken, 1 ve 3 numaralı kameralar oyuncuları tek tek görüntüler (Şekil 5.12).



Şekil 5.12 Arka arkaya yerleştirilmiş iki oyuncunun görüntülenmesinde uygulanan paralel kamera düzeni.

Ortak görüntü ekseni üzerinde ilerleme, paralel kamera düzenlemesinde 1 ile 2 ya da 3 ile 2 numaralı kamera konumlarının kullanılmasıyla yapılabilir. Bir çekimden diğerine yapılacak kesme ile sadece sayısal kontraslık değil, oyunculardan birinin de vurgulanması sağlanır.

Bu tür sahnelerin görüntülenmesinde bir diğer yaklaşım ise, sahneyi tek bir kamera konumundan yapılan bir çekimle görüntülemektir. Genellikle bu konum, üçgen düzenlemedeki iki numaralı (tepe noktası) kamera konumudur.

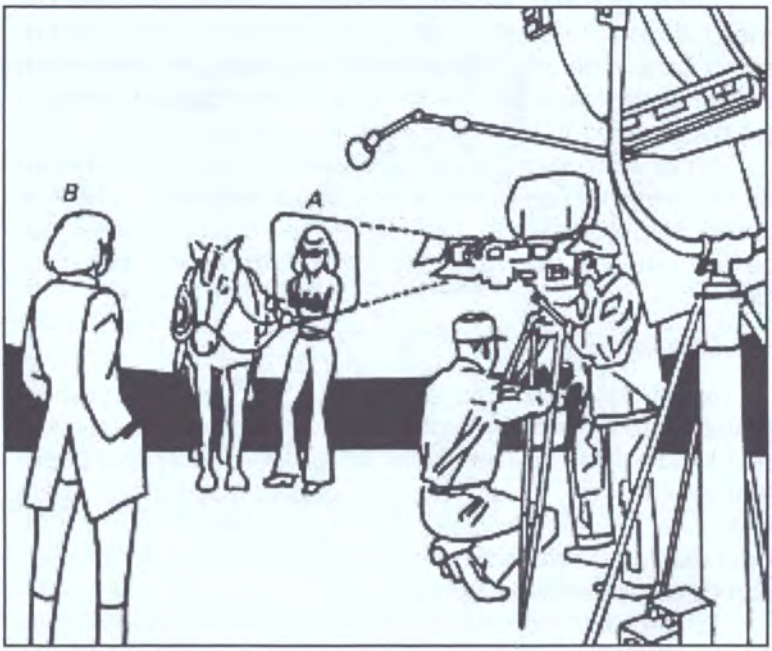
Uyarılar

İki ya da daha fazla oyuncunun tek çekimleri yapıldığında hatalar ortaya çıkabilir. Kamera sette, yeniden konumlandırıldığında, mercekler ve ışıklar değiştirilip düzenlendiğinde, yeni çekim özellikle önden yapılan bir yakın çekim ise oyuncunun bakış yönü çoğunlukla unutulur. Önceki çekimde, sola bakan bir oyuncu farkında olunmadan sağ tarafa yöneltilirse, sekans kullanılamaz hale gelir.

Karşılıklı konuşan iki oyuncunun tek çekimleri yapıldığında, diğer oyuncuyu daha önce bulunduğu noktada kameranın görüş açısı dışında tutmak iki nedenle yerinde olacaktır.

1. Bu uygulama ile kameranın aksiyon çizgisinin diğer tarafına yerleştirilmemesi sağlanır.
2. Konuşmalarını boşluğa yapmaktansa karşısında bulunacak birine yöneltmesi, oyuncunun davranışlarının daha doğal olmasına neden olacaktır.

Oyuncunun tek çekimi yapılırken, herhangi bir nedenle ikinci oyuncu yoksa, oyuncuya kameranın güneşliğinin yanında bir referans noktası gösterilmelidir. O oyuncunun yerinde bir teknisyen durabilir ya da bu amaç için bir nesne seçilebilir. Şekil 5.13 bu durumu göstermektedir.



Şekil 5.13 Kamera konumunun doğruluğundan emin olmak için çekimi yapılmayan oyuncu kameranın görüş alanı dışında tutulur. (B) oyuncusu ya da onun yerine geçecek bir kişi, (A) oyuncusu için doğru bir referans noktası sağlamak için çekim alanı dışında tutulur. Böylece daha önceki çekimde görülen bir nesne ya da oyuncu üzerinde dikkatini yöneltmesi sağlanır.

Oyuncular kameranın merceğine doğru bakmaktan sakınmalıdırlar. Oyuncunun kameranın merceğine bakması aksiyon çizgisinin yönünü bozar ve seyirci oyuncunun diğer oyuncuya değil, doğrudan kendisine baktığını hisseder. Öykülü filmlerde, oyuncu sadece özel koşullarda kamera merceğine doğru bakabilir.

1 Laurence Olivier'in *Richard 3* filminde yaptığı gibi, oyuncu seyirci ile konuşabilir. Bu, tiyatrodan alınmış bir uygulamadır. Oyuncular sahnenin akışını bozarak

olaylar hakkında kendi kişisel görüşlerini seyirciye aktarırlar. Kabul edilen bir uygulamadır, ancak olayların akışını yok edebilir.

2 Daha geçerli bir uygulama, oyuncunun bir radyo ya da TV spikeri olarak kullanılmasıdır.

Birinci örnekte; oyuncu seyirci ile doğrudan ilişki kurar. Seyirci artık olayların gözlemcisi değildir.

İkinci örnekte ise; oyuncu diğer oyuncu ile ilişkide olduğu zaman seyirci yalnızlık duygusuna kapılır. Bu nedenle oyuncunun doğrudan kameraya bakmasını seyirci daha doğal karşılar.

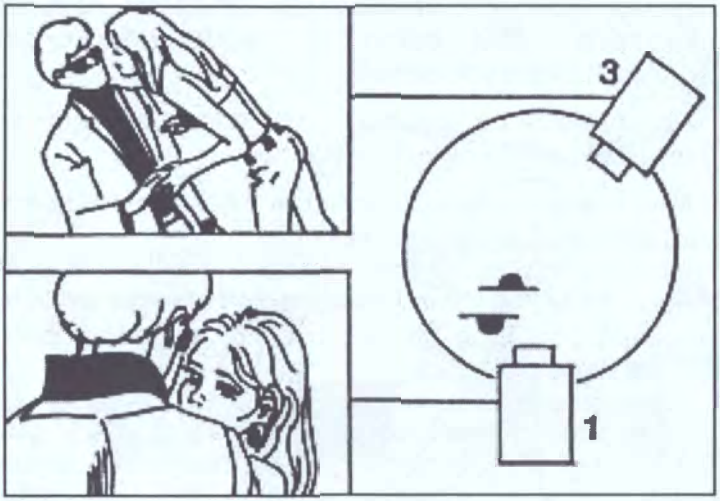
Bu sahneler tutumlu kullanılmalıdır. Oyuncu sürekli olarak kamera merceğine bakmak zorunda değildir. Özellikle bakışlarını belli bir noktaya değil, bir başka tarafa da yöneltebilir, sonra ansızın kameraya dönerek konuşmasının önemli bölümlerini merceğin içine bakarak söyleyebilir. Böylece konuşmanın o bölümü vurgulanır.

Kamera uzaklığı

Geriye doğru baktığımızda, iki oyuncunun arasındaki konuşmaların görüntülenmesi için verilen örneklerde üç sınırlama dikkatimizi çeker.

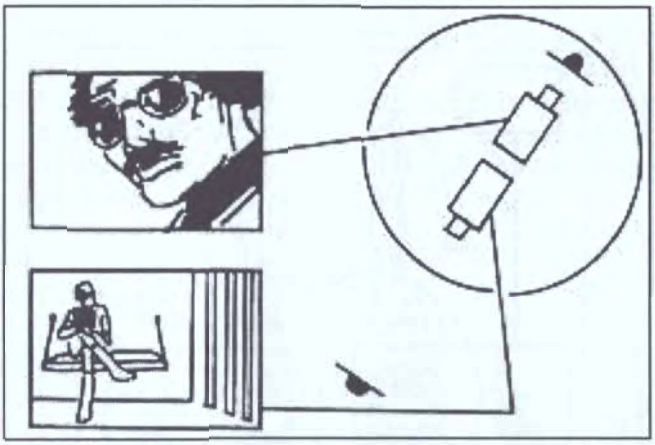
1 Tüm çekimler yakın çekimdi.
2 İki oyuncu da aynı boy düzeyindeydi.
3 Kameralar her iki çekimde de aynı düzeyde idi.

Ancak bunlara daha başka şeyler de eklenebilir. Üçgen ilkesindeki üç köşe, üzerlerinde kameraların hareket etmelerine olanak sağlayan eksen çizgiler oluştururlar. Değişik kamera uzaklıkları, görsel olarak hem görüntüyü vurgulayabilir hem de sahnenin görsel sunumuna canlılık getirebilir. Dış karşı açı düzenlemesinin kullanıldığı bir örnekte, 1 numaralı kamera yakın çekimde iken, 3 numaralı kamera bel çekiminde olabilir. Şekil 5.14 böyle bir durumu göstermektedir.



Şekil 5.14 Dış karşı açı kamera konumları için değişik kamera-konu uzaklıkları.

Benzer şekilde, birbirinden oldukça uzakta bulunan iki oyuncu görüntülenirken uzaklıkların farklı olması, iki oyuncudan önemli olanı üzerinde dikkatin yoğunlaşması için faydalıdır. Örneğin, diyelim ki bir hapishane hücresinde avukat tutukluya soru sormaktadır ve sahnede güçlü durumdadır. Avukatın soruları ve yanıtları bekleme yöntemi öyküde önemlidir. Buna karşın, tutuklunun davranışı pasif ve işbirliğinden uzaktır. Avukatın yakın, tutuklunun boy çekiminde gösterilmesiyle, kamera ile oyuncu arasındaki uzaklığın değişimi bu durumu vurgulayacaktır (Şekil 5.15).



Şekil 5.15 İç karşı açı kamera konumları için değişik kamera-konu uzaklıkları.

Bu uzaklıklar çift olarak kullanılmalıdır. Dört değişik uzaklıktan (iki çift) daha fazlasını kullanmamak iyi sonuçlar elde etmek için yeterlidir. Örneğin, konuşma sahnesinin yarısı 1 numaralı konumdan alınan bel ile 3 numaralı konumdan alınan yakın çekimlerle görüntülenir. Daha sonra, sahnenin diğer yarısı

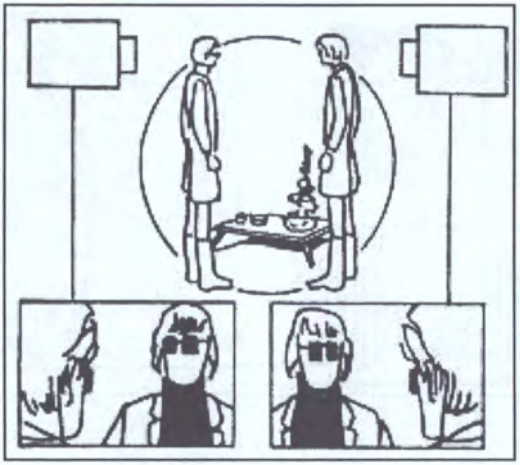
1 numaralı konumdan alınan yakın,

3 numaralı konumdan alınan bel çekimleriyle görüntülenir.

İkinci çift ana çekimlerde uzaklık değişiminin ters çevrilmesiyle güçlü ve yalın bir görsel sunum elde edilir.

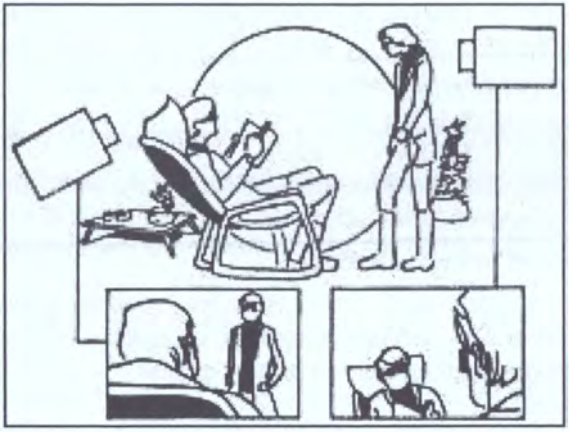
Kamera ve oyuncu yüksekliği

Kamera yüksekliği görsel sunumu etkiler. Konuşmalarda kamera merceğinin yüksekliği, genellikle oyuncuların oturma ya da ayakta durmalarına bağlıdır.



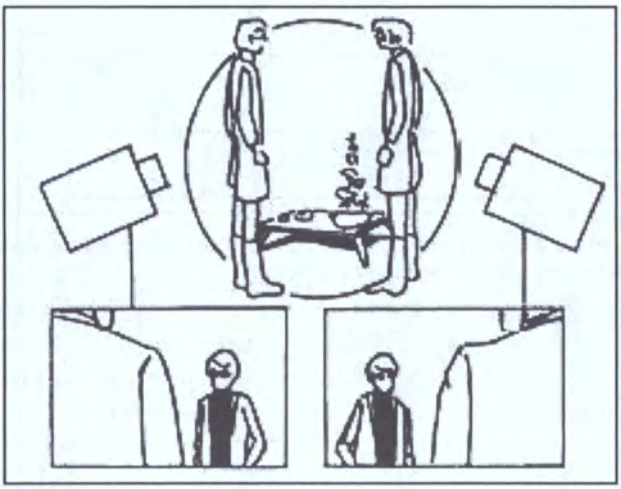
Şekil 5.16 Her iki kamera da görüntüledikleri oyuncularla aynı düzeydedir.

Eğer oyuncunun biri ayakta diğeri oturuyorsa kamera yüksekliği karşı çekimde değişebilir (Şekil 5.17).



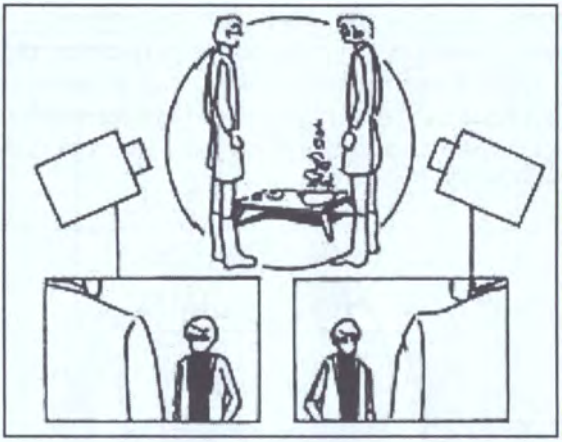
Şekil 5.17 Her kamera konumu için oyuncuların durumlarına uygun yükseklikler seçilebilir.

Önceki örnekte dış karşı açı düzenlemesi kullanıldı. Eğer aynı durumun (oyuncunun biri ayakta, diğeri oturmakta) görüntülenmesinde iç karşı açı düzenlemesi kullanılırsa, oyuncuların tek çekimlerinde kamera sırasıyla üst ve alt açı durumundadır. Sahne her iki oyuncunun bakış noktasından görülür (Şekil 5.18).



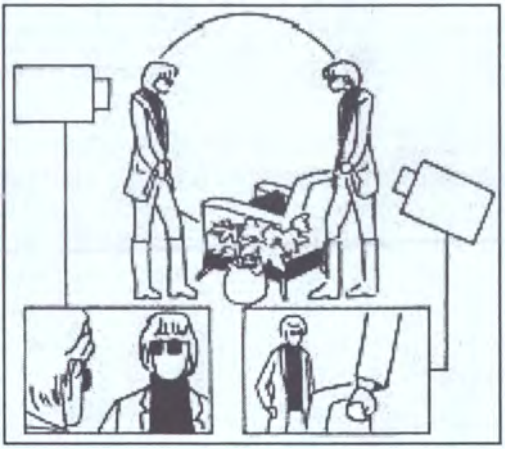
Şekil 5.18 İç karşı açı çekimlerinde uygulanan değişik kamera yükseklikleri.

Normal olarak aşırı alçak ve yüksek bakış noktalarından kişilere bakılmayacağından, kamera eğimi aşırı ise etki gerçeğe uygun olmayacaktır. Böyle açılar özel olayları ya da öykünün önemli noktalarını sarsıcı şekilde vurgulamak için saklanmalıdır. Oyuncular ayakta durdukları zaman, kameraların alt açıya yerleştirilmesiyle dış karşı açılı çekimlerin her ikisinde de oyuncuların boyları arasında farklılık elde edilir (Şekil 5.19).



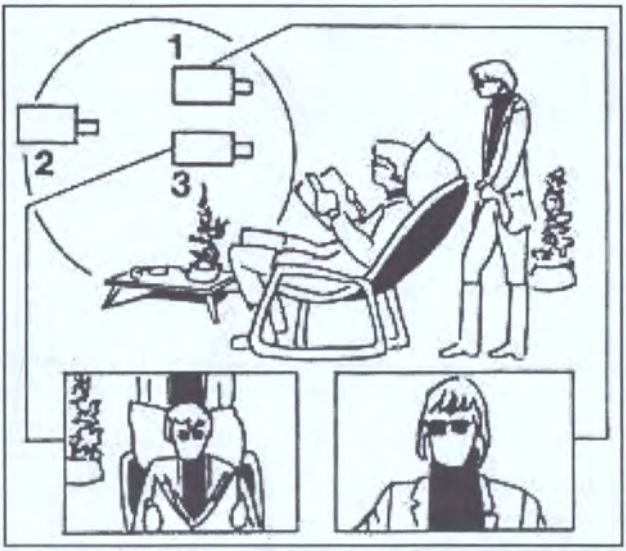
Şekil 5.19 İki kamera konumu da alt açıda olduğunda oyuncuların yükseklikleri arasında bir etkileşim yaratabilir.

Dış karşı açı düzenlemesine göre ayakta duran iki oyuncunun çekimi yapılırken, kameraların yüksekliklerinde oluşturulacak farklılık ile oyunculardan biri güçlü konuma getirilebilir (Şekil 5.20).



Şekil 5.20 Alt ve üst açı kamera konumlarının birlikte kullanılması oyunculardan birinin vurgulanmasına yardım eder.

Aksiyon çizgisi her zaman yatay değildir. Oyunculardan biri yatarken diğeri ayakta ya da dizleri üzerinde ise, üçgen kamera düzenlemesi de uygulanıyorsa, 1 ve 3 numaralı konumlar (bunlar aksiyon çizgisine yakındır) oyuncuların kafaları düzeyindedir. Bu nedenle de farklı yüksekliktedirler. Bu durumda dikey bir aksiyon çizgisi de mümkündür (Şekil 5.21). Her iki oyuncunun yakın çekimleri çizimde de görüldüğü gibi dikey kamera konumlarından yapılır. Eğer aksiyon çizgisi yatay, eğri ya da dikey uzanıyorsa, üçgen kamera ilkesi bu durumlar için de uygulanabilir.



Şekil 5.21 Üçgen kamera düzenlemesinin uygulanmasıyla dikey bir aksiyon çizgisi görüntülenebilir.

Yan yana yatan oyuncular

Sırt sırta ya da yüz yüze yerde yatan iki oyuncuyu perdede sırayla göstermek için dik açı kamera düzenlemesi ile görüntüleme yapılabilir. Kameralar yerdeki oyuncularla aynı düzeydedir veya oyuncuları yukardan, hem eğik açı-

dan hem de dikey durumdan görüntüleyebilirler (Şekil 5.22).



Şekil 5.22 Yan yana yatan iki oyuncunun görüntülenmesinde kullanılan dik açı kamera konumu.

Oyuncuların başları görüntü çerçevesinin kendilerine ayrılan bölümlerinde tutulur. Ancak görüntü çerçevesinin içindeki yüksekliklerinde bir değişim olabilir. Şekil 5.22'de adamın başı, 2 numaralı kamerada görüntü çerçevesinin sol üst tarafında iken, diğer kamerada görüntü çerçevesinin sol alt tarafındadır. Aynı durum sağ tarafta bulunan kadın için de geçerlidir. Görüntü çerçevesinde bulunduğu yer değişmemekle beraber çekimin birinde çerçevenin üst bölümü güçlü oyuncu tarafından doldurulur.

Kameralardan birini oyuncuların düzeyinden daha aşağıya yerleştirmekle çekimler dış karşı açı düzenlemesiyle de gerçekleştirilir. Bunu başarabilmek için oyuncuların bulundukları yer ön tarafa doğru eğimli olmalıdır. Stüdyoda bu yerleşim kolayca düzenlenebilir. Hatta dış çekimlerde, çekim önemli ise oyuncular yüksekçe bir düzlem üzerinde yatabilir ya da toprağa bir çukur kazılarak karşı çekimlerden biri için kamera buraya yerleştirilebilir (Şekil 5.23).



Şekil 5.23 Yan yana yatan iki oyuncunun görüntülenmesinde uygulanan dış karşı açı kamera düzeni: Oyunculardan birinin alt açı çekimi için bir platform kullanılabilir.

Film yapımcılarının çoğunluğu bütçe olanaksızlıkları nedeniyle tanıtıcı çekimleri olayın geçtiği çevrede, yakın çekimleri de stüdyo koşulları altında gerçekleştirmeyi yeğlerler.

Telefon konuşmaları

Telefonda karşılıklı konuşan iki oyuncunun çekimleri ayrı ayrı yapılır. Daha sonra konuşmanın süresini kapsayacak şekilde sırayla kurgulanır. Normal konuşmalardaki etkiyi elde edebilmek için, özellikle görüntü çerçevesi iki bölüme ayrıldığında, oyuncular karşıt yönlere bakmalıdırlar.

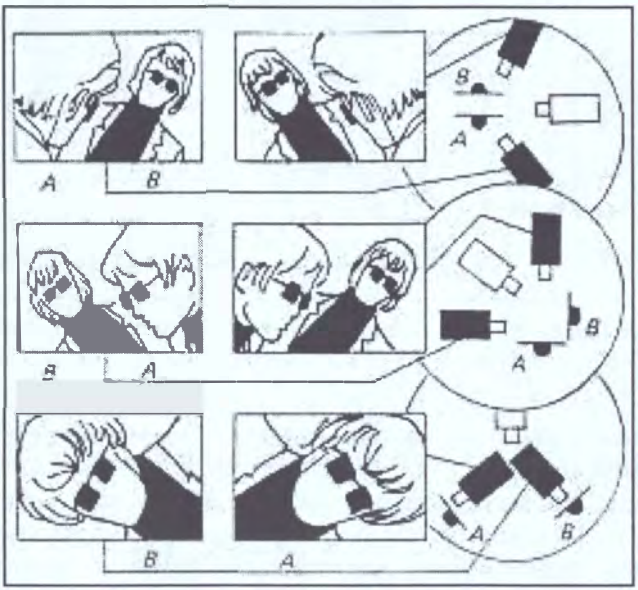
Oyuncular ayrı ayrı görüntülendikten sonra baskıda tek bir görüntü çerçevesi içinde birleştirilirler (Şekil 5.24).



Şekil 5.24 Telefonla konuşan iki kişinin çekimleri arasında genellikle karşıt bakışlar sürdürülür.

Karşıt köşegen düzenlemesi

Karşılıklı konuşan kişiler gövdelerini dik tutmak zorunda değildirler. Bazen dostça bir ilişkiyi ya da rahat bir ruhsal durumu anlatabilmek için oyuncunun başı yana doğru yatabilir. Bu durum, yakın çekimlerde görsel düzenlemeyi karşıt köşegenler ilişkisine göre oluşturmak için bir fırsattır (Şekil 5.25).



Şekil 5.25 Çekimlerin kompozisyonunda karşıt köşegen düzenlemeler, üçgen kamera konumlarından herhangi biri ile elde edilebilir.

Bu görsel düzenleme üçgen konumundaki kameraların herhangi biri ile gerçekleştirilebilir. Geniş perde kompozisyonları bu uygulama için de uygundur. Şekil 5.26 bu konuda bir örnektir.

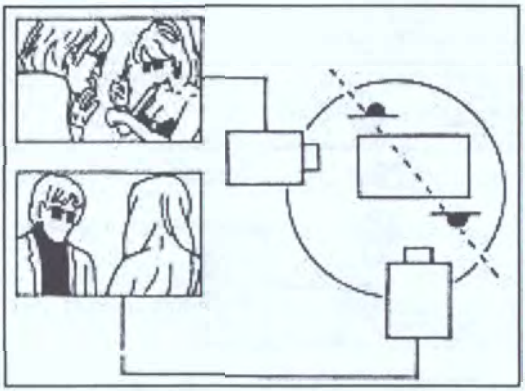


Şekil 5.26 Geniş perde kompozisyonları da diyagonal görüntü düzenlemelerine uygundur.

Kişiler konuşurken ya da birbirlerine bakarlarken kendilerine özgü bir şekilde dururlar. Gövdeleri çok seyrek olarak mükemmel bir şekilde sıralanırlar. Diğer oyuncunun azıcık yan tarafında durmak psikolojik olarak oldukça rahattır. Bu nedenle, dış karşı açı konumundaki kameraların bakış açısına göre oyuncular sıra halinde görünebilirler veya aralarında küçük ya da büyük bir boşluk olabilir.

Eğer oyuncular çok iyi sıralanırlarsa, dış karşı açı düzenindeki kameralar aksiyon çizgisinin oluşturduğu eksen çizgiye yakın, ancak güçlü oyuncunun kötü bir görüntüsünü verecek şekilde ona paralel olmamalıdırlar. Oyuncuları karşıt köşegen düzenine göre görüntülemek iyi sonuç verir. Kameraya yakın oyuncunun burnunun ucu görülmemelidir. İki oyuncu arasında küçük bir açıklık varsa,

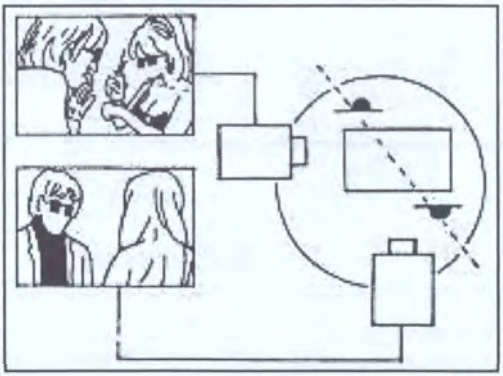
dış karşı açı düzenindeki kameraların aralarındaki ilişki şekil 5.27'de görüldüğü gibidir.



Şekil 5.27 Dış karşı açılar oyuncular arasındaki boşluğu küçük gösterirler.

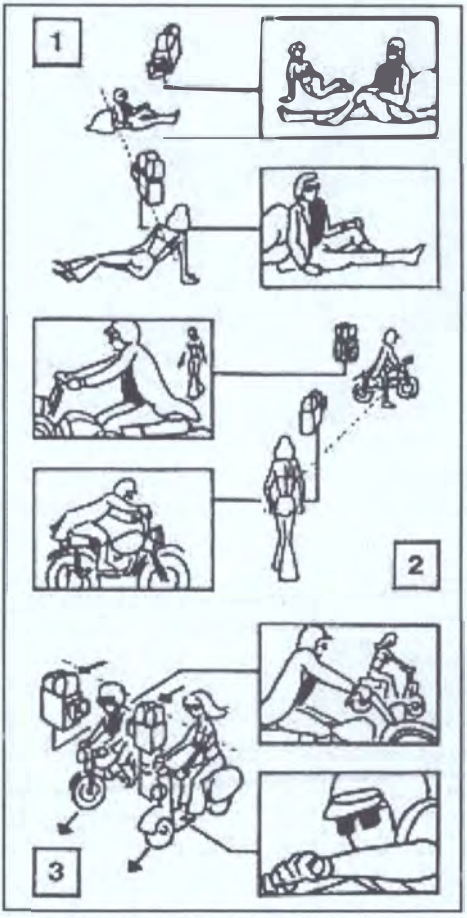
Çekimlerin birinde köşegen düzenleme sürdürülürken, diğer kamera, arkası kameraya dönük oyuncunun omuzu üzerinden sahneyi görüntüler.

Eğer oyuncular arasındaki açıklık büyük ise (böyle durumlar oyuncular arasında bir nesne ya da bir mobilya parçası bulunduğunda oluşur), şekil 5.28'de görüldüğü gibi, dış karşı açı düzenlemesi dik açı düzenlemesine dönüşür.



Şekil 5.28 Dik açı kamera konumu, oyuncular arasında geniş bir boşluk olduğunda uygulanabilir.

İç ve dış karşı açı çekimlerindeki karşıtlık, oyunculardan birinin yönünü bozar. Ancak aksiyon çizgisi etkinliğini sürdürdüğüne göre çekimlerin kullanılışı doğrudur (Şekil 5.29).

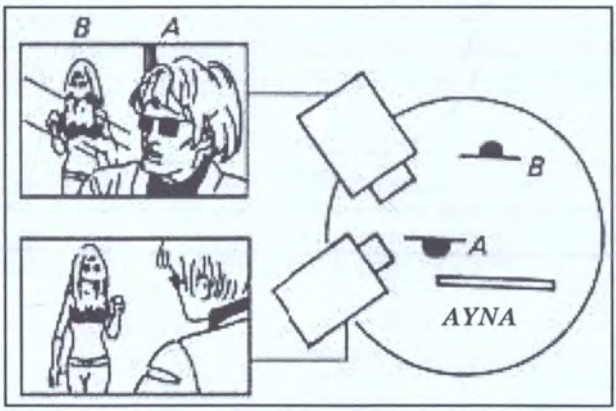


Şekil 5.29 Oyuncuların gövde konumları ya da hareket yönleri nedeniyle bu üç örnekte kameraların üçgen yerleşim ilkesi bozulmuş görünmektedir. Ancak kamera konumlarının aksiyon çizgisine uygun olmaları nedeniyle tüm örnekler doğrudur.

Bu durumlarda kameralar aksiyon çizgisinin bir tarafında kalırlar. Birinci örnekte, dış karşı açılı çekimde oyuncunun bacakları sola, iç karşı açıda sağa doğru uzanır. Oyuncuların gövde durumları hesaba katılmadığına ve sadece başları arasında akan aksiyon çizgisi önem taşıdığına göre örneklerin tümü bu kurallara uygundur. Üçüncü örnekte olduğu gibi, kameralar oyuncuları izliyorlarsa görüntü çerçevesinde aksiyonun yönü ters görünür.

Oyuncunun aynada yansıması

Aynalar film yapımcılarını sürekli olarak büyülemişlerdir. Bir, iki ya da daha fazla ayna kullanılabildiği halde, çekimlerde bir tek aynanın kullanılması daha yaygındır. İki oyuncuya bağlı olarak oyuncuların arkasında, yanında ve aralarında olmak üzere aynaların üç önemli yerleşim durumu vardır. Örneğin, ayna oyuncuların arkasında ise, birinci çekimde oyunculardan biri ön planda ve arkası aynaya dönüktür. İkinci oyuncu ise çekim açısı dışındadır. Fakat görüntüsü aynadan yansır (Şekil 5.30).



Şekil 5.30 Ayna kullanılan bir sahnede dış karşı açı uygulamasına basit bir örnek. Oyunculardan birinin görüntüsü aynadan yansır.

6

ÜÇ OYUNCULU KONUŞMA SAHNELERİ

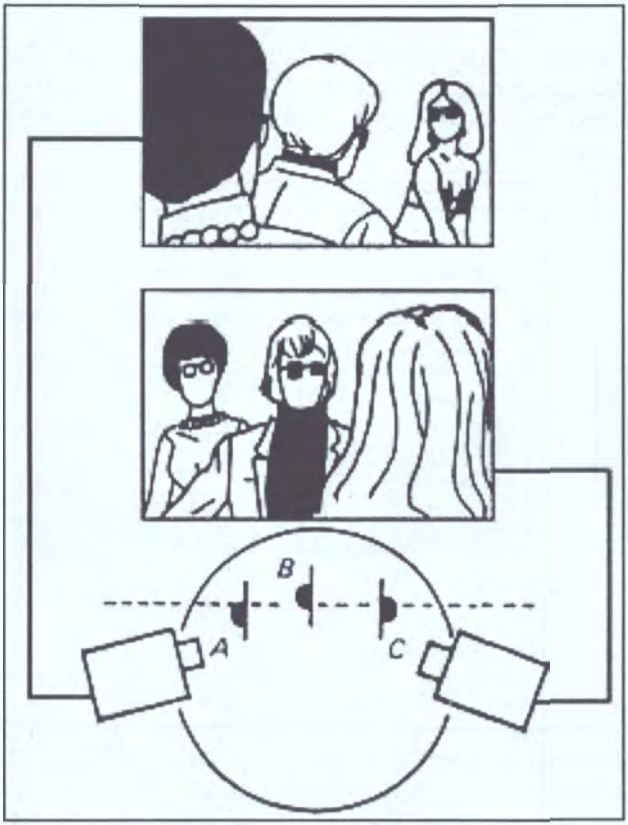
Üç oyuncu arasında geçen bir konuşmayı görüntülemek için değişik görsel yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bunun için üç temel çizgisel düzenleme vardır.

1. Düz çizgi
2. Dik açı ya da "L" düzenleme
3. Üçgen düzenleme

Düzenlemelerin her biri, en mükemmel sonucu ortaya koyacak değişik çözümler sunarlar.

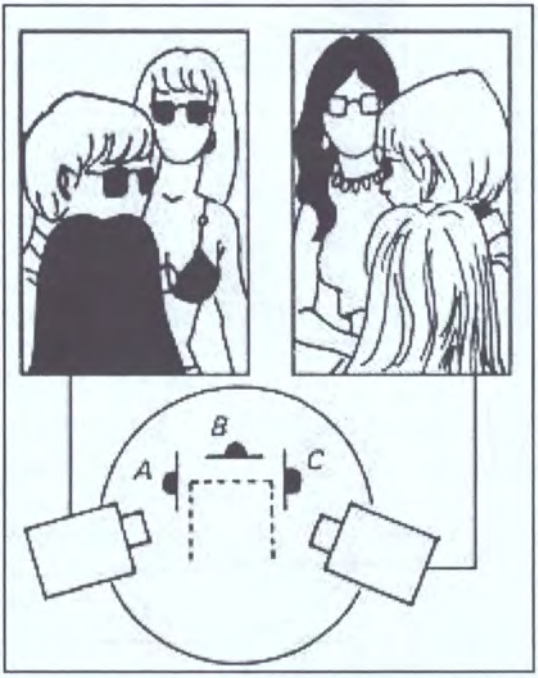
Düzenli örnekler

Daha önce olduğu gibi, kamera ana çekimler için aksiyon çizgisine yakın yerleştirilir. Eğer üç oyuncu da düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirilmiş ise, görüntü çerçevesi içinde bulundukları yerleri çekimlerin hepsinde korurlar. (Şekil 6.1).



Şekil 6.1 Oyuncular düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirildi ve iki dış karşı açı kamera konumundan görüntülendi. Tüm oyuncular her iki çekimde de çerçeve içinde bulundukları yerleri korudular.

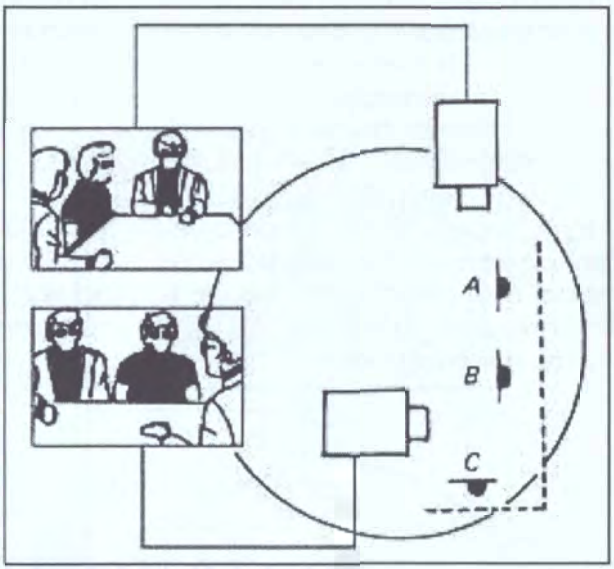
Burada oyunculardan ikisi arka arkaya durur ve üçüncü oyuncuya bakarlar. Ancak her iki uçtaki oyuncu, ortadaki oyuncuya doğru bakacak şekilde de yerleştirilebilir (Şekil 6.2).



Şekil 6.2 C şeklinde yerleştirilen üç oyuncu iki dış karşı açı kamera konumundan görüntülenebilir. Oyuncuların hepsi, her iki çekimde de çerçeve içinde bulundukları yerleri korurlar.

Örneklerde oyuncuların tümü ayaktadır. Ancak bir ya da iki oyuncuyu oturtmakla veya oyuncuları sahne üzerinde çeşitli yükseltilere yerleştirmekle değişik görsel düzenlemeler elde etmek mümkündür. Oyuncular arasında değişik uzaklıkların da oluşturulmasıyla bu düzenlemeler düz çizgi düzenlemesinin neden olduğu soğuk havayı giz-

lemeye yardım edecektir. L şeklindeki bir düzenleme dik açı kamera konumları ile görüntülendiğinde, şekil 6.3'te görüldüğü gibi, oyuncular her iki ana çekimde de bulundukları yerleri korurlar.



Şekil 6.3 L şeklinde düzenlenmiş oyuncular iki dış karşı açı kamera konumundan görüntülenir. Her iki çekimde de çerçeve içinde bulundukları yerleri korurlar.

Düzensiz örnekler

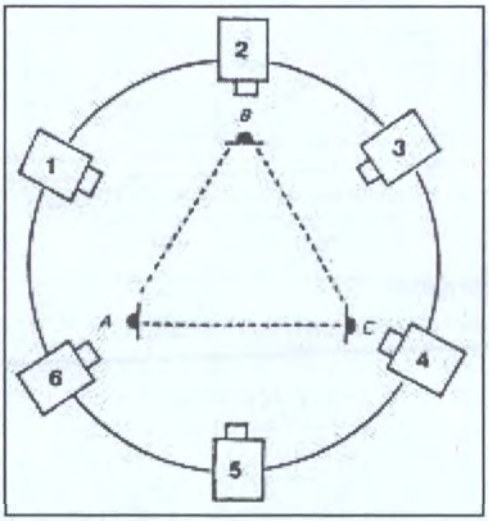
Oyuncular üçgen şeklinde yerleştirildiklerinde, iki aksiyon çizgisi güçlü oyuncuda birleşir ve sahnede tek bir çizgi etkin olur. Seyirci ve perdedeki kişiler için ilgi merkezi ikinci derecedeki oyunculardan herhangi biri tarafından değiştirilebilir. Bu oyuncu dikkatin yönlendiricisidir. Başını etkin oyuncudan bir diğer oyucuya çevirmekle bakışını yönelttiği oyuncu etkin duruma geçer. Bu, iki yöntemle uygulanabilir.

1 İlgi merkezi sürekli olarak iki oyuncu arasında değişir. Üçüncü oyuncu pasif durumdadır. Bu oyuncu başının hareketi ile güçlü duruma gelen oyuncuyu belirler.

2 İlgi merkezi üçgen şeklinde yerleştirilmiş oyuncuların çevresinde hareket eder. Oyuncular sırayla ilgi merkezi olurlar.

Dış karşı açılı kameralar için üç temel çekim yöntemi vardır. Bunlar düzensiz örnekler sağlar. Çünkü oyuncuların geometrik düzenlemesi, onların hiçbirine görüntü çerçevesi içinde değişmeyen bölümler sağlamaz.

Bu formüller için gerekli kamera yerleri, şekil 6.3.a'da gösterilen altı kamera konumunda ikisinin seçimi ile sağlanır. Örnekte, oyunculardan her biri, dış karşı açı konumundaki iki kameranın görüntülediği üçgen düzenlemenin tepe noktası durumundadır.

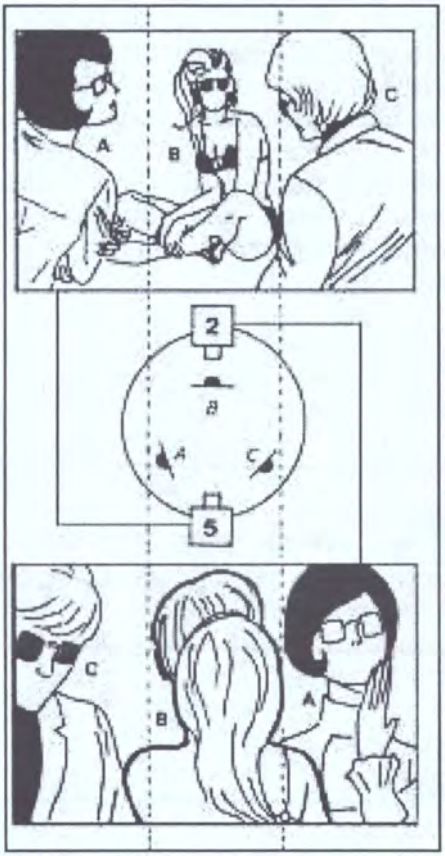


Şekil 6.3.a Üçgen şeklinde yerleştirilen oyuncular ve mümkün olan altı kamera konumu.

Yöntem A

İki yanda bulunan oyuncuların yerleri değişirken, grubun ortasında bulunan etkin oyuncu her iki ana çekimde de aynı yerde kalır.

Bu yönteme göre, oyuncular karşıt durumdaki iki kamera konumu arasına dikkatle yerleştirilerek sırasıyla bir önden bir arkadan görüntülenir (Şekil 6.4).



Şekil 6.4 Yöntem A.

Bu çözüm, birbirine yakın yerleştirilmiş gruplar için çok mükemmel uygulanır. Durumun belirgin olmayışı ya da ilişkilerin sıkı olması, oyuncuların hareket ve tepkilerinin incelenmesini gerektirdiğinden topluluk ikiye bölünür ve sırayla gösterilir.

Yöntem B

Burada dikkatin yönlendiricisi durumundaki oyuncu (sessiz bir seyirci gibi), görüntü çerçevesinin yan tarafına yerleştirilir. İzleyen çekimde ise karşı tarafta görünür.

Diğer iki oyuncu (diyagonal aksiyon çizgisi boyunca) birbirlerine göre durumlarını ve görüntü çerçevesi içinde bulundukları yerleri korurlar (şekil 6.5'te gösterildiği gibi).

Oturan, ayakta duran oyuncular ve değişik çekim uzaklıkları sahneye çeşitlilik katar.

Yöntem C

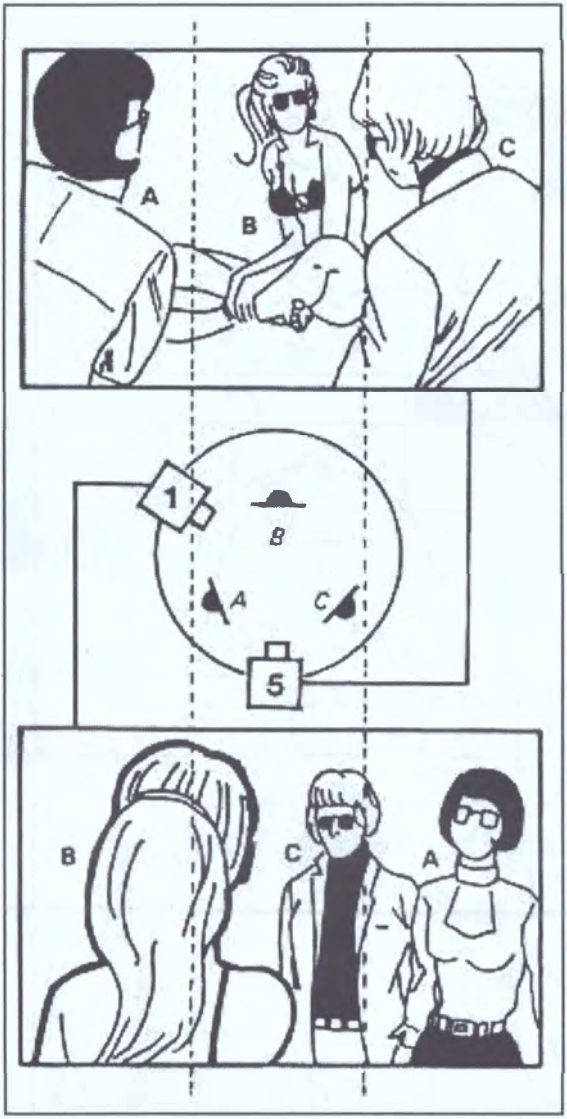
Etkin oyuncu görüntü çerçevesinin yan tarafına yerleştirilir ve her iki çekimde de aynı bölümde kalır. Diğer oyuncuların bulundukları yerler çekimden çekime değişir.

B yönteminde, aksiyon çizgisi köşegen şeklinde arka plana doğru uzanır. Dikkati yönlendiren oyuncu görüntü çerçevesinin yan tarafına yerleştirilir.

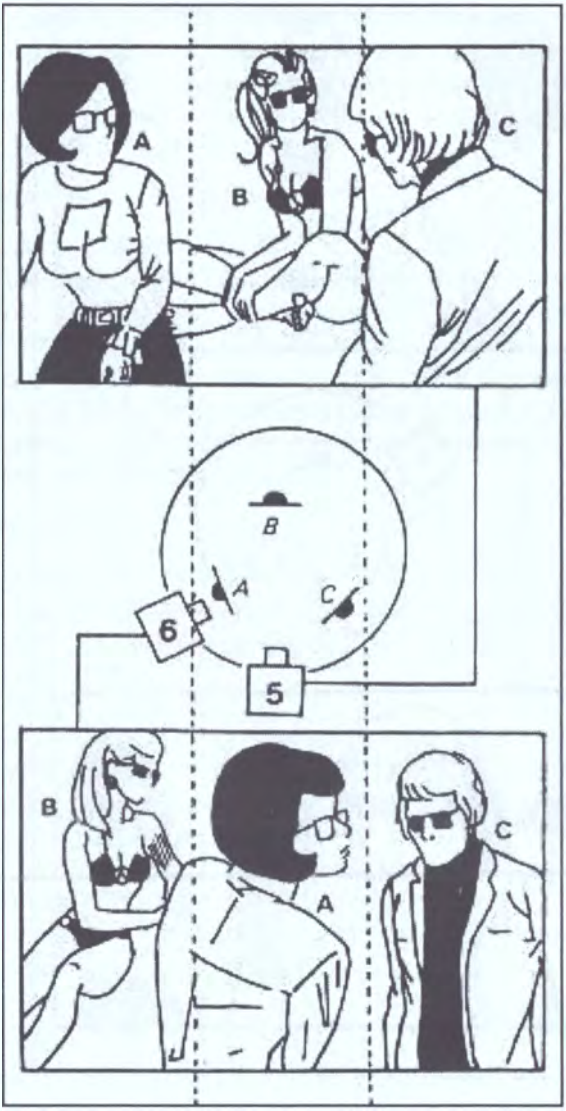
C yönteminde, aksiyon çizgisi ön planda bulunan iki oyuncu arasından geçer ve yataydır. Dikkati yönlendiren oyuncu ise arka taraftadır (Şekil 6.6).

Üç yöntemin hepsinde de oyuncuların sırası (üst çerçevede görüldüğü gibi) A,B,C düzenindedir.

Düzendeki değişiklik (alt çerçevede görülen) çeşitli yöntemlerin etkisini gösterir.



Şekil 6.5 Yöntem B

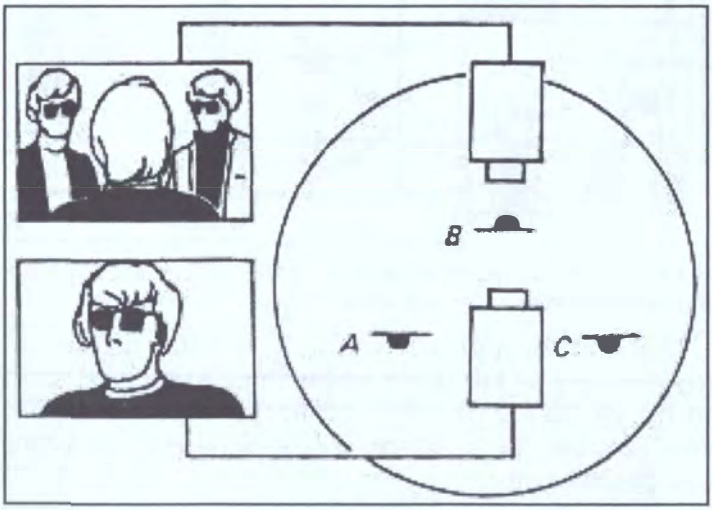


Şekil 6.6 Yöntem C

Dış ve iç karşı açı kamera konumları

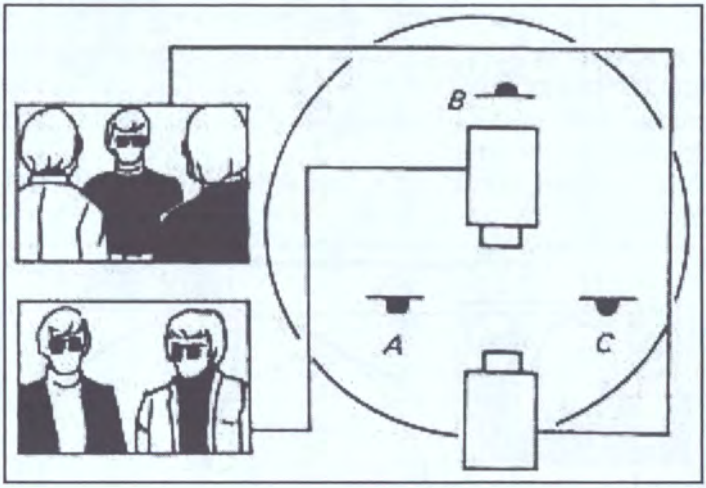
Dış ve iç karşı açı kamera konumlarının birleştirilmesi görüntüde "sayısal karşıtlık" diye adlandırılan sonucu doğurur. Çünkü iç karşı açı kamera konumu topluluğun sadece bir bölümünü görüntülerken, dış karşı açı kamera konumu topluluğun tümünü görüntüler. Bu durum görsel anlatıma çeşitlilik katar.

İki yaklaşım mümkündür. Şekil 6.7 3'e 1 sayısal karşıtlığı gösterir.



Şekil 6.7 3'e 1 sayısal karşıtlık bir dış ve bir iç karşı açı kamera konumunun kullanımı ile elde edilir.

İkinci yaklaşım çekimler sırasında 3'e 2 sayısal ilişkiyi gösterir. Şekil 6.8'de görüldüğü gibi.

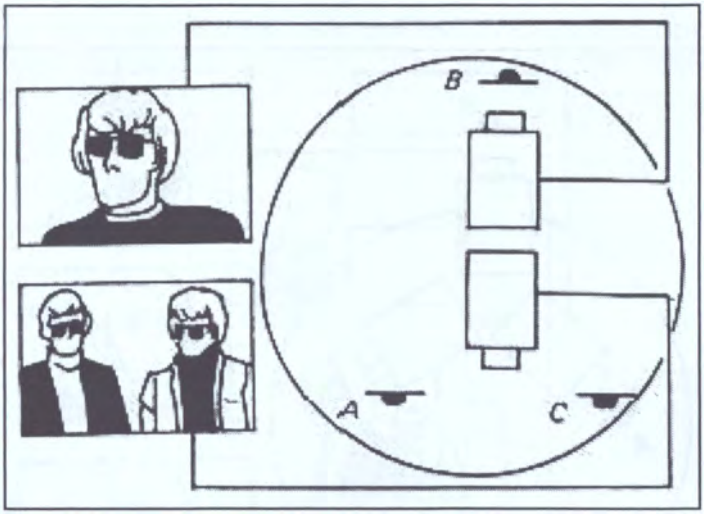


Şekil 6.8 3'e 2 sayısal karşıtlık bir dış ve bir iç karşı açı kamera konumunun kullanımı ile elde edilir.

Sahnede oyuncuların hepsinin ayakta durmalarının gerekmediğini bir kez daha vurgulamak isteriz. Oyunculardan biri ya da ikisi oturabilir, bir tarafa yaslanabilir ya da yerde yatabilir. Bu, o sahne için seçilmiş görsel düzenlemeye çeşitlilik katar.

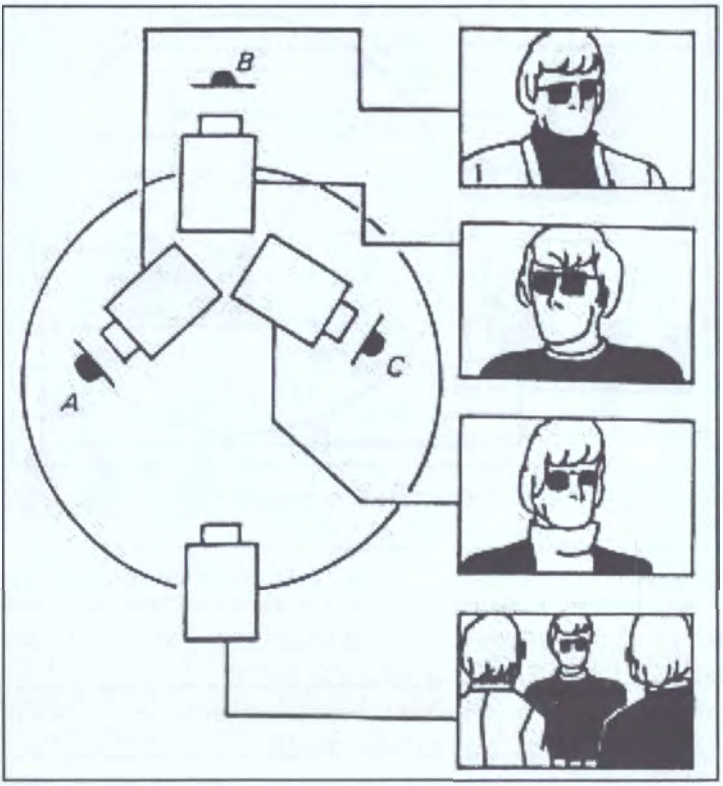
İç karşı açı kamera konumları

Üç kişilik bir grup ikiye bölünür. 2'ye 1 sayısal karşıtlık üçlü grubun görüntülenmesi için bir dizi olanak sağlar (Şekil 6.9).



Şekil 6.9 2'ye 1 sayısal karşıtlık iki iç karşı açılı çekimin kullanılmasıyla elde edilir.

Üç ayrı iç karşı açı kamera konumu, kabaca üçgen şeklinde yerleştirilmiş üç oyuncunun ayrı ayrı görüntülenmesi için kullanılabilir. Dış karşı açı kamera konumu ise tüm grubu çerçeveler. Bu çekim tanıtım çekimi olarak kullanılır ve zaman zaman seyirciye grubu yeniden hatırlatmak için kullanılır (Şekil 6.10).



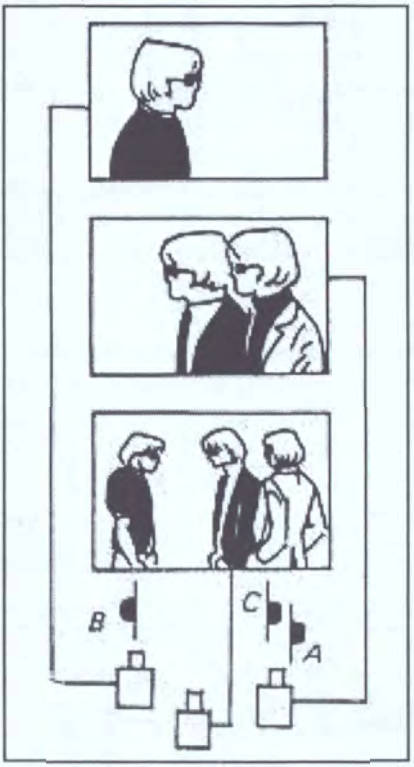
Şekil 6.10 İç karşı açı kamera konumları gruptaki oyuncuları tek tek ve ayrı ayrı görüntüler. Bu tanıtıcı çekim seyirciye grubun tümünü hatırlatır.

Oyunculardan biri diğer iki oyuncunun dikkatini üzerinde topladığında, oyuncular arasında ilgi yönünün doğruluğunu korumak önemlidir.

Paralel kamera konumları

Üç kişilik grup ikiye bölündüğünde, oyuncular paralel konumdaki kameralar tarafında profilden görüntüleneceklerdir.

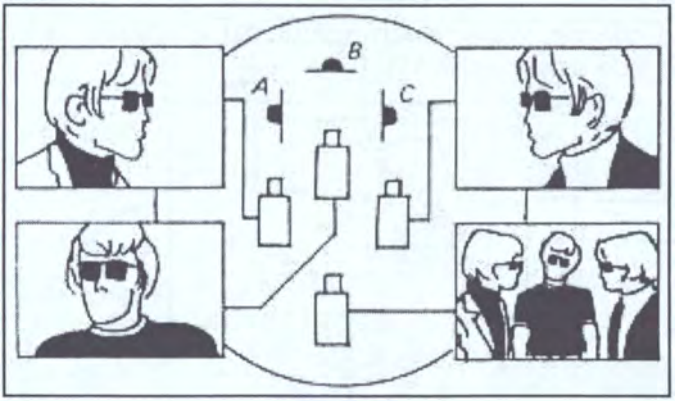
Oyuncuların ikisi de etkin durumdaki oyuncuya baktığından dikkatin yönlendiricisi yoktur. Bu yöntemle sayısal karşıtlık elde edilir (Şekil 6.11).



Şekil 6.11 Paralel kamera konumları üç kişilik bir gruba uygulanabilir. Bu yolla 2'ye 1 sayısal karşıtlık elde edilir.

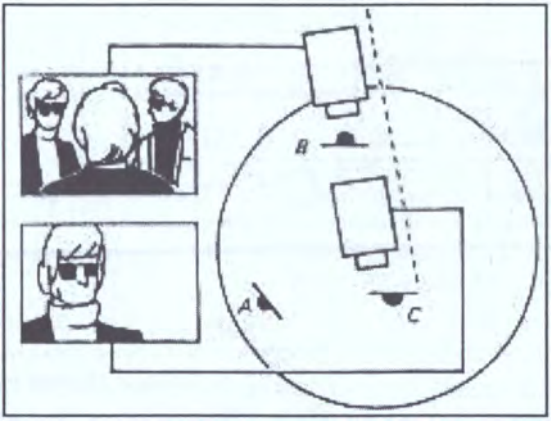
Tanıtıcı çekim, grubun tümünü kapsar ve geleneksel olarak sahnenin başında, ortasında ve sonunda kullanılır.

Eğer ortadaki oyuncu dikkatin yönlendiricisi gibi davranırsa grup üçe bölünebilir. Grubun her iki ucundaki oyuncular yandan, ortadaki oyuncu önden görülür (Şekil 6.12).



Şekil 6.12 Üç oyuncudan oluşan bir gruptaki oyuncuların tek tek görüntülenmesi paralel kamera konumları kullanılarak başarılabilir.

Ortak görüntü ekseni üzerindeki kameralar, ilk konumda grubun tümünü görüntülerken, ikinci konumda sadece etkin oyuncuyu yakın çekimde gösterir. Etkin oyuncu grubun ortasında veya grubun yan tarafında olabilir (Şekil 6.13).



Şekil 6.13 Ortak görüntü ekseni üzerindeki iki kamera konumu üçgen şeklinde bir grup oluşturmuş üç oyuncuyu görüntüleyebilir. Çekimlerden biri sahnedeki önemli oyuncuyu vurgular.

Oyuncuları değişik düzeylerde ve uzaklıklarda yerleştirmekle yeni görsel düzenlemeler elde edilir.

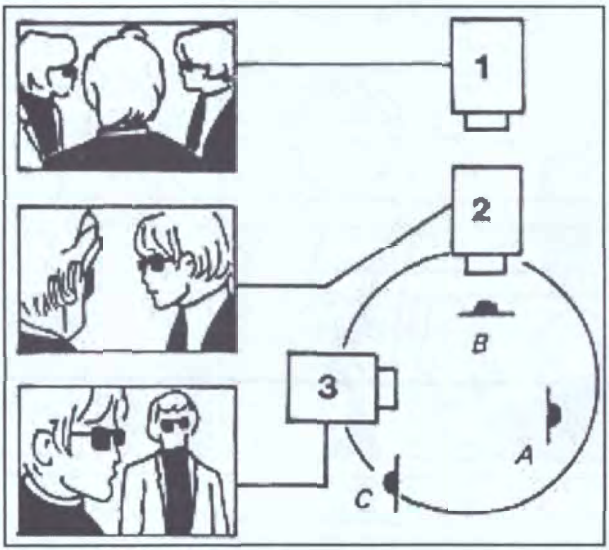
Eksen oyuncu

Üç oyuncunun çekimi, ana çekimlerin her birinde oyunculardan sadece ikisinin gösterilmesiyle yapılabilir.

Çekimlerin ikisinde de görülen oyuncu, her iki çekimde de görüntü çerçevesinin ya aynı yerini işgal eder ya da çekim değiştiğinde çerçevedeki yeri değişir.

Birinci durum üçgen düzenlemeye göre, diğeri kabaca düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirilmiş oyuncular görüntülenirken uygulanır. Her iki durumda da oyunculardan biri iki etkin kameraya göre eksen oyuncu durumundadır.

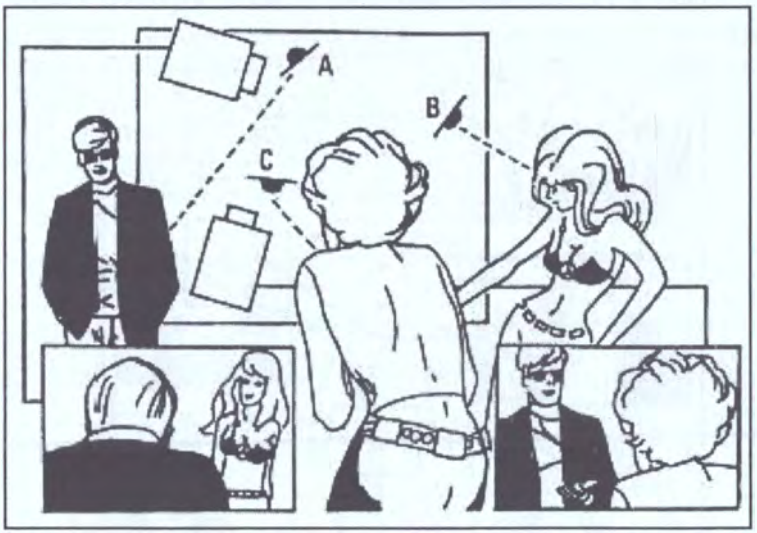
Şekil 6.14, ortadaki oyuncunun eksen oyuncu olarak kullanıldığı üçgen düzenlemeyi gösterir.



Şekil 6.14 Gruptaki oyunculardan biri dik açı konumundadır. İki ana çekimin birbirleriyle bağlanmasında eksen kişi olarak kullanılır. Bu eksen kişi her iki çekimde de çerçevenin aynı kenarında yer alır.

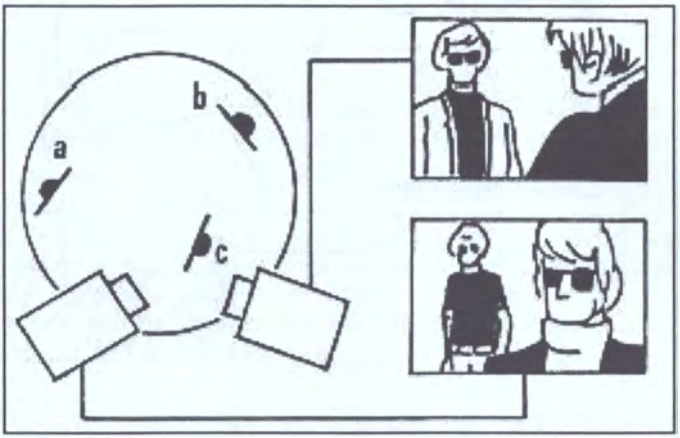
Örnekte, sahnenin tümü kamera 1'den görüntülenir. Kamera 2 ve kamera 3 ana çekimleri verir. Bazen burada olduğu gibi, tanıtıcı çekim, üçgen ilkesinin iki etkin kamerasından birinin eksen çizgisi üzerine yerleştirilen kamera ile yapılır. Etkin kameraların birbirleriyle dik açı oluşturduklarına ve ortadaki oyuncuyu (B) görüntü çerçevesinin aynı bölümünde tuttuklarına dikkat edin.

Bir önceki örnekte, eksen oyuncu her iki çekimde de ön planda idi. Eğer eksen oyuncu her iki çekimde de görüntü çerçevesinin aynı bölümünde tutulursa, çekimden çekime değişen uzaklık (eksen oyuncu çekimin birinde kameraya yakın, diğerinde, yani karşı çekimde arka plandadır) düzgün bir şekilde işler (Şekil 6.15).



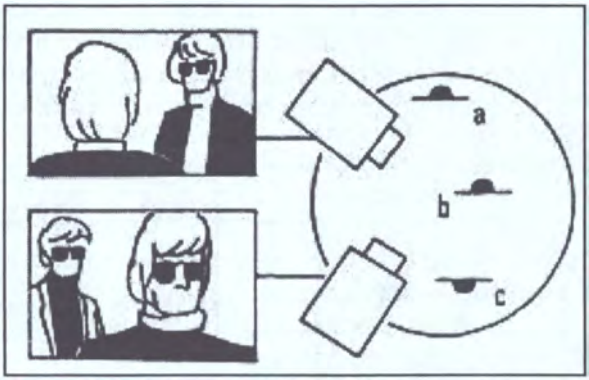
Şekil 6.15 Bu örnekte, ana çekimler paralel kurgulandıklarında eksen oyuncunun yeri ön plandan arka plana değişir. Diğer oyuncuların çerçeve içindeki konumları ise aynı kalır.

Karşı çekimde eksen kişi olarak kullanılan oyuncu, başını B oyuncusundan C oyuncusuna çevirerek ilgi merkezini değiştirir. Bir sonraki örnekte, eksen oyuncunun çevresinde bulunan iki kamera da dış karşı açı düzenine göre yerleştirilmiştir (Şekil 6.16).



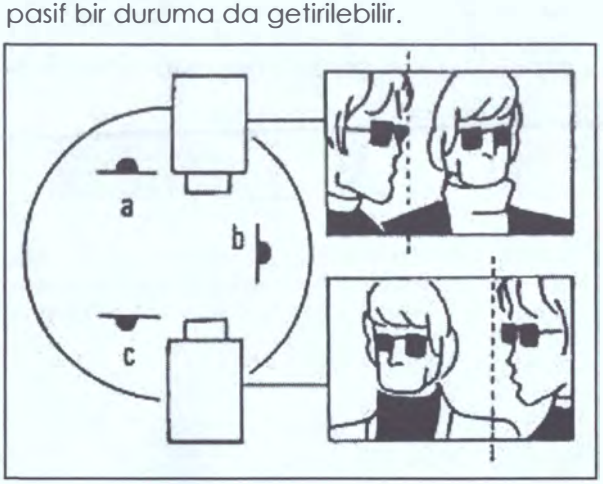
Şekil 6.16 Bir oyuncunun çevresine yerleştirilmiş iki dış karşı açı kamera konumu, o oyuncuyu grubun diğer oyuncularını görüntülemede eksen kişi olarak kullanır.

Eğer düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirilmiş oyunculardan ikisi üçüncü oyuncuya bakıyorsa, ortadaki eksen oyuncu her iki çekimde de görülecektir. Fakat şekil 6.17'de görüldüğü gibi, bu oyuncunun görüntü çerçevesindeki yeri çekimden çekime değişir.



Şekil 6.17 Düz çizgi düzen1emesine göre yerleştirilen oyuncuların eksen oyuncu kullanılarak görüntülenmesi. Ana çekimler sırayla paralel kurgulanır.

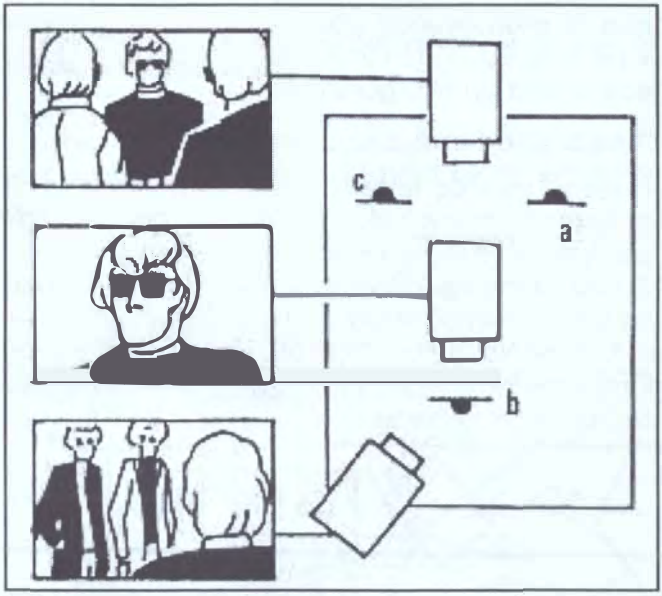
İncelenen örneklerde eksen oyuncu sahnede etkin durumdaydı. Fakat bu oyuncu için pasif bir tutum da mümkündür. Şekil 6.18'de A ve C sahnede etkindir. Ortada bulunan B, diğer oyucular arasındaki konuşmaları dinler. Ancak bu oyuncu her kamera için de eksen kişi durumundadır. Çekimlerde, sırasıyla görüntü çerçevesinin bir sağında bir solunda görülür. Oyuncunun pasif durumu profilden gösterilerek vurgulanır. Ayrıca görüntü çerçevesinde sadece üçte birlik bir bölüm bu oyuncuya ayrılarak iyice pasif bir duruma da getirilebilir.



Şekil 6.18 Bu örnekte eksen oyuncu pasif durumdadır. Ana çekimler değiştikçe bu oyuncunun görüntüdeki yerinde de değişme olur.

Sadece oyunculardan biri değil, kameralardan biri de eksen olarak kullanılabilir. Bu eksen kamera konumu, sahnede ilgi merkezi olarak seçilen oyuncunun yakın çekiminin elde edilmesi amacıyla dış karşı açı konumundaki iki kameradan birinin görüntü ekseni üzerinde ilerletilmesiyle sağlanır.

Etkin durumdaki B oyuncusunun yakın çekimi (Şekil 6.19), 1 ve 3 numaralı konumlardan yapılan çekimlerin arasına yerleştirilerek, ikinci çekimde A ve C'nin sahnedeki konumlarının değiştiğinin fark edilmemesi sağlanır.



Şekil 6.19 Etkin oyuncunun yakın çekimi, üç oyuncunun da görüntülendiği iki dış karşı açılı çekimin birbirine bağlanmasında eksen çekim olarak kullanılır.

İlgi merkezinin vurgulanması

Üç oyuncu arasındaki konuşmalar, iki oyuncu vurgulanırken üçüncü oyuncu üzerinde ilginin azaltılmasıyla gelişir. Bu, iki yöntemle sağlanır.

1 Vurgu tek bir aksiyon çizgisi üzerinde uygulanır.
2 Aksiyon çizgisi sahne içinde çapraz yönde değişir.

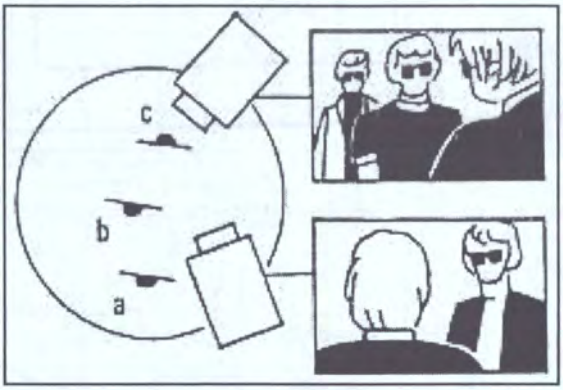
Birinci yaklaşımda, aksiyon çizgisi üç oyuncu için de tektir. Vurgu tam ya da kısmi yapılabilir. Kısmi vurgulamada, birinci çekimde oyuncuların tümü, ikinci çekimde ise sadece iki etkin oyuncu gösterilir. Tam vurgulamada, 3'e 3'lük bir grup ilişkisinden 2'ye 2'lik grup ilişkisine geçilerek sadece iki ana oyuncu görüntülenir.

Kısmi vurgulama

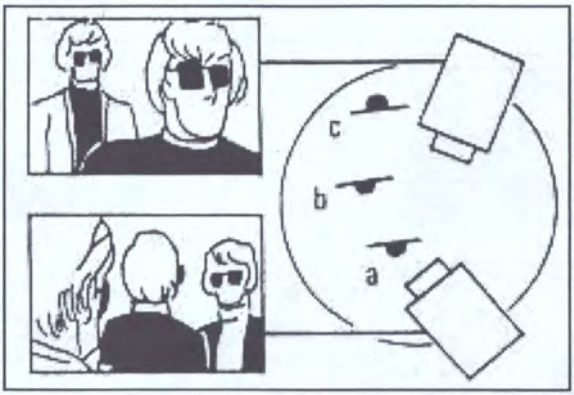
Kısmi vurgulama, üç temel çizgisel düzenlemeden birinin kullanılmasıyla mümkündür. Bunlar, düz çizgi düzenlemesi, L şeklinde düzenleme ve üçgen düzenlemedir.

Şekil 6.20, düz çizgi düzenlemesi içindeki oyunculara kısmi vurgulamanın uygulanışını göstermektedir.

Şekil 6.21, dış ve iç karşı açı kamera konumlarının düz çizgi düzenlemesinin diğer ucuna kaydırılmasıyla elde edilen değişik bir uygulamayı göstermektedir.

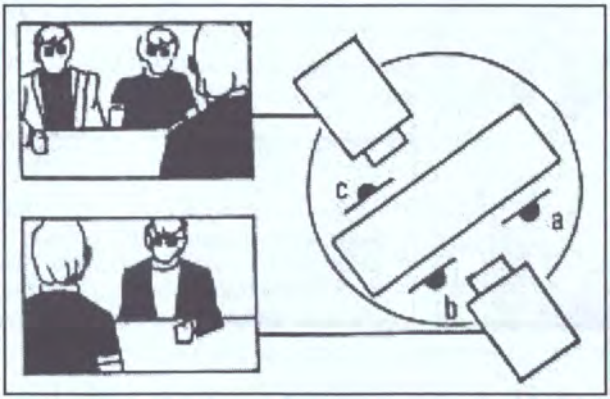


Şekil 6.20 Çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilmiş üç kişilik bir grubun kısmi vurgulanması.



Şekil 6.21 Çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilmiş üç kişilik bir gruba değişik bir kısmi vurgulanma

L şeklinde yerleştirilmiş oyunculara kısmi vurgulama kolayca uygulanabilir. Şekil 6.22 basit bir örneği göstermektedir.



Şekil 6.22 L şeklinde yerleştirilmiş oyunculara uygulanan kısmi vurgulama.

Üçgen şeklinde yerleştirilmiş oyuncular için iki çözüm vardır. Şekil 6.23 bunlardan birini göstermektedir. Pasif oyuncu görüntü çerçevesinin yan tarafına yerleştirilir.



Şekil 6.23 Üçgen düzenlemeye uygulanan kısmi vurgulamanın bu türünde ikincil durumdaki oyuncu çerçevenin yan tarafına yerleştirilir.

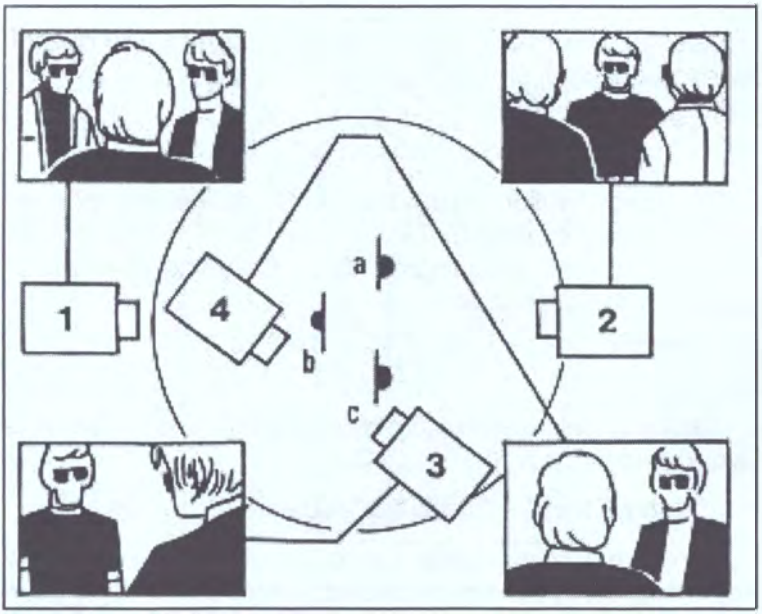
İkinci çözüm, oyuncuların tümünün gösterildiği bir çekimde ikinci derecedeki oyucuyu görüntü çerçevesinin ortasına yerleştirmekle elde edilir (Şekil 6.24).



Şekil 6.24 Üçgen düzenlemeye uygulanan kısmi vurgulamanın bu türünde ikinci durumdaki oyuncu çerçevenin ortasına yerleştirilir.

Tam vurgulama

Tam vurgulama, daha önce söylediğimiz gibi önce üç, sonra iki oyuncunun sırayla gösterildiği iki çift çekimle elde edilir. Kameraların dördü de dış karşı açı düzenindedir. Şekil 6.25 basit bir örneği göstermektedir.



Şekil 6.25 Üç kişilik bir gruba uygulanan tam vurgulama. Kurgu düzeni 3'e 3 ilişkiden 2'ye 2 ilişkiye doğru bir gelişim gösterir.

Bu dört ana çekim için basit bir kurgu düzeni şöyle olabilir.

Çekimler 1 - 2 - 1 - 2 - 1- 3 – 4 – 3 – 4 – 3 – 1 – 2 –1 - 2
(——) (——)

Bu kurgu düzenlemesinde oyunculardan biri sekansın ortasında sahneden çıkarılır, sonunda yeniden gösterilir.

Üç kişilik çekimden iki kişilik çekime kesme yapıldığında, bu çekim üç kişilik çekimle karşı açı oluşturuyorsa, aynı görüntü ekseni üzerinde ilerlenerek elde edilecek çekime göre bu çekime yapılacak kesme daha etkilidir. Örneğin; çekim 1 üç kişiyi, çekim 3 iki kişiyi görüntüler. Çekim 1 ve çekim 2'yi paralel kurguladıktan sonra, sadece iki oyuncuyu gösteren bir çekime geçmeniz, çekim 1'den sonra çekim 3'ü kullanmakla olacaktır.

Çünkü; çekim 3, çekim 1'in karşı açısıdır. Kurgu düzeniniz aşağıdaki gibi olacaktır.

Çekimler 1 – 2 – 1 – 2 – 1 – 3 – 4 – 3 - 4

(———)

Bu kurgu düzeni aşağıdaki kurgu düzeninde gösterildiği gibi, ortak görüntü ekseni üzerinde ilerleyerek elde ettiğiniz çekimle yapacağınız kurgu düzenine göre görsel açıdan daha çarpıcıdır.

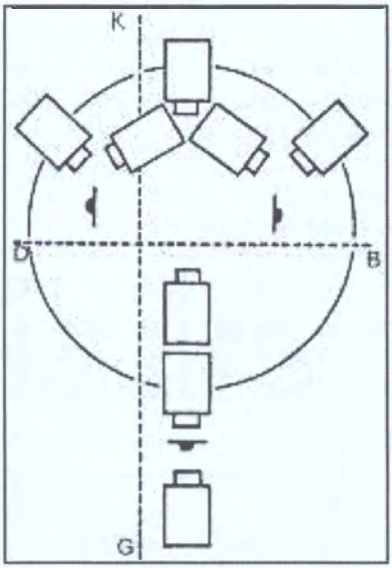
Çekimler 1 – 2 – 1 – 2 – 1 – 4 – 3 – 4 - 3

(———)

İki kişilik çekimlerden üç kişilik çekimlere dönmek yine aynı kurala bağlıdır.

"Kuzey-Güney" – "Doğu-Batı"değişimi

Şimdiye kadar incelediğimiz örnekler kuzeyden güneye doğru uzanan tek bir aksiyon çizgisi üzerinde uygulanan örneklere ilişkindir. Kuzeye yerleştirilmiş iki oyuncuyu vurguladığımızda aksiyon çizgisi güneye yerleştirilmiş oyuncuyu dışarıda bırakacak şekilde doğu-batı yönünde uzanır. İleride de göreceğimiz gibi, yeni aksiyon çizgisi bu iki oyuncunun her iki tarafına da yerleştirilebilir. Kameralar bir aksiyon çizgisinden iki oyuncunun vurgulanacağı bir diğer aksiyon çizgisine hatasız geçiş sağlayacak şekilde yerleştirilmelidir. Dış ve iç karşı açı kamera konumları, her iki aksiyon çizgisi için şekil 6.26'da gösterildiği gibi uygulanabilir. Bu konuda önce basit sonra daha karmaşık örnekleri görelim.



Şekil 6.26 Üç kişilik bir oyuncu grubunun çekiminde aksiyon çizgisi kuzey-güney, doğu-batı yönünde değişirse dış ve iç karşı açılı çekimlerden iki takım kullanılabilir.

Sadece dört kamera konumu kullanmak

İlgi yönünün çapraz değişimi ile ilgili basit bir görüntüleme dört kamera konumunun kullanılmasıyla elde edilir. Aksiyon çizgilerinin her biri için iki kamera ayrılır. Tüm kameralar dış karşı açı düzenindedir. Oyuncuların üçü de önce kuzey-güney aksiyon çizgisinden görüntülenir. Üç kişilik bir grubun dış karşı açı düzenindeki kameralarla görüntülenmesi için, daha önce sözü edilen üç düzensiz yöntemden biri oyuncuların bu aksiyon çizgisine göre çerçevelenmesi için seçilir. İki oyuncu üçüncü oyuncuya bakarken, birbirlerine doğru dönmeleri sonucu oluşan ilgi değişimi, kuzey-güney doğrultusundaki kamera konumlarından gösterilir. Yöndeki bu değişim çok kolay bir şekilde başarılır. Dış karşı açı düzenindeki iki kamera üçüncü oyuncuyu dışarıda bırakacak şekilde yeni aksiyon çizgisi üzerindeki bu iki oyuncuyu görüntüler ve vurgular.

Şekil 6.27 bu dört kamera konumunu göstermektedir. Kamera 1 ve kamera 2 sırayla paralel kurgulanır. Bu kurgu düzeni, ilgi yönündeki değişimin kamera 1'den görülmesine dek sürer. Yeni aksiyon çizgisi üzerindeki bu iki oyuncunun vurgulanması, sadece onları görüntüleyen kamera 3 ve kamera 4'ün kullanılmasıyla sağlanır.



Şekil 6.27 Kuzey-güney doğrultusunda uzanan aksiyon çizgisinin doğu-batı yönünde değişimi. Dört kamera konumunun kullanıldığı bu uygulamada tüm çekimler dış karşı açılıdır. Bir numaralı kamera konumu aksiyon çizgisinin değişiminde kullanılır.

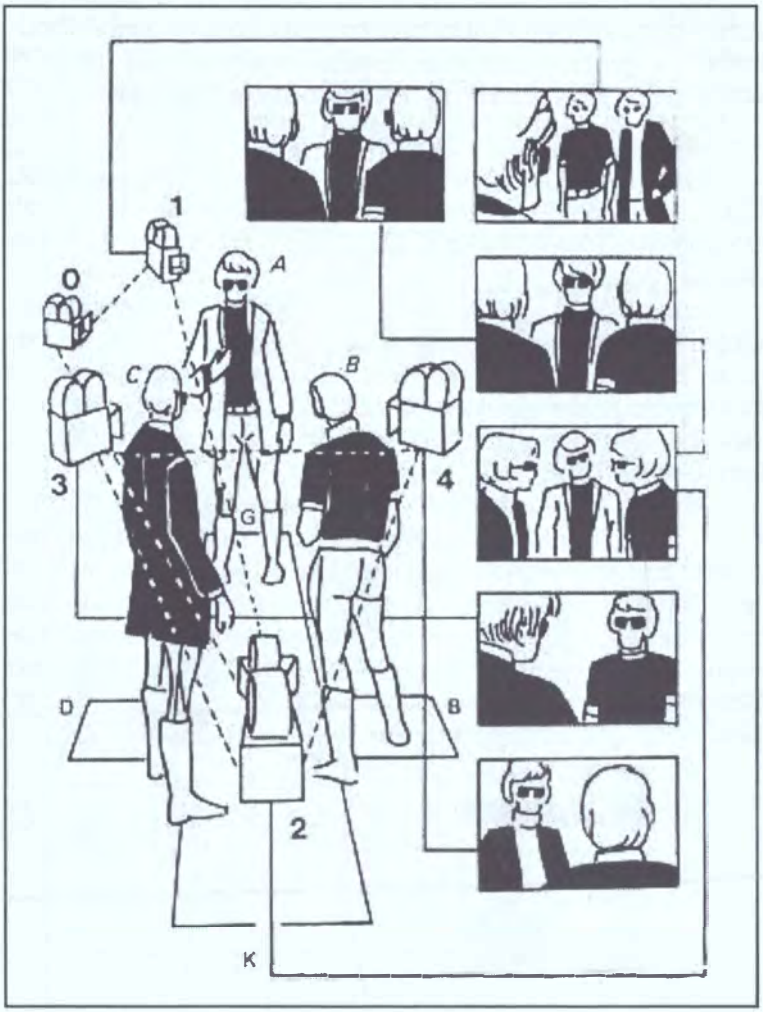
Üçüncü oyuncunun yeniden görüntü içine sokulması, kuzey-güney doğrultusundaki kamera konumlarına dönülerek tüm grubun çerçevelenmesi ile mümkündür. Bu dört kamera için basit bir kurgu düzeni şu şekilde olabilir.

Çekimler 1-2-1-2-1-3-4-3-4-1-2-1-2

Uyarı: Örnekte ilginin değişimi kamera 1'den görülür. Eğer bu değişim kamera 2'den görülseydi doğu-batı doğrultusundaki kamera konumları oyuncuların arkasında olurdu. Niçin?

Şekil 6.27'yi bir kez daha inceleyelim. "Kuzey-güney" çizgisi kamera 1 ve kamera 2 ile görüntülenir. Bu iki kameranın bulunduğu üçgenin tepe noktasında hiçbir kamera bulunmadığından (şekilde O noktası) dış karşı açı düzenindeki bu kameralardan biri sahnenin tümünün tanıtılması için seçilir.

Aksiyon çizgisi, kamera 1'den görüldüğü gibi "doğu-batı" doğrultusunda değiştiğinde bu kamera, 3-1-4 numaralı kameraların oluşturduğu yeni üçgen düzenlemenin tepe noktasıdır. Kamera 3 ve 4 yeni aksiyon çizgisi tarafında olmalıdır. Eğer değişim kamera 2'den görülürse, kamera 3 ve 4 yeni üçgen düzenlemenin tepe noktasına bakacak şekilde aksiyon çizgisinin öbür tarafında olmalıdır. Şekil 6.28 bu durumu göstermektedir.



Şekil 6.28 Burada aksiyon çizgisinin kuzey-güney doğrultusundan doğu-batı yönüne değişimi bir önceki örneğe benzer. Ancak değişim iki numaralı kamera konumundan görülür.

Grubun tümünün görüldüğü "kuzey-güney" doğrultusuna dönmek için, yönün değiştirilmesinde kamera 2 kullanılmalıdır. Aksiyon çizgisinin değişiminde kamera 2'nin kullanıldığı bir kurgu düzeni aşağıda gösterildiği gibi olabilir.

Çekimler 1 – 2 – 1 – 2 – 3 – 4 – 3 – 4 – 2 – 1 – 2 - 1

İç karşı açılı çekimlerin tanıtımı

Şu an sözü edilen tüm örnekler dış karşı açı düzenlemesine göreydi. Kameraları iç karşı açı düzenine göre yerleştirmekle grubun görüntülenmesinde yeni bir yöntem elde ederiz. Bu yöntemde dört kamera konumu kullanılır. Ana çekimler için birer çift kamera kullanılması gerektiğini yeniden vurgulamak isteriz.

Böyle bir çekimde; kamera 1 tanıtıcı çekim, kamera 2 ve 3 ana çekimler, kamera 4 oyuncuların tepki çekimleri için kullanılır.

Konuşma kuzey-güney çizgisi boyunca kamera 1 ve kamera 4'ün sırayla kullanılması ile başlar. Doğu-batı çizgisinin etkin duruma geçmesi istendiğinde değişim kamera 1'den görülür. Böylece iki oyuncunun dış karşı açı düzeninde görüntülenmesine geçilir. Oyuncu A'nın onlara bakışı, arada sırada konuşması ya da sessizce tepki göstermesi (şekil 6.29'da görüldüğü gibi) çekim 4'e kesme yapılarak verilir.

Bu düzenlemenin kullanıldığı tipik bir sekansın kurgusu aşağıdaki gibi olacaktır.

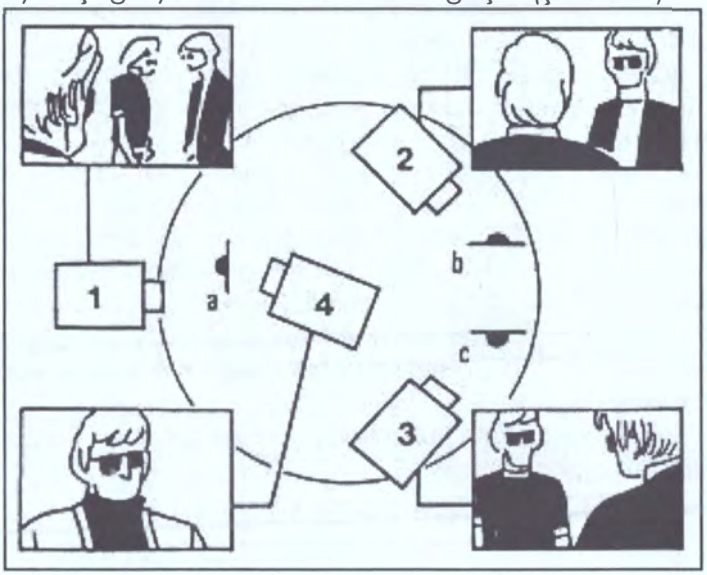
Çekimler 1-4-1-4-1-4-1-2-3-2-3-4-2-3-1-4-2-3-2-3- 4-1

(————) (——————————) (—)

a b c

Sahnenin birinci bölümünde (a), etkin durumdaki aksiyon çizgisi "kuzey-güney" yönündedir. B ve C, A ile konuşur. Konuşmanın yönünü değiştirmek için birbirlerine döndüklerinde A ikinci derecede kalır ve sessizce onlara bakar. Aksiyon çizgisi doğu-batı yönünde kurulduğunda,

sahnenin bu bölümü (b) çekim 2 ve çekim 3'ün paralel kurgulanmasını içerir. İkinci derecedeki oyuncunun tepkilerini göstermek için çekim 4 iki kez kullanılır. Ayrıca, bu bölümün ortasında aksiyon çizgisi doğu-batı yönünde etkinliğini sürdürürken, çekim 1 grubun tümünü göstermek için yeniden kullanılmıştır. Bölümün hemen sonunda (c), 4 numaralı çekimde görüldüğü gibi, oyuncu A konuşmaya başlar ve sekans sahne gerisindeki oyuncuların (B ve C) A oyuncusuna doğru yöneldiği 1 numaralı kameranın görüntüsüyle kapanır. Bu durumda kuzey-güney doğrultusundaki aksiyon çizgisi yeniden etkin duruma geçer (Şekil 6.29).



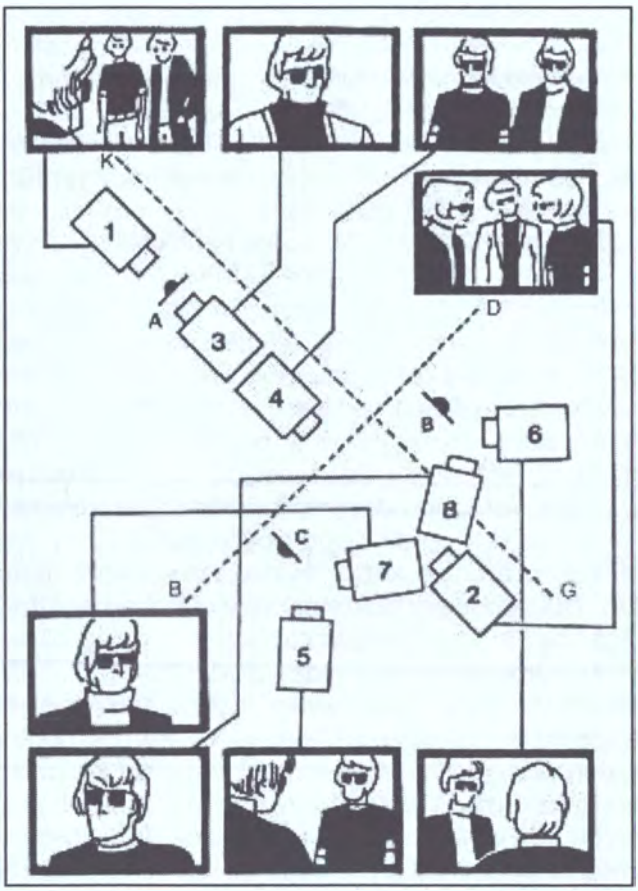
Şekil 6.29 Aksiyon çizgisinin değişiminde dört kamera konumu kullanılmaktadır. Ancak kamera konumlarından biri iç karşı açılıdır.

Sekiz kamera konumu kullanmak

İkinci aşama, aksiyon çizgisinin her iki yönünde de dış ve iç karşı açı düzenlemelerini uygulamaktır. Şekil 6.26'da görüldüğü gibi, sahnenin görüntülenmesi için en az sekiz kamera konumunun kullanılması mümkündür.

Üç kişilik konuşma sahneleri, önce üç oyuncunun (kuzey-güney çizgisi boyunca) daha sonra oyunculardan biri dışarıda bırakılarak sadece iki oyuncunun dış ve iç karşı açı kamera düzenlemeleri ile vurgulanan görüntüleriyle zenginleştirilebilir.

Şekil 6.30 sekiz temel kamera konumunu göstermektedir. Sahnenin kurgu düzeni şöyle olabilir.



Şekil 6.30 Metinde sözü edilen sekiz temel kamera konumu.

Çekim 1 Arka planda bulunan B ve C, sırtı kameraya dönük durumdaki A ile konuşur.

Çekim 3 A yanıt verir. Görüntü çerçevesinde yalnızdır. Sağa bakar.

Çekim 4 B ve C, A'nın bakış noktasından görülürler. Çerçevede sadece ikisi vardır. A'ya doğru sola bakarlar.

Çekim 3 A konuşmasını sürdürür.

Çekim 4 B ve C, A'ya yanıt verir.

Çekim 3 A konuşmasını bitirir.

Çekim 3 C ve B ön plandadır, dönerek birbirlerine bakarlar. Görüntü çerçevesinin ortasında bulunan A etkinliğini yitirir.

Çekim 5 Dış karşı açı düzeni, C ve B konuşur.

Çekim 6 Karşı açı düzeni, C ve B konuşur.

Çekim 5 C ve B

Çekim 6 C ve B

Çekim 8 B tek gösterilir,

Çekim 7 C tek gösterilir,

Çekim 8 B

Çekim 7 C

Çekim 3 A yeniden konuşmaya katılır. Çerçevede sadece o vardır. Sağa doğru bakar.

Çekim 4 B ve C başlarını çevirirler, çerçevenin soluna A'ya doğru bakarlar.

Çekim 3 A yeniden konuşur.

Çekim 1 Grubun tümü yeniden gösterilir. A-B-C.

5-6-7-8 numaralı kameralar oyuncuları doğu-batı aksiyon çizgisine göre görüntülerken, 1-2-3 ve 4 numaralı kameraların kuzey-güney aksiyon çizgisini nasıl kullandığını şekil 6.30'da dikkatlice izleyin.

Aksiyon çizgisinin kuzey-güney yönünden doğu-batı doğrultusuna değiştiğini göstermek için 2 numaralı kamera konumu kullanılır. 4 numaralı kameradan oyuncuların gö-

rüntü çerçevesindeki yerlerinin değiştiğine de dikkat edin. Bu oyuncular, 2 numaralı kamerada ön planda C-B düzeninde görülürler. 4 numaralı kamerada ise çerçevedeki konumlar, B-C şeklindedir. Çekim 3, (iç karşı açı) bu kural dışı oluşuma köprü kurar.

Çünkü, çekim 3 ve 2 ortak görüntü ekseni üzerindeyken, çekim 3 ve 4 dış karşı açı ilişkisindedir. Gerçekte, A bu iki görüntü arasında köprü kurmak için eksen oyuncu olarak kullanılır.

Sahnenin sonunda yön doğu-batı doğrultusundan kuzey-güney doğrultusuna çevrilirse, bu işlem aynı yöntemin kullanılmasıyla başarılır. Çekim 3, doğu-batı çizgisini her iki taraftan görüntüleyen çekim 7 ve 4 arasında bir kez daha köprü durumundadır. Doğu-batı doğrultusundan kuzey-güney doğrultusuna yapılacak değişim 4 numaralı kamera ile olur.

Aksiyon çizgisinin çapraz değiştiği dış ve iç karşı açı kamera düzenlemeleri ile görüntülenen bir sahne sekiz kamera konumundan daha azı ile de çekilebilir.

İncelenen örnekte, aksiyon çizgisinin değişimi sonucunda görüntü dışında kalan oyuncu grubun ortasına yerleştirilmiştir. Eğer üçgenin tabanı üzerine yerleştirilmiş iki oyuncudan birini görüntü dışında bırakmak isterseniz yine benzer yöntem kullanılır.

Önceki iki yaklaşım, durağan konuşma sahnelerinin görüntülenmesinde uygulanan üçgen kamera düzenlemeleri ile çalışmaya alışık olmayan birisi için karmaşık görünebilir.

Eğer oyuncuların haç şeklinde konumlandırıldığını kameraların da onların çevresine yerleştirildiğini belleğimizde tutarsak, aksiyon çizgisinin kuzey-güney, doğu-batı yönünde değişimine ilişkin yukarıda sözü edilen yöntemlerin kullanılması daha kolay olur. Geçici olarak görüntü dışında bırakılan oyuncu haç ya da T şeklin tabanına yerleştirilirken, diğer iki oyuncu bu şeklin kollarını oluşturur.

İster dört kamera konumunun (tümü dış karşı açı veya dış karşı-iç karşı açı karışımı), ister sekiz kamera konumunun tümünü kullansanız da sahnenin görüntülenmesi için başvuracağınız temel yaklaşım haç ya da T şeklindedir.

Oyuncuların L şeklindeki konumlandırılmalarını görüntüleyen iki basit yöntemden ileride söz edilecektir.

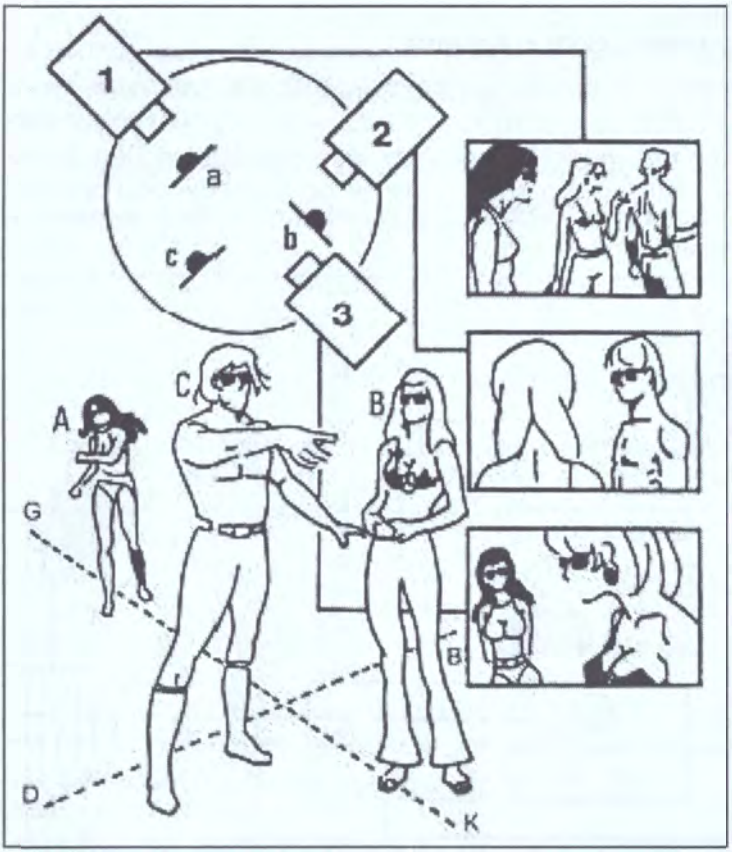
Üç kamera konumu kullanmada basit yöntem

Üç kişi arasındaki konuşmalar, sadece üç kamera konumu kullanılarak vurgulanabilir. Bu kamera konumlarından biri ana çekim görevini üstlenir ve üç oyuncuyu da görüntüler. Diğer ikisi sadece oyuncuların iki değişik grubunu görüntüler. Bu ikinci çekimler ana çekim ile paralel kurgulanır.

Bu gruplamada etkin oyuncu B ortaya yerleştirilir (bakınız; şekil 6.31). C ile konuştuğunda (doğu-batı doğrultusunda) çekim 1 ve çekim 2 ilişki içindedir. Çekim 2 ve çekim 1 dik açılıdır.

B konuşmak için A'ya döndüğünde (dönüş sürekli olarak 1 numaralı yerden görülür) ilişki çekim 1 ve çekim 3 arasında oluşur.

Üç kişiden iki kişiye kesme yapıldığında, sayısal karşıtlık bir çekimden diğerine düzenli bir süreklilik gösterir. Çekim 2 ve çekim 3 paralel kurgulanamazlar.



Şekil 6.31 Aksiyon çizgisinin doğu-batı kuzey-güney değişimi, sadece üç kamera konumu kullanılarak da başarılabilir.

Bu çözümün kullanıldığı bir sekans şöyle olabilir.

Çekimler 1–2 – 1–2–1–3–1–3–1–2–1– 3 -1

(——) (——) (–)

Rakamların altındaki işaretler, aksiyon çizgisinin yönünün değiştiğini gösterir.

Eksen çekim kullanmak

Bir önceki örneğe göre ayrıcalık, ortadaki oyuncunun (şekil 6.32'de görüldüğü gibi C oyuncusu) yakın çekimini eksen çekim gibi kullanmaktır. Bu çekim sözü edilen örnekteki tanıtıcı çekimin yerini alır ve ortadaki oyuncu dikkatini bir oyuncudan diğerine yönelttiğinde benzer amaç için kullanılır.



Şekil 6.32 Eksen oyuncu aksiyon çizgisinin yönünde yapılacak bir değişim amacıyla kullanılabilir.

Bu çekim sahne içinde anahtar durumundadır ve ikinci derecedeki çekimlerle (2 ve 3) ara kesme yapmak için kullanılır. Çekim 2 ve çekim 3 paralel kurgulanamazlar. Bu işlemin uygulandığı bir sahne şöyle kurgulanabilir.

Çekimler 1- 2- 1- 2- 1- 3 -1- 3- 1- 2- 1- 3- 1
(—) (—) (—)

Kurgu örneğinde sayıların altında bulunan işaretler, çekim 1'de gösterilen oyuncunun başını bir taraftan diğer tarafa çevirmesi ile aksiyon çizgisinde meydana gelen, değişmeleri gösterir.

Oyuncunun kasıtlı olarak dışarıda bırakılması

Karşı açı düzenlemelerinin kullanıldığı çekimler arasında kesme yapılırken oyunculardan birinin kasıtlı olarak dışarıda bırakıldığını düşünelim. Bu uygulama kurallara uyulmadığı hissini verir.

Şekil 6.33'te görüldüğü gibi üçgen düzenleme içindeki oyuncuların ortasına yerleştirilen dekor parçaları oyuncunun görülmesini engellemek için kullanılır.

Karşı çekimlerin birinde, arka planda dekor parçalarının gizlendiği oyuncu, görüntü çerçevesinin ortasına yerleştirilmelidir. Görüntü çerçevesindeki düzenleme,

Çekim 1 B-A

Çekim 2 C-B şeklinde iken, gerçekte doğru görsel düzenleme,

Çekim 1 B-C-A

Çekim 2 C-A-B şeklindedir.

Aşağıdaki örnekte, karşıt durumdaki kamera konumlarının her ikisi de üçgen düzenleme içindeki oyunculardan ortadakine daha yakındır. Çekimler arasındaki fark,

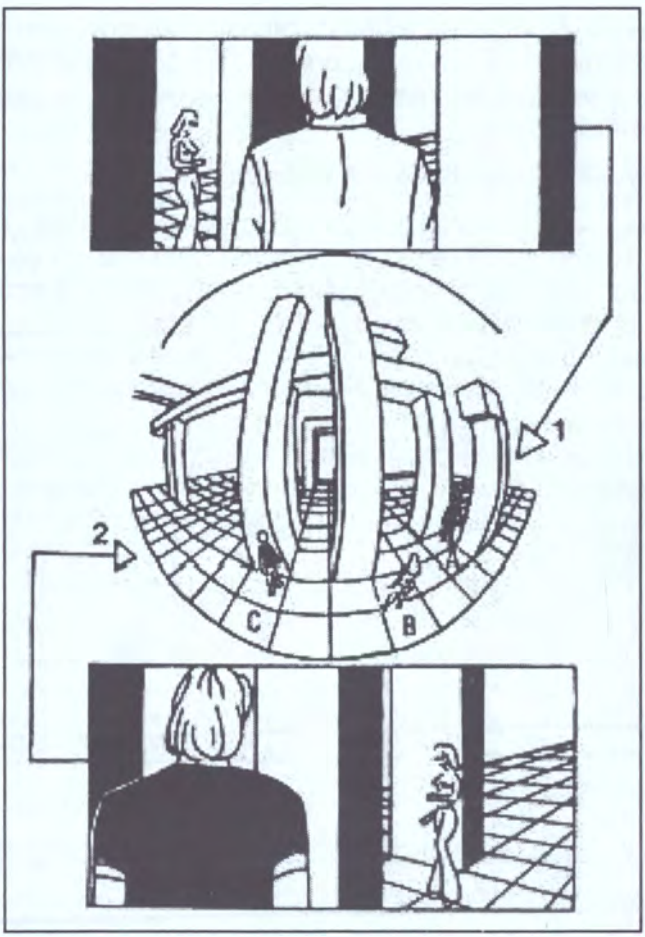
Çekim 1 A-B-C

Çekim 2 B-C-A şeklindedir.

İkiye iki ilişkisinde ise değişim,

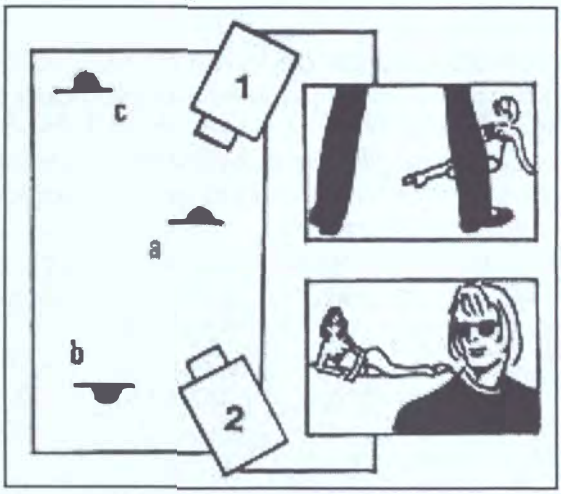
Çekim 1 A-B

Çekim 2 C-A gibidir.



6.33 Oyuncunun kasıtlı olarak görüntü dışında bırakılması. Oyuncu bir dekor parçasında kaybolur.

Bu yöntemde, A'nın görüntü çerçevesi içinde bulunduğu yer değişirken, C ve B sırayla görüntü dışında bırakılır. Farklı kamera düzeyleri değişiklik sağlamak için kullanılabilir (Şekil 6.34).



Şekil 6.34 Bir önceki örnekte eksen oyuncu her iki çekimde de arka plana yerleştirilmişti. Burada ön plandaki ve çekimler değiştikçe çerçeve içinde bulunduğu bölümde de değişmeler olur. Bu olurken diğer iki oyuncudan biri de bilinçli olarak görüntü dışında bırakılır.

Özet

Şimdi bu bölümün kapsadığı konuları kısaca gözden geçirelim.

1. Üç oyuncu, üç değişik çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilebilirler. Düz çizgi, dik açı ve üçgen düzenleme.
2. Üç oyuncu arasındaki konuşmalarda iki ilgi merkezi ve bir de dikkatin yönlendiricisi vardır. Oyuncular üçgen kamera ilkesinin kullanılmasıyla görüntü çerçevesinin aynı bölümünde kalır.
3. Üçgen düzenleme içindeki oyuncular, on beş çift dış karşı açı ile görüntülenebilir. Bu çekimler, başlıca üç düzensiz yönteme indirgenebilir.
4. Sayısal karşıtlık dış ve iç karşı açılı çekimlerin bileşimi ile ya da sadece iç karşı açılı çekimlerin kullanılmasıyla elde edilebilir.

5 Her iki karşı çekimde gösterilen oyuncu, üç oyuncuyu da kapsayan çekimleri birbirine bağlamada eksen kişi gibi kullanılabilir.

6 Oyuncuların görüntü çerçevesindeki yerlerinin değiştiği iki çekim arasında düzgün bir geçiş sağlamak için eksen çekim kullanılabilir.

7 Görsel vurgulama, sadece dış karşı açılı çekimlerin kullanıldığı tek bir aksiyon çizgisi üzerinde uygulanabilir. Bu vurgulama kısmi ya da tam olabilir.

8 Sahne içinde aksiyon çizgisi çapraz yönde değişebilir. Bu konuda beş değişik yöntem belirlendi. İlk üçünde, iç-dış karşı açılı çekimlerin bileşimi kullanılırken, son ikisinde eksen oyuncu kullanıldı.

9 Üçgen şeklinde yerleştirilmiş oyuncuların görüntülenmesi sırasında, kurallara uyulmadığı hissini verecek şekilde oyunculardan biri çekimin birinden diğerine değişecek şekilde kasıtlı olarak görüntü dışında tutulabilir.

7

DÖRT YA DA DAHA FAZLA OYUNCUYU KAPSAYAN KONUŞMA SAHNELERİ

İki ya da üç kişi arasındaki konuşmaları görüntülemek için uygulanan temel yöntemler, daha geniş gruplar içinde uygulanır. Aynı anda dört kişi arasında sürdürülen bir konuşma çok seyrektir. Dikkatin bir kişiden diğerine değişimini ve konuşmanın düzenli akışını sağlamak için konuşmayı yönetir gibi davranan bir kişi vardır.

Basit örneklerde iki ana oyuncunun konuşması diğer oyuncular tarafından çok az kesilir. Böyle bir grup içinde çizgisel düzenlemeye göre yerleştirilmiş oyunculardan bazılarının ayakta durması, bazılarının oturması göze daha hoş gelebilir (üçgen şekil yaygındır, ancak kare veya daire de olabilir). Bazı oyuncuların diğerlerine göre kameraya daha yakın olmaları, görsel açıdan derinlik etkisi yaratır.

Grup içindeki oyunculardan herhangi birinin vurgulanmasında ustaca düzenlenmiş bir yöntem vardır. Tiyatroda bu yöntem gizli denge olarak bilinir. Grup içinde oturan oyuncular ayakta duran bir oyuncu ile dengelenmiştir. Bunun karşıtı da doğrudur (Şekil 7.1).



Şekil 7.1 Aksiyon içinde görsel denge ilkesi. Ayakta duran bir oyuncu oturan bir grup oyuncu ile dengelenebilir. Bunun tersi de mümkündür.

Değişik aydınlatma şekilleri de oyuncuların görüntülenmesinde önemlidir. Ana oyuncu üzerindeki aydınlatmanın kuvvetli olmasına karşın, ikinci derecedeki diğer oyuncular ancak görünebilecek şekilde çok az aydınlatılırlar.

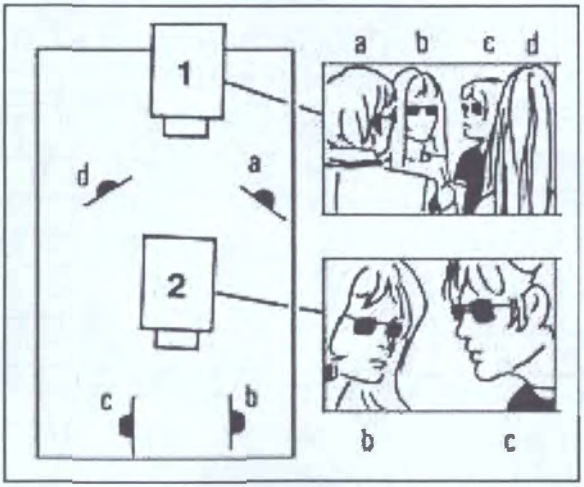
İki ve üç kişilik gruplar için uygulanan görsel çeşitlemeler dört ya da daha fazla kişinin görüntülenmesinde de uygulanır.

Basit örnekler

Grubun tümünü ve ilgi merkezini görüntülemek için en az iki ana çekim gerekmektedir. Çekimin biri, grubun tümünü görüntüleyecek şekilde çerçevelerken, diğeri ana oyuncuların çekimini verir. Bazı örnekler:

1. Ortak görüntü ekseni kullanmak

Aynı görüntü ekseni üzerindeki çekimler sırasıyla verilir. Bu, konuşmanın görüntülenmesinde derinlik sağlar. B, D ile konuşurken çekim 1 kullanılır (Bakınız, Şekil 7.2). Ancak B, C'ye döndüğünde çekim 2'ye geçilir. D konuşmayı kestiğinde ve yorum yapmak için A'ya döndüğünde yeniden çekim 1'e geçilir. Eğer A ve D'nin arkaları seyirciye dönükse, seyircinin dikkati B ve C üzerinde yoğunlaşır. Fakat A ve D seyirciye doğru yönelince ilginin merkezi olurlar.

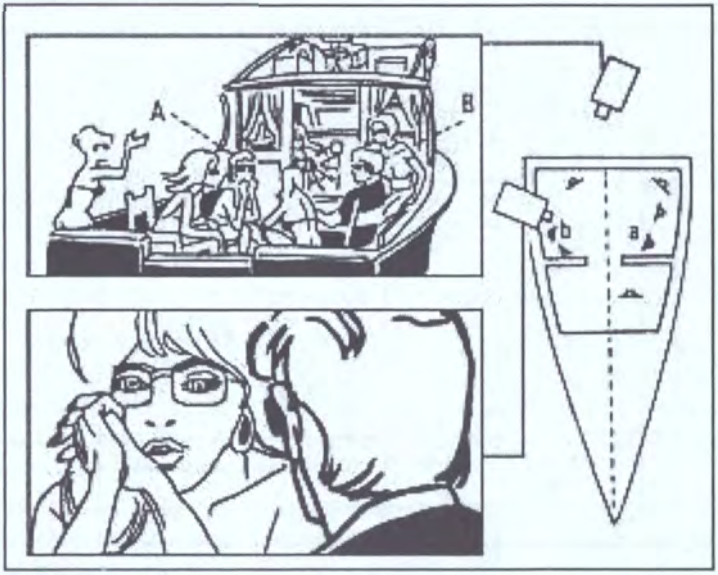


Şekil 7.2 Bir grup oyuncu aynı görüntü ekseninden elde edilen ik, ana çekimle görüntülenebilir. Birinde grubun tümü görüntülenirken, diğerinde ilgi merkezi durumundaki oyuncular vurgulanır.

Giderek, A ve D'nin sadece konuşmayı dinlemeleri ve tepkilerini yüz ve gövde hareketleri ile belirtmeleri önemlidir. Çekim 1 sadece tanıtıcı çekim olarak kullanılır ve konuşmaya canlılık katması için çekim 2'nin arasına belirli aralıklarla yerleştirilir.

2. Dik açı düzenindeki kameraları kullanmak

Şekil 7.3 daha değişik bir durumu gösterir. Buradaki amaçta bir önceki örneğin aynısıdır. Hem tüm oyuncular arasındaki konuşmalar, hem de grubun diğer oyuncuları tarafından izlenen A ile B arasındaki tartışma görüntülenir. Bir önceki örnekten farkı, dik açı kamera düzenlemesiyle sunulan yakın çekimdir.



Şekil 7.3 Dik açı kamera düzenlemesi grubun tümünü ve ilgi merkezini görüntülemek için kullanılır.

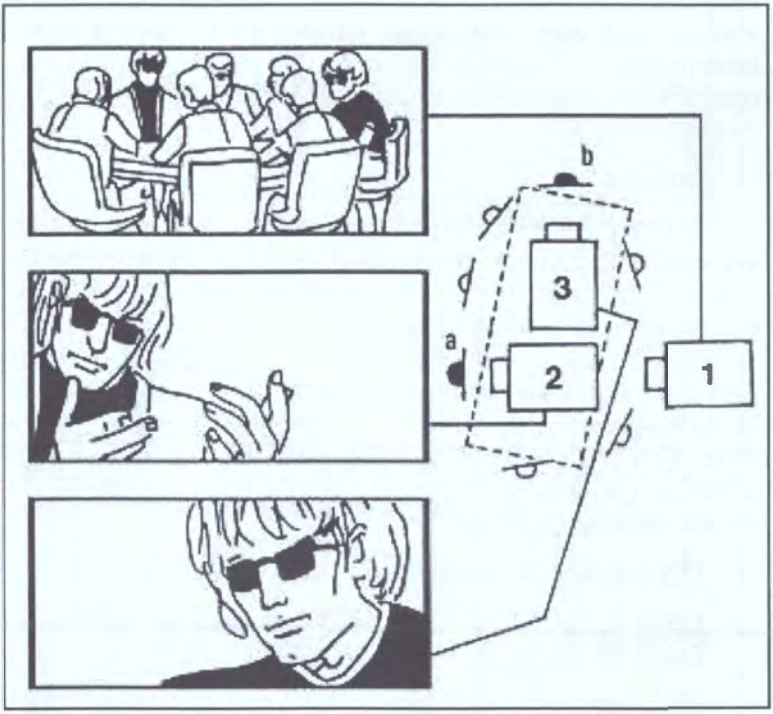
Bir masa çevresinde düzenlenen gruplar

Kişilerin bir masa çevresinde yerleştirilmeleri filmlerde oldukça yaygındır. Bu kişileri seyirciye açık bir şekilde gösterebilmek için değişik yöntemler geliştirilmiştir. Bu tür sahnelerde ustalık gerektiren pek çok senaryo düzeninin başarılması için kameraların üçgen şeklinde yerleştirilme ilkesi

gözönünde tutulmalıdır. İlgi merkezinin iki ucu sahnede etkin durumdadır.

Örnek A

Ortak görüntü ekseni ve dik açı kamera konumları grup içindeki iki etkin oyuncunun görüntülenmesi ve dikkatlerin üzerlerinde yoğunlaştırılması için birlikte kullanılabilir (Şekil 7.4).



Şekil 7.4 Tek çekimlerde ana oyuncuların vurgulandığı bir grubun görüntülenmesi.

İşlem çok basittir. Çekim 1 grubun tümünü verir. A ve B ilgi merkezidir. A konuşmasını önce tüm gruba yöneltir. İlgisini B üzerinde yoğunlaştırdığında çekim 2'ye kesilir. Konuşmasını B'ye yönelterek sürdürür. B'yi yanıt verirken göstermek için çekim 3'e kesilir. Daha sonra yeniden çekim 3'e, B'ye dönülür.

Tüm grubun tepkisini göstermek için çekim 1'e dönüldüğünde sahnenin yeniden tanıtımı sağlanır. Eğer A ve B yeniden karşılıklı konuşurlarsa, kendilerini ayrı ayrı görüntüleyen çekimler arasında bir kez daha kesme yapılır. Gruptaki bir diğer oyuncuyu konuşurken göstermek için yeniden çekimle dönülür.

Örnek B

Şekil 7.2, şekil 7.3 ve 7.4'teki örneklerin tümünde ikinci kamera gruba yakın yerleştirilmişti. Bu nedenle oyuncuların bazıları görüntünün dışında bırakılıyordu. Şekil 7.5'te ise kameraların uzaklıkları her iki durumda da aynıdır.

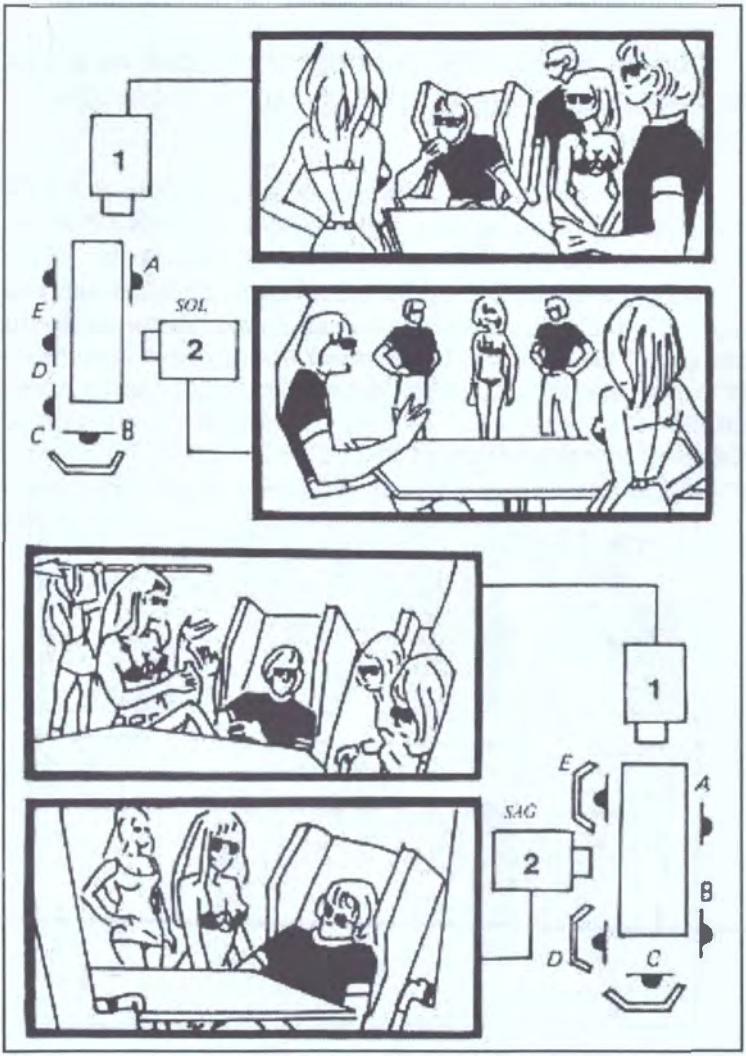
Burada uygulanan dik açı düzenlemesi, kabaca üçgen şeklinde yerleştirilmiş üçlü bir grubun görüntülenmesinde uygulanan üç düzensiz yöntemden birini anımsatır. İkinci kamera sol tarafta olduğunda, bir numaralı kamerada çerçevenin sol tarafında bulunan iki oyuncu iki numaralı kamerada sağ tarafta olur.

Diğer oyuncuların sırası aynı kalır.

Çekim 1 A B C D E
Çekim 2 B C D E A

İkinci kamera sağ tarafta bulunduğunda yukarıda sözü edilen durumun tam tersi oluşur. Çekim 1'de sağ taraftaki ilk oyuncu kamera 2'nin görüntü çerçevesinde sol taraftadır.

Çekim 1 A B C D E
Çekim 2 E A B C D

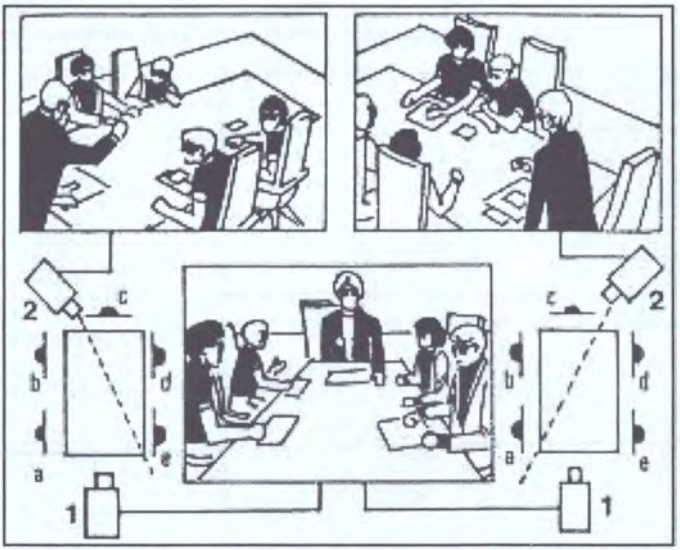


Şekil 7.5 Düzensiz görüntüleme. Çekim değiştiğinde çerçevenin en uç bölümündeki oyuncu çerçevenin diğer ucunda görülür. Grubun diğer elemanları perdede göründükleri sırayı korurlar.

Dört ve beş kişilik gruplar da, burada sözü edilen dik açı düzenindeki kamera konumlarıyla görüntülenebilirler.

Örnek C

Beş kişilik bir grup dış karşı açı düzenlemesiyle görüntülendiğinde, benzer kurala bağlı kalındığı halde yalın şekilde açıklayabileceğimiz bir ayrıcalık gösterir. Şekil 7.6 bu örnek için iki olasılık sunar. Bu olasılıklardan birinde aksiyon çizgisi C ve E, diğerinde C ve A arasında oluşur. Görüntü çerçevesinde aksiyon çizgisinin her iki ucundaki oyuncuların yerleri değişirken, diğer oyuncular bulundukları sırayı korurlar. C ve E'nin etkin olduğu bir sahnede görüntüleme düzeni aşağıdaki gibidir.



Şekil 7.6 Diyagonal aksiyon çizgisine göre bir grubun dış karşı açı çekimleriyle görüntülenmesi görsel kurallara uygundur. Aksiyon çizgisi ile ilişkileri olmayan iki oyuncu, ikinci çekimde perdenin diğer tarafında görülür ve konumları değişir. Şekil, her iki diyagonal aksiyon çizgisi için mümkün olan çözümleri göstermektedir.

Çekim 1 A B C D E
Çekim 2 C D E B A

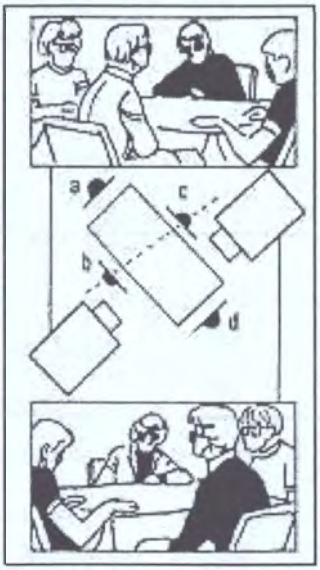
C ve A'nın etkin olduğu örnekte düzen tersinedir.

Çekim 1 A B C D E
Çekim 2 E D A B C

Örnek D

Bu örnekte de masa çevresinde oturan kişilerin görüntülenmesinde dış karşı açı kamera konumları uygulanır, ancak sonuç farklıdır.

Önemli konuşmalar B ve C arasındadır (Şekil 7.7). Kameralar iki etkin oyuncu arasında oluşan aksiyon çizgisinin bir tarafında toplanmıştır. B ve C sürekli olarak görüntü çerçevesinin ortasındaki bölümde kalırken A ve D'nin görüntü çerçevesindeki yerlerinin karşı çekimde değiştiğine dikkat ediniz.



Şekil 7.7 Önemli oyuncuları dış karşı açı çekimleriyle görüntülemek için çerçevenin ortasına yerleştirdiğinizde, çerçevenin her iki yanında bulunan oyuncuların konumları çekimden çekime değişir.

Grubu parçalara bölmek

Şimdiye kadar grupların görüntülenmesinde dış karşı açı düzenlemesini uyguladık. İç karşı açı düzenlemesindeki kamera konumları ise grubu parçalara ayırır ve sayısal karşıtlıkların sağlandığı görsel zenginlikler sunar.

Bu bölünme başlıca üç şekilde olabilir.

1 Oyunculardan biri grubun diğer oyuncularının karşısındadır.

2 Grup iki eşit ya da eşit olmayan parçaya ayrılır.

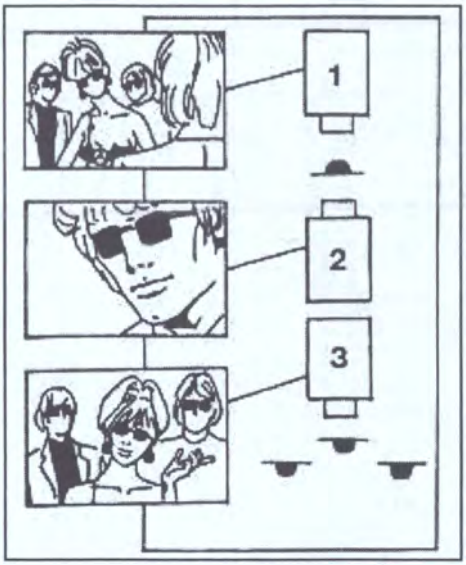
3 Grubun bölünmesiyle çeşitli gruplar oluşturulur.

Bunların her birinde sahnenin açılışı için tanıtıcı bir çekime gereksinim duyulur. Bu çekim sahnenin ortasında ve sonunda yeniden kullanılır. Şekil 7.8 ilk bölünme türünü gösterir. Oyunculardan biri diğer oyuncuların karşısında durur. Böyle bir grubun içine, iç karşı açı düzeninde iki kamera yerleştirilir. Konuşma süresinin kısa olduğu bir sekans şöyle kurgulanabilir.

Çekimler 1-2-3-2-3-2-3-1

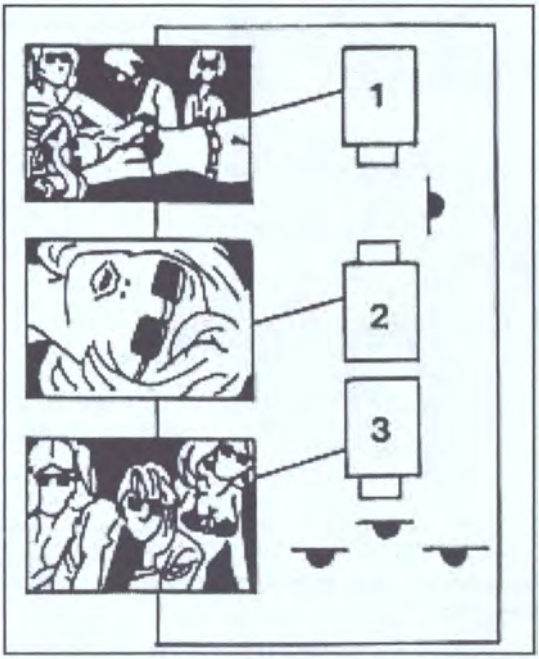
Uzun bir konuşmada ise kurgu düzeni,

Çekimler 1-2-3-2-3-2-3-1-2-3-2-3-1 şeklindedir.



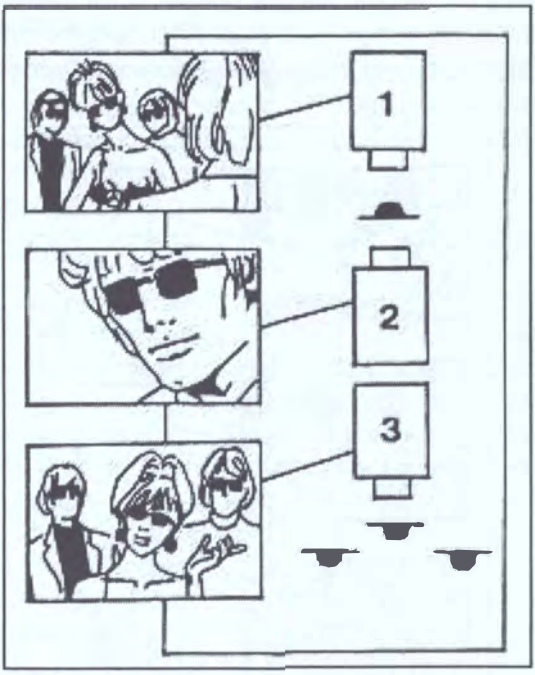
Şekil 7.8 Grup parçalanır ve önemli oyuncu grubun karşısına yerleştirilir.

Şüphesiz oyuncular değişik yükseltilerde olabilirler (Şekil 7.9). Şekil 7.8 ve 7.9'un çekim düzeninde bir numaralı yer tanıtıcı çekim için uygundur. 2 ve 3 numaralı yerler (grubun içinde) ise iç karşı açılıdır.



Şekil 7.9 Grup parçalandığında, önemli oyuncu da grubun karşısına yerleştirildiğinde, oyuncular verilen görsel formülün etkisini azaltmayacak şekilde değişik gövde pozisyonları takınabilirler.

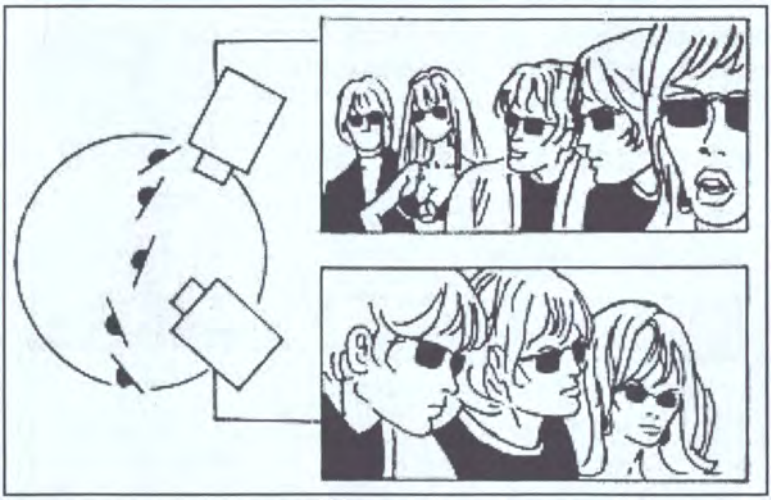
İkinci uygulama ise, grubun iki küçük parçaya bölünmesini içerir. Görüntü çerçevesinde eşit sayıda oyunculardan oluşan iki ayrı grup vardır. Ancak bu durum değişik sayıda oyunculardan oluşan gruplar kadar çekici değildir (Şekil 7.10).



Şekil 7.10 Grup iki küçük gruba bölünür ve elde edilen ana çekimler paralel kurgulanır.

Kurgu yöntemi bir önceki örneğin aynıdır. Sahne tanıtıcı çekimle başlar. Daha sonra bununla dik açı oluşturan iç karşı açılı kamera düzenlemesine geçilir. Bir süre bu iki yakın çekim verilir. Sahnenin sonunda yeniden ilk çekime dönülür.

İkinci uygulama için dış ve iç karşı açı düzenlemelerinin bileşimi uygulanabilir. Düz bir çizgi oluşturacak şekilde yerleştirilen beş oyuncu karşıt köşegen düzeni kullanılarak görüntülenebilir. Grubun bir bölümü ise iç karşı açı kullanılarak vurgulanır (Şekil 7.11).



Şekil 7.11 Düz çizgi düzenlemesine göre yerleştirilmiş bir grup dış ve iç karşı açı çekimleriyle görüntülenebilir.

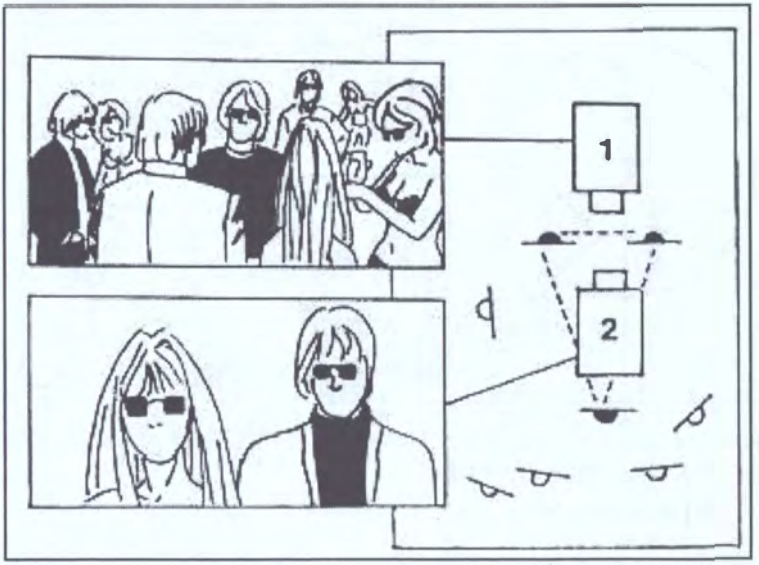
Geometrik şekiller

Grup daire, kare, dikdörtgen, üçgen vb. ya da belirli düzeni olmayan geometrik şekillerden birine göre oluşturulabilir. Fakat sahnenin kompozisyonunda oyuncuların yükseklikleri ve sahne içindeki dağılımları etkindir. Bu iki etken dengeli bir görsel düzenleme sunar. Mekan planı oyuncuların her birinin görüntüleneceği düzlemi belirler. Diğer değişkenler, oyuncuların oturma, yatma, diz çökme, ayakta durma gibi gövde durumları ile ilişkilidir. İki etkenin bileşimi görsel düzenlemeye derinlik sağlar.

Bazen geometrik şekil etkin oyuncular için uygulanır. İkinci derecedeki oyuncular için uygulanan belirsiz şekildeki bir düzen ise bunu destekler.

Üçgen düzenlemeye göre yerleştirilen oyuncular arasındaki konuşmanın görüntülenmesi için kullanılan kameralardan biri grubun tümünü çerçeveler ve üçgenin tepe

noktasındaki kişiyi vurgular. İkinci kamera ise üçgenin tabanındaki oyuncuları görüntüler (Şekil 7.12).



Şekil 7.12 Çekim 1'den görüntülenen oyuncu grubunun konumlandırılmasında üçgen bir düzenleme hakimdir. Bu düzenlemeye uygulanan iç karşı açı düzensiz kurallardan birinin elde edilmesine neden olur.

Grubu çeşitli şekillerde bölmek

Üç ya da daha fazla parçaya bölünmüş bir grubun görüntülenmesinde tanıtıcı çekim ve iç karşı açılı çekimler kullanılır. Böyle bir grubun çekim düzeni, üçgen şeklinde yerleştirilmiş üç oyuncunun ayrı ayrı görüntülenmesine benzemektedir. Ancak buradaki çekimlerin bazılarında birden fazla kişi çerçevelenir (bakınız; şekil 7.13). Üç bölümden oluşan grup dört kamera konumundan görüntülenmektedir.



Şekil 7.13 İlgi merkezinin değişimi daireseldir.

Bu yöntemin uygulandığı bir sekans aşağıdaki gibi kurgulanabilir.

Çekim 1 Grubun tümü tanıtılır.

Çekim 2 C dikkatini sola yöneltir.

Çekim 3 A ve B, C'ye doğru konuşurlar, C görüntüde yoktur.

Çekim 2' C yanıt verir.

Çekim 4 D ve E, C'ye yanıt verirler. C görüntüde yoktur.

Çekim 2" C yanıt verir.

Çekim 4' D ve E yanıt verdikten sonra başlarını C'nin bulunduğu yerden sağ tarafa doğru çevirirler.

Çekim 3' A ve B sol tarafa doğru bakarlar. D ve E'yi yanıtlarlar.

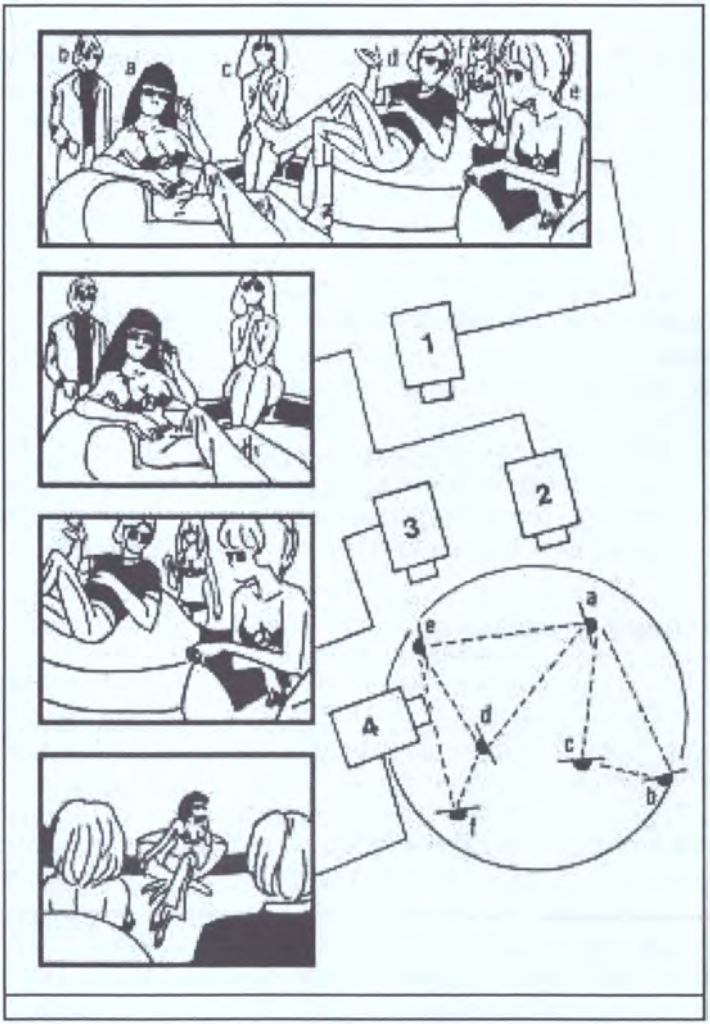
Çekim 4" D ve E yanıt verir. Sağa doğru bakarlar.

Çekim 3" A ve B, D ve E ile yaptıkları konuşmayı sonuçlandırırlar ve başlarını C'ye doğru sağa çevirirler. Bu oyuncu sağ tarafta görüntü çerçevesinin dışındadır.

Çekim 1' Tüm grup C. yeniden etkindir. Diğer dört oyuncu ona bakar.

Sözü edilen sahnede, aksiyon çizgisi gruplar arasında dairesel bir hareket halindedir. (Bakınız; Şekil 7.13).

Oyuncuların çeşitli düzlemlerde konumlandırılmaları daha ayrıntılı bir düzenleme sağlar. Örneklerden biri üçgen şeklinde yerleştirilen altı oyuncuyla ilgilidir. Grubun tümü ilk ana çekimde tanıtılır. İki dik üçgen düzenlemeden sol tarafta olanının tepe noktasında (ön planda) A oturmaktadır. Diğerinin ise taban kenarı ön plandadır ve tepe noktasında F oyuncusu vardır (Şekil 7.14).



Şekil 7.14 Büyük bir grup, her ana çekim için üçgen kompozisyonlar oluşturacak biçimde bölünür.

2 ve 3 numaralı kamera konumları bu üçgen şekilleri ayrı ayrı fakat paralel çevrelerler. 2 ve 3 numaralı konumlara göre dik açı durumunda bulunan 4 numaralı kamera konumu üçgen düzenlemenin ön planında oturan oyuncuları görüntüler. Bu grupta ikinci derecedeki oyuncular ayakta dururken, etkin oyuncular ön planda ve oturmaktadır.

Diğer bir örnek ise; grubun değişik şekillerde bölünmesini içerir. Grup tümüyle tanıtıldıktan sonra kendi içinde üç parçaya bölünür ve her biri değişik kamera düzenlemeleriyle görüntülenir. Tanıtıcı çekime dönüldükten sonra, oyuncular yeniden değişik türden yakın çekimlerde görülürler. Fakat bu kez grup sadece iki parçaya bölünmüştür. Görsel düzenlemenin sunumu bir önceki üç ana çekimden daha farklıdır. Tanıtıcı çekim zaman zaman yeniden tüm grubu toplarken, bu beş ana çekim serbest düzende kurgulanır.

Geniş gruplar kullanmak

Grupları birbirlerine çok yakın yerleştirmek yerine sahnenin çeşitli bölümlerine dağıtırsak, bölümün birinden diğerine hareket edilerek konuşmalar durağan kamera düzenlemeleri ile görüntülenebilirler.

Böyle bir sahnede aksiyonu yönlendiren bir grubun ya da bir kişinin olması öğütlenebilir. Bu oyuncu, sunucu veya dinleyici gibidir ve seyircinin dikkatini oyuncunun birinden diğerine yöneltir.

Eğer aksiyon çizgisinin yönü düzenli değişiyorsa bu değişimin yalın olması sağlanmalıdır. Oyunculardan biri iki ana çekim arasında eksen kişi gibi kullanılarak yön değişimi açık bir şekilde gösterilmelidir. Bu değişim oyuncu başını bir merkezden diğerine çevirdiğinde gerçekleşir.

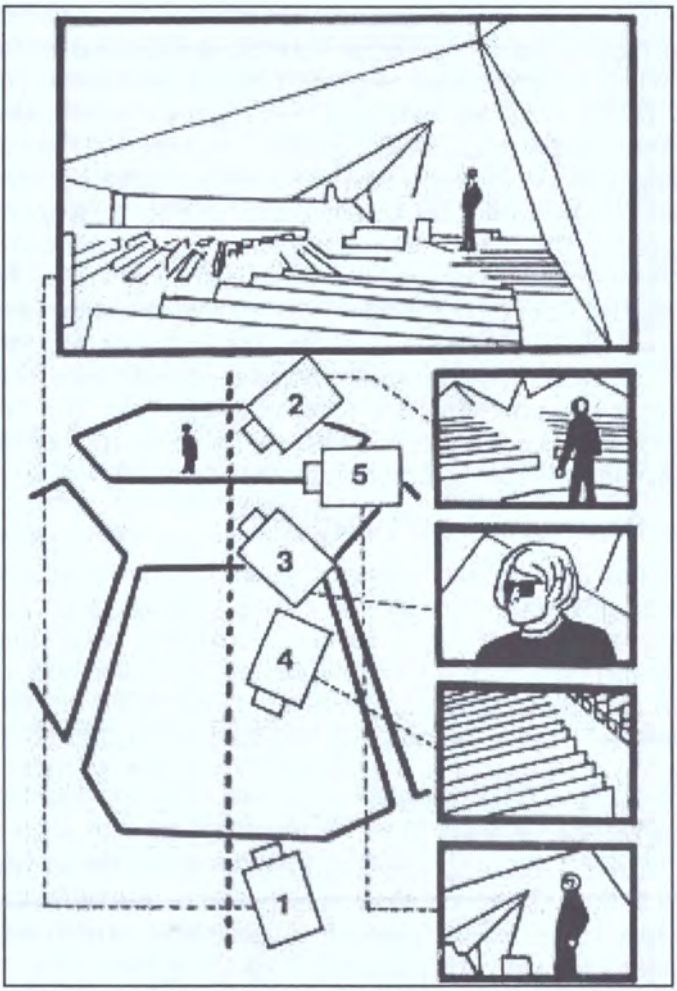
Film yapımcılarının çoğunluğu basit durumları tercih ederler. Böyle karmaşık bir düzenleme ile karşılaştıklarında ise olayı basitleştirmek için sahnenin oluşumu sırasında ka-

merayı ya da oyuncuları hareket ettirirler. İyi bir yönetmenin ölçütü, bu tür karmaşık sahnelerde sadece durağan kamera düzenlemeleri uygulamakla ve oyuncuları çok az ve kesinlikle gerekli olduğu zaman hareket ettirmekle belirlenir. Alfred Hitchcock, *The Birds* (Kuşlar) filminde buna benzer bir sekans uygulamıştır. Bu sekans kuşlar öğrencilere saldırdıktan sonra bir kafeteryada geçer. Oldukça yaşlı kuşbilimci bir kadın tüm olaylardan kaygı duymaktadır. Melanie Daniels, barmen, avukat, kuşbilimci kadın, iki çocuklu bir kadın, aşçı, kadın garson, seyyar satıcı, kafeteryanın sürekli bir müşterisi ve bir kaptan arasında geçen konuşmaların tümü bir makara filmle görüntülenmiştir (yaklaşık 8 dakika). Hitchcock onları bazen ayrı ayrı bazen gruplar oluşturacak şekilde yerleştirmiş ve durağan kamera düzenlemeleri ile görüntülemiştir.

Oyuncu izleyicilerle karşı karşıyadır

Pek çok kez filmlerde ana oyuncuyu bir topluluk karşısında göstermek gerekir. Bu oyuncu, bir grup pilot karşısında konuşan bir uçuş eğitimcisi, takımına oyun düzenini anlatan bir futbol antrenörü, bir topluluk karşısında konuşan politikacı ya da konser veren bir müzisyen olabilir. Kalabalığın boyutu önemli değildir. Sahnenin görüntülenmesinde iki yöntemden sözedilebilir. Kişiler tek bir grup gibi hareket edebilirler ya da ana oyuncuya bağlı olarak çeşitli gruplar oluştururlar.

Birinci durumda, ana oyuncu ve izleyiciler iki ayrı ilgi merkezini oluştururlar. Aksiyon çizgisinin bir tarafında üçgen ilkesine göre iki ayrı kamera düzenlemesi oluşturulur. Düzenlemelerden biri dış diğeri iç karşı açıdır (Şekil 7.15).

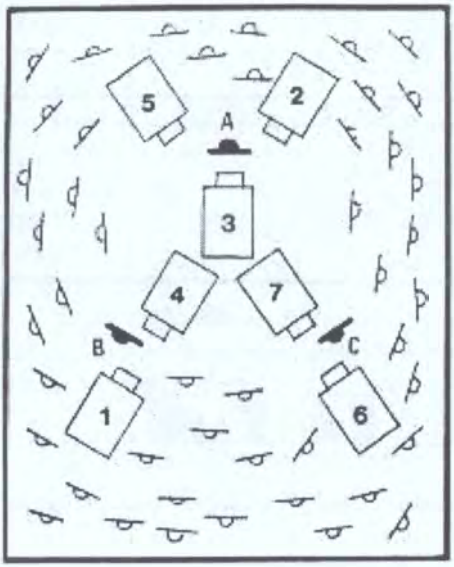


Şekil 7.15 Kalabalık bir grupta önemli oyuncunun bakış yönü aksiyon çizgisini belirler. Aksiyon çizgisinin bir tarafı kameraların konumlandırılması için seçilir.

Ana oyuncu sürekli olarak ileriye doğru bakar, kalabalıkla kişisel olmayan bir ilişki içindedir. Buradaki örnekte, tüm sahne boyunca ileriye doğru bakacaktır. Kalabalık içindeki kişilerden birisi kişisel davranışlarda bulunamaz ve ana oyuncu ile konuşamaz.

Eğer ana oyuncu bakışlarını bir taraftan diğer tarafa değiştirirse, dinleyiciler arasındaki belirli kişilerin düşünce ve sorularını yanıtlarsa, sahnenin görüntülenmesi için uygulanacak kamera düzenlemesi, üçgen şeklinde yerleştirilmiş oyuncuların görüntülenmesinde uygulanan düzenlemelerden birine benzeyecektir.

Kalabalık içinde sözcü durumunda kişiler varsa topluluk gruplara ayrılır. Ana oyuncu kalabalığın ortasında ya da kenarında bulunabilir. Birinci durumda en az iki grup ya da daha fazla küçük gruplar dizisi ana oyuncuya göre iç bükey düzende yayılırlar. Ana oyuncu ile grup içinde belirlenen kişiler arasında iki ayrı kamera düzeni oluşturulabilir. Birisi iç diğeri dış karşı açılıdır (Şekil 7.16).

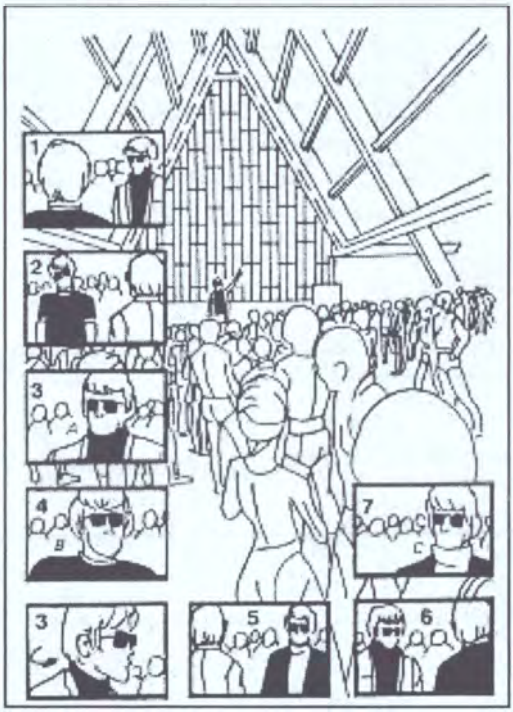


Şekil 7.16 Kamera konumlarının gösterildiği bu plan, bir grubun karşısında bulunan bir oyuncunun bakış yönü, dolayısıyla aksiyon çizgisinin yönü değiştiğinde kullanılır.

Ana oyuncu bakışlarını grubun birinden diğerine değiştirerek dikkatin yönlendiricisi gibi davranır. Seyirciler arasındaki diğer iki oyuncu birbirleriyle konuştuklarında ana oyuncu görüntü dışında bırakılır.

Sahnedeki diğer kişiler ana oyuncuların etkinliğini güçlendirmek için doğrudan doğruya onlara bakarlar. Birlikte hareket ederek ilgi merkezinin değişimini vurgularlar.

Şekil 7.17'de ana oyuncu dikkatin yönlendiricisi gibi davranır ve sahnenin ortasında bulunur. Şekil 7.17'deki görsel anlatım, Şekil 7.16'daki çekim düzenine uygundur.



Şekil 7.17 Bir önceki şekilde (Şekil 7.16) planı gösterilen sekansın görsel gelişimi.

Örnekte sunulan dış karşı açılı çekimler (1-2 ya da 5-6) bulunulan yeri tanıtırken, kişilerin yakın çekimlerini veren iç karşı açılı çekimler (tüm diğerleri) ilgi merkezleri üzerinde dikkat yoğunlaşmasını sağlarlar.

Ana oyuncu, dikkatini ikiden fazla oyuncu üzerine yönelttiğinde karşıt bakışlar oluşacaktır. Eğer iki oyuncu kendilerine özgü yakın çekimlerde görüntü çerçevesinin aynı tarafına bakıyorlarsa, aralarında bir ilişki söz konusu değildir. Ancak görüntü çerçevesinin dışında bir kişiye bakıyor gibidirler.

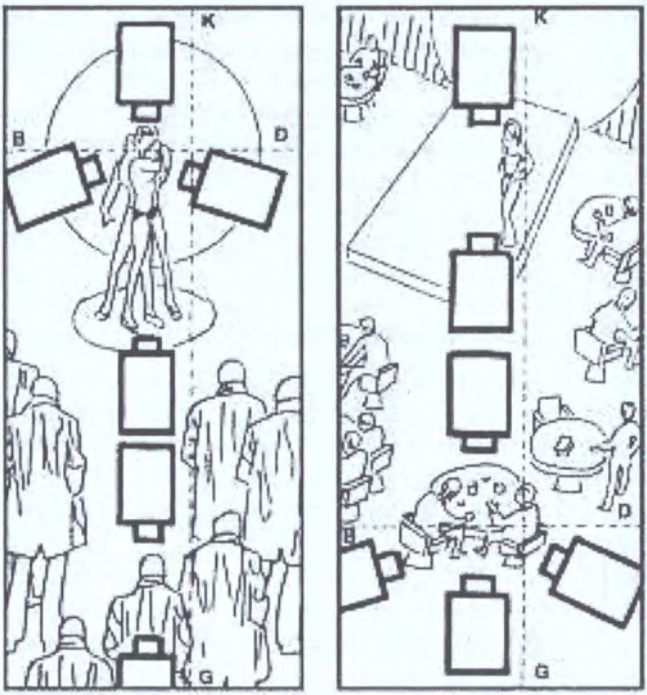
Aksiyon çizgisinin çapraz değişimi

Hem sahnedeki oyuncuları hem de seyircileri vurgulamak için uygulanan aksiyon çizgisinin kuzey-güney, doğu-batı değişimi, kalabalık arasına yerleştirilmiş iki ilgi noktasının vurgulanması için de uygulanabilir.

Şekil 7.18'de görülen ilk örnekte vurgu, sahnedeki oyuncuların üzerindedir. Bunlar birbirleriyle ve seyirci ile ilişki içindedir. Doğu-batı aksiyon çizgisi etkindir. Oyuncular aralarında konuşurlar ve aksiyon çizgisinin yönünü değiştirmek için arada sırada seyirciye doğru bakarlar. Seyircinin davranışları ise kişisel değildir.

Şekil 7.18'de sağda görülen ikinci örnek bir gece kulübü olabilir. Masada oturan iki müşteri, sahnede orkestra önündeki kadın şarkıcıya göre daha çok vurgulanır. Masadaki oyuncular birbirleriyle konuşurlarken doğu-batı, şarkıcıya bakarlarken kuzey-güney aksiyon çizgisi etkin duruma gelir.

Şüphesiz, Şekil 7.18'de gösterilen tüm kamera konumları kullanılmayabilir. Birkaç kamera konumunun kullanıldığı sayısız kurgu olanağı vardır.



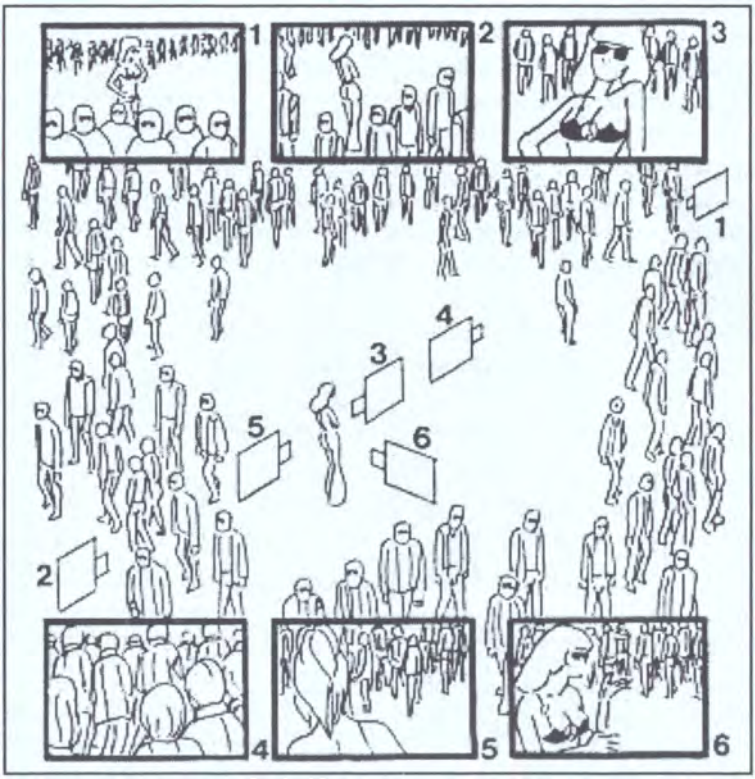
Şekil 7.18 Hem sahne hem de salon için aksiyon çizgisinin çapraz değişimine uygun kamera konumları.

Ana oyuncular kalabalığın arasındadır

Eğer ana oyuncu kalabalığın ortasında tek başına duruyorsa, topluluğun yarısı ile, sadece ön tarafında bulunanlarla ilişki içindedir. Arkasında bulunan kişiler onunla dolaylı ilişki içindedir.

Kameraların yerleştirilme ilkesi bir önceki örneğin aynısıdır. İki grup iç ve dış karşı açı kamera düzenlemeleri uygulanır. Şekil 7.19'da 1 ve 2 numaralı kamera konumları dış karşı, 3 ve 4 numaralı kamera konumları ise iç karşı açı düzenindedir. Ana oyuncu kalabalığın ortasında olduğu za-

man, kendisini çevresindeki kişilerle ilişki içine sokan kameralara göre eksen kişi durumundadır (çekim 5 ve 6'da görüldüğü gibi).



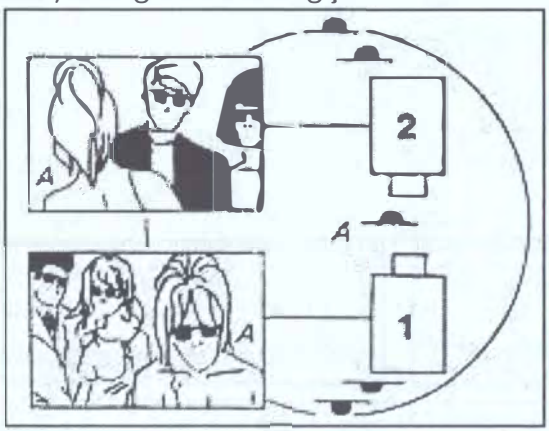
Şekil 7.19 Önemli oyuncu kalabalığın ortasında durur. Bakışlarının yönü sahnenin aksiyon çizgisini belirler. Çizginin bir tarafı kameraların konumlandırılması için seçilir.

Eksen kişi olarak kullanılan oyuncular

Üç oyuncuya ilişkin örnekleri incelerken, grubun tümünü görüntülemeyen ana çekimleri birleştirmek için oyunculardan birinin eksen kişi olarak nasıl kullanılabildiğini

açıklamış ve çekimlerin her ikisinde de bu oyuncunun görüntü çerçevesinin aynı bölümünde kalması gerektiğinden söz etmiştik. Ayrıca, kuralsız örnekler de bu oyuncunun görüntü çerçevesinde bulunduğu yerin çekimden çekime değiştiğini de belirtmiştik. Sözünü ettiğimiz her iki kural da kalabalık ile ilişki içindeki oyuncuya uygulanabilir. Ana oyuncu kalabalığın ortasına yerleştirilebilir. Bu örnekte, ana oyuncu küçük bir grup içinde eksen kişi olarak kullanılır.

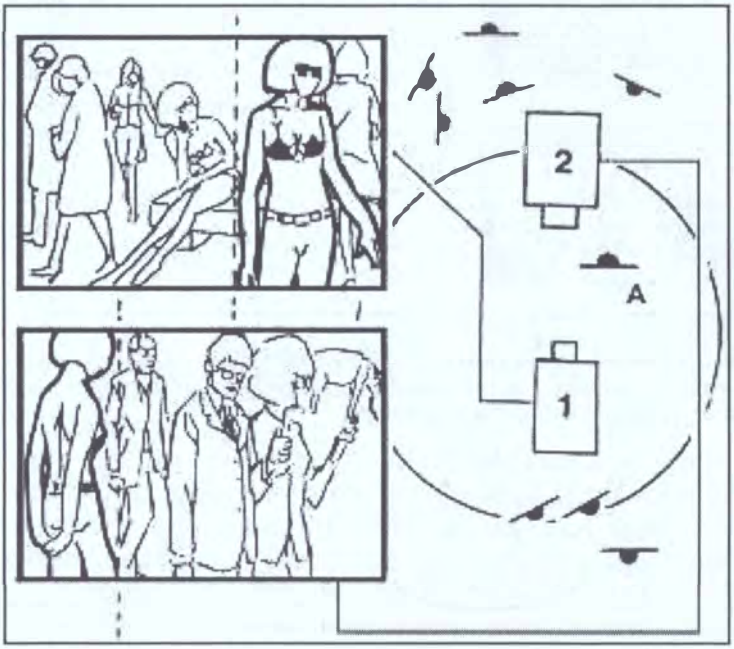
Şekil 7.20, ana oyuncunun daha etkin olduğunu açıkça göstermektedir. Çekim 2'de ana oyuncunun karşısındaki oyuncular onun rakipleri, çekim 1'de arkasında görülen oyuncular ise arkadaşlarıdır. Çekimin birinden diğerine kesme yaptığımızda, A oyuncusunun görüntü çerçevesindeki yeri sağdan sola değişir.



Şekil 7.20 Grubun ortasında bulunan bir oyuncu eksen kişi olarak kullanıldığında grubun iki küçük gruba bölündüğü görülür. Eksen oyuncunun çerçeve içinde bulunduğu konum çekimden çekime değişecek tarzda belirlenir.

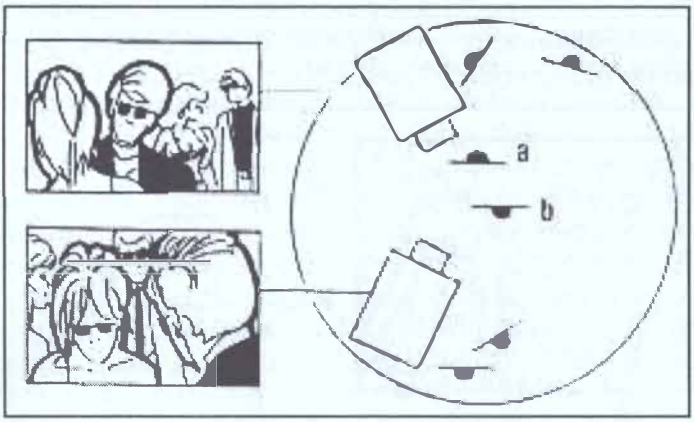
Bu grupta oyuncular birbirlerine çok yakındı, bu nedenle sahnenin görüntülenmesinde bel çekimleri kullanıldı. Ancak A oyuncusunun arkasında ve önünde bulunan gruplar birbirlerinden daha uzak ve daha kalabalık olabi-

lirler. Bu durumda ortadaki oyuncu her iki grup arasında bir ada görünümündedir ve sahnenin çekimi birbirine yakın gruplarda olduğu gibidir (Şekil 7.21).



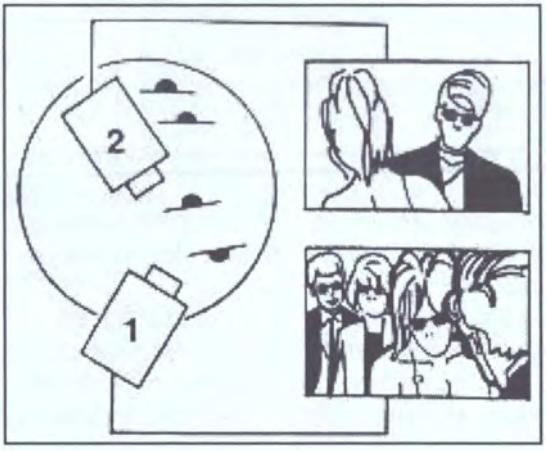
Şekil 7.21 Bir önceki şekilde gösterilene benzeyen bir durum. Ancak buradaki grup daha kalabalıktır.

Etkin ya da pasif iki oyuncu da eksen gibi kullanılabilir. Şekil 7.22'de gösterilen örnekte ana oyuncular etkindir ve grubun ortasına yerleştirilmiştir. A ve B aralarında konuşurlarken, arka planda bulunan diğer oyuncular sahnenin özünü oluşturan bu iki oyuncuya bakarlar.



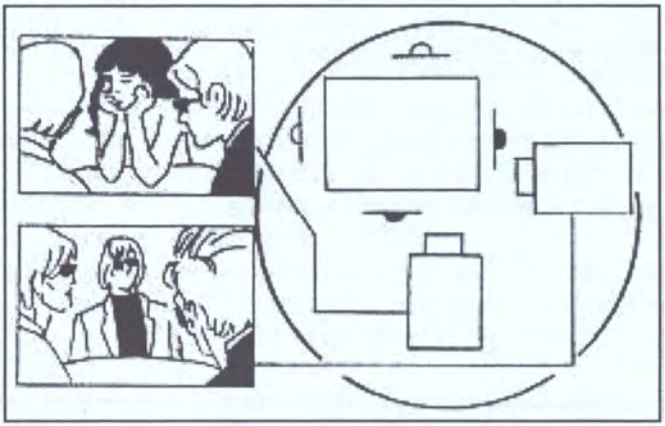
Şekil 7.22 Grubun ortasındaki oyuncular çevrelerinde bulunan kişilerin de gösterilmesi amacıyla görsel eksen olarak kullanılırlar. Bu örnekte, ana oyuncular grubun ortasına yerleştirilmiştir.

Eğer bu oyuncular grubun ortasına yerleştirilirse, diğer oyuncular karşı çekimlerin birinde görüntü dışında bırakılabilirler. Şekil 7.23, bu durumlardan birini göstermektedir. Çekim 2'de sadece ana oyuncular gösterilirken, birinci çekim ana oyuncuların arkasındaki grubu da kapsar.



Şekil 7.23 Grupta bulunan iki önemli oyuncu grubun bir ucuna yerleştirilir. Bu nedenle grubun tümü çekimlerden sadece birinde görülür.

Eksen oyuncular sahnede pasif durumda olduğu zaman, parçalanmış grubun bölümleri arasında bağlantı sağlanabilmesi için ön plana yerleştirilebilirler. Bu iki oyuncu sürekli olarak görüntü çerçevesinin kenarlarına yerleştirilir. Ancak görüntü çerçevesinin ortasında bulunan kişi ya da kişiler çekimden çekime değişir. Bu durum dik açı düzenlemesine göre yerleştirilmiş kameralarla gerçekleştirilir. Şekil 7.24 dört kişinin bir masa çevresinde oturduğu bir durumu gösterir.



Şekil 7.24 Bu örnekte eksen kişi pasif bir roldedir. Ana çekimler paralel kurgulandıklarında önemli oyuncular sırayla çerçevenin ortasında görünür.

Dik açı kamera konumlarından, elde edilen ana çekimlerin koşut kurgulanması, sahne görüntülenirken hile yapılmasına olanak sağlar.

Herhangi bir nedenle iki oyuncu grubundan biri sahnede ya da çekim yerinde bulunmadığı zaman, her iki çekimin ön planına iki eksen oyuncu yerleştirmekle bağlantı kurulabilir. Gerekli olan tek şey bu iki oyuncunun her iki çekimde de bulunmasıdır. İlk çekimde, görüntü çerçevesinin ortasına yerleştirilmiş oyuncular görüntünün dışındaki bir

oyuncu ile konuşurlar. Bu oyuncunun yerinde konuşmaları yanıtlayacak bir kişi vardır. Bir hafta ya da bir ay sonra, daha önce bulunmayan grup ön plandaki iki eksen oyuncunun arasına yerleştirilerek ikinci çekim gerçekleştirilir. Bunun için iki kamera konumu kullanılır. Ana oyuncular görüntü çerçevesinin dışına, bir önceki ana çekimde gösterilen ana oyuncuların baktığı yönün karşıt yönüne doğru bakar.

Kurgu aşamasında çekimler birleştirildiğinde (paralel şekilde), sahnelerin aydınlatılmasında uyum sağlanmışsa ayrıcalığın farkına varılmayacaktır.

8

DURAĞAN KONUŞMA SAHNELERİ İÇİN KURGU DÜZENLERİ

Oyuncuların durağan kaldığı konuşma sahnelerinde kamera hareketi de yoksa, görüntülerdeki çeşitlilik ve değişkenlik kurgu düzeni ile sağlanır.

Film canlı olmalı. Bu nedenle kurgu düzeni hep aynı kalmamalıdır. Bunu sağlamak için, ana çekimlerin elde edildiği iki anahtar konumdan daha fazlası kullanılmalıdır. Ana çekim (tek bir kamera konumundan elde edilen uzun bir çekimdir) sekansın ya da konuşmanın tümünü görüntüler. Eğer oyuncu uzun çekimlerde çerçeve içinde hareket ederse, belirli kurallara uyum göstermek koşuluyla çekim kendi kendine yeterli olabilir. Böyle bir durumda, aralara insert çekimler ve cut away çekimler sokularak çekimi kuvvetlendirmek ihtiyacı duyulmayabilir.

Bu, şu an bizi ilgilendiren durağan sahneler için her zaman yeterli değildir. Konuşmalar çok önemli olmadıkça bu tür sahneler görsel açıdan çok durgun, ilgi çekici olmaktan da uzaktır.

Bu durumlardan farklı olarak, konuşmanın tümünü görüntüleyen ana çekimin belirli bölümleri yakın çekimlerle ve cut away'lerle vurgulanarak çok daha zenginleştirilebilir.

Bir diğer çözüm ise; sahneyi paralel kurgulanmış iki ana çekimle sunmaktır. Ancak bu genellikle yeterli değildir. Konuşma ilgi çekici yönde gelişirken yüzlerdeki en küçük hareketi ve anlık tepkileri yakalamak için oyunculara daha yakın olmak isteriz.

Bir kurgu modeli için en basit çözüm, konuşmanın ilk yarısının bir çift ana çekimle, tercihen orta çekimlerle, son bölümünün ise bir başka çift çekimle, yakın çekimlerle görüntülenmesidir.

Konuya yaklaşmak ve konudan uzaklaşmak

Uzun konuşmalar belirli yerlerde ilgiyi toplayacak doruk noktalar içermeli ve başından sonuna dek yoğun bir dikkatin harcanmasını gerektirmelidir. Yoksa beklenen etki zayıflar hatta yok olur.

Bu doruk noktalı düzen, seyirciye dinlenme olanağı sağlar ve konuşmanın önemli bölümlerine daha etkin bir şekilde tepki göstermesine neden olur. Sahnenin konuşma bölümleri, öykü yazarının istekleri doğrultusunda görüntü ile uyum içinde olmalıdır.

Film yönetmeni, konuya yaklaşmayı ve konudan uzaklaşmayı içeren görsel bir kurgu yöntemi uygulamalıdır. Oyuncuların bel çekiminde görüntülendiğini düşünelim. Doruk nokta yaklaşırken göğüs çekimine ya da yakın çekime geçilebilir. Daha sonra yeni bir doruk noktanın oluşumundan önce seyirciye dinlenme olanağı sağlamak amacıyla yeniden bel çekimine dönülür.

Konuya yaklaşma ve konudan uzaklaşma yöntemi çok belirgin olmamalıdır. Seyirciyi yönlendirmek için kullanılan araçları gizlemek amacıyla doruk noktalar arasında kalan her konuşma bölümü için değişik kurgu yöntemleri uygulanmalıdır. Her doruk noktanın oluşumundan sonra diğer gelişmeler için oyuncular sahnenin bir bölümünden diğerine hareket ettirilebilir. Doruk noktanın oluştuğu an durağandır.

Bir sekans nasıl başlar?

Genel olarak, oyuncuları görüntü çerçevesinde kendileri için ayrılmış bölümlere yerleştirdikten sonra bir konuşma sahnesi başlatılamaz ve doğrudan bir diğer sekansa geçilemez. Normal olarak aksiyonun kaydı doğal oluşum düzenine göre olur. Oyuncular önce karşılaşırlar, sonra konuşurlar ve konuşmanın sonunda da ayrılırlar. Ancak bazı durumlarda, sekans başladığında oyuncular sahnedeki

yerlerini almış olarak görülürler. Bu durumda birbirleriyle tanıştırılma zorunluluğu da yoktur. Ancak aralarındaki konuşmaları dinlemeden önce, oyuncularla görsel olarak tanışmak ve daha sonra konuşmaları izlemek için onlara yaklaşma gereksinimi duyulur.

Çekimin başlangıcında, görüntü çerçevesinde hazır bulunan oyuncuların konuşmaya girmeleriyle bir sekansın başlaması çok seyrektir. Her zaman sekansın başlangıcında ve sonunda bir hareket vardır. Aşağıda bir sekansın başlangıç bölümü için bir dizi örnek sunulmuştur.

1. Oyuncular kameranın görüş alanı içine girerler, seyirciye doğru yürürler ve durup konuşurlar.
2. Görüntü çerçevesinde sadece oyunculardan biri vardır, diğeri gelir bu oyuncunun yanında durur ve konuşmaya başlarlar.
3. Önceki iki örnekte kamera durağandı. Ancak oyunculardan birini ya da her ikisini de duracakları yere kadar izleyebilir.
4. Kameralar için çevrinme ya da izleme tekniği kullanıldığında, üçüncü oyuncunun diğer iki oyuncuya doğru yürüme, onlara birşey verip yanlarından ayrılma eylemi sekansı başlatabilir. Kamera bir süre sonra konuşmaya başlayacak iki ana oyuncu üzerinde kalır.
5. Çevrinme ya da izleme hareketi sahnenin boş bir bölümünden başlar ve ana oyuncular görüntü içine girene dek sürer. Kameranın bu hareketi de sahnenin başlatılması için kullanılabilir. Oyuncular görüş alanı içine girmeden sesleri duymaya başlar.
6. Bir sekansın açılış hareketi, durağan konumda yapılacak konuşma başlamadan önce çeşitli çekimlerle görüntülenebilir.

Ana çizgileri belirlenen olasılıklar geniş topluluklar için de uygulanabilir. Sekansı sonuçlandırmak için yukarıda sözü edilen hareketlerin yönü tersine çevrilir.

Açılış ve kapanış hareketleri, oyuncuların önceden belir-

lenmiş bir yerde durup sohbet edecekleri konuşma sahneleri için gereklidir.

Yeniden tanıtma çekimleri

Olgunun etkisiyle yükselen ilginin korunması için, olayların geçtiği yerin zaman zaman seyirciye anımsatılması gereklidir. Tanıtıcı çekim en az bir kere sekansın ortalarında yeniden kullanılmalıdır. Bu çekim değişik amaçlara hizmet edebilir.

1. Olayın geçtiği yeri tanıtır. Oyuncuların dekor içinde bulundukları yer, aralarındaki mekansal ilişki ve yakın çekimlere dikkatin yoğunlaşması nedeniyle unutulabilecek ayrıntılar anımsatılır.
2. Tanıtıcı çekim, anlatımda rahatlama sağlar. Karşılıklı konuşmanın gelişimi sırasında kullanılan yakın çekimlerin yoğunluğunu kırar.
3. Sekansı bitirmek için kullanılır. Oyuncuların ayrılıp gitmeleri veya beraberce görüntü dışına çıkmaları için geniş bir alan sağlar.
4. Eğer sekans devam ediyorsa, kurgu düzeninde yapılacak değişikliği gizlemek amacıyla kullanılır ya da yeni kurgu düzeninin tanıtılmasından önce oyuncuların bir yerden başka bir yere hareket etmelerine olanak sağlar.
5. Ana oyuncular üzerine dikkatin yoğunlaşmasını sağlayan yakın çekimlerin kullanımı sırasında oyunculardan biri geçici olarak görüntü dışında bırakılırsa, tanıtıcı çekim bu oyuncunun varlığını seyirciye yeniden anımsatır. Bu işlem yapılmazsa, oyuncunun görüntü dışında bırakılmasının farkında olmayan seyirci oyuncunun yok oluşu karşısında şaşkınlığa düşer.

Şüphesiz, tanıtıcı çekim, yakın çekimler ve yeniden tanıtıcı çekimin oluşturduğu düzenin ayrıcalıkları da vardır. Sahne yakın çekimlerle başlatıldıktan bir süre sonra olayın geçtiği yerin tanıtımı yapılabilir.

Sessiz tepkilerin önemi

Genellikle konuşmayı dinleyen oyuncunun sessiz tepkileri, konuşan oyuncunun yüzünden daha anlamlıdır. Örneğin oyunculardan birinin konuşmasıyla sekans başlar. Konuşmanın ortasında dinleyen oyuncuya kesme yapılır. Bu sırada ilk oyuncunun konuşması da devam etmektedir. Konuşmanın sonunda görüntü çerçevesinde ikinci oyuncu vardır ve konuşan kişiyi yanıtlar. Bu yöntem tersine de çevrilebilir. İkinci oyuncunun konuşmasının ortasında diğer oyuncunun sessiz tepkilerini göstermek için ilk ana çekime dönülebilir. Ana çekimlerin içinde yapılacak kesmelerde, konuşmanın ne kadarının ikinci çekime aktarılacağını belirlemek ya da oyuncunun sessiz tepkilerini sahnenin koşullarına ve öykünün tümü içindeki anlam ve durumuna bağlı olarak konuşmalar arasına serpiştirmek önemlidir.

Topluluk karşısında uzun bir konuşma yapacak oyuncuyu tek bir çekimde göstermekle sürekli ilgi çekmesi beklenemez. Konuşma devam ederken dinleyicilerin değişik çekimleri aralara yerleştirilmelidir.

Insert ve cut-away çekimler

Yönetmen ve kurgucuların çoğunluğu, durağan konuşma sahnelerini kesintisiz tek bir çekimle görselleştirmek eğilimindedir.

Tiyatro sanatının film sanatı üzerindeki bu etkisi film yönetmenleri arasında kuşaktan kuşağa aktarılan bir uygulamadır. Bu uygulama, oyuncuların tiyarodaki deneyimlerine benzer bir yöntemle sahneyi gerçekleştirmelerine olanak sağlar. Sahne, oyuncuların rollerini en mükemmel şekilde gerçekleştirmelerine olanak sağlayacak zamanda ve uzunlukta görüntülenir.

Kamera olgunun görselleştirilmesinde seyirci gibidir ve olanaklarını kullanmasına izin verilmez. Film teknisyenlerinin çoğunluğu bu tür çekimleri tehlikeden uzak bulurlar. An-

cak sahnenin doğal akışının kurguda bozulacağından kaygı duyarlar.

Bu tür dar yaklaşımların farkında olan ilk film yönetmenleri ve kurguculari, bu tür sınırlamalardan kurtulmak için yaptıkları çalışmaların sonucunda, cut-away çekimleri ve insert çekimleri ortaya çıkardılar. Insert çekim, ana çekimin bir bölümünün yerine geçen bir çekimdir. Bu çekim, ana çekimle görüntülenen sahnenin bir bölümünü ayrıntılı olarak gösterir. Cut-away çekim, ana çekimle görüntülenmeyen bir şeyi ya da bir kişiyi ana çekimin arasına yerleştirmeyi amaçlayan bir çekimdir.

Eğer çekimlerin ikisi de ana çekimin içinde sırayla kullanılırsa yardımcı ana çekimler diye adlandırılırlar. Durağan konumda bir konuşmanın kurgulanmasında uygulanan bu yaklaşım günümüzde de geçerliliğini sürdürmektedir.

Örnek A

Önce insert çekimleri gözden geçirelim. Diyelim ki bir oyuncunun bir diğer oyuncuya açıklamalarda bulunduğu bir sahnemiz var. Arkalarındaki duvarda bir harita vardır (Şekil 8.1). Bir noktanın açıklığa kavuşturulması amacıyla oyunculardan biri ansızın haritanın üzerinde bir yer gösterir. Eğer bu oyuncunun ana çekimle aynı görüntü ekseni üzerindeki yakın çekimine kesme yapılırsa, belirttiği noktayı seyirci de görecektir. Daha sonra tekrar ana çekime dönülür. Ana çekimin içine yerleştirilen bu kısa çekim konuşmanın bir bölümünü çarpıcı şekilde vurgular.



Şekil 8.1 Insert çekim ana çekimle aynı görüntü ekseni üzerindedir.

Insert çekim karşıt kamera konumu kullanılarak da elde edilir. Örneğin, yolun kenarında duran bir arabanın sürücüsüne polis bazı tavsiyelerde bulunur. Aralarında geçen konuşma uzak çekimde görüntülenir (bakınız; Şekil 8.2). Polis ceza kağıdını sürücüye verirken, bu işlemin daha iyi görülebilmesi amacıyla, karşı açıdan elde edilen yakın çekime kesme yapılır. Daha sonra arabanın olay yerinden ayrılışını ve polisin arabanın arkasından bakışını izleyebilmek için, sahnenin tümünü görüntüleyen ilk çekime dönülür.



Şekil 8.2 Insert çekim ana çekimle karşı açı ilişkisindedir.

Insert çekim, sadece bir nesne üzerinde bulunan belirli bir noktaya dikkatlerin yoğunlaştırılmasını sağlamak için değil, oyuncunun yüz anlatımını göstermek için de kullanılır. Uygulanacak yöntem şu an tanımlanan örneğin aynısıdır.

Örnek B

Insert çekim, ana çekimin içinde iki kez kullanılabilir. Örneğin, iki kişinin konuşması oyuncuları boy çekiminde gösteren bir ana çekimle yapılır. Arkadaşının konuşmasına sessizce tepki gösterdiği yerlerde, dinleyen oyuncunun iki insert çekimi yapılır. Bu tepki yerleri ana çekimde yaklaştığında, boy çekimde görülen tepkinin yerine aynı tepkinin

yakın çekimdeki görüntüsü yerleştirilir. Kurgu düzeni çok yalındır.

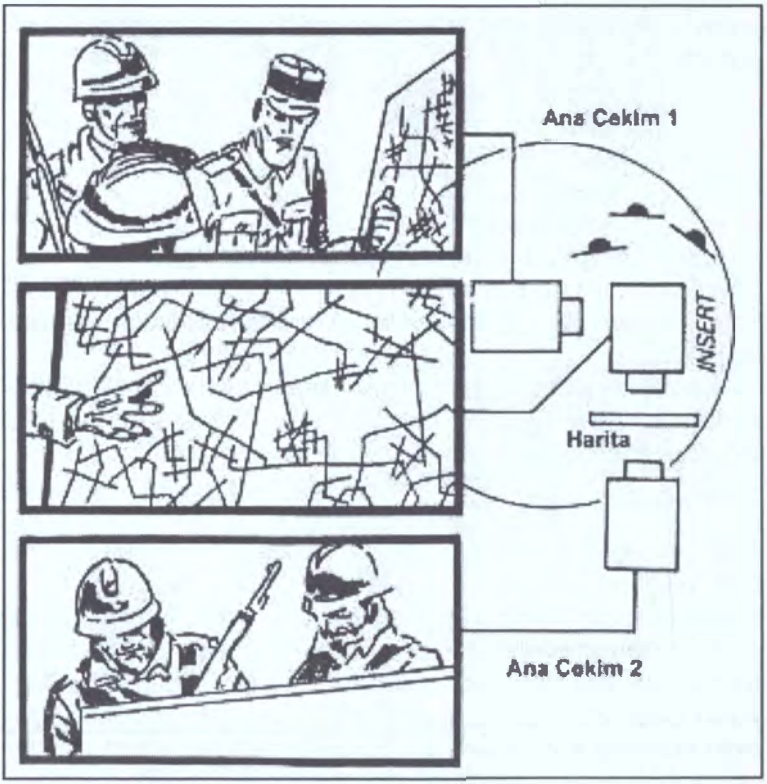
Ana çekim
Insert çekim 1
Ana çekim
Insert çekim 2
Ana çekim

Böyle bir durumda, insert çekimlerin ikisi de aynı oyuncuya aittir. Ancak oyunculardan birini ilk, diğerini ikinci insert çekimde göstermekle oyuncular sırayla vurgulanabilir.

İkinci insert çekim, her zaman ana çekimin arasına yerleştirilmeyebilir. Sahne ayrıntı çekimi ile noktalanmak istendiğinde ana çekimin sonunda da kullanılabilir.

Örnek C

İki ana çekimi birleştirmek için sık sık insert çekim kullanılır. Örneğin, üç subay askeri bir harita önünde bir durumu tartışmaktadır. Harita seyirciye göre yan taraftadır ve açıkça görülmez. Oyunculardan biri haritada bir yer gösterdiğinde, haritanın ve oyuncunun harita üzerindeki elinin yakın çekimine kesme yapılır. Bu çekim dik açı durumundaki kamera konumundan gerçekleştirilir ve insert çekimdir. Daha sonra, bir önceki ana çekime dönülmeden sahnenin gelişimini sürdürmek amacıyla ikinci bir ana çekime kesme yapılır (Şekil 8.3).



Şekil 8.3 Insert çekim iki ana çekimi birbirine bağlamakta kullanılır.

İkinci ana çekim, üçgen ilkesindeki kamera konumlarından herhangi biri kullanılarak gerçekleştirilebilir. Daha önce olduğu gibi oyuncuların bir bölümü ya da tümü görüntülenir.

Örnek D

Geçmiş günlerde ve son zamanlarda, özellikle Amerika'da, durağan konuşma sahneleri belirli bir kalıba göre çekilirdi.

1 Ana çekim (genellikle uzak çekim) sahnenin tümünü başından sonuna kadar görüntüler.
2 Oyuncuların tümü gruplara bölünür ve her grup, sahne başından sonuna kadar tekrarlanarak görüntülenir. Bu arada, kameranın görüş alanı dışında kalan diğer oyuncular da tüm çekim boyunca bulundukları yerde tutulurlar.
3 Olgunun tümünü kapsayacak şekilde her oyuncunun tek tek yakın çekimleri yapılır.

Bu işlem, sahnelerin kurgulanmasında film kurgucusuna geniş seçme özgürlüğü sağlar. Çünkü, hem oyuncuların konuşmalarını hem de sessiz tepkilerini içeren tüm çekimlere sahiptir. Eğer yönetmen konuşmanın bazı bölümlerini veya tek bir cümleyi çıkartmak isterse kurgucu bu isteği kolayca yerine getirebilir. Çünkü sözcüklerin çıkarıldığı yerleri doldurabilecek pek çok çekime (insert ve cut-away çekimler) sahiptir.

Örnek E

Psikolojik ve çoğunlukla konuşmaya dayanan sahnelerin gerçeğe uygun bir şekilde sahnelenmesi ve işlenmesi, çekimlerin düzenlenmesinden çok daha önemlidir. Sahnenin çekiminde uygulanan temel yöntem, D örneğinde tanımlandığı gibi kolay fakat tutumlu olmaktan uzaktır. Bu yöntem en mükemmel sonuca ulaşana dek, yönetmen ve film kurgucusuna sahnenin değişik versiyonlarını deneme olanağı sağlar.

Eğer sahnede görsel olarak vurgulamaya değer özel ayrıntı hareketler varsa, sekansın uygun bir yerinde kullanabilmek için yönetmen bunları görüntüler. Bu insert çekimler, bir elin hareketi, bir makinenin çalışmasıyla ilgili bir ayrıntı ya da tepkiler olabilir. Film kurgucusu bunların tümünü kurgulamak zorunda değildir. Belki hiçbirini kullanmayabilir. Ancak akıllı bir yönetmen hangi koşullar altında olursa olsun bu tür ayrıntıları görüntülemelidir.

Insert çekimler, farkında olmadan yapılan teknik hataların düzeltilmesi amacıyla da kullanılabilir. Filmin bir bölümündeki görüntü herhangi bir nedenle soluk olabilir ya da çekim alanı dışındaki bir kişi ışıklardan birinin önünde yanlışlıkla durabilir. Bu tür hatalar film baskı olana dek görülemediğinden, bozuk bölümün yeniden çekimi olanaksız ve pahalı olabilir. Bu durumda filmin bozuk bölümünün yerine insert çekim yerleştirilir.

Örnek F

Bazen konuşmanın akışı sırasında oyuncular görüntü çerçevesinin dışındaki bir binadan, bir hayvandan, bir arabadan ya da bir kişiden söz edebilirler. Eğer sözü edilen şey gerçekten önemli ise, bu nesnenin görüntüsü konuşmayı görüntüleyen çekimin arasına yerleştirilir. Araya sokulan bu görüntü cut-away çekim diye adlandırılır.

Konuşmanın gelişimi sırasında oyuncuların belirttikleri ilgi noktalarını göstermek amacıyla ana çekimin içinde birden fazla cut-away çekim kullanılabilir. Örneğin, bir tepenin üzerinde ayakta duran ve konuşan iki kişi bel çekiminde görüntülenir. Bunlardan birisi, görüntü çerçevesinin dışında sağda bir yeri gösterir. Buraya çok uzaktaki bir binanın görüntüsünü içeren ilk cut-away çekim yerleştirilir. Yeniden iki oyuncunun görüntülendiği ana çekime dönülür. Bir süre sonra ikinci oyuncu döner ve görüntü çerçevesinin dışında solda birşey gösterir. Burada da uzaktaki bir köprünün görüntüsü ile ilgili ikinci cut-away çekim kullanılır. Yeniden iki oyuncunun bel çekimine dönülür. Konuşmalarını bitirdikten sonra dönerler ve sahne gerisine doğru yürürler. Böylece sekans yalın bir anlatımla işlenir.

Bu örnekte iki ayrı görüntü içeren cut-away çekimler kullanıldı. İki değişik cut-away çekim yerine, aynı görüntüyü içeren cut-away çekimler de kullanılır. Ancak bunlardan ikincisi yakın çekimdir. İlk örneği tekrarlayalım. Oyuncular bir tepe üzerinde dururlar ve kameraya bakarak konuşur-

lar (Şekil 8.4). Oyuncular görüntü çerçevesinin dışına, gökyüzüne doğru bakarlar. İlk cut-away çekim buraya yerleştirilir. Görüntüde bir ağaç ve bu ağacın üst dallarından birine tünemiş bir kartal vardır. Kartal ve ağaç uzak çekimde görüntülenir. Bir süre sonra kartalın yakın görüntüsünü içeren ikinci cut-away çekim kullanılır.



Şekil 8.4 Her iki insert çekim de aynı görüntü eksenindedir ve ana çekimin içine yerleştirilmiştir.

Örnek G

Ana çekimin arasına ikiden fazla cut-away çekim yerleştirilebilir. Cut-away çekimlerin tümü aynı nesneyi görüntüler. Uygulama çok basittir. Ana çekim ana oyuncuyu ya da oyuncuları görüntüler. Cut-away çekimlerin gelişim çizgisi, ilk aşamada uzak çekimle başlar. İkinci aşamada bel, üçüncüsünde göğüs, dördüncüsünde yakın çekim kullanılarak sürdürülür.

Bu yöntem karşılıklı konuşmalara ya da sessiz durumlara uygulanabilir. Burada, iyi bilenen filmlerden iki örnek anımsatalım. Max Ophuls'un *Lola Montez* filminde, Peter Ustinov sirk patronudur. Yüksek bir yapı iskelesi üzerinden seyircilere Lola Montez'in yaşam öyküsünü anlatır. Aşağıda, oyun alanında Lola Montez (Martine Carol oynamıştır) atlı karıncaya binmiştir. Burada cücelerin oluşturduğu çeşitli gruplar onun yaşamını canlandırırlar. Peter Ustinov uzak çekimle görüntülenmiştir. Bu sahnenin ana çekimini oluşturur. Lola Montez'in görüntüsünü içeren, çekimler dizisi, özellikle yaşamında kendisine acı veren bir olay anımsatılmaya başlandığında bu çekimin üzerine serpiştirilir. Filmin ses kuşağında, sesin vurgusu yükselirken atlı karınca üzerindeki Lola Montez'in giderek yakınlaşan görüntüleri, Peter Ustinov'un bulunduğu ana çekimin içine yerleştirilir.

İkinci örnek, Alfred Hitchcock'un *The Birds* filminden alınmadır. Melanie Daniels okul binasının dışına çıkar ve sigara içmek için oyun alanına yakın bir yere oturur. Oyun alanındaki tırmanma çıtasının üzerine kuşlar toplanmaya başlar. Kuşların toplanmasından Melanie Daniels'in haberi yoktur.

Oyun alanı uzak çekimle görüntülenir. Melanie Daniels'in giderek yakınlaşan görüntüleri bu ana çekimin içine yerleştirilir. Sahne tümüyle sessiz oynanmıştır ve gelişimi kabaca şöyledir.

Uzak çekim	Bir kuş gelir ve tırmanma çıtasına konar.
Uzak çekim	Melanie Daniels sigara içmektedir.
Uzak çekim	Çıtanın üzerinde birkaç kuş vardır.
Melanie Daniels'in bel çekimi	Sigara içmektedir.
Uzak çekim	Yeni kuşlar gelir.
Melani Daniels'in göğüs çekimi	Sigara içmeyi sürdürür.
Uzak çekim	Kalabalık bir kuş kümesi gelir, oyun alanında toplanmış gruba katılır.
Melanie Daniels'in yakın çekimi	Sigara içmeyi keser, başını çevirir görüntü çerçevesinin soluna, dışarıya doğru bakar.

Gökyüzünde uçan bir kuş. Oyun alanındaki metal yapıyı tamamen kaplayan kuşlara bir yenisinin nasıl katıldığını göstermek için kamera bu kuşu uzak çekimle görüntüler ve soldan sağa doğru uçuşunu izler.

Melanie Daniels'in yakın çekimi. Korku içindedir.

Melanie Daniels'in tüm çekimleri aynı görüntü ekseni üzerindedir.

Örnek H

Cut-away çekim, izleme ya da çevrinme çekimi olabilir. Örneğin topluluk karşısında konuşan bir oyuncu vardır. Konuşması oldukça uzundur.

Oyuncu bel çekiminde görülür.

Oyuncuyu sessizce izleyen topluluğun uzak çekimi ilk cut-away çekim olarak kullanılır.

Yeniden bel çekimine dönülür.

İkinci cut-away çekim, topluluk içindeki kişilerin yüzlerini görüntüleyen çevrinme çekimidir.

Yeniden ana oyuncunun bel çekimine dönülür.

Üçüncü cut-away çekim ilk cut-away çekimin aynısıdır.

Oyuncu konuşmasını bitirirken yeniden bel çekimine dönülerek sekans kapatılır.

Örnek I

Cut-away çekim geçmişte yaşanmış bir olayı anımsatabilir. Akira Kurosawa ve Alain Resnais, cut-away çekimlerin bu tür kullanımını en yetkin düzeyde gerçekleştiren film yönetmenleridir. Anımsama olayına, ana çekim içinde etkin durumdaki bir nesne neden olabilir ya da bu olay, oyuncunun zihninden geçen bir olayın görselleştirilmesi olabilir.

Akira Kurosawa'nın *Rashomon* filmindeki bir sahnede, yargılanan kişi (Toshiro Mifune) mahkemede cinayet günündeki olayları nasıl anımsadığını anlatır. Sahnenin gelişimi şöyledir.

Yargılanan kişi, o gün atla uzun bir yol katettiğini anımsadığını söyler.

Yargılanan kişinin sözlü anlatımı kesilmeksizin bu kişiyi ufuk çizgisi üzerinde atla ilerlerken gösteren bir cut-away çekim sunulur.

Yargılanan kişi bir önceki çekimde olduğu gibi yeniden görünür ve anımsadıklarını yargıçlara anlatmaya devam eder.

Geçmişteki bir olayla ilişkili olan bu cut-away çekim, iki kez ve çok kısa bir an kullanılır. Oyuncunun düşünce gelişimine koşut şekillendiğinden seyirci bu çekimi kolayca kabullenecektir.

Alain Resnais, izleyiciyi uyarmadan geçmişteki bir olayın

görüntüsünü diğer görüntüler arasında çok kısa bir an kullanmakta uzmanlaşmış bir film yönetmenidir. Onun *Hiroshima, Mon Amour* filmi bu tür örneklerle doludur.

Fransız kadının dikkati otel odasındaki yatağında uyumakta olan Japon sevgilisinin eli üzerinde yoğunlaşır.

Ansızın acı içinde kıvrılmış bir insanın elini gösteren çok kısa bir çekim diğer görüntüler arasına sokulur.

Bu, boylu boyunca yerde uzanmış bir Alman askerinin vücudunu aşağıdan yukarıya doğru izleyen kısa bir çekimdir.

Kadın uyuyan sevgilisine bakar. Bu ani ve kısa çekim için hiçbir açıklama yapılmaz. Çekimin etkisi sarsıcıdır. Daha sonra çekim birçok kez yinelendiğinde, görüntüdeki elin II. Dünya Savaşında ölen Alman sevgilisine ait olduğu anlaşılır. Seyircinin bunu anlaması oldukça güçtür ve yaklaşımı olumsuzdur. Ancak uygulama yinelendikçe seyirci görüntüyü kabullenir ve bir süre sonra açıklama yapılacağından emin olarak bekler.

Örnek J

Insert çekim ve cut-away çekim ne kadar süre için görüntüde tutulabilir? Bu, içeriğe bağlıdır.

Eğer bir hareket görüntüleniyorsa hareketin başlamasıyla çekim başlar, bitmesiyle de sonuçlanır. Bu durumda çekimin uzunluğu harekete bağlıdır. Eğer vurgulanan hareket bir aksiyonun bölümü ise, ana çekim ile insert çekim arasındaki görsel uyum, aksiyon sürerken yapılacak kesme ile başarılabilir. Bu konudaki geniş açıklamalar ilerde yapılacaktır.

Eğer cut-away çekimde durağan bir nesnenin ya da sessiz bir kişinin görüntüsü varsa, çekimin sunumu için iki saniye yeterlidir. Hatta bu süre bile fazladır. Ancak sessiz oyuncu durağan bir yüz anlatımıyla bir tümceyi, bir konuşmayı ya da bir müzik parçasını dinliyorsa, görüntünün sunumu en fazla on saniye olabilir.

Sayısal karşıtlık

Sayısal karşıtlık, uzun süreli konuşmaların görüntülenmesinde uygulanan en yararlı yöntemlerden birisidir. Çünkü, her çekimde perde üzerinde değişik sayıda oyuncu göstermekle filmin görsel şablonunu yani konuya yaklaşma ve konudan uzaklaşma biçimindeki görüntü düzenini maskeler.

Bu yöntem, üç ya da daha fazla oyuncudan oluşan bir grubun paralel konumdaki kameralarla görüntülenmesi sonucu elde edilir. Ancak sayısal karşıtlık, çoğunlukla karşıt konumlandırılmış bir iç ve bir dış karşı açı kamera konumu ile elde edilir. Bu yaklaşım, iki ya da daha fazla kişiden oluşan gruplara uygulanır. En basit uygulama sayılarda görülen karşıtlığın giderek azaltılması olacaktır. Örneğin,

2 oyuncuya 2 oyuncu
2 oyuncuya 1 oyuncu
1 oyuncuya 1 oyuncu

Bu karşıtlık, bel çekim, göğüs çekim ve yakın çekimden oluşan görüntü dizisine uygundur. Bu dizi, konuşma içindeki bir doruk noktayı vurgulamayı amaçlayabilir. Ayrıca dizinin tersine çevrilmesi, ikinci doruk noktanın oluşumundan önce bir rahatlama sağlar.

Bir çift karşı çekim (üçgen ilkesinin beş değişik düzenlemesinden biri içindeki) sağladığı değişik çekim ölçekleriyle filme zenginlik katar. Üçgen düzenlemenin tepe noktasındaki kamera konumu (tanıtıcı çekim yeri) kişileri uzak çekimde görüntülerken, üçgenin taban kenarındaki kamera konumları oyuncuları yakın çekimde görüntülerler. Çekim ölçeklerindeki aşırı fark, sekansın başlangıcına ve sonuna çarpıcı bir etki sağlar.

Ana çekimlerin paralel kurgulanması

Karşıt ana çekimlerin paralel kurgulanma yöntemi ile tek bir ana çekim içine insert ve cut-away çekimlerin yerleştirilmesi arasındaki temel fark nedir?

Başlıca ayrıcalık kavramlar arasındadır. Birinci yöntemde, sahne tek bir kamera konumundan baştan sona görüntülenirken, bu yöntemde sahne bölümlere ayrılır ve her bölüm için değişik görsel işlemler uygulanır.

Önceki yöntemde insert ve cut-away çekimlerin işlevini, bu yöntemde çift kamera konumlarının paralel kurgusu üstlenir.

Bu yeni teknik için iki ana yöntem tasarlanabilir.

1 Tanıtıcı çekim ile sekans başlatılır. Bir çift dış karşı açılı çekim konuşmanın bir bölümünü görüntüler. Grubun tümünü görüntülemek için yeniden tanıtıcı çekime dönülür. Bu çekimden sonra kurgu düzeni iç ve dış karşı açılı kameralarla sürdürülür. Grubun tümü bir kez daha görüntülenir, arkasından yeni bir kurgu düzeni (iç karşı açılı çekimler) uygulanır. Tanıtıcı çekim ile sekans kapatılır.

2 Uzak çekimle sahne tanıtıldıktan sonra, karşı çekimlerin oluşturduğu değişik çiftler paralel kurgulanırlar. Bir kurgu düzeninden diğerine geçişte uyum sağlamak amacıyla kurgu düzeninin en son çekimi, bir sonraki kurgu düzeninin başlatılmasında eksen çekim gibi kullanılır. Aksiyon çizgisi üzerinde yapılacak kısmi vurgulama ya da aksiyon çizgisinin doğu-batı, kuzey-güney değişimi tanıtıcı çekime gereksinim duyulmadan başarılır. Tanıtıcı çekim çok seyrek kullanılır.

Bu tür kurgu yöntemlerinin doğası ve düzeni sahnenin çekiminden önce yönetmen tarafından saptanır. Bu nedenle, film kurgucusunun işlevi sınırlanır ve yaratıcı çalışması çekimlerin süresini denetlemeye yöneltilir.

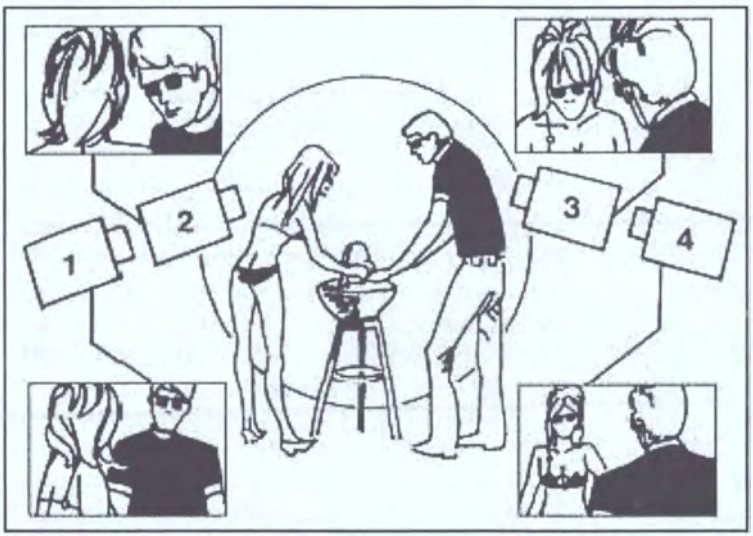
Yöntem A

Bu yöntemde, insert ve cut-away çekimler, bir nesneyi, bir cümleyi ya da bir yüz anlatımını vurgulamak için kullanılır.

Film yapımcısı, anahtar çekimlerden oluşan çok sayıdaki çekim çiftlerini kullanmaktan sakınmamalıdır. Film yapımcısı, kendi amacı için en uygun bileşimleri öykünün gereksinmeleri doğrultusunda seçer ve uygular.

Yöntem B

Çeşitlilik yaratmak amacıyla, değişik uzaklıklardan elde edilen çekimleri kullanmak bir adım daha ileri götürülebilir (Şekil 8.5).



Şekil 8.5 Dört ana çekim, karşı açı çekimlerinde çekim ölçeklerinin farklılaştırılmasıyla konuşma sahnelerine canlı bir görsel sunum katabilir.

Dört ana kamera konumu aşağıda gösterildiği gibi basit bir düzende kurgulanabilir.

Çekimler 1-4-1-4-2-3-2-3

Çekimler, bel çekiminden yakın çekime doğru geliştirilir. Bunu başarabilmek için aynı uzaklıktaki karşı çekimler gruplandırılır. 1 ve 4 bel çekimi, 2 ve 3 yakın çekimdir.

Her iki uzaklık birbirinin karşıtı olabilir. Yakın çekim bir bel çekimini izler. Bu yöntem sekansın ortasında tersine çevrilebilir. Sekansın çekim sırası aşağıdaki gibi olacaktır.

Çekimler 1-3-1-3-1-3-2-4-2-4-2-4

Çok sık kullanılan bu yöntem canlı konuşmalara çarpıcı bir sunum sağlar.

Yöntem C

Burada, iki oyuncu arasındaki durağan konuşmaları paralel kurgularken uygulanabilecek başka bir yöntemden söz edeceğiz.

Bu yöntemde, kameralardan biri oyunculardan birini görüntülerken, aynı görüntü ekseni üzerine yerleştirilmiş iki kamera konumundan diğer oyuncu görüntülenir.

Konuşmanın görüntülenmesinde iki anahtar kamera konumu seçildiyse, konuşmanın çok uzun olduğu sezinlendiği an, konuşmanın ikinci bölümünü görüntüleyen ana çekimlerden birinin görüntü ekseni üzerinde ilerlenebilir. Şekil 8.6 iki oyuncunun eksen kişi gibi kullanıldığı iki ayrı örneği göstermektedir. Konuşmanın kısa tutulduğu bir sekansın kurgu düzeni,

Çekimler 1-2-1-2-1-2 şeklindedir.



Şekil 8.6 Üç temel ana çekim, iki oyuncunun eksen olarak kullanıldığı kalabalık bir grubun görüntülenmesinde kullanılabilir. Her iki örnekte de farklılık gösteren sayısal karşıtlığa dikkat edin.

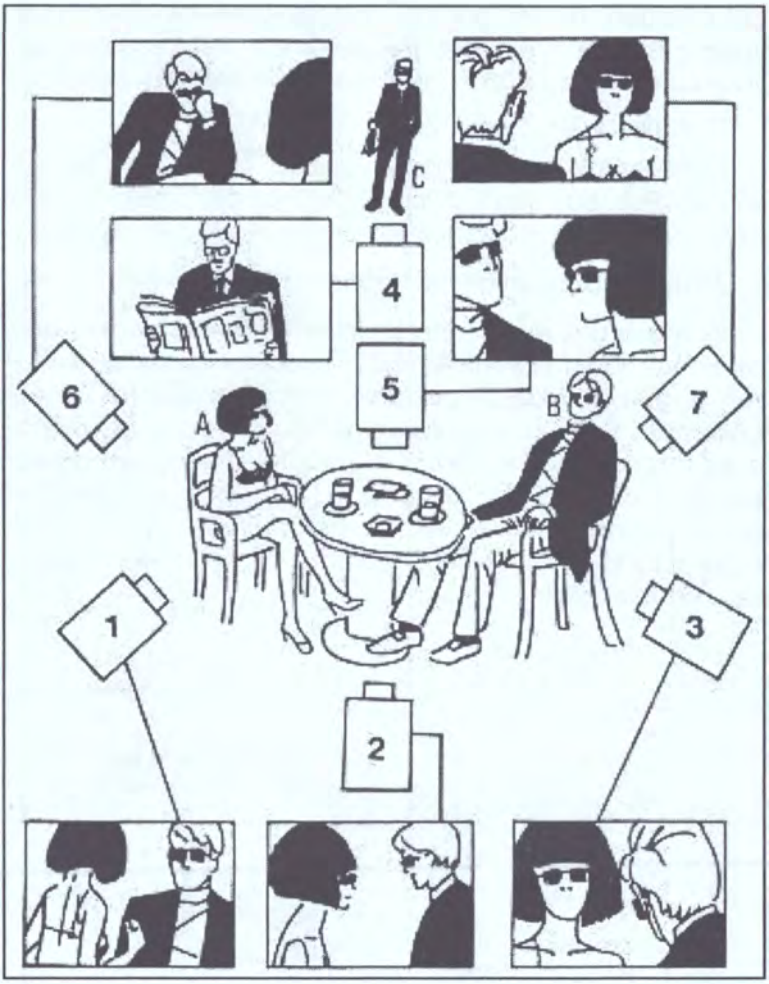
Konuşma uzun olduğunda, konuşmanın yarısında ana çekimlerden birinin görüntü ekseni üzerinde ilerlenerek yakın çekim elde edilebilir (bu durumda oyunculardan biri vurgulanır). Kurgu düzeni aşağıda görüldüğü gibi oluşur.

Çekimler 1-2-1-2-1-2-3-2-3-2

Örneklerin ikisi de sayısal karşıtlık açısından ince bir ayrıntı gösterir. Bu ayrıntı, aynı görüntü ekseni üzerinde elde edilen yakın çekim sekansın içinde tanıtıldığı zaman oluşur.

Aksiyon çizgisinin her iki tarafının da kullanımı

Bir masa çevresinde oturan iki kişi arasında geçen uzun bir konuşmanın görüntülenmesi, oyucuların arasında oluşan doğu-batı aksiyon çizgisinin bir tarafı kullanılarak gerçekleştirilir. Bu durumda konuşmanın uzunluğunun yaratacağı tekdüzelik göze alınır. Bu görüntüleme düzeni ansızın kesilir ve kuzey-güney çizgisine geçilir, daha sonra doğu-batı çizgisine dönülür. Ancak görüntüleme için çizginin diğer yanı kullanılır. Şekil 8.7 görüntü düzenlemesini ve çekim düzenini gösterir.



Şekil 8.7 Üçgen konumlandırmayı aksiyon çizgisinin diğer tarafında oluşturmak. Bu örnekte aksiyon çizgisinde anlık bir çapraz değişim üçgen konumlandırma şemasında değişiklik yaratmak amacıyla kullanılır.

Aksiyon çizgisinin değişimi ilk üç kamera konumundan biri kullanılarak gerçekleştirilebilir. Bu örnekte, oyunculardan hiçbirinin diğerine üstün olmadığı bir ana çekim (çekim 2) seçilmiştir. Dikkatin yönlendirilmesi de kolayca başarılabilir. Oyuncular birbirlerine bakarlarken, başlarını sahne gerisine doğru sol tarafa çevirirler. Bu anda, C oyuncusunu diğer oyunculara el sallarken gösteren Çekim 4'e kesme yapılır. Daha sonra Çekim 5'e kesme yapılarak oturan oyuncuların görüntü dışındaki oyuncuya olan tepkileri gösterilir. Çekim 4'te gösterilen C oyuncusu, masa çevresinde oturan diğer oyuncularla olan ilişkisini tamamladıktan sonra görüntü çerçevesinden çıkar. Yeniden Çekim 5'e dönülür. B ve A, görüntü çerçevesinin sol tarafına bakarlarken dönerler ve yeniden bakışlarını birbirlerine yöneltirler. Bu anda artık aksiyon çizgisinin diğer tarafı kullanılır ve karşı açı çekimleriyle görüntüleme düzeni sürdürülür. Oyuncuların görüntü çerçevesinde bulundukları yerler değişir, ancak bu değişim ayırt edilemez.

Bu sekansın kurgu düzeni,

Çekimler 2-1-3-1-3-1-3-2-4-5-4-5-6-7-6-7-5-6-7

şeklinde olabilir.

Görsel Ara

Uzun durağan konuşma sahnelerini görsel olarak beslemek çok zordur. Bu sahneler, sürekli doruk noktalara gereksinim duyarlar. Aralarındaki geçişlerin önemsiz sözlerle doldurulduğu bu tür doruk noktaları inandırıcı şekilde yazmak ve anlamak iki nedenle oldukça güçtür. Elde edilen etki daha çok söze dayanır ve bölümler arasındaki mantıksal ve doğal bir geçiş her zaman sağlanamaz. Çözüm, bu tür geçiş cümlelerini tümüyle kaldırmakla ve yerlerine salt görüntü yerleştirmekle sağlanır. Böylece, görüntüde salt konuşmadaki doruk noktalarla sağlanan bir akıcılık elde edilir.

Görsel ara, oyuncu sahneye ilişkin birşey anlatırken doruk noktaların içeriğini bozmayacak şekilde kullanılır. Bir örneğe göz atalım. David Lean "Doctor Zhivago" filminin başlangıcında bu tekniği kullanmıştır.

1 Film, Yevgraf (Alec Guinnes) bürosunun penceresinden bakarken başlar.
2 Sabahın erken bir saati. Sıra halinde hidroelektrik santralına giren işçiler.
3 Yevgraf, yardımcısıyla devrim sırasında geçirilen zor günlerden söz eder.
4 Hidroelektrik santraline çalışmaya gelen işçilerin statik çekimi.
5 Yevgraf, işçiler arasında bir kızı bulmak istediğini söyler.
6 Çalışmaya gelen işçilerin statik çekimi.
7 Yevgrafın bürosunun dışında bir kız (Rita Tushingham), kapıyı çalar ve Yevgraf onu içeri alır.

3-5 ve 7 diye numaralandırılan bölümler, konuşmadaki üç önemli noktayı kapsayan tek bir sahnenin parçalarıdır. Eğer sahne sürekli olarak görüntülenseydi, doruk noktaları ortaya çıkaran sözler seyircinin dikkatini başka yöne çekecekti. Bu nedenle işçilerin santrala gelişini gösteren (4 ve 6 numaralı bölümlerde görüldüğü gibi) görsel aralar sunuldu. Bu yöntemle konuşmadaki doruk noktalar birbirlerinden ayrılır. Ancak görsel araların başlatılması ve konu dışına sapmaların önlenmesi, ayrıca sahnedeki ana kişilere uyum sağlanması için gerekli ön tanıtımlar yapılmıştır.

Bazen görsel aralar konuşma içinde önceden belirtilir. Richard Brooks'un *The Proffessionals* filminde bu tür bir örnek vardır.

Lee Marvin istasyona gelir. Demiryolunun sahibi Mr. Grant tarafından karşılanır. Trene binerlerken, bir işçi Mr. Grant'a ekspresin geçebilmesi için yan hatlardan birine hareket etmeleri gerektiğini söyler... Tren hareket eder.

İçeride, Mr. Grant topladığı üç kişiyi tek tek tanıtır. Böylece seyirciye bu kişilerin özellikleri ve yetenekleri konusunda bilgi verilir.

Ekspres Grant'ın vagonu önünden geçer.

Yeniden trenin içi, Mr. Grant sorununu ve planını açıklar.

Konuşmadaki doruk noktaları soyutlamak için sunulan görsel ara, sözlü olarak önceden belirtildiğinden çok doğal gözükür. Açıklama yapılmasaydı ölü bir nokta görünümünde olurdu.

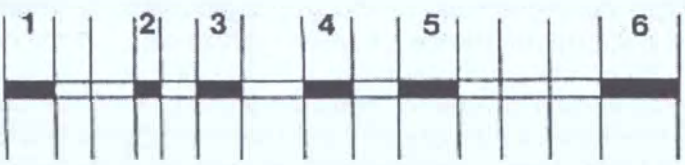
Günlük sahneler bu tür tekniklerle görüntülenebilir. Hareket halindeki bir arabanın ön koltuğunda iki kişi konuşmaktadır. Öyküdeki amaç gerçekleştirildiğinde, kesme görüntü çerçevesinin bir tarafından diğerine doğru uzanan bir yol boyunca ilerleyen arabanın dış çekimi. Yeniden kesme..... arabanın içi. Oyuncular başka bir konuya geçmişlerdir.

Bu teknik basit ancak etkilidir. Olağan kullanımı, öyküye açık ve sorun yaratmayacak bir gelişim sağlar.

Süreyi kısaltmak

Olayların gelişimini anlatmak için uzun konuşmaların gerekli görüldüğü durumlar vardır. Böyle durumlarda konuşmaların daha etkin olduğu ve filmin ritminin yavaşça düştüğü sezinlenir. Konuşmaya dayanan sekanslarda, özellikle sekansın ortasında sürenin kısaltılması için ne yapılır?

Sekansın açılış ve kapanış bölümleri için hiçbir işlem yapılmaz. Şekil 8.8, uygulanacak yöntem konusunda görsel bir fikir verir.



Şekil 8.8 Çizgi sahnenin gerçek uzunluğunu vermektedir. Sahnenin özüne uygun olmayacağı düşünülen kısımların atılıp, anahtar bölümlerin seçilip kurgulanmasıyla zamanda kısaltma yapılır.

Şekilde görülen çizgi, sahnenin gerçek uzunluğunu belirtir. Görüldüğü gibi, başlangıç ve sonuç olduğu gibi kullanılmakta ve sekansın gelişimini sağlayan önemli bölümler seçilmektedir. Bu bölümlerin kurgulanması için kesme uygulanır, optik geçiş kullanılmaz. Seçilen her bölüm tümüyle bir düşünceyi sergiler. Aksiyonun oluştuğu yerde ya da fonda bir değişiklik yapılmaz. Değişiklik sadece sürenin kısaltılmasıdır.

Örnek A

Seçilen bölümler, oyuncuları değişik gövde durumlarında ve sahnenin değişik bölümlerinde gösterebilir. Alain Resnais, *Hiroshima Mon Amour* filminde bu yöntemi oldukça çok kullanmıştır. Bu filmde Japon sevgili ile ilgili bir örneği anımsayalım. Fransız sevgilisine başından geçen bazı olaylardan söz eder. Konuşması kabaca aşağıdaki gibi düzenlenmiş üç çekimde görüntülenir.

Konuşmanın başlangıcında adam yatakta yatmaktadır. Düşüncesini tamamladığında kesme yapılır. Aynı fon. Adam konuşmasını yatakta oturarak sürdürür. Konuşması bir önceki anlatımının içeriği doğrultusunda sürer. Kesme. Aynı fon. Adam ayaktadır. Konuşmasını bitirir.

Bu yöntemde, görüntü dışında tutulan kadının tepkileri verilmemiştir. Sahne önemsiz zaman dilimlerinin görüntü dışında tutulmasıyla özlü ve çarpıcı bir anlatım kazanır.

Örnek B

Eğer bu yöntem iki oyuncuya uygulanırsa, çekimlerin her biri sadece iki tümceyi kapsar (bir soru ve bir yanıt olabilir). Bu cümleler bir düşünceyi tümüyle anlatır. Sahnelerin kurgulanmasında kesme kullanıldığından, sahneler çok kısa, ritm etkili olur. Bu durum oyuncuların pozisyonlarının ve gövde durumlarının değiştirilmesiyle daha da vurgulanır.

Çekimin birinde sunulacak görsel ara ile kurgu ritminin tekdüzeliği kırılır.

Sahneyi gerçek zamandan daha kısa sürede sunmakla, söz yanılmaları, tekrarlar ve doruk noktalar arasındaki önemsiz konuşmalar çıkartılır. Böylece görüntüde sadece sahnenin önemli bölümleri kalır.

Örnek C

Aynı yöntem bir adım daha ileriye götürülebilir. İki oyuncu arasındaki konuşma sürerken, üçüncü bir kişi arada sırada sahne içinde yer alabilir.

Bir Fransız filmi olan *Without Apparent Motive* adlı filmde J.L.Trintignat polis müfettişi rolündedir ve bir suçluyu sorguya çeker. Suçlu müfettişin sorularını yanıtlar. Bir süre sonra, ikinci bir suçlunun sorulardan birini beklenmedik şekilde yanıtlamasıyla bu düzen bozulur. Daha sonra ilk suçlu, sonra ikinci, daha sonra ilk suçlu sekans sonuçlanana dek soruları yanıtlarlar. İki ayrı sorgulama değişik zamanlarda aynı oda içinde sürdürülürse ne olur? İkinci suçlu aynı soruları benzer sonuçlara ulaşacak şekilde yanıtlayacağı için, seyirciye aynı bilgiyi tekrarlamadan vermek amacıyla sahneler paralel kurgulanarak sunulur. Bu yaklaşımda, sadece her iki suçludan elde edilen ve seyirciye sunulan bilgilerde farklılık vardır. Sahne sürenin kısaltılması nedeniyle yalın bir anlatım kazanır.

Milos Forman'ın *Taking Off* filminde, *Lets Get A Little Sentimental* diye adlandırılan bir şarkının bölümleri değişik kızlar tarafından söylenirken, bu bölümler atlamalı kesmelerle (jump-cut) kurgulanır. Kızlardan her biri şarkının bir cümlesini ya da sadece birkaç sözcüğünü okur ve şarkı giderek süreklilik kazanır. Görüntü çerçevesinde şarkının tümüyle okunabilmesi için yirmi kız kullanılmıştır.

Örnek D

Akira Kurosawa, *İkiru* adlı filminde aynı yöntemi değişik çevre ve koşullarda kullanmıştır. Film bir grup kadının belediye bürolarında şikayetlerini anlatmaya çalışmalarıyla başlar.

Memur onları başka bir bölüme gönderir. Görüntü çerçevesinde bir dizi hızlı silme kullanılarak, kurumun değişik bölümlerinde çalışan memurlar sırayla sunulur ve her biri bu işle ilgili olmadıklarını söyleyerek kadınları bir başka bölüme gönderir. Sonunda kadınlar ilk memurla yeniden karşılaşırlar.

Kadınlardan biri ansızın tüm öfkesini bu memura ve çalıştığı sisteme yöneltir.

Sekansın başlangıcında kadınlar ve ilk memur vardır. Ancak bu memur kadınları başka bir bölüme gönderdikten ve görüntü çerçevesinde ilk silme oluştuktan sonra, izleyen çekimlerde memurların yakın çekimleri verilir. Bu kişiler sırayla kamera merceğine doğru bakarak konuşurlar ve özür dilerler. İlk memur yeniden görülene dek, yeni memurların yüz çekimleri sırasında kadınlar görüntüde yoktur, sesleri de duyulmaz.

Kurosawa'nın toplumsal eleştirisi bu teknik ile yeterli açıklıkta sergilenir.

Örnek E

David Lean, zamanda kısaltma yöntemini *Doctor Zhivago* filminde uygular. Ancak onun yönteminde sahnenin atmosferini sözlü olarak ifade eden bir anlatıcı vardır. Yevgraf, Zhivago'yu bahçedeki parmaklıklardan bir tahta parçası sökerken bulur. Yevgraf onu üvey kardeşi olarak tanıtır (iç sesi bize bu bilgiyi verir) ve onu eve doğru izler. Zhivago ile odasından kitaplarını çıkartan iki komiser arasında geçen kısa bir sahne vardır. Tartışma Yevgrafın gelişi ile kesilir. Yevgraf parmaklarını şıklatarak komşuları dağıtır.

Perdede Zhivago üvey kardeşini kucaklarken, beraberce yemek yiyip konuşurlarken, ses kanalında da Yevgraf'ın sesi bir kez daha duyulur. Ancak bu sadece Yevgraf'ın anlatıcı sesidir. Ansızın Zhivago'nun, yakın çekimi görülür ve;

"Sevilmedi mi? Şiirlerim sevilmedi mi? Kim tarafından?"

der. Yevgraf'ın suskun yüzü üzerine onun anlatıcı sesi gerçek yanıtı verir. Sevmek istediğini ama sevemediğini söyler.

Sahne Zhivago'nun konuşmasının Yevgraf'ın anlatıcı sesi tarafından bir kez daha kesilene kadar oyuncuların hareketleri ve jestleri ile gelişir.

Yevgraf'ın ziyareti zamanı sıkıştırılmış bir dizi görüntüye indirgenmiş ve sadece buluşmalarındaki önemli anlar sunulmuştur.

Konuşma temposunun hızlandırılması

Açıklanmasının çok önemli olmadığını kabul ettiğim garip bir olay var. Bir sahneyi normal hızda çekip onu küçük bir ekranda izlediğinizde o sahnenin perdedeki gösterim hızı filme çektiğimiz hıza eşittir. Ancak aynı film şeridini geniş bir perdeye yansıttığımızda ve kalabalık bir seyirci topluluğuna izlettiğimizde sahnenin hızı azalır. Bu tüm film yapımcılarının kabul ettiği bir gerçektir.

Hareketli bir sahneyi kameranın düşük hızda çekmesi, film normal hızında gösterildiğinde hareketlerdeki hızda bir çoğalmaya neden olur. Ancak statik konuşma sahnelerinde aynı problemin üstesinden nasıl gelebiliriz? Sahnenin temposunu normal akışına göre yaklaşık üçte bir oranında hızlandırmakla.

Bu yöntem bir atmosfer yaratılmak istendiğinde kullanılmamalıdır. Ancak konuşmalar bilgi verici bir yapıda ise uygulanabilir.

Konuşma sahnesi hızlandırıldığında, oyuncular daha yüksek düzeyde konuşmaya yönelirler. Eğer onlara kendi ses düzeylerine yakın bir düzeyde konuşmalarını öğretebilirseniz sekans tamamlandığında sesin doğal olduğu görülecektir.

Albicocco, J.C. 68
Amerikan Film Enstitüsü 19
Andress, Ursula 21-22
Apaloosa 65

Bergman, Ingmar 19
Birds, The 163, 188
Bogdanovich, Peter 19
Brooks, Richard 200

Carol, Martine 188
Cinema verité 29

Daniels, Melanie 163, 188-189
Doctor Zhivago 200, 204-205

Fellini, Federico 19
Flaherty, Robert 18
Forman, Milos 203
Furie, Sidney J. 65

Guinness, Alec 200

Harvey, Anthony 20
Hiroshima, Mon Amour 191, 202
Hitchcock, Alfred 163, 188
Hudson, Roger 20

Ikiru 203
Ipcress File, The 65

Kahlenberg, Richard S. 19
Kurosawa, Akira 19, 190, 203
Lean, David 200, 204

Le Rat d'Amérique 68
Let's Get a Little Sentimental 203
Lola Montez 188

Marvin, Lee 200
Masoch Club 22
Mifune, Toshiro 190

Naked Runner, The 65

Olivier, Sir Laurence 88
Ophuls, Max 188

Petri, Elio 21
Professionals, The 200

Rashomon 190
Ray, Satjavit 19
Resnais, Alain 190
Richard III 88

Sight and Sound 20

Tenth Victim, The 21
Trintignant, Jean Louis 203
Tushingham, Rita 200

Ustinov, Peter 188

Wang, Georg 19
Without Apparent Motive 203

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 1

Durağan Sahneler

Tek kameralı ve çok kameralı çekim; kamera hareketi, oyuncu hareketi ve kameranın oyuncuyla birlikte hareketi; iki ya da daha çok oyuncu arasındaki diyalogların düzenlenmesi; kurgunun temel ilkeleri ve seçenekleri...

Film dilini oluşturan bu temel öğeler, senaryo yazarlarının, yönetmenlerin, kurgucuların uğraş alanlarının vazgeçilmez konularıdır. Daniel Arijon, bu kitabında film dilini oluşturan öğeler üzerinde duruyor. Film dilini oluştururken ortaya çıkan sorunlar, ünlü filmlerden seçilen örneklerle ele alınıyor. Kitap, 1500'den fazla çizimle destekleniyor. Film dilini kullanmak isteyenlere yönelik temelbaşvuru kaynağı olan Film Dilinin Grameri, konunun uzmanlarınca dilimize kazandırılmış bir ilk kitaptır.

T+G 0305998 UAR

Osmanağa Mah. G
No: 7/4 Kadıköy /
Tel : 0216 414
Fax : 0216 414
e-mail: esyayinlar

BN 975871
39758 716

YAYINLARI