Daniel Arijon

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 3

Oyuncu ve Kamera Hareketli Sahneler



sinema tekniği/15

es YAYINLARI

es YAYINLARI: 29

Sinema Tekniği: 15

Eylül 2005
ISBN: 975- 8716-43-3
Cilt: 975- 8716-46-8

© 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

III

(Oyuncu ve Kamera Hareketli Sahneler)

Çevirenler:

Yalçın Demir, Nazlı Bayram,

Uğur Demiray, Nazmi Ulutak,

Murat Barkan

es

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 9
GİRİŞ 11
TEŞEKKÜR 13

20. KAMERA HAREKETLERİ İÇİN YİRMİ TEMEL KURAL 15

Hareket ve kamera 15
Kamera hareketlerinde dikkat edilmesi gereken temel noktalar 15
Uyarı 21

21. KAMERANIN ÇEVRİNME HAREKETİ 22

Panoramik tarama 22
Kovalama sahneleri 24
Duraklamalı çevrinme 37
Dairesel çevrinme 39
Hızlı çevrinme 42
Her iki yöne çevrinme 45
Dikey çevrinmeler 46
Yana eğimli çekimler 50
Durağan ve çevrinmeli bir çekimi birleştirmek 51
Birbirini izleyen iki, çevrinmeli çekimi kurgulamak 55
Akrobatik çevrinmeler 63

22. KAMERANIN KAYMA HAREKETİ 66

Sürekli bir kaydırma ile kısa aksiyonun görüntülenmesi 67
Durağan ve kaydırmalı bir çekimi birleştirmek 69
Duraklamalı kaydırma 77
Yolun her iki tarafını kullanmak 79
Kavisli yollar 82
Kaydırma sırasında çevrinme 87
Kamera ve oyuncuların zıt yönlere hareketi 92
Tek sıra düzenlemeler 100
Kaydırma hızı 102
Kaydırma yapan kameraya nesnenin yaklaşması 103
Birbirini izleyen kaydırmalı çekimlerin kurgusu 106

Kaydırma çekimi içine durağan çekimleri yerleştirmek 108
Dairesel kaydırma 112

23. KAMERA VİNCİ VE ZOOM MERCEKLER 117

Aksiyonu izleme 117
Ön plandaki nesneler yükseklik duygusunu arttırır 117
İki ya da daha fazla öykü noktasını görsel olarak birleştirmek 119
Durağan ortamlara hareket katmak 119
Panoramik harekette öykü noktasını vurgulamak 121
Aksiyonda kesme yapmak için güçlü bir hareket yaratmak 123
Zoom hareketi 124
Zoom hareketinin hızı 125
Zoom ve çevrinmenin birlikte yapılması 127
Zoom efektleri kullanarak dikey çevrinme hareketleri 129
Zoom Yaparken kamera izleri 129
Ön plandaki engeller içinde zoom yapmak 131

24. HAREKETLİ SAHNELER 133

Standart formüller 135
Öznel bakış açısı 136
Görsel aksiyon güçlendirmenin 5 yolu 145
Görsel doruğa ulaşma 148
Doruktaki olayı birkaç çekime bölmek 152
Hareketli sahnelerde yavaş ve hızlı çekim kullanmak 155
Net izleme tekniği 156

25. KAMERADA KURGULAMA 158

Çekim öncesi planlama çok önemlidir 158
Hareketler arasında duraklama yapmak 159
Alan değiştirmek 160
Kameraya yaklaşmak ve kameradan uzaklaşmak 165
Gövde konumunu değiştirmek 172
Çerçevede bir oyuncunun yerini bir başka oyuncunun alması 175
Çerçevenin bölümleri arasında yer değiştirmek 182

Sayısal karşıtlıklar 195
Film karesinde kurgu 198

26. BİR ALANDAN DİĞERİNE HAREKET 203

Genel ilkeler 203
Bir alandan diğerine hareket eden grup 204
Grubun yayılması 206
Daha farklı iki uygulama 211
Oyunculardan biri hareket ederken diğeri sabit kalır 213
Grubun toplanması 217
Alan değiştirme yöntemleri 218

27. BİRLEŞTİRİLMİŞ YÖNTEMLER 229

Çekim-çekim kurgulama 229
Tekniklerin birleştirilmesi 238
Sonuç 247

28. FİLMDE NOKTALAMA 248

Sahneden sahneye geçiş: Kararma –Açılma 248
Beyazlatma ve soldurma 248
Zincirleme 248
Silme 249
İris 249
Karanlık alanların kullanımı 250
Başlıklar 250
Aksesuarlar 251
Işık değişimi 251
Soru ve cevap 251
Aynı yönde hareket 251
Bir nesnenin yerini bir başkasının alması 252
Sözcük yinelemek 252
Aldatıcı görsel uyum 252
Bir aksesuar çevresinde kesme yapmak 258
Beklenmedik bir yakın çekim 260
Paralel kurgu yoluyla geçiş 260
Sahneyi açma yöntem 261

Bakış açılarının anlatımı 263
Noktalama amacıyla ani yapılan atlamalı kesme 268
Bir zaman geçişi aracı olarak atlamalı kesme 270
Hareketin seçilmiş bölümleri 271
Bir noktalama yöntemi olarak hareketsizlik 273
Anlatımı duraklatmada tek çekimler 273
Anlatımda duraksama yaratmak için tüm bir sekans kullanmak 275
Bir noktalama tekniği olarak netsiz görüntüler 277
Bir noktalama biçimi olarak karanlık 278
Kamera hareketleri ile noktalama yapmak 280
Dikey noktalama 289
Görüntüyü dondurma 291
Sonuç 293
Dizin 294

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 1975

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

20

KAMERA HAREKETLERİ İÇİN YİRMİ TEMEL KURAL

Hareketli kamera, filme yeni bir boyut yeni bir özgürlük getirmekle birlikte, uygulamada tehlikeli bir silaha da dönüşebilir. Görsel illüzyonu kolaylıkla yok edebilir. Doğru ve yerinde olmayan bir kamera hareketi, öykünün ritmi ve anlamı ile çelişen rahatsızlıkların doğmasına neden olur. John Ford şu sözler ile anımsanır: "Kameranı olduğu yere çivile ve kurguya yönel." Böylesine katı bir yaklaşımın nedensiz olmadığını düşünmekle birlikte, tüm özdeyişlerde olduğu gibi bunun da bir ölçüde abartılı olduğu söylenebilir.

Hareket ve kamera

Film yapımında kabaca üç tür hareketten söz edilebilir.

1- İnsan ya da nesnelerin kamera önündeki hareketleri.
2- Kameranın statik nesne ya da kişilere doğru yaptığı yaklaşma, uzaklaşma ya da yanlarından geçme hareketi.
3- Tüm bu hareketlerin birlikte gerçekleşmesi.

Kameranın kendisi de üç tür hareket sunabilir: Çevrinme, kayma ya da optik kayma (çekim sırasında). Filmin kamera içindeki hızı da hareketin perdedeki hızını etkileyebilir. Standart olduğu gibi, hızlı ya da yavaş da olabilir.

Perdede bir hareketin başarısı sadece nasıl yapıldığını bilmekle değil, zamanını ve yerini de iyi belirlemekle mümkündür.

Kamera hareketlerinde dikkat edilmesi gereken temel noktalar

Aşağıdaki liste, kamera hareketlerini doğru bir şekilde denetlemenize yardımcı olacaktır.

1- Hareketli kamera, öyküdeki karakterin hissettiği güçlü fiziksel duyguyu seyirciye iletebilir. Karakterin içinde bulunduğu şiddet anını onun bakış açısından vererek

bunu başarabilir. Otomobildeki sürücü aniden frenlerin tutmadığını hisseder. Sürücünün korkudan gerilmiş yüzünü ve dehşet dolu bakışlarını görürüz. İzleyen çekim sürücünün bakış açısından yapılır. Kamera dönemeçli bir yol üzerinde uzaktan görülen tehlikeli bir viraja doğru sarsılarak ilerler.

2- Kamera bir oyuncunun gözü gibi hareket eder. Bu öznel kamera tekniği diye tanımlanır. Oyuncunun duygularına katılımı arttırır. Bir önceki örnekte, kamera oyuncunun yerine anlık olarak geçmişti. Çünkü kısa bir süre sonra otomobilin yolda ilerleyişine dönülmüştür. Oysa bu çekim daha uzun tutulsaydı, kameranın oyunculardan birinin yerine geçtiği daha inandırıcı şekilde verilecekti. Kamera, oyuncunun yaptığı gibi sarsılır, sendeler ve ileri geri hareket eder. Sahnedeki diğer oyuncular kamerayı bir oyuncu gibi kabul ederler ve kameranın merceğine doğru bakarak konuşur ve tepkide bulunurlar.

Tüm bunlara karşın, bu teknik kullanılarak başarılı çekimler elde etmek oldukça zordur. Çünkü, seyirci o an bir hilenin yapılmakta olduğunun farkına varabilir.
Ralph Nelson'un, *Ağırsiklete Ağıt* (Requiem for a Heavyweight) filminin başlangıcında bu teknik başarıyla kullanılmıştır. Robert Montgomery, *Göldeki Kadın* (Lady in the Lake) adlı kırklı yıllarda yaptığı filminde bu tekniğin tüm sınırlılıklarını ve olanaklarını araştırmıştır. Denilebilir ki, uzun metrajlı filmler içinde sadece bu film, bu tekniği başlangıcından sonuna kadar kullanmıştır. Diğer film yönetmenleri ise bu tekniği daha az kullanmışlardır. Kadar ile Klas, *Death is Called Enqlechen* ve Delmer Daves, *Dark Passage* adlı filmlerinin ilk yirmi dakikasında, John Guillermin ise *I was Monty's Double* adlı filminin Alman komandolarının saldırı sahnesinde bu teknikten yararlanmıştır.

3- Çevrinme ya da kayma (izleme) hareketleri, bir sahneyi doğrudan ya da oyuncunun gözü aracılığıyla sunmak için kullanılabilir. Tüm bilgiler, özellikle belgesel tür filmlerde, genellikle doğrudan sunulurlar. Bir dizi nesne, bir önceki ya da bir sonraki çekimle bağlantısına bakılmaksızın bir oyuncunun gözünden izleniyormuş gibi sunulur. Polis karakolunda kendisinden şüpheli kişiler arasından suçluyu belirlemesi istendiğinde, şüpheli kişilere yapılan çevrinme ya da kayma hareketi o kişinin öznel bakış açısını verir. Çünkü bu çekimin öncesinde ve sonrasında o kişinin suçluyu teşhis etmeye çalışırken görüldüğü çekimler vardır.

4- Çevrinme ya da kayma hareketi, hareketin sonunda beklenen ya da hiç beklenmeyen bir durumu açığa çıkartır. Örneğin, kamera önce devrilmiş bir sandalyeyi, sonra yere düşmüş bir masa lambasını, gelişigüzel şekilde duran bir çift ayakkabıyı, kırılmış bir vazoyu, sonunda da ölmüş bir kişiyi gösterir. Çevrinme ya da kayma hareketinin sonunda beklenen şey, seyirciye çekimin gelişimi süresince giderek artan bir oranda hissettirilmiştir.
Çekimin sonunda, halı üzerinde geviş getiren bir keçi görülseydi bu hiç beklenmeyen sürpriz bir sonuç olurdu.

5- Yeni bir ilgi noktasının seyirciye hemen tanıtılması istendiğinde, kesme hareketli çekime göre daha hızlıdır. Kesme yapmak yerine yeni ilgi noktasına çevrinme ya da kayma hareketiyle geçersek, aradaki gereksiz şeylerin de görüntülenmesi için anlamsızca film harcarız. Çevrinme ya da kayma sırasında, sekans içinde görülmesinin doğru olacağı nesnelerin ya da aksiyonun görüntülenmesi gerekir.

6- Bir ilgi merkezinden diğerine çevrinme ya da kayma hareketiyle geçilmek istendiğinde, çekimin başlangı-

cında görüntüye giren hareketli bir nesnenin izlenmesi yerinde olur. Kamera ikinci ilgi merkezine ulaşıp durduğunda hareketli nesne de görüntüden çıkar.

Örneğin, çekimin başlangıcında bir gece kulübünün kalabalık ve hareketli dans pisti görülmektedir. Kameranın görüş alanı içine elinde içki kadehleriyle dolu bir tepsiyle garson girer. Kamera çevrinerek ya da kayarak masalar arasında dolaşan garsonu izler. Kamera bir masada oturan iki ana oyuncu görüntüye girdiğinde durur. Garson ise görüntüden çıkar.

7- Bir ilgi merkezinden diğerine yapılan bir çevrinme ya da hareketi üç bölümden oluşur. Başlangıçta kamera statiktir. Sonra hareketlenir, son bölümde de durur. Aynı kişinin hareketli çekiminden statik çekimine kesme yapılmamalıdır. Yapıldığında görsel bir sıçramaya neden olunur. Kamera ilk çekimde tamamen hareketsiz kaldıktan sonra, izleyen çekiminde aynı kişinin sabit görüntüsüne geçilebilir.

8- Çevrinme ve kayma hareketi, kamera önünde hareket eden bir araç ya da nesnenin izlenmesinde birlikte kullanılabilir. Tekerlekli sandalyedeki bir kişiyi koridor boyunca izleyelim. Koridorun köşesine geldiğinde döner ve bizden uzaklaşmaya başlar. Kamera kayma hareketini durdurur ve adamın oditoryuma, içeride kendisini bekleyen kalabalığa doğru gidişini çevrinmeyle izler.

9- Bir kişi ya da nesnenin sürekli tekrarlayarak yaptığı bir hareketin izlenmesinde kullanılan çevrinme ya da kayma hareketi, kurguda istenilen uzunlukta kesilebilir. Hareket, bir arabanın izleme çekimi, araba hep hareket halinde olduğundan çekimin isteğe göre iki ya da on iki saniyelik bir bölümü kullanılabilir. Ayrıca bu çekim iki ya da üç parçaya ayrılarak, bir başka arabanın görüntüsüyle paralel kurgulanabilir.

10- Çevrinme ya da kayma hareketinin yapıldığı bir çekimden, hareketli bir kişi ya da nesnenin gösterildiği statik bir çekime kesme yapıldığında konu çerçevenin aynı bölümünde tutulmalıdır. Çerçevedeki hareketin yönü de aynı olmalıdır. Örneğin:

Bir adam nehirde yüzmektedir. Statik bir genel çekimde görünür. Yaklaşık olarak çerçevenin ortasındadır ve sağdan sola doğru yüzmektedir. Yakın çekim. Yüzen adamla birlikte sağdan sola çevrinme. Sürekli olarak çerçevenin ortasında tutulur.

Genel çekim. Nehrin bir başka bölümü. Adam çerçevenin ortasındadır ve oldukça küçük görünür. Sağdan sola doğru yüzer.

Bel çekiminde izleme. Bu çekim adama eşlik eden bottan yapılır. Adam çerçevenin merkezindedir ve sağdan sola yüzer.

11- Kamera ister çevrinme, ister kayma hareketi ile ana aksiyonu izlerken, istenmeyen malzemeleri dışarıda bırakarak, görüntüye yeni insan, nesne ya da mekanları getirebilir.

12- Çevrinme ya da kayma hareketi güvenli ve dikkatli bir tarzda gerçekleştirilmelidir. Yapmayı istediğiniz hareketten emin olmalısınız. Sarsıntılı yapılan bir çevrinme ya da kameranın bir o yana bir bu yana kararsız gidip gelmesi, deneyimsiz ve amatörce yapılan bir kamera kullanımını ifade eder.

13- Nesne hareketi kamera hareketinin gizlenmesine yardımcı olur. Önce nesnenin hareket etmesini bekleyin, daha sonra kamerayla onu izleyin. Nesne durmadan önce kameranın hareketini durdurun. Bu durumda kalarak nesnenin bir süre daha hareket etmesini sağlayın.

14- Kesintisiz bir çevrinme ya da kayma hareketi yapar-

ken, kamera tek bir hat boyunca ilerlemelidir. Oyuncuların ya da araçların yaptıkları hareketlerin görüntü alanı içinde olmasını sağlayın.

15- Çevrinme ya da kayma hareketi, görsel olarak iyi dengelenmiş bir kompozisyonla başlayıp bitirilmelidir.

16- Kurgu için statik bir çekimin kullanılabilir uzunluğu içerdiği aksiyona bağlı olduğu halde, hareketli bir çekim için bu süre kameranın hareketine bağlıdır. Çevrinme ya da kayma hareketi içeren bir çekimin uzunluğu çok kesin olmalıdır. Çok kısa ya da çok uzun bir hareket öyküye ters düşebilir.

17- Çevrinme ya da kayma hareketleri ile yapılan çekimler çoğunlukla görsel dengeyi yeniden kurmak amacıyla kullanılır. Bir kişi görüntüden çıktığında, grubun diğer elemanları görüntü alanında görsel açıdan dengesiz bir kompozisyon oluşturabilirler. İleriye doğru yumuşak bir çevrinme ve kayma hareketi ile denge yeniden kurulabilir. Aynı şey yeni bir oyuncunun görüntüye girmesi durumunda da oluşur. Bu tür kamera hareketleri, yavaş yapılan küçük yer değiştirmeleriyle ilgilidir.

18- Hareket illüzyonu, bir mavi perde ya da bir projeksiyon perdesinin önüne oyuncu ya da nesnelerin yerleştirilmesi ile de gerçekleştirilebilir. Ön planda bulunan konu statik olduğu halde, arka planda bulunan perdeye verilen görüntünün hareketli olması oyuncunun sanki hareketli bir araç içinde olduğu izlenimini verir. Oyuncunun gerçekten bu fon önünde yürümesi isteniyorsa, oyuncu döner bir platform üzerinde bunu gerçekleştirebilir. Oyuncu hep aynı noktada adım atmasına karşın doğal bir hareket görüntüsü elde edilir.

19- Kayma hareketi, tüm çekim süresince hep aynı kom-

pozisyonun korunmasına olanak sağlar. Yürüyen oyuncunun önünde geriye doğru kayan kamera o oyuncuyu hep aynı uzaklıkta tutarak çerçeveler. Bunu yaparken fon sürekli değişir.

20- Çoğunlukla içinde oyuncuların bulunduğu bir aracın hareketi tek önerilecek durumdur.

Tanıtıcı çekimde, gece bir arabanın caddede ilerlediği görülür. İzleyen çekim arabanın içindeki oyunculara kesilir. Pratik ve ekonomik nedenlerden bu çekim stüdyoda yapılır. Bunun için arkada projeksiyon perdesinin kullanılmasına gerek yoktur. Tam bir hareket illüzyonu yaratabilmek için arabanın üzerinden akıp giden ışık ve gölge oyunları yeterli olacaktır. Bu hareket, arabanın sanki sokakta ilerlediğini ve sokak lambalarının, ışıklarının arabanın üzerine düştüğü izlenimini verecektir. Arabanın yolda ilerlediğini gösteren bir çekimin de araya girmesi bu izlenimin daha da güçlenmesine yardımcı olacaktır.

Uyarı

Kamera hareketi her zaman doğrulanmalıdır. Kamera hareketi kullanmak için vereceğiniz karar, elde edeceğiniz sonuçlarla sıkı sıkıya ilişkilidir. Bu sonuçlar, çok açık, dinamik ve kesin bir öykü anlatımının sağlanmasına yardımcı olmalıdır.

21

KAMERANIN ÇEVRİNME HAREKETİ

Çevrinme çekimi, konuyu yatay olarak tarayabilir ya da hareketli bir konuyu izleyebilir.

İkinci durumda, kamera ve konu sürekli olarak ya da zaman zaman durarak hareket edebilir.

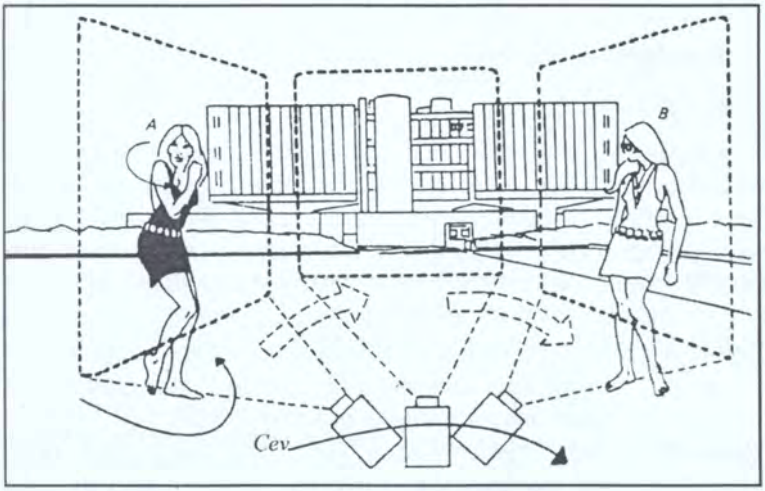
Panoramik Tarama

Örnek 1

Sürekli yatay çevrinme, insanlar, makinalar, nesneler ya da çok uzak manzaralar gibi durağan konuları sergiler. Çevrinmeler çok geniş alanları kapsar. Tarama orta hızda olduğunda çevrinme yarım daireye kadar ulaşabilir (dairesel çevrinmeleri yapmak hem çok zordur hem de doğallıktan uzaktır). Çok yavaş ya da çok hızlı bir çevrinme, konu üzerinde ya çok kalarak ya da ayrıntıların algılanması için gerekli süreden daha az kalarak istenilen amacı bozabilir. Çoğunlukla bir ya da birkaç kişinin çevreye bakışlarının gösterilmesinden önce ya da sonra kullanılırlar. Gerçekte bu çekimler bakan kişinin öznel bakış açısını temsil ederler. Bazen kısa çevrinmeler bir ilgi noktasından diğerine geçişte kullanılır. Sadece iki ilgi noktasının bulunduğu bir durumda ise çevrinme hareketi özellikle iki konuyu görsel olarak birleştirmeye yarar.

Örnek 2

Bir önceki örnekte, oyuncunun çevreye bakma tepkisi çevrinme öncesi çekimde görünür. Ancak, hem güdülenmeyi hem de tepkiyi aynı çekim içinde birleştirmek mümkündür (Şekil 21.1).



Şekil 21.1 Oyuncunun dönüşü kameranın çevrinme yapmasına neden olmakta ve sonuçta bu kişinin tepkisine neden olan konu görülmektedir.

Çekim, A oyuncusunun sola doğru bakışı ile başlar. Görüntü dışından bir ses duyar, başını sağa bakmak için çevirirken kamera o tarafa doğru onunla birlikte çevrinmeye başlar, onu terkeder ve hareket, A oyuncusunun dikkatini çeken B oyuncusuna ulaşıncaya dek devam eder.

Böylece, aksiyon ve karşı aksiyon tek bir çekimde birleştirilmiştir. Aynı işlem, bir dekor içinde yeni bir bölgeye gitmeye hazırlanan bir oyuncu için de uygulanabilir. Çekim, birinci bölgede durağan haldeki oyuncu ile başlar, yürümeye başladığında kamera da onunla birlikte çevrinir. Ancak kamera onu beklemez ve daha hızlı çevrinerek ikinci bölgeye ondan önce ulaşır. Böylece seyirci, oyuncu çerçeveye girmeden ikinci bölgedeki ilgi noktasını görme olanağı bulur.

Kovalama sahneleri

Örnek 3

Kovalama sahneleri, çoğunlukla kovalayanı ve kovalananı hem tek tek, hem de birlikte izleyen çevrinmeler kullanır. Değişik düzenlemeler uygulanabilir. Bir tanesi kameranın diğer tarafa (ki buradan da kamera aynı konumdan bir çift çevrinme çekimi yapar) hareket etmeden önce bir çift çevrinme çekimi yapmasıdır. İşte bir örnek:

Çekim 1 (Boy çekim) İki süvari askeri bize doğru koşmaktadır. Onlarla birlikte sola yarım dairelik bir çevrinme yapar ve onları görürüz.

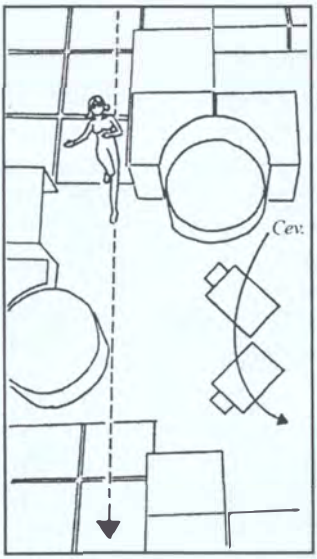
Çekim 2 (Boy çekim) Aynı yer. Dört yerli dört nala yaklaşmaktadır. Onlarla birlikte sağdan sola yarım dairelik çevrinme yaparız. Uzaklara kadar onları izlerler.

Aynı teknik, aksiyonun farklı bir yerde devam ettiği ikinci kamera konumu için de uygulanır. Kovalayan ve kovalanan farklı çekimlerde gösterilir.

Örnek 4

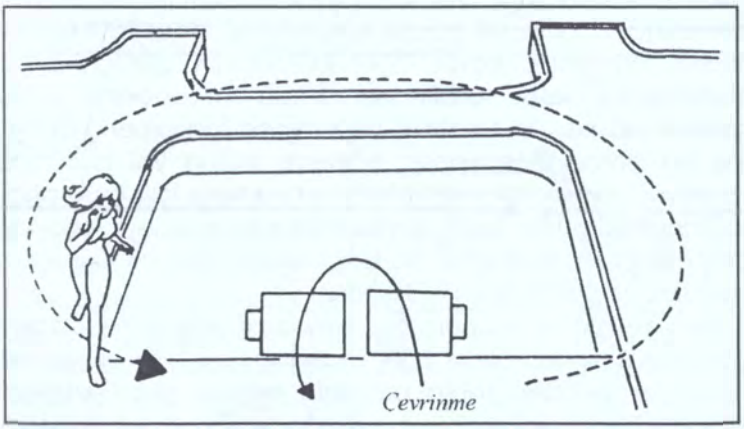
Diğer bir teknik de, paralel kurgu kullanarak, kovalayan ve kovalananı ayrı ayrı çekimlerde kesintisiz çevrinmelerle göstermektedir. Her oyuncu yarım dairelik bu çevrinmelerde çerçevenin ortasında tutulur.

Bir önceki örnekte oyuncuların yolu kamera hareketine teğetti (Şekil 21.2).



Şekil 21.2 Hareket eden konu kameranın çevrinme hareketine teğet geçen bir yol boyunca koşmaktadır.

Şimdi ise oyuncular dairesel bir yolda ve kameradan hep aynı uzaklıkta koşarlar. Eğer dar açılı bir mercek kullanılırsa, sığ alan derinliği sadece oyuncuları net olarak gösterecek, arka planla ön plan netsiz görülecektir (Şekil 21.3).



Şekil 21.3 Konu kameraya hep aynı uzaklıkta kalarak dairesel bir yolda koşmaktadır, bu da kameranın kolay çevrinme yapmasını sağlar.

Bu durum, oyuncuların hareket ettikleri yolun düz bir yol olmadığını gizlemeye yardım eder. Eğer hareket eden oyuncular ile kamera arasına çeşitli nesneler konulursa çevrinmeler ile elde edilecek etki, oyuncuların sadece engelleyici nesneler arasında kalan bölümlerde görünmeleri nedeniyle çok dinamik olacaktır. Ancak bu nesneler bir dizi dikey çubuk olursa (oyuncu bölüm bölüm görülür) rahatsız edici bir etki elde edilir. Bu nedenle düzensiz biçime sahip nesneler tercih edilmelidir.

Örnek 5

Kovalayan ve kovalanan (çekim diğer çekimi izlerken) sıra ile çerçevenin ortasında gösterilmelidir. Eğer iki kişi yerine beş ya da altı kişi aynı yöne koşarsa ve her biri dar açılı merceklerle tek tek ve gittikçe kısalan çevrinmelerle görüntülenirse, kesintisiz gibi görünen çevrinme çekimi içinde oyuncular birbirlerinin yerini alırken, gerilim de gittikçe artar.

Örnek 6

Aynı teknik koşan bir kişi için de kullanılabilir. Oyuncu yakın çekimde (dar açılı mercek kullanılarak) kameranın çevresindeki dairesel yolda görünüşünü engelleyen nesnelerin arkasında koşar. Eğer kameranın görüntüsü ön plandaki bir nesne tarafından tamamen kapanırsa, ikinci çekime kesme, ön taraftaki nesnelerce tamamen kapatılmış bu çerçevede yapılır. Böylece bütün yol boyunca kaydırma yapma olanağı olmayan kamera için bu olanak sağlanabilir. Bütün bu çekimler kesmelerle birleştirildiğinde çerçevelemedeki özene de bağlı olarak belli bir uzunlukta kesintisiz bir çekim etkisi elde edilir.

Her kesmede kamera ve nesneler arasındaki uzaklık çok büyük olmamalıdır. Eğer uzaklık çok büyük olursa her siyah çerçeveden sonra oransızlık ortaya çıkar (kamera merceğinin her çevrinme hareketinden sonra kapanması sırasında) ve çekimler sürekli değilmiş gibi görülür, ancak bu da yaklaşma ya da uzaklaşma etkisi yaratacağından ilginç bir görsel düzenleme olarak kullanılabilir.

Eğer her çevrinmeli çekimde fonda aydınlatmada, aynı zamanda giysilerde de değişme oluyorsa bu, zamanın geçtiğini ifade eder.

Örnek 7

Film dilinin ve Japon sinemasının öncülerinden biri olan Akira Kurosawa, sözü edilen bu teknikleri filmlerinde çokça kullanır. Ancak Kurosawa, kovalama sahnelerinde kullanılan çevrinmeli çekim tekniğini oldukça geliştirmiştir. Bunu, kovalayanın çevrinme çekiminden kovalananın durağan çekimine keserek yapmış ve özellikle şiddet sahneleri için çok uygun görsel bir karşıtlık yaratmıştır.

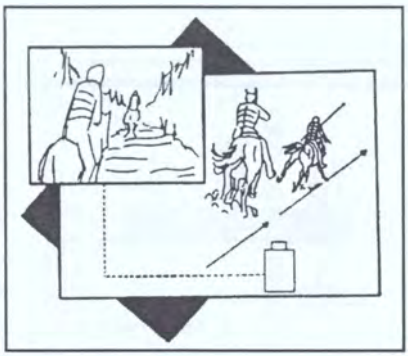
Tabii Kurosawa, biraz sonra göreceğimiz örnekte olduğu gibi, çekimleri sözü edildiği şekilde basitçe biraraya getirmemiştir; sekansın ikinci bölümünde tanıtıldığı şekilde bu tekniği ustaca geliştirmiştir. Böylece sahnenin görsel izlenişini zenginleştirir.

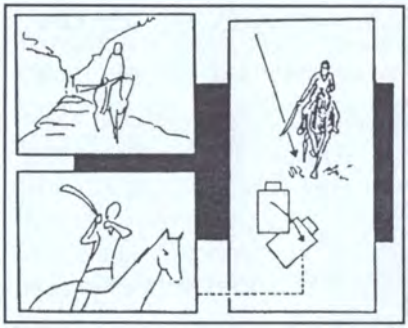
The Hidden Fortress filminde Kurosawa, mükemmel bir sekans düzenler; Toshiro Mifune atın üzerindedir ve ellerinde mızrak olan iki askeri kovalamaktadır. Olay sık bir ormanın içinde dar bir yolda geçmektedir.

Şimdi, Kurosawa'nın burada kullandığı kurgu tekniğini çizimlerle görselleştirerek inceleyelim.

Çekim 1

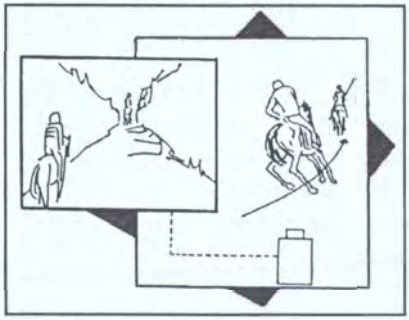
Çerçevenin ortasındaki birinci asker atıyla hızla uzaklaşır. İkinci bir asker soldan çerçeveye girer ve uzaklaşır. Kamera sabittir ve hareket soldan çerçevenin merkezine doğrudur.





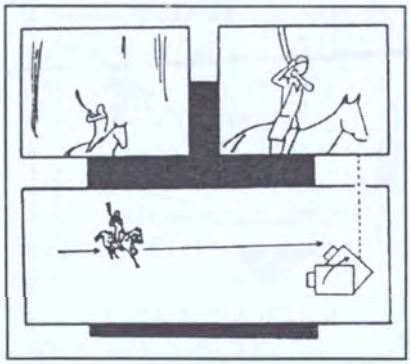
Çekim 2

Mifune soldan sağa atını sürer. Çevrinme çekimi onu çerçevenin merkezinde tutar. Arka plan netsiz, ön plan boştur. Mifune kılıcını kaldırır. Çevrinme hareketi sadece doksan derecelik bir alanı kapsar.



Çekim 3

İki asker sol taraftan çerçeveye girer ve atlarını çerçevenin merkezine doğru sürerler. Omuzlarının üzerinden arkalarına bakmaktadırlar. Kamera durağandır.

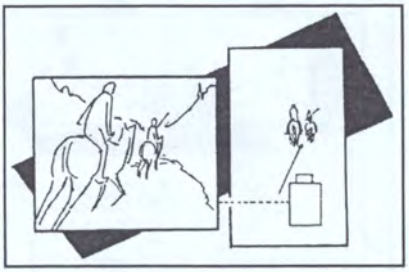


Çekim 4

Atın üstündeki Mifune orta çekimde görülür (çerçeve atın ön ayakları dizden kesilecek şekilde yapılmıştır). Mifune kılıcını yukarıda tutmaktadır ve üzengiler üzerinde ayakta durmaktadır: Soldan sağa çevrinme yapılır (90°).

Çekim 5

Durağan kamera. Birinci asker çerçevenin ortasındadır ve tamamen görülür. Omuzunun üzerinden arkaya bakarak uzaklaşır. İkinci asker soldan girer ve çerçevenin merkezine ulaştığında artık orta çekimde görülür, kesme...



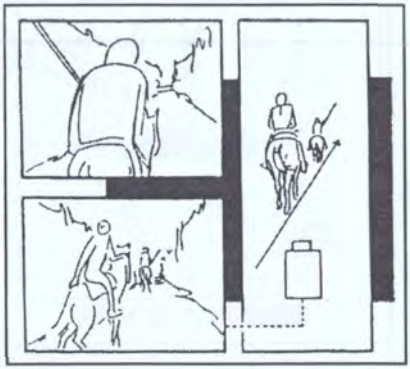
Çekim 6

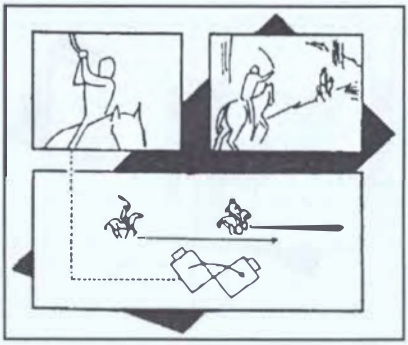
Fonda büyük ağaçlar vardır. Mifune atını soldan sağa sürer. Yaklaşık dik açılı bir çevrinme yapılır.



Çekim 7

Kamera alt açıda ve durağandır. Birinci asker (çerçevenin merkezinde) hızla uzaklaşırken, ikinci asker soldan girer ve merkeze ulaştığında, kesme...





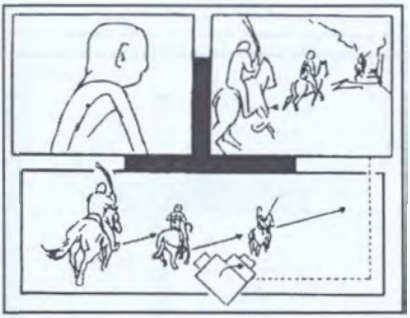
Çekim 8

Soldan sağa çevrinme. Mifune orta çekimde kameranın önünden geçer ve çevrinme, onu ikinci askeri izler durumda gösterene dek sürer. Çevrinme yaklaşık yarım dairedir.



Çekim 9

Mifune orta çekimdedir. Soldan sağa atını sürer. Yaklaşık dik açılı bir çevrinme.

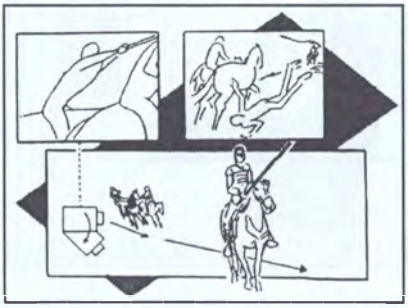


Çekim 10

İkinci askerin yakın çekimi. Uzaklaştığını göstermek için sağa çevrinilir. Birinci asker arka planda görünür. Mifune soldan girer ve ikinci askeri yakalar. Kılıcını aşağıya doğru indirmeye başlar. Aşağıya doğru yapılan vuruşla kesme yapılır (dik açılı çevrinme).

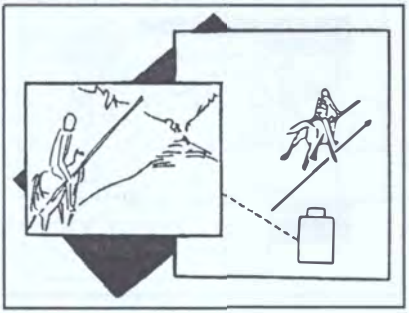
Çekim 11

Alt açı. Soldan sağa çevrinme. İkinci asker ön planda ve sağdadır. Solda Mifune kılıcının aşağıya hareketini tamamlar. İkinci asker çevrinme sırasında düşmeye başlar. Çevrinmenin sonunda yere düşer ve bir toz bulutu kalkar. Sağda, arka plandaki birinci asker geriye bakar. Mifune ve binicisiz at çerçevenin merkezinden geçerken, kesme...



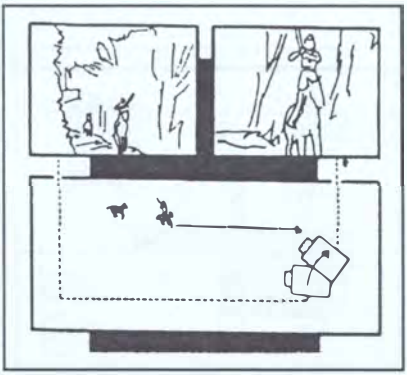
Çekim 12

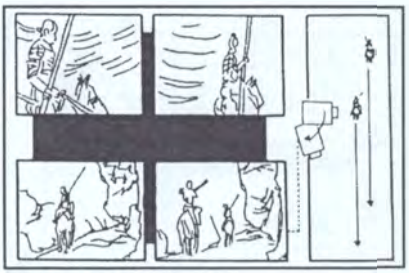
Alt açı. Birinci asker soldan çerçevenin merkezine doğru atını sürerken, omuzunun üstünden arkasına bakarak uzaklaşır. Tam merkeze geldiğinde, kesme...



Çekim 13

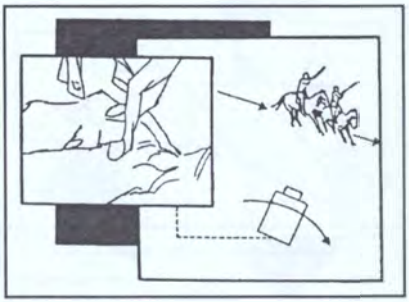
Mifune çerçevenin ortasındadır ve tamamen görülür. Sağa doğru atını sürer. Solda sürücüsüz atın arkadan koşarak geldiğini görürüz. Çevrinme yaklaşık 90°'dir ve sağa yapılır. Alt açı.





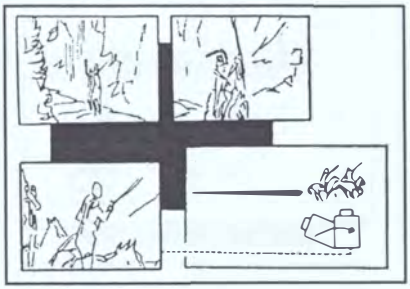
Çekim 14

Alt açı. Soldan sağa çevrinme. Çekim orta çekimde, birinci askerin sağa doğru ilerleyişi ile başlar. Mifune soldan girer. Birinci asker, eğerin üzerinde arkasına döner ve saldırıyı önlemek için mızrağını hazırlar. Çevrinme durur ve yol boyunca giden iki atlı birlikte görülür.



Çekim 15

Alt açı. Sadece iki atın ayaklarını gösteren bir çevrinme yapılır. Yarım dairelik hızlı çevrinme.

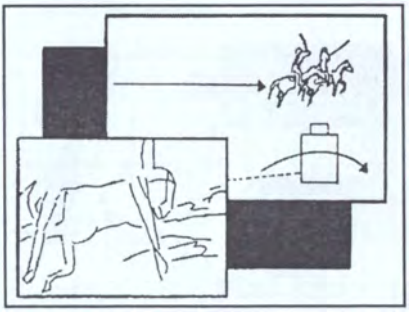


Çekim 16

Her iki atlı da çerçevenin merkezindedir ve tamamen görülürler. Mifune arkadadır ve kılıcı ile birkaç vuruş yapar, birinci asker mızrağıyla bu saldırıları önler. Çevrinme 90°dir.

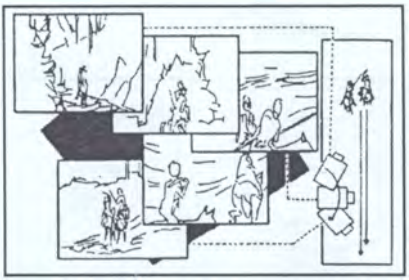
Çekim 17

Alt açı. Soldan koşan atların ayaklarının yarım dairelik bir çevrinme ile izlenişi. Bu çekim 24 kareden oluşur.



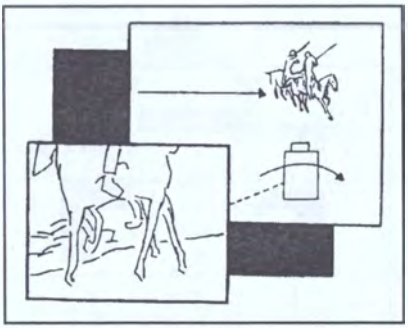
Çekim 18

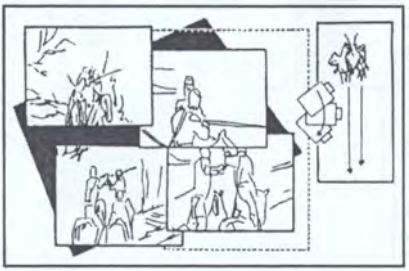
Her iki atlı da çerçevenin merkezinden bize doğru gelirler, kameranın yanından geçerek arka plana doğru ilerlerler (yarım dairelik çevrinme). Adamlar savaşmaktadır.



Çekim 19

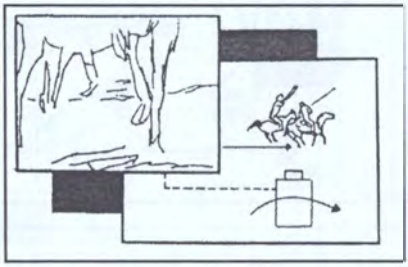
Alt açı. Soldan sağa yarım dairelik çevrinme; kameranın tam önünden geçen atların ayaklarının takibi. Çekim 29 karedir.





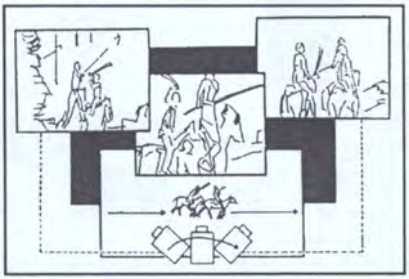
Çekim 20

Atlıların orta çekimi (atların dizlerinden yukarısı çerçevelenir). Atlar yan yana koşmaktadır. Sürücüler savaşırlar. Çevrinme ile kameraya en yakın oldukları an yakalanır ve arkaları göründüğünde hemen kesme yapılır.



Çekim 21

Alt açı. Soldan sağa yarım dairelik bir çevrinme ile koşan atların ayakları izlenir (27 kare).

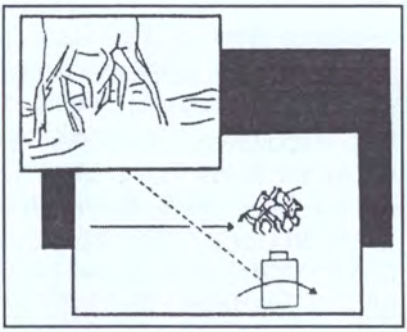


Çekim 22

Üst açı. Atlar yan yanadır. Adamlar halen savaşmaktadır, soldan sağa kısa çevrinme.

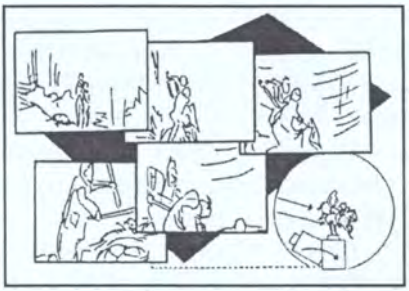
Çekim 23

Alt açı. Soldan sağa yarım dairelik bir çevrinme ile koşan atların ayakları izlenir (25 kare).



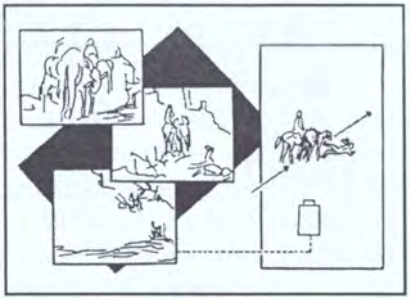
Çekim 24

Boy çekim. Her iki atlı da çerçevenin merkezindedir. Soldan sağa doksan derecelik çevrinme. Her iki atlı da yakın çekime geldiğinde, Mifune kılıcını birinci askerin arkasına saplar. Çevrinmenin sonunda, asker çerçevenin dışına sağa doğru düşmeye başlar.



Çekim 25

Alt açı. Durağan kamera. Atlar kameraya yakın bir şekilde çerçeveye girerler. Yaralanmış asker yere düşer. Mifune ve atlar arka plana doğru uzaklaşırlar. Mifune sola döner ve çalılıkların arasında kaybolur.



Kurosawa tarafından bu sekansta kullanılan teknik, basit ancak zengindir. 1, 3, 5 ve 7. çekimlerde izlenen askerler hep kaçarlarken görülürler. Onların aksiyonları hep çerçevenin sol tarafında olur ve sabit kamera konumlarından görüntülenir. Onları izleyen Toshiro Mifune ise, 2,4 ve 6. çekimlerde doksan derecelik çevrinmelerle, soldan merkeze, ön plana doğru ilerlerken gösterilir. Kovalamacada şiddetli bir ritm yaratmak amacıyla, yönetmen kaçan birinci askeri dört ayrı çekimde gösterir.

8. ve 11. çekimler, Mifune'nin birinci düşmanını nasıl yakalayıp öldürdüğünü belgeler. 8. çekim bu iki kişi arasındaki uzaklığı göstermek için kullanılır, 9. çekim Mifune'nin arayı kapadığını, 10. ve 11. çekimler askerin ölümünü gösterir.

8. çekim yarım dairelik çevrinme ile yapılır, 9. çekim Mifunenin soldan çerçevenin merkezine doğru hareketinin 90°'lik çevrinmesidir.

Çekim 10'dan 11'e kadar hareketler merkezden sağa doğrudur. Mifune kılıcı ile aşağıya doğru vuruş yaptığında bir kesme vardır. 12. çekimde (durağan kamera) diğer asker yeniden gösterilmeye başlanır. Çerçevenin solunda ilerlemektedir. Çekim 13'te, Mifune öldürdüğü askerin atının önünde ön plana gelirken görülür. 14. çekimde, Mifune diğer düşmanını yakalamıştır. 13. ve 14. çekimler dik açılı çevrinmelerle yapılır, ancak birincisi soldan merkeze, ikincisi merkezden sağa doğrudur.

Kurosawa burada görsel taktiğini değiştirir. Ara kesmelerle at üstünde savaşan iki kişinin çekimleriyle, yan yana koşan atların ayaklarının yakın çekimlerini verir. 15, 17, 19, 21 ve 23. çekimler, yolda koşan atların ayaklarını hızlı çevrinmelerle gösterir. Bu çekimlerin her biri perdede sadece bir saniye kalır. 16, 18, 20 ve 22. çekimler çarpışan adamları gösterir. Birincisinin dışında (dik açılı çevrinme) hepsi yarım dairelik çevrinmelerdir. Biri uzun, geniş açılı çevrinme (çekim 18), ikisi hızlı dar açılı çevrinmelerdir (20 ve 22. çekim).

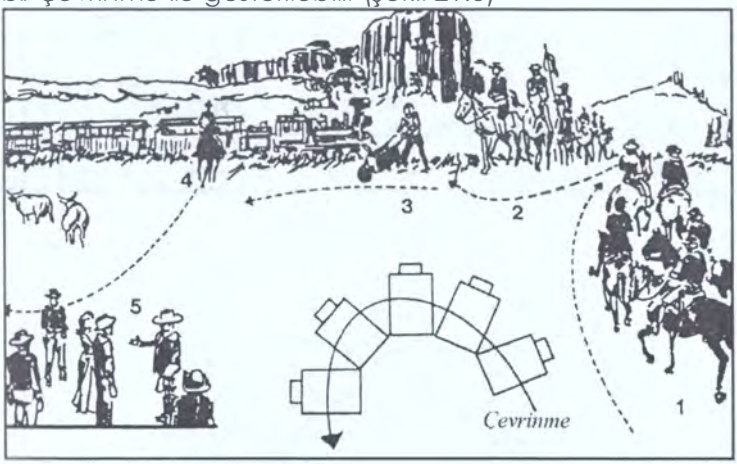
Yönetmen sekansı bitirmek için sadece iki çekime gereksinim duyar. 24. çekim, soldan çerçevenin merkezine doksan derecelik bir çevrinme ile Mifune'nin düşmanını nasıl yaraladığını gösterir. Yaralı asker düşmeye başlar.

Sekansın son çekimi (sabit ve alt açı), her iki atın kameraya çok yakın bir şekilde çerçeveye girişlerini ve askerin yere düşüşünü gösterir. Mifune ve binicisiz at yollarına devam ederler ve uzaklaşırlar. Sekansın yapısı, ekonomik bir model içerir. Gereksiz tüm ayrıntılar atlanmıştır. Örneğin, çekim 12 sadece askerin çarpışma dışı kalmasını değil, aynı zamanda Mifune'nin yol boyunca ilerleyişini de maskeler. İzleyen çekimlerde Mifune, binicisiz atın oldukça önünde görülür. Çekim 14'te, Mifune diğer düşmanını yakalamıştır. Yirmi beş çekimin altısında statik kamera kullanılırken, geriye kalan on dokuz çekimin hepsinde çevrinme çekimi kullanılmıştır.

Duraklamalı çevrinme

Örnek 8

Çeşitli gruplarca yapılan kısa aralıklı eylemler, kesintisiz bir çevrinme ile gösterilebilir (Şekil 21.5)



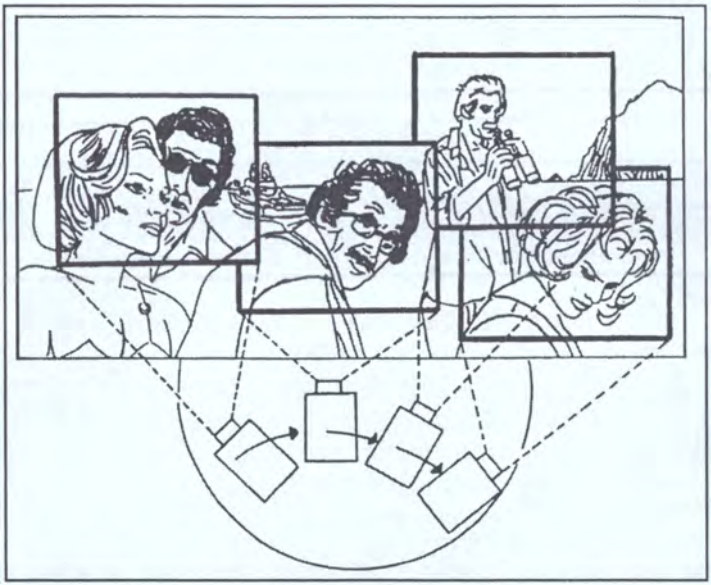
Şekil 21.5 Sürekli bir çevrinme, kameranın çevresinde genellikle aynı yönde hareket eden değişik grupların yaptıkları eylemleri birleştirerek görüntüler.

Bir grup asker çift sıra halinde (1) sağdan sola doğru giderler, kamera onlarla birlikte çevrinmeye başlar. Uzaklaşırlarken gelmekte olan bir grup askerle karşılaşırlar, bu grubun sola döndüğü görülür (2). Kamera onları izler. Askerler bir el arabası iten bahçıvanın (3) önünde dururlar. Kamera onu izler. Bahçıvan bir atlıyla karşılaşır (4) ve durur. Kamera atlı ile birlikte hareket eder. Çerçevenin solundan çıktığında, kamera ön plandaki olayda kalır.

Kamera hareketi yavaş ve süreklidir. Çekimin sonu ise durağandır. Bölüm bölüm ve birbiriyle bağlantılı gelişen olaylar mekan hakkında bilgi verirken, sonuçta tüm olayın bir parçası olan iki önemli karakter (5) tanıtılır.

Örnek 9

Eğer bir çevrinme çekimi kendi hareket yolu üzerinde çeşitli ilgi noktalarını göstermek durumundaysa, çevrinme sırasında bu noktalarda durması, seyirciye iyi bir izleme olanağı sağlaması açısından da önerilebilinir (Şekil 21.6).



Şekil 21.6 Nesneler durağandır, kamera bir oyuncudan diğerine birbirleriyle ilişkili hareketlerini izleyerek çevrinir.

Oyunculara o ortama uygun küçük görevler verilerek aksiyonu diğer oyuncuya ya da gruba taşımaları sağlanmalı, böylece kameranın bir sonraki hareketine zemin hazırlanmalıdır. Böylece perdede sonuç daha doğal görünecektir. Durağan konuları görüntüleyen kısa çevrinmeler dizisi, oyuncuların aksiyonlarıyla sağladıkları motivasyondan daha güçlü dramatik motivasyonlara ihtiyaç duyar. İkinci örnekte kameranın hareketi, oyuncuların hareketlerini tamamlar.

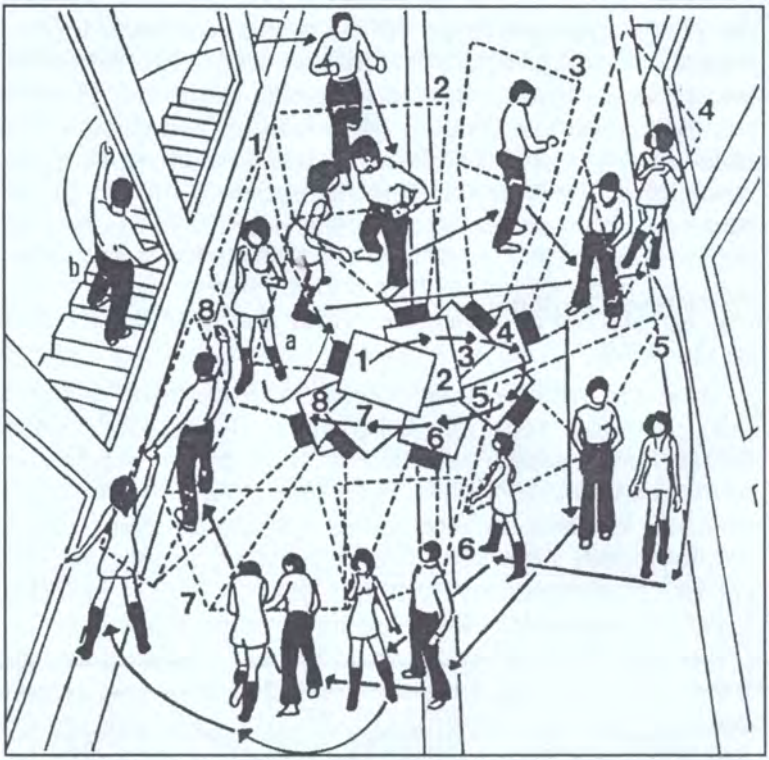
Dairesel Çevrinme

Örnek 10

Durarak yapılan çevrinme, sadece durağan oyuncuların görüntülenmesi için kullanılmaz. Oyuncular, dairesel bir hat içinde sırayla yeni bir konuma hareket ederlerken, kameranın onlarla birlikte çevrinmesi, tüm sahnenin kameranın dairesel çevrinmesi ile görüntülendiğini belirtir. Michelangelo Antonioni, *Cronaca di un Amore* filminde bu tür bir düzenlemeye gitmiştir. Şekil 21.7, bu çekimdeki hareketlerin şematik bir çizelgesini göstermektedir.

Sahne bir köprünün ortasında geçer ve iki ana karakter tarafından oynanır. Durulan her bölüm öylesine başarılı düzenlenmiştir ki, tamamıyla dairesel bir çevrinme yapıldığını anlamak için çok dikkatli izlemek gerekmektedir.

Böylece bir çekimin başarılı olabilmesi, ön planda çok güçlü olay örgüsüne sahip bir aksiyonun olmasını gerektirir.



Şekil 21.7 Çok hızlı bir çevrinmenin yapıldığı bir sahnede kamera ile konu arasında sabit bir uzaklığı koruma yöntemi.

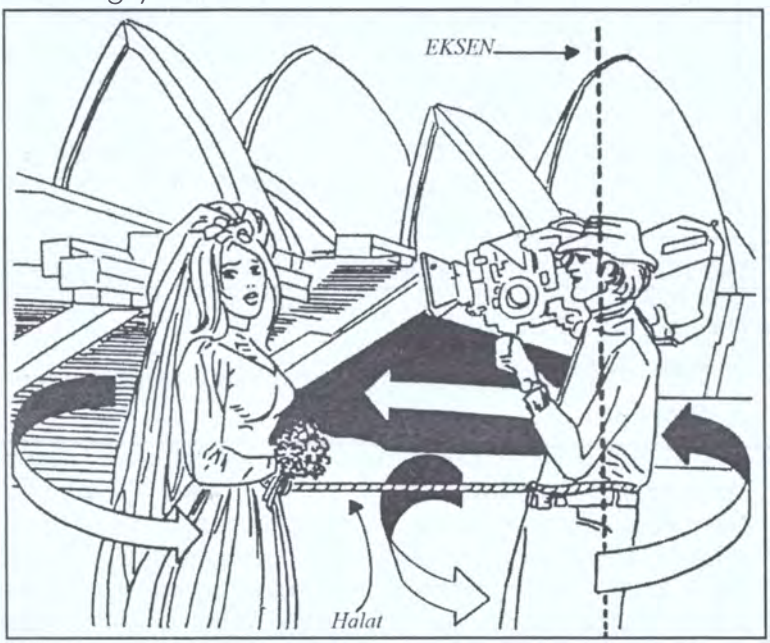
Örnek 11

Hızlı dairesel çevrinme bazen bir dans çekiminde kullanılabilir; bu, dans eden çiftlerden birinin bakış açısı ile çekilir. Diğer kişi kameranın etrafında döner. Bu çekimi gerçekleştirmenin en uygun yolu, kameraman ile oyuncuyu bir iple bellerinden birbirlerine bağlamaktır. Bu iyi bir çerçeveleme yapmayı sağlayacaktır.

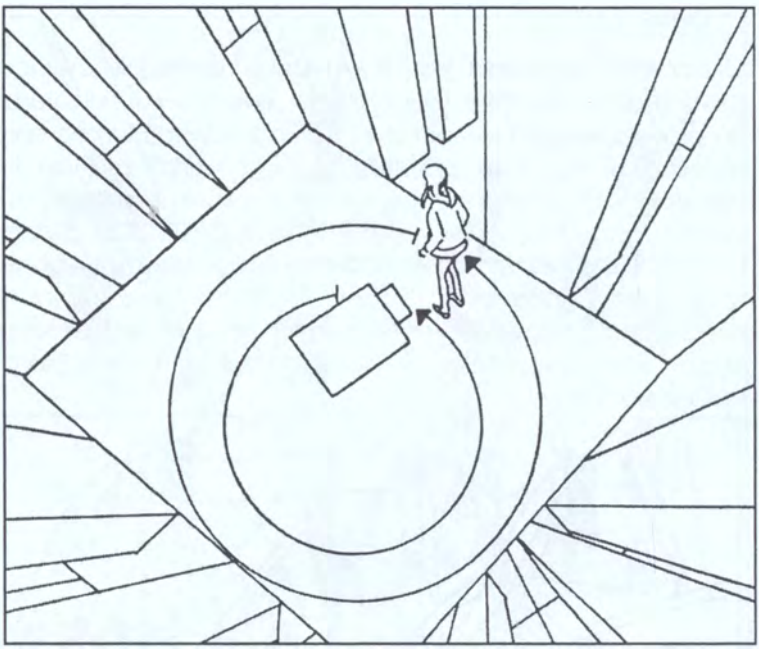
Kullanımı için güçlü bir dramatik neden olmadıkça bu tür çekim kullanmakta ölçülü olunmalıdır. Bu bir tür kamera akrobasisidir ve çok yorucu bir iştir.

Örnek 12

Dairesel bir yolda yavaş yavaş yürüyen bir oyuncu, çevrinme hareketi ile izlendiğinde, oyuncu sürekli olarak ön planda ve çerçevenin aynı bölümünde tutulurken arka plandaki tüm çevre görülecektir. Eğer arka planda bir kalabalık varsa, oyuncunun tamamen sarılmış olduğu düşüncesi grafiksel olarak sağlanmış olur (Şekil 21.8). Sidney Lumet'in, *The Hill* filmindeki hapishane ayaklanması sahnesinde Harry Andrews'in; Robert Aldrich'in, *Vera Cruz* filminde Burt Lancaster ve arkadaşlarının Meksikalılar tarafından sarılma sahneleri, sözü edilen tekniğin etkin olarak kullanıldığı yerlerdir.



Şekil 21.8 Kameranın dairesel hareketinde oyuncu tüm çekim boyunca sürekli olarak ön planda tutulur.



Şekil 21.8A 360°lik çevrinme hareketi olan Antonioni'nin *Cronaca di un Amore* filmi. Bu sahnenin uzunluğu 132 m'dir (yaklaşık 5 dakika) ve köprü üzerinde geçer.

Hızlı çevrinme

Örnek 13

Çok hızlı dairesel çevrinme iki ayrı ilgi noktasını birleştirir ve sahnede çok kısa bulanık bir görüntüye neden olur. Mekansal olarak birbirine yakın iki sahnenin birleştirilmesinde kullanılır. İlk çekimin sonunda hızlı çevrinme yapılır. İkinci çekim hızlı çevrinme ile başlar, sonra durur, yeni sahne çerçevelenir. Her iki çekim netsiz bölümlerinden birleştirildiğinde hızlı bir geçme etkisi elde edilir.

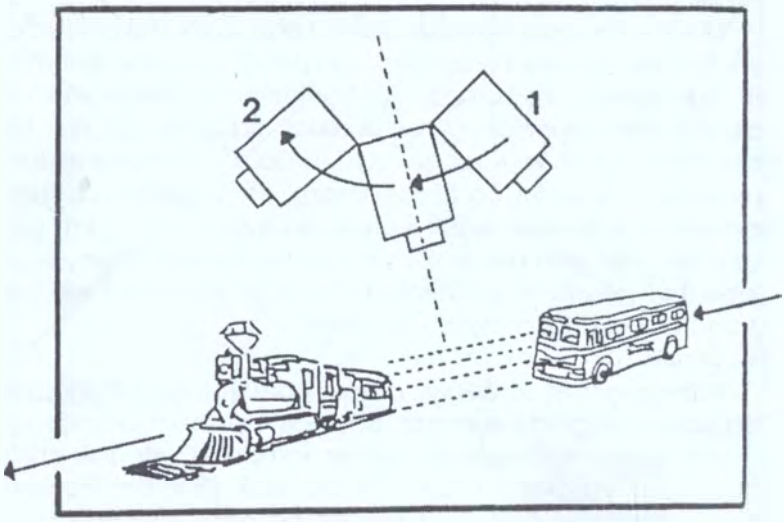
Günümüzde bazı film yapımcıları aynı etkiyi sağlamak için, iki durağan çekim arasına hızlı çevrinme ile elde edilen netsiz görüntü yerleştirmektedirler. Bu tür çevrinmelerin

kullanımıyla zamanda ya da mekanda bir değişim gösterilmektedir.

Doctor Zhivago filminde David Lean, aynı dekor içinde yer alan iki sahneyi birleştirmek için hızlı çevrinme kullanmıştır. Komarovsky ve Lora dans etmektedirler. Müzik biter ve dans edilen alandaki çiftler dururlar. Sağa doğru hızlı bir çevrinme yapılır ve Komarovsky'nin dans pistinin yanındaki masaya otururken Lora'ya yardım ettiğini görürüz. Hızlı çevrinme, sahneye hiçbir katkısı olmayan hatta ritmi düşürecek olan yürüme bölümünü ortadan kaldırmıştır. Böylece, hızlı çevrinme sahnenin bu iki bölümü arasındaki ölü zamanın da atlanmasına yaramıştır.

Örnek 14

Hızlı çevrinme, iki değişik aracın görsel olarak birbirleriyle bağlanması içinde kullanılır. Böylece zamanın geçtiği ve oyuncunun şimdi başka bir yer ve zamanda yolculuk ettiği düşüncesi yaratılır. *In Cold Blood* adlı filminde Richard Brooks bu etkiyi kullanır. Yaklaşan bir otobüs görülür. Kamera onunla birlikte sağa doğru çevrinmeye başlar. Kamera çevrinme yaparken araba çok yakınından geçtiğinde gövdesinin bulanık bir görüntüsü elde edilir. Tam bu bulanık görüntüde kesme yapılır. İkinci çekim, kameranın önünden geçen trenin hareketinin bulanık görüntüsü ile başlar. Bir süre sonra, kamera aynı yönde çevrinme yapar ve durur; trenin uzaklaşmasını gösterir (Şekil 21.9).



Şekil 21.9 *In Cold Blood*'da netsiz çevrinme. Aynı yöne giden iki ayrı aracı birleştirmek için kullanılmıştır.

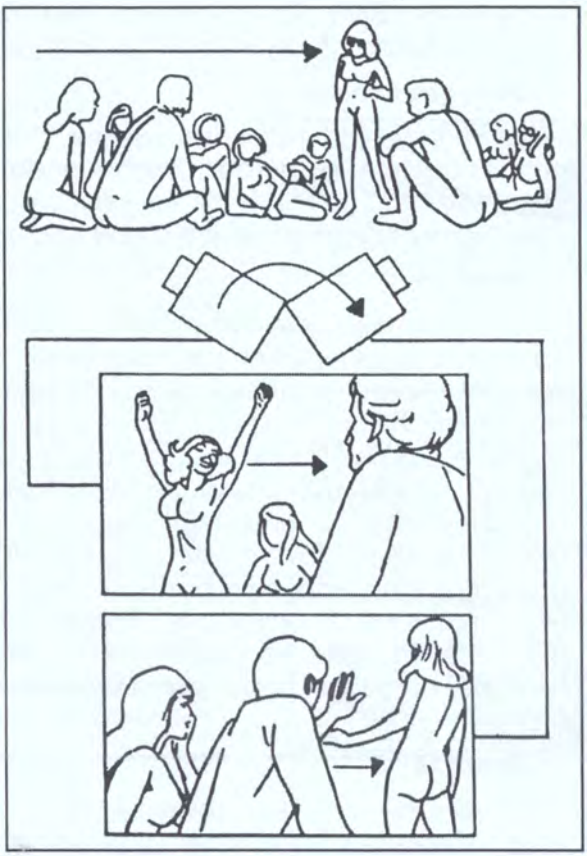
Örnek 15

Hızlı çevrinme bazen kovalamaca sekanslarının ortasında da kullanılır. Çekim, A oyuncusunun soldan sağa koşması ile başlar. Kamera onunla birlikte yaklaşık yarım dairelik çevrinme yapar. Sonra hemen hızlı bir çevrinme ile geriye dönerek A'yı kovalayan B oyuncusunu çerçeveler. Kamera şimdi bu yeni oyuncu ile sağa çevrinme yapmaya başlar ve görüntüden çıkana dek onu izler.

Örnek 16

Bazı çevrinme çekimi, ana konuyu çerçevenin bir tarafında tutarak başlar ve konu çerçevenin diğer tarafına geldiğinde biter. Bu, kameranın çerçevelediği konudan daha hızlı hareket etmesi demektir. Bu durum, kameranın hareketsiz olduğu bu iki uç noktada, bazen görsel düzenlemenin çok iyi dengelenmesini gerektirir (Şekil 21.20).

Bu uygulama, kameranın çevrinmesi durduğunda çerçeveden çıkması için oyuncuya çerçeve içinde, ön tarafta bir hareket alanı sağlamak için de kullanılır.



Şekil 21.10 Kamera çerçevelediği konudan daha hızlı hareket eder. Bu nedenle çekimin sonunda oyuncu çerçevenin kenarında kalır.

Her iki yöne çevrinme

Örnek 17

Kamera aynı çekim içinde ters yönlere çevrinme yapabilir. Ancak arada bir duraklamaya da neden olur. Basit bir örneği ele alalım. A ve B yanyana ayakta durmaktadır. A

sağa doğru yürür ve durur, hareket sırasında kamera da sağa doğru çevrinir ve A'yı tek başına çerçeveler. Kısa bir süre sonra A, B'ye döner. Kamera o an yeniden iki oyuncuyu beraberce çerçevelemek için sola çevrinme yapar.

Dikey çevrinmeler

Dikey çevrinme hareketleri, yatay çevrinmeler kadar çok kullanılmaz. Kameranın aşağı ya da yukarıya çevrinme hareketi, genellikle bir nesnenin ya da oyuncunun dikey hareketlerini görmek için yapılır.

Örnek 18

Sürekli bir dikey çevrinme, üst üste yerleştirilmiş değişik ilgi noktalarını birleştirmek için kullanılabilir. Kamera genellikle çok yavaş çevrinerek seyircinin görüntü değişimini algılamasına olanak sağlar. Örnek: Gece. Karanlık gökyüzünde havai fişekler patlar. Patlamalar bitince kamera aşağıya çevrinmeye başlar, bir evin balkonunda neşeli melodiler çalan bir grup müzisyen görülür. Kamera aşağıya çevrinmeye devam eder ve gece elbiseleri giyinmiş, uzun masaların etrafında bulunan insanlar çerçevelenir. Garsonlar servis yapmaktadır. Kamera aşağıya çevrinmeye devam eder ve çerçeveye ön planda bir masa üzerinde duran bir pasta girer. Üzerinde bir not vardır: "Tish'e"

Örnek 19

Sürekli olmayan dikey çevrinme, dikey olarak yerleştirilmiş ilgi merkezlerini birleştirmek için kullanılır. Ancak burada John Huston'un çizimlerle gösterilen *The Unforgiven* filminde olduğu gibi oyuncular ya da nesnelerin dikey olarak hareket etmeleri zorunlu değildir. Kapı açılır ve yere dikdörtgen şeklinde ışık düşer. Ön planda yere yayılmış bir hayvan postu görürüz.

İki çift ayak odanın içine girer ve postun önünde durur.



Soldaki kişi arka plana doğru yürür. Kamera onu izleyerek yukarı çevrinir. Bir pencere açar ve içeriye daha çok ışık girer. Sağdaki oyuncu bize doğru döner. Vücudunun gövde kısmını ve sağ elinde bir silah olduğunu görürüz.



Soldaki oyuncu ön plana geri gelir. Kamera yine yukarı çevrinir ve her iki adamın yüzünü çerçeveler. Aşağıdaki posta bakarlar (kürk çerçeve dışındadır).



Sağdaki oyuncu aşağıya, postun üzerine bakmak için eğilir, görüntüden çıkar, sonra yeniden çerçeveye girer, elinde post vardır.



Her iki oyuncu da geri dönerler ve arka plandaki bir masaya yürürler, postu masanın üzerine sererler. Kamera onları orta çekimde çerçevelemek için aşağıya çevrinir.

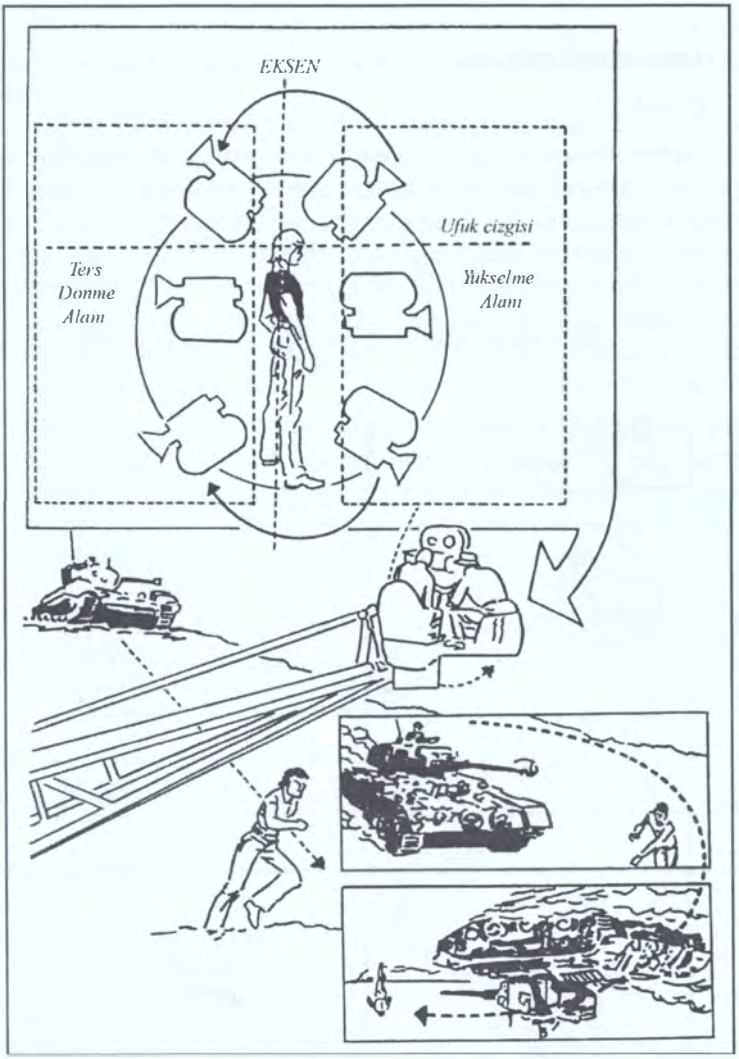


Örnekte de görüldüğü gibi bu, sürekli bir çekimdir ve kamera bir ilgi noktasından diğerine geçer. Aşağı ya da yukarı çevrinme yapmadan önce bir süre her birinin üzerinde bekler.



Örnek 20

Dikey çevrinmeler, ufuk çizgisine göre aşağı ya da yukarı 90°'lik bir kavis yapabilir. Eğer dikey çevrinme, ufuk çizgisinden başlayarak bir yarım daire oluşturuncaya dek devam ettirilirse, çekimin sonunda görüntü ters olur. Bazı kovalama sahnelerine bu tür dikey çevrinmeler uygun olabilir. Örneğin: Bir tank bir adamı kovalamaktadır. Bize doğru gelirler. Kamera yüksektedir ve onları yukarıdan görüntüler. Dikey çevrinme hareketi altımızdan geçerlerken de sürdürülür. Şimdi sahne terstir ve adamla tank ters dönmüş, ufuk çizgisi üzerinde sanki yer çekimini bozmuş gibidirler. Çok bilinen bir Rus filmi, *Ballad of a Soldier*'da bu tür bir çekim kullanılmıştır (Şekil 21.12).

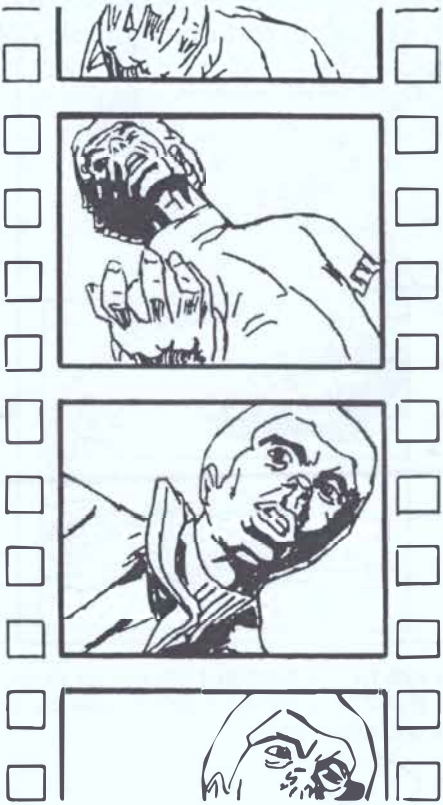


Şekil 21.12 *Ballad of a Soldier* adlı bir Rus filminde kullanılan bir çekim. Burada kamera 180 derecelik kavisli bir çevrinme yaparak çekimin sonunda olayların ters dönmüş bir görüntüsünü verir.

Yana eğimli çekimler

Örnek 21

Bazen bir dikey çevrinmenin sonunda ters dönmüş bir görüntü sahnedeki ana karakterin zihinsel bir dengesizlik içinde olduğunu ifade etmek için kullanılır. Ancak, bazı film yönetmenleri de yana eğimli çekimleri tercih ederler. Zihinsel bozulma gerçekleştiğinde kamera bir tarafa yan yatar, karakterin durumu düzelene kadar izleyen çekimlerde bu durum korunur. Karşı açılı çekimlerde eğimler zıt yönlere doğru olmalıdır (Şekil 21.13).



Şekil 21.13 Yana eğimli düzenlemeler, genellikle karakterin içinde bulunduğu durumu ya da ortamın anormalliğini belirtmek için kullanılır. Zıt yönlerden yapılan çekimlerle de, çekimden çekime görsel karşıtlık yaratılır.

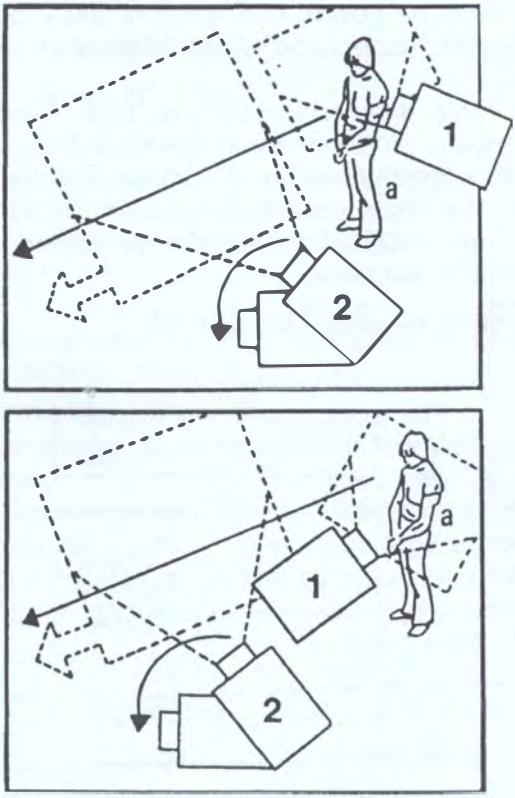
Dik açılı yana eğimli bir çekim, ufuk çizgisini dikey bir konuma getireceğinden, sadece çok güçlü dramatik nedenler için kullanılır.

Önce bir tarafa sonra diğer tarafa eğimler, kameranın bir geminin kamarasında ya da bir denizaltının içinde bulunduğu durumlarda uygulanabilir. Ayrıca kameranın sarsılması bir patlamayı da ifade edebilir. Oyuncuların hareketleri de yaratılmak istenen etkiyi güçlendirmeye yardımcı olmalıdır.

Durağan ve çevrinmeli bir çekimi birleştirmek

Örnek 22

Durağan ve hareketli bir çekim, yatay ya da dikey hareketi de içerse, birbirlerine eklenebilir. İşlem çok basittir. İlk çekimde, oyuncu A, çerçevenin bir kenarından çıkar (çerçeve içinde ya çapraz yürür, ya da bize doğru gelir; kameranın yanından çerçeveden çıkar). İkinci çekimde, oyuncu A, diğer kenardan çerçeveye girer ve kamera onunla birlikte çevrinmeye başlar. Gideceği yere vardığında kamera durur (Şekil 21.14)

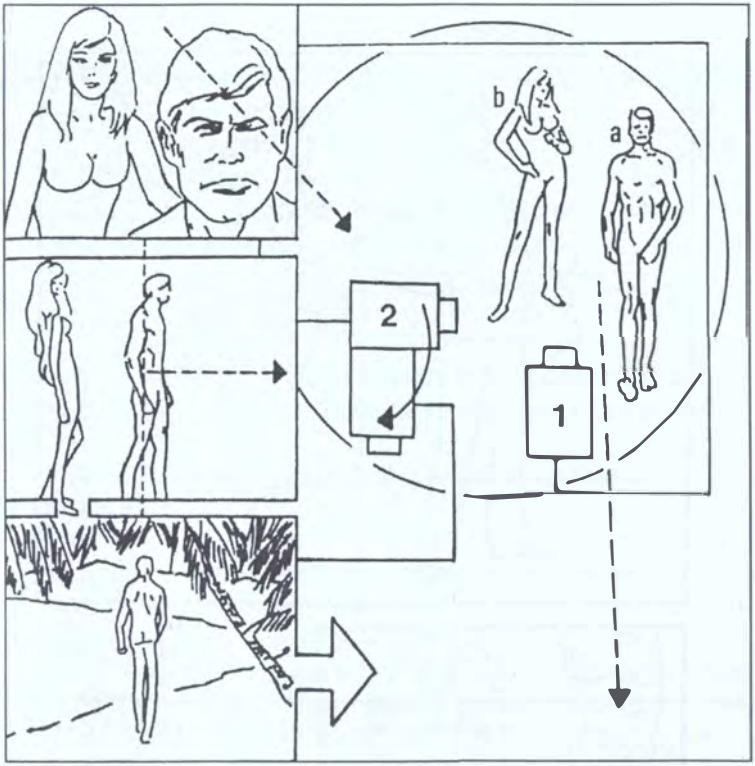


Şekil 21.14 Bir oyuncunun, durağan ve çevrinmeli çekimlerle hareketinin birleştirilmesi için iki benzer yol vardır. İlk durumda, oyuncu 1. çekimde kameraya paralel olarak çerçeveden çıkarken, ikinci durumda da oyuncu 1. çekimde kameraya doğru yürür.

Örnek 23

Biri hareketli, diğeri sabit iki oyuncunun bulunduğu çekimde de aynı yöntem uygulanabilir (Şekil 21.15).

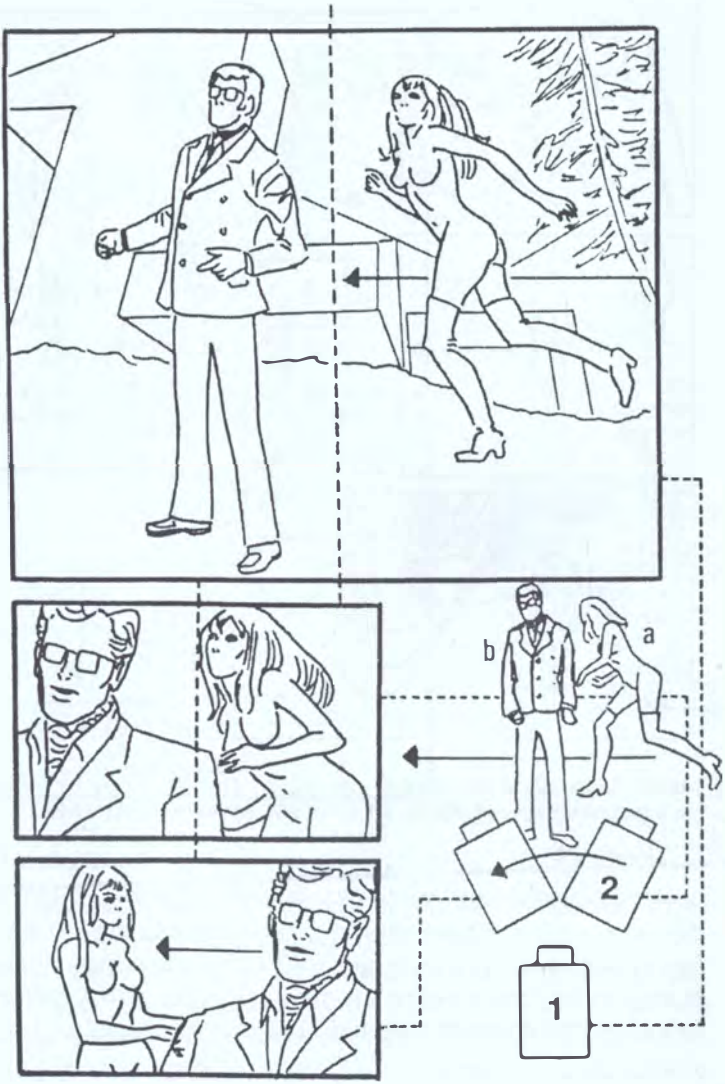
Birinci çekimde, oyuncu A arka plandan gelir, B'yi geçer ve sağdan kameranın yanından çıkar. İkinci çekimin başında, her iki oyuncu da profilden görülür. Çerçevenin merkezindeki A sağa doğru yürür. Kamera onunla birlikte çevrinmeye başlar. B çerçevenin solunda dışarıda kalır.



Şekil 21.15 Durağan ve hareketli çekimlerin birleştirilmesinde bir başka yol. Burada, kameralar birbirlerine 90 derecelik açıyla durmaktadırlar.

Örnek 24

A'nın hareketsiz duran B'nin arkasından geçişini kaydetmek ve B'nin çerçevenin diğer bölümünde nasıl kaldığını göstermek için, aynı görüntü ekseni üzerinde ilerleme, durağan bir boy çekiminin, çevrinmeli bir yakın çekim tarafından izlenmesiyle kolaylıkla başarılabilir (Şekil 21.16).



Şekil 21.16 Durağan ve çevrinmeli çekimlerin birleştirilmesinde bir başka yol (metne bakınız).

Bu sahne şöyle açıklanabilir:

Çekim 1 Boy çekim. B çerçevenin sol tarafında durmaktadır. Sağdaki A, sola doğru hareket eder. Çerçevenin ortasına geldiğinde ve B'ye yaklaştığında, kesme...

Çekim 2 Yakın çekim. B solda, A sağdadır. Çekimin başında, kamera sola doğru A ile birlikte çevrinir ve A, B'nin arkasından geçer ve diğer tarafta durur. Çerçevenin son durumunda A solda, B sağdadır.

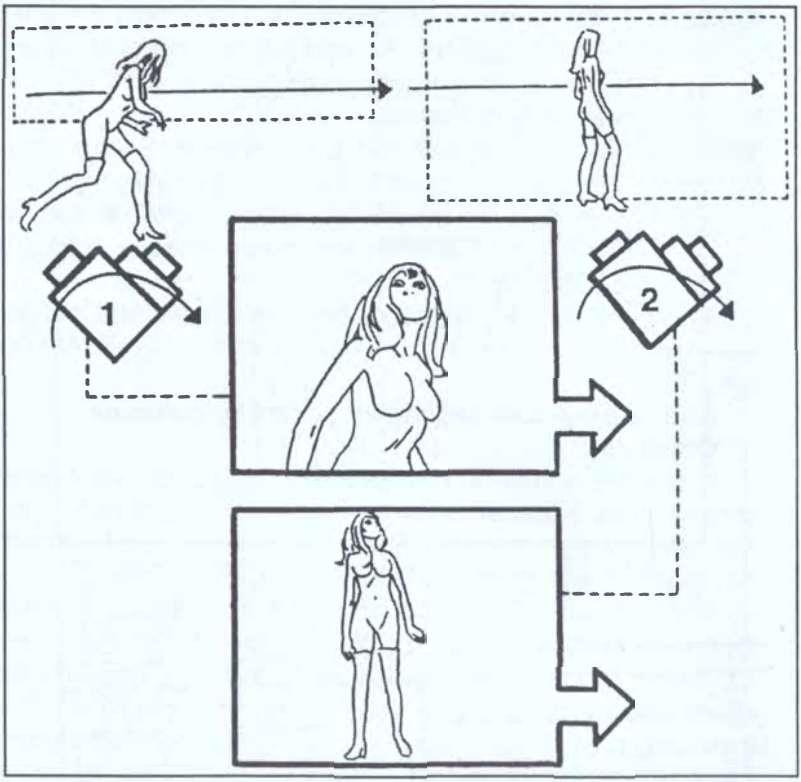
Aksiyon üzerinde yapılan kesme, her iki çekimde çerçevenin aynı bölümündeki hareketli oyuncuya bağlı olmuştur.

Birbirini izleyen iki çevrinmeli çekimi kurgulamak

Örnek 25

Çevrinme hareketlerinin kullanımı konusunda yaptığımız araştırmada, hareket eden oyuncunun bir çekimde çerçeveden çıkmasının, ikincisinde çerçeveden içeri girmesinin mümkün olduğunu gördük (Şekil 21.17).

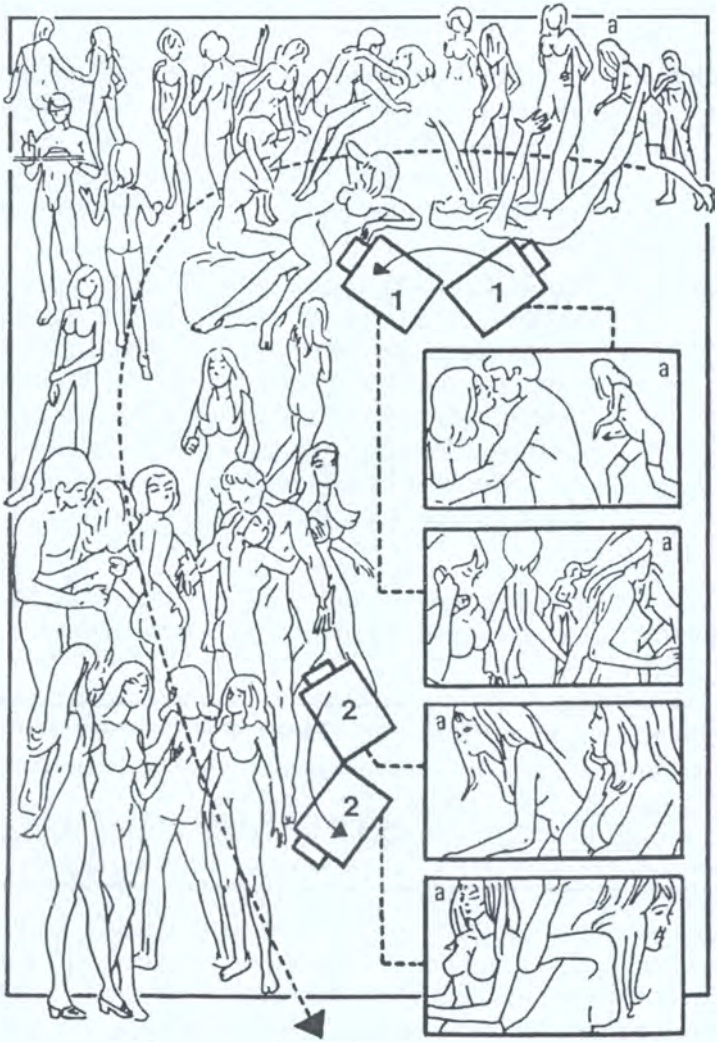
Birinci durumda, kamera hareket eden oyuncuyu yakın çekimde çerçeveler. Çevrinmenin sonunda oyuncu çerçeveden çıkar. İzleyen çekimde, görüntüye çerçevenin diğer tarafından girer. Bu yeni çekim, boy çekimidir. Önceki çekimde olduğu gibi, oyuncu aynı yöne doğru yapılan çevrinmeyle izlenir.



Şekil 21.17 Birbirini izleyen iki çevrinmeli çekim, hareket eden oyuncunun birinci çekimde çerçeveden çıkarılması, ikincisinde çerçeveye sokulması ile birleştirilebilir.

Örnek 26

Birbirini izleyen iki çevrinmeli çekim, oyuncu çerçeveden çıkmadan da kurgulanabilir; burada kesme yapabilmek için ön planda bazı engeller ya da nesneler olmalıdır (Şekil 21.18).



Şekil 21.18 Birinci çekimin sonunda ve ikinci çekimin başında ön plandaki nesneler (engeller), birbirini izleyen iki çevrinmeli çekimi birleştirmek için kullanılır.

Çekim 1 A kalabalığın arasında yürümektedir. Önünde ve arkasında insanlar vardır. Boy çekimle çerçevelenir. Onunla birlikte çevrinirken kameraya çok yakın duran bir kişi çerçeveye girer ve oyuncumuz bu oyuncunun arkasında kalır. Kesme...

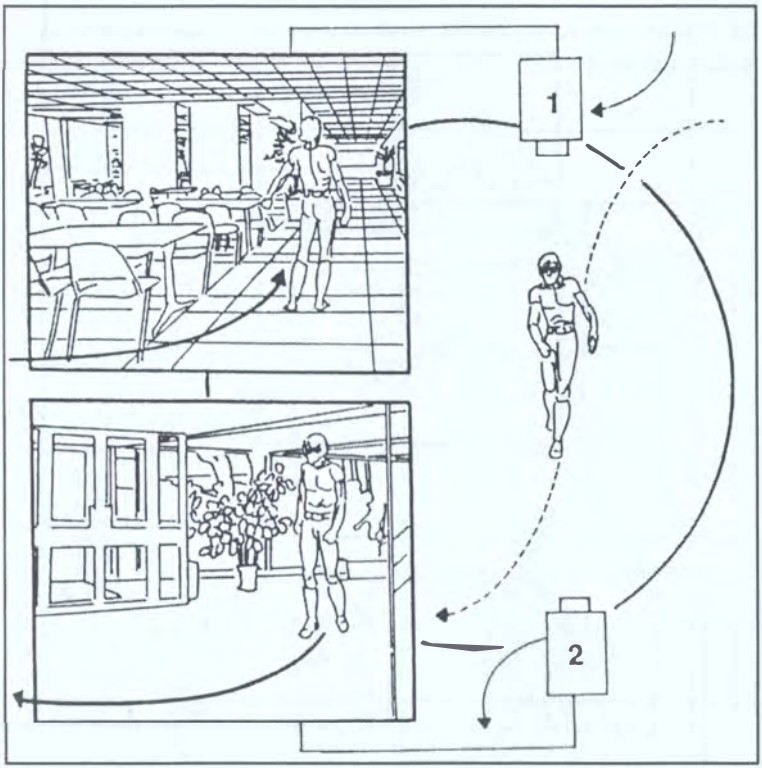
Çekim 2 Yakın çekimde sağda bir kişi vardır. A onun arkasından çıkar ve önceki çekimdeki gibi aynı yöne gider. Kamera onunla birlikte çevrinir. Şimdi oyuncu ile kamera arasında hiçbir engel yoktur, oyuncunun arkasındaki kalabalık hareketlerini sürdürür. Çevrinmenin sonunda A durur. Diğer kişiler çerçevenin bir kenarından girip diğer kenarından çıkarlar.

Örnek 27

Zıt yönlere çevrinen iki çekim, eğer oyuncunun hareketleri çerçeve içinde diyagonal bir çizgide ise birleştirilebilir (Şekil 21.19).

İlk çekimde, oyuncu bir köşeyi döner ve sokağa girer, kamera onu soldan sağa çevrinerek izler. Kesme. Oyuncu yine sağdadır, sola doğru yürüyerek yaklaşır ve kamera sağdan sola çevrinme yaparak onu izler.

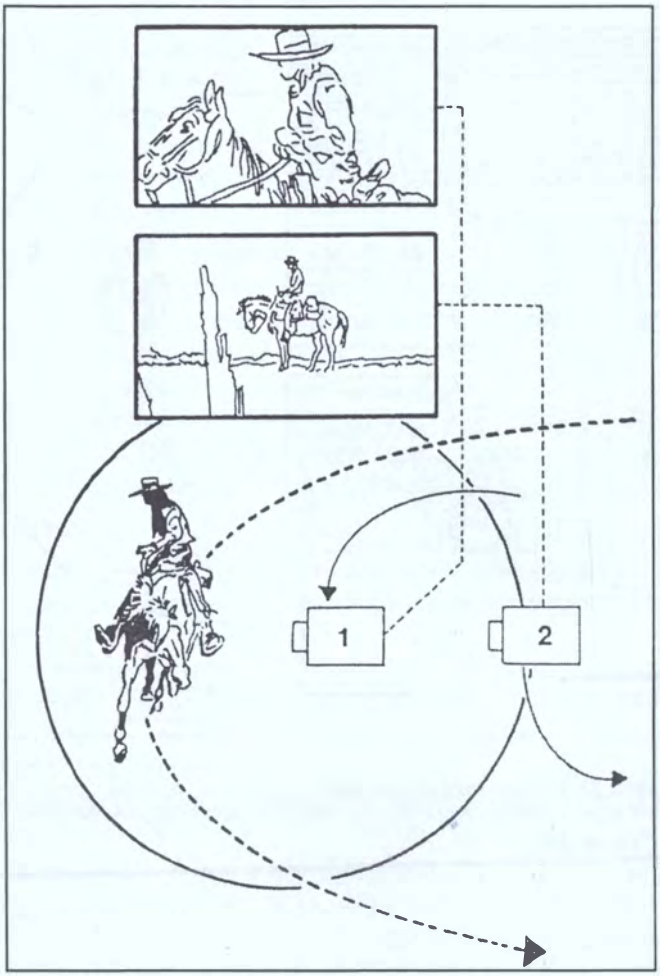
Başarılı bir kesme yapmak için, kesme anında oyuncunun çerçevedeki konumu ve boyutu birbirine benzer olmalıdır. Şekil 21.19'da gösterildiği gibi, oyuncu her iki çekimde de sağ taraftadır, sağ kenara aynı uzaklıkta ve aynı boydadır. Ufak tefek hatalar seyirci tarafından algılanmaz. Çevrinme hızı çok önemlidir. Kameranın çevrinme hızı birinci çekimin sonunda yavaşlar, ikinci çekimde ters yöne doğru artmaya başlar.



Şekil 21.19 Aynı nesneyi ele alan, ancak zıt yönlere çevrinen iki ayrı çekim, eğer oyuncu aynı çerçeve alanında tutulursa birleştirilebilir.

Örnek 28

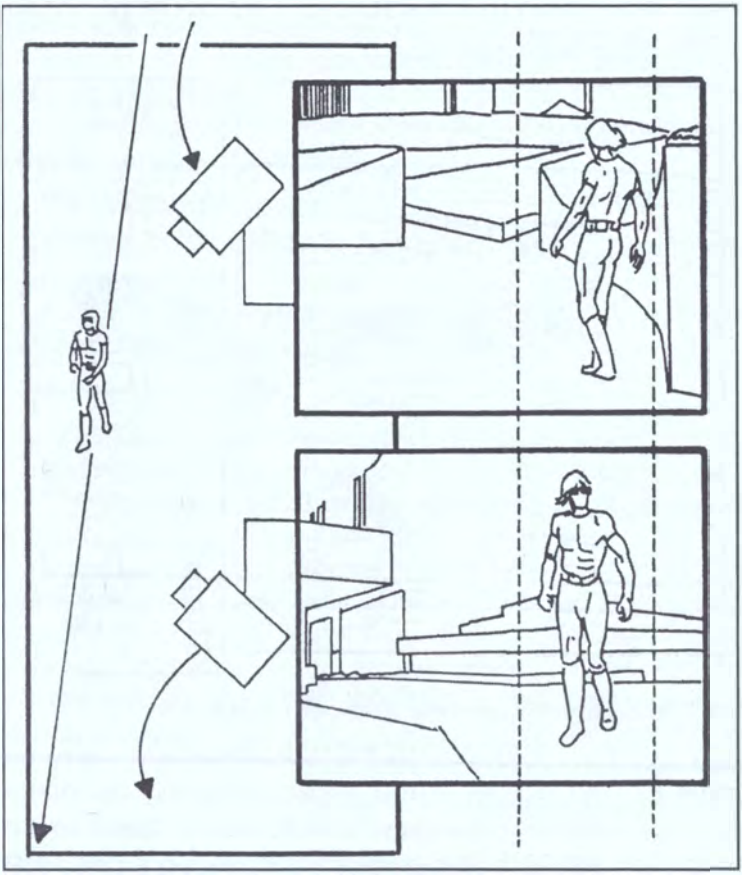
Oyuncu çerçevenin ortasında tutularak yapılan iki çevrinmeli çekim birbirine eklenebilir. Çekimler ortak görüntü eksenindedir (Şekil 21.20).



Şekil 21.20 Aynı nesnenin birbirini izleyen çekimlerinde, kesme anında kamera konumları aynı görüntü ekseni üzerindedir.

Burada birinci çekim yakın, ikinci ise boy çekimidir. Şüphesiz tersi de olabilir. Eğer oyuncu her iki çekimde de çerçevenin bir tarafında tutulur ve çevrinme aynı yöne yapılırsa bir karşı açı etkisi elde edilebilir(Şekil 21.21).

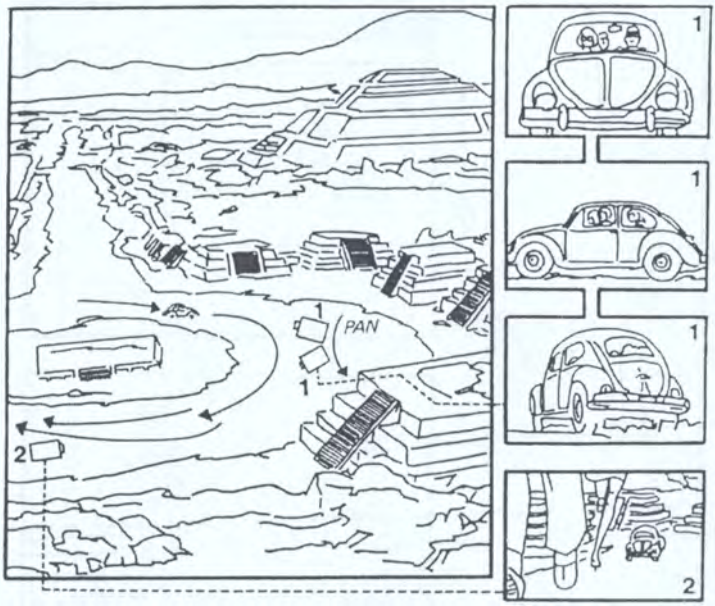
Bu yöntemle, ikinci çekim tamamen farklı bir mekanda olabilir. Böylece, aynı oyuncunun kesintisiz hareketi kullanılarak bir zaman geçişi elde edilebilir.



Şekil 21.21 Her iki çekimde de aynı yöne giden oyuncunun birbirini izleyen dış karşı açılı iki çekimi.

Örnek 29

Aynı yöne yapılan kesintili bir hareketin birinci aşaması çevrinmeyle, ikinci aşaması sabit bir karşı açı ile görüntülenebilir (Şekil 21.22).



Şekil 21.22 Birinci çekim çevrinme, ikinci çekim durağandır.

Sahnenin açıklaması şöyledir:

Çekim 1 Alt açı. Bir araba yaklaşmaktadır. Sola döner, kamera onu çevrinmeyle izler. Araba boy çekimde birkaç metre ileride durur. Şimdi arkadan görünmektedir. Araba durur durmaz, kesme...

Çekim 2 Arabanın alt karşı açı çekimi. Arabanın kapıları açılır, içindekiler dışarı fırlar ve öne doğru koşarak soldan çerçeveden çıkarlar.

Örnek 30

Dikey çevrinmelerle durağan çekimler sözü edilen yöntemler kullanılarak birleştirilebilinir.

Burada sözü edilen çevrinmeli çekimler, durağan çekimlerle yer değiştirerek önce durağan, sonra çevrinmeli çekim düzeninde birleştirilebilirler. Bu, görüntülenen hareketlerin özelliğine bağlıdır.

Akrobatik çevrinmeler

Aşağıdaki iki örnek, görsel olarak insanı sersemleten çevrinme çekimlerini açıklar.

Bu amaç için, kameranın havada bir tip "daire" hareketi yapması gerekir.

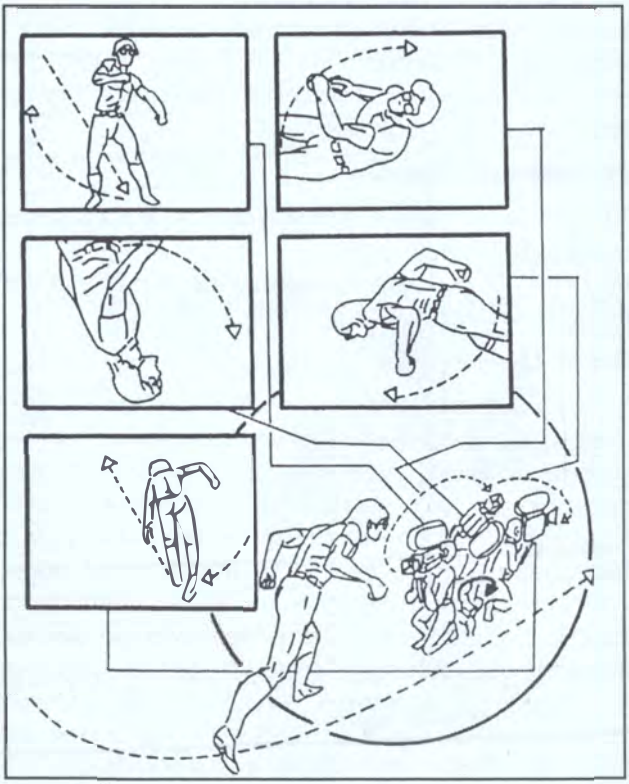
Örnek 31

Yatay çevrinme, kameraya doğru gelen ve kameranın önünden geçen nesnenin kamera ile izlenmesiyle yapılır.

Ancak hareketli nesne yatay çevrinme sırasında kameramanın arkasına geçtiğinde durum ne olacaktır?

Kameraman onu çerçevede tutabilmek için, vücudunu geriye doğru eğmek zorunda kalacaktır. Bu hareket, kameranın çevrinme hareketi sırasında ters durmasına neden olacaktır. Perdede nesne sırasıyla şöyle görülecektir: Bize yaklaşırken dik durumda görünür. Sonra çerçevenin üç kenarı boyunca yapacağı tura başlama öncesinde vücudu yana yatar. Önce üst kenara varana dek yan taraftadır. Üste ulaştığında tümüyle ters dönmüş görülür. Sonra da normal, ayakta durma konumuna varana dek diğer yandan ya da kenardan aşağıya doğru iner. Normal haline geldiğinde kameradan uzaklaşmaya başlar.

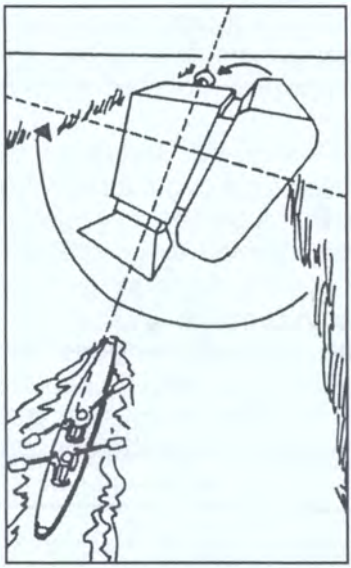
Bu görsel takla, *Mission Impossible* adlı televizyon dizisinde çokça kullanılmıştır. Şekil 21.23 bu durumu açıklamaktadır.



Şekil 21.23

Örnek 32

Çerçeve içinde enlemesine bir hareket kaydetmek için, yukarıdan tam dikey olarak aşağıya yönlendirilen kamera, dikey ekseni üzerinde 180 derece döndürüldüğünde çarpıcı bir etki elde edilir. *The Strawberry Statement* filminde böyle bir sahne kullanılmıştır. Yukarıdan bir kanonun sağdan çerçeveye girdiği görülür. Çerçevenin ortasına geldiğinde, kameraya dikey ekseni üzerinde yarım dairelik bir dönüş yaptırılır. Böylece kanonun yönü değişir ve çerçeveye girmiş olduğu sağ taraftan dışarı çıkar (Şekil 21.24).



Şekil 21.24

Kamera 180 derece döndüğü sürece, dönme hareketinin sağa ya da sola olması sonucu değiştirmeyecektir.

22

KAMERANIN KAYMA HAREKETİ

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

Hareket genellikle konuşma çizgisine bağlı olarak gelişir. Eğer hareket konuşmayı öne çıkarırsa, konuşma önem kazanır. Eğer konuşma hareketi öne çıkarırsa, hareket önem kazanır.

Çevrinme çekimleri için kullanılan yöntemlerin çoğu kaydırma çekimlerine de uygulanabilir. İşte bazı öneriler.

1- En çok hoşlanılan hareketli çekimler, kamera yumuşak, sarsıntısız, sabit bir hızda kaydırıldığında elde edilir. Hızda bir artma ya da azalma gerektiğinde bunlar asla ani bir hareketle yapılmamalıdır.

2- Kaydırma çekimlerinde konu genel ya da boy çekimi ile görüntülendiğinde, kamera ile konunun hareket yolları arasına statik nesneler yerleştirilirse görüntü daha güçlü olur. İyi bir görüntü kompozisyonu düzlemler arasında karşıtlıklar yaratılarak iki boyutlu bir görünüşten kaçınmakla elde edilir.

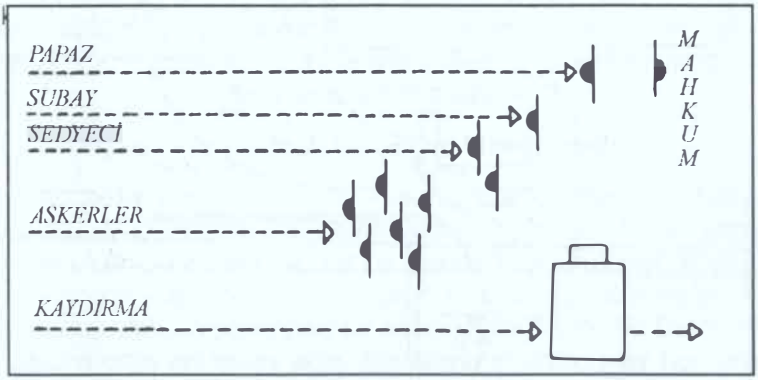
3- Kaydırma çekimlerinde, kameranın ve nesnelerin ara sıra durması olaya değişiklik katar, hatta sürekli olan bir hareketin tekdüzeliğini kırar.

4- Eğer kamera ve oyuncu, kaydırma sırasında geçici olarak duracaksa, genellikle ön planda, nesnelerin bulunduğu yerlerde durmaktan kaçınılmalıdır. Ön plandaki nesneler çok güçlü bir şekilde vurgulanacaklarından, öyküde özel bir öneme sahip olmadıkça ön planda nesne bulunmaması yerinde olur.

Sürekli bir kaydırma ile kısa aralıklı aksiyonun görüntülenmesi

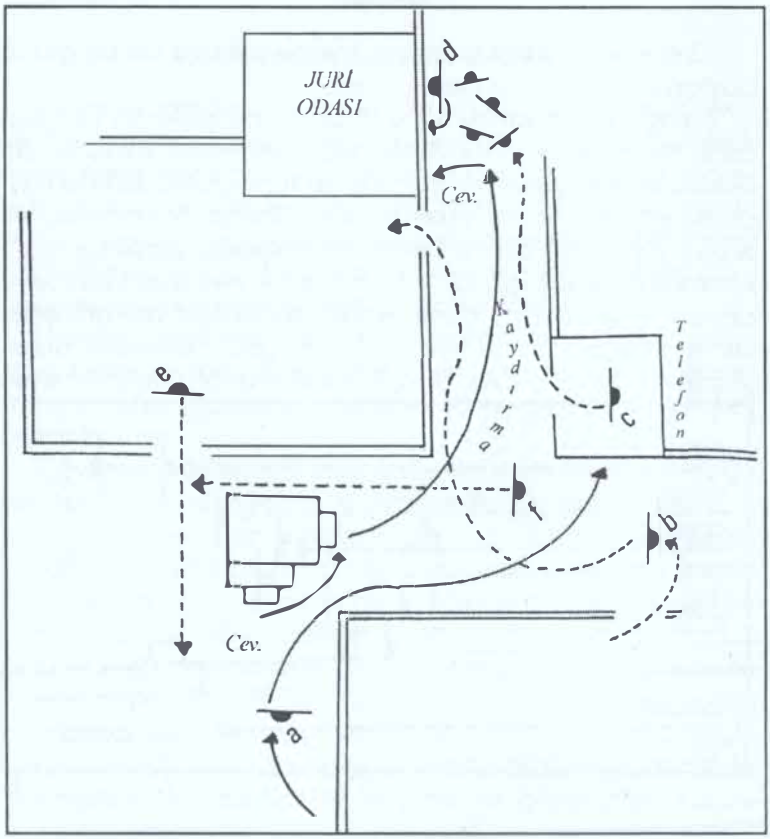
Sürekli bir kaydırma çekimi, tek bir kişiyi ya da bir grubu baştan sona izlemeyi gerektirmez.

Birkaç idam mahkumunu infaz yerine götüren bir grup asker ile komutanlarını izlediğimizi varsayalım. Bir rahip de onlarla birlikte yürümektedir. Önce tüm grupla birlikte kaydırma yaparız. Sonra askerler durur. Rahip, hastabakıcı ve subay yürümeye devam eder. Hastabakıcı yaralı bir mahkumla ilgilenmek için diz çöker. Subay ve rahip yürümeye devam eder. Subay durur. Rahip yürümeye devam eder ve mahkumlardan birinin yanına gelir. Kamera durur. Stanley Kubrick böyle bir çekimi *Paths of Glory* filminde



Şekil 22.1 Sürekli kaydırma ile bölüm bölüm oluşan basit bir hareketin çekimi. Grup yol boyunca gittikçe sayı olarak azalır. Son yere sadece bir kişi ulaşır.

Verilen bu örnekte, kamera ve oyuncular aynı yöne paralel olarak hareket ediyorlardı. Ancak aynı kural, kamera tarafından arkadan izlenen bir grup için de uygulanabilir (Şekil 22.2).



Şekil 22.2 Kameranın arkasında geçen olayları da gösteren ve hareket eden oyuncuların arkalarından kayılarak yapılan izleme çekimine bir başka örnek

A, bir koridorda kameraya doğru ilerler. E kameranın arkasından, sağdan çerçeveye girer, A'nın yanından geçer. Bu arada A, başka bir koridora döner ve kamera sola çevrinerek A'nın arkasından kayarak onu izlemeye başlar. F, koridorda karşıdan kameraya doğru gelmektedir. A ile

selamlaşır ve yürümeye devam ederek çerçevenin solundan çıkar. A, C'nin konuştuğu telefon kulübesine geldiğinde B'nin yandaki bir kapıdan girdiğini ve A'nın önünden geçerek sola, bir başka koridora doğru yürüdüğünü görürüz. Kamera sola döner ve B'yi izlemeye başlar. Bu anda C telefon kulübesinden çıkar ve B'nin arkasından yürümeye başlar. Kamera bu yeni koridorda E ve C'nin arkasından kaymaya devam eder. Koridorun ortasına gelindiğinde, E soldaki bir kapıdan içeri girer. Kamera C'yi kayma ile izlemeye devam eder. C, yüksek sesle konuşan dört kişilik bir gruba katılır. O anda D, sessiz olunmasını ister ve soldaki bir kapıyı gösterir. Kamera durur ve D'nin hareketi ile birlikte sola çevrinir. Kapıda *Jüri Odası* yazmaktadır.

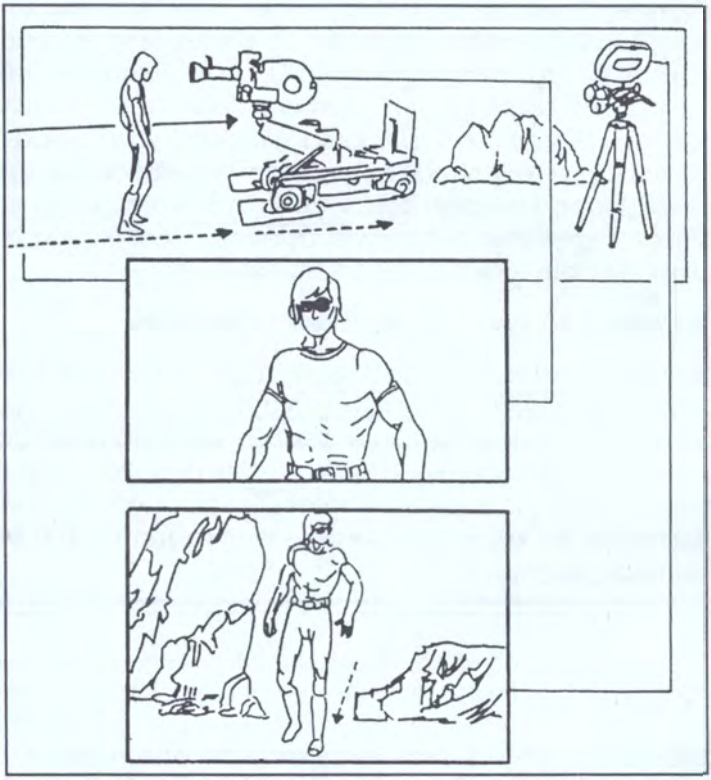
Kesintisiz bir kaydırma, her zaman hareketleri üst üste bindirdiğinden seyircinin ilgisini çekimin son noktasına kadar taşır. Hareketler birbirleriyle öylesine özenli kaynaştırılmıştır ki, bir bale düzenlenmesini andırır.

Durağan ve kaydırmalı bir çekimi birleştirmek

Kamera yürüyen ya da koşan insanları kayarak takip ederken, durmaları ile birlikte yavaşlayamaz. Bunu yapması oldukça zordur. Bu tür bir çekimin sonunda iyi bir çerçeveleme yapmakta ustalık işidir. Ancak provalar ve iyi bir kamera ekibi ile senkronlu bir hareket sağlanabilir. Durmayı başarmanın en kolay yolu, kesmeyle durağan bir kamera konumuna geçmektir.

Örnek 1

Eğer oyuncu bize doğru yürüyor kamera da onunla birlikte geriye kayıyorsa, yürüyüşünün sonlarına doğru aynı görüntü eksenindeki durağan bir kamera konumuna kesme yapabiliriz. Ancak bu, oyuncunun çerçevenin merkezine yerleştirildiği bir boy çekim olmalıdır (Şekil 22.3).



Şekil 22.3 Ortak görüntü ekseni üzerindeki hareket, aynı oyuncunun kaydırma ve durağan çekimlerinin birleştirilmesinde kullanılır.

Örnek 2

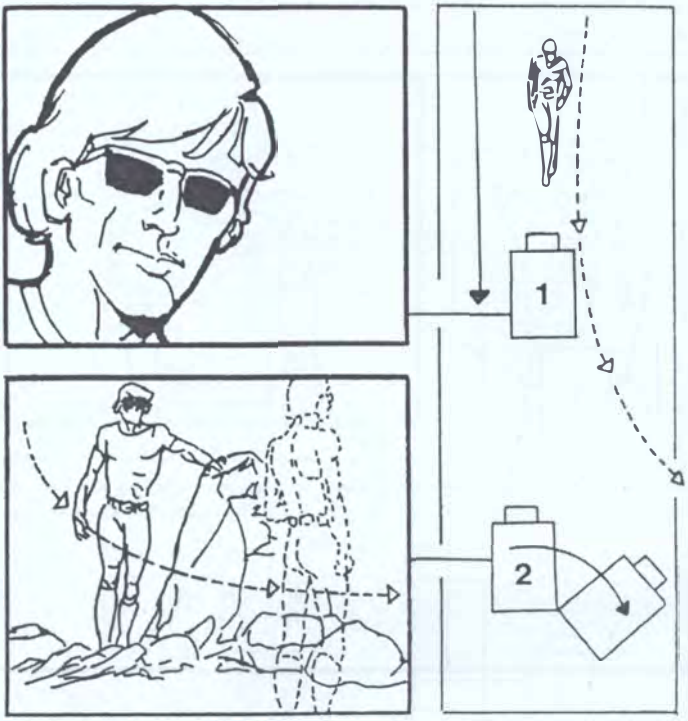
Birinci çekimde hızlı bir hareketle, örneğin geriye kayan kameraya doğru koşan bir oyuncunun hızını arttırarak çekimin sonunda çerçeveden çıkma hareketiyle, ikinci çekimde oyuncunun (çerçevenin ortasından) öne doğru iki ya da üç adım atıp durma hareketi birleştirilebilir (Şekil 22.4).



Şekil 22.4 Hızlı bir kayma çekimiyle durağan bir çekimi birleştirmek, eğer hareketli nesne kayma çekiminde çerçevenin dışına çıkarsa çok kolay olur.

Örnek 3

Geriye kayma ile takip edilen bir oyuncu yönünü değiştirirse, bunu durağan çekimde göstermek daha iyi olur (Şekil 22.5).

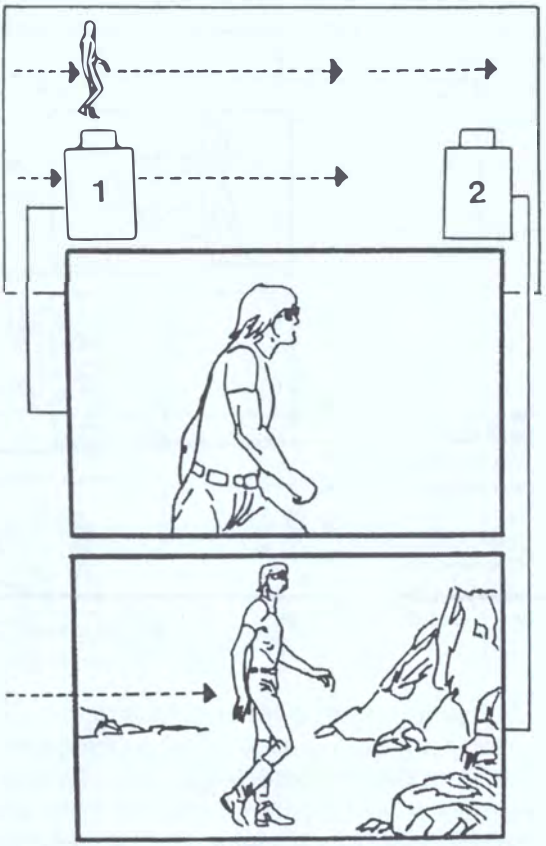


Şekil 22.5 Oyuncunun hareket yönündeki değişim, en iyi şekilde statik durumdaki iki numaralı kamera ile gösterilir.

Birinci çekim daha önceki örneklerde sözü edilenlere benzer. Oyuncu yakın çekimde yürür, kamera onunla birlikte kayma yapar. Daha sonra oyuncunun boy çekimine kesme yapılır (oyuncu çerçevenin merkezindedir). Bize doğru birkaç adım atar, sonra döner, yürüyerek çerçeve-

Örnek 4

Oyuncuyu paralel kayma hareketi ile izlemek daha farklı çözümler için kullanılabilir. İlk çekimde (yakın), oyuncu profilden ya da 45 derecelik bir açıyla izlenir. Daha sonra durağan boy çekimine kesme yapılır. Oyuncu hareket yönünün tersindeki kenardan çerçeveye girer, ortaya geldiğinde durur (Şekil 22.6).

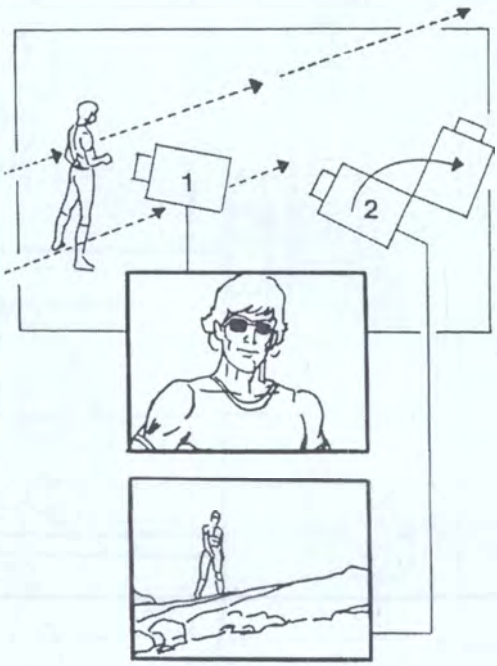


Şekil 22.6
Burada gösterilen yöntemde, paralel kamera hareketi ile durağan bir çekim birleştirilebilir.

Örnek 5

Çevrinme çekimi ikinci çekim olarak kullanılabilir. Böylece, oyuncu yürür ya da koşarken durduğunda, kamera da onunla birlikte yavaşlayıp durabilir (Şekil 22.7).

Birinci çekimde, kamera oyuncuyla birlikte kayar. Daha sonra boy çekime kesme yapılır.



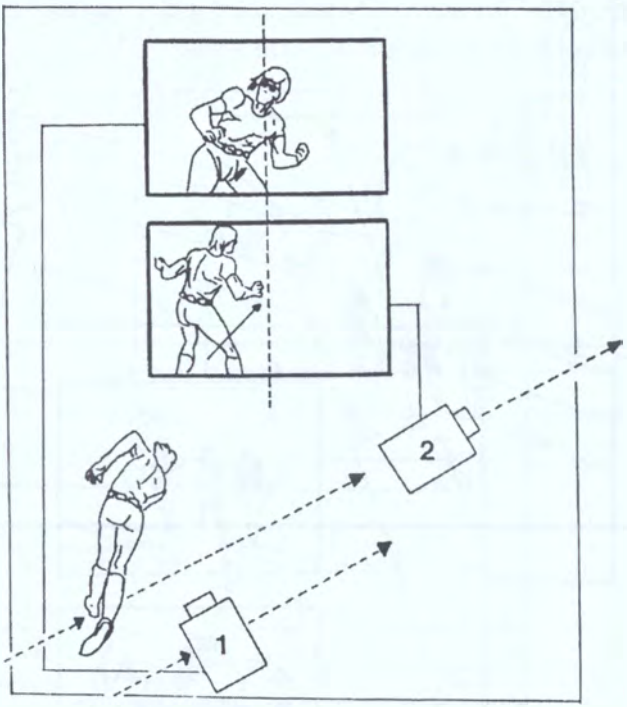
Şekil 22.7
Eğer nesnenin hareketi çok hızlı ise, ikinci çekim dik açı düzenlenmesinde bir çevrinme olabilir.

Oyuncu (çerçevenin ortasındadır) aynı yöne hareket eder. Kamera, oyuncu durana dek çevrinir.

Daha önceki örneklerde de belirtildiği gibi nesnenin konumunun ve boyutunun her iki çekimde de aynı olması, anında başarılı bir geçiş için oldukça önemlidir. Özellikle burada, oyuncunun boyutu ikinci çekimde uzaklaşma hareketiyle hızla küçülür.

Örnek 6

İkinci çekim koşan bir kişiyi görüntüleyecek ise kamera için statik bir dik açı konumu kullanılabilir. Birinci çekimde, oyuncu çerçevenin merkezinde, orta çekimdedir. Kamera onunla birlikte aynı yöne hareket eder. Çekimin sonuna doğru kamera hafifçe çevrinerek oyuncunun önünde yarım çerçevelik bir boş alan bırakır. İzleyen durağan çekimde, oyuncu çerçevede bulunduğu konumdan çerçevenin ortasına doğru koşarak uzaklaşmaya başlar. (Şekil 22.8).



Şekil 22.8 Bu dik açılı düzenlemede, oyuncu her iki çekimde de çerçeve içinde aynı bölümdedir. Durağan çekimde oyuncu arkadan görüntülenir ve kendi doğal yönünde uzaklaşır.

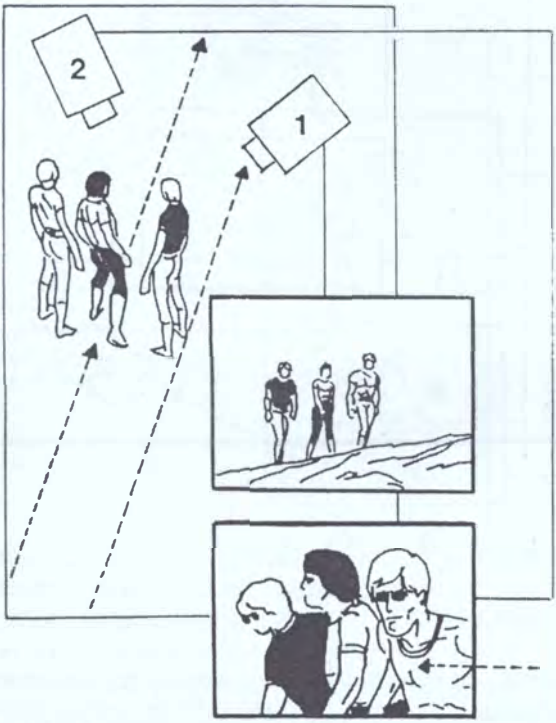
Örnek 7

Karşı açı bir kamera konumu, bir yerde duracak olan bir grup oyuncuyu görüntülemek için kullanılabilir (Şekil 22.9).

Birinci çekimde, kamera boy çekiminde grupla birlikte kayar.

Karşı açıdan orta çekime kesme yapılır. Kamera durağandır. Oyuncular çerçeveye karşı yönden girer ve dururlar.

Durağan kamera konumu, aksiyon çizgisinin diğer tarafındadır. Böylece, yürüme ve koşma hareketlerinde çok dinamik bir görsel sonuç elde edilir.

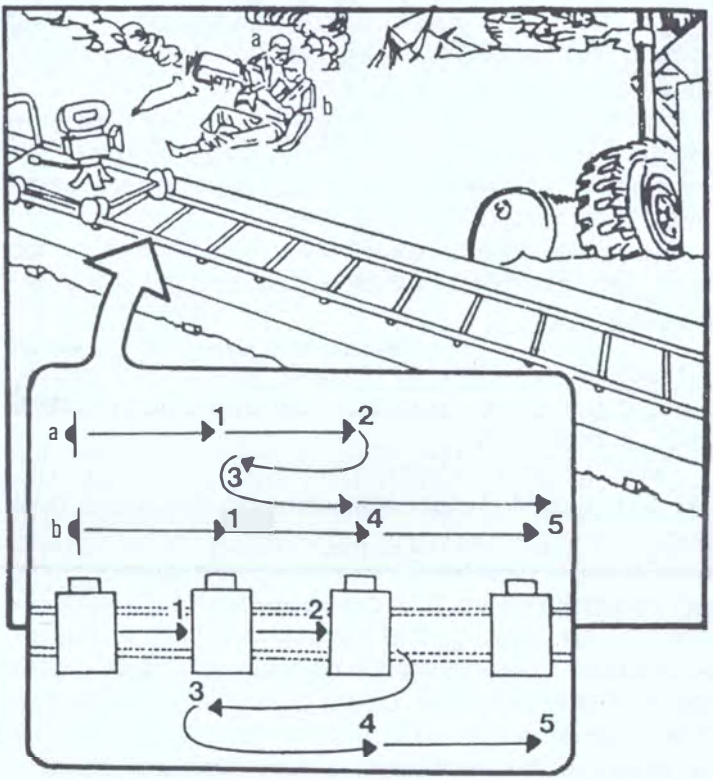


Şekil 22.9 Kameraların dış karşı açı düzeninde yerleştirilmesi, ikinci çekimde bir yerde duracak olan hareket halindeki bir grubun kaydırma ve durağan çekimleri için kullanılabilir.

Duraklamalı kaydırma

Örnek 8

Kaydırma çekimlerinin çoğunluğunda, kamera birbirine bağlanmış raylar üzerinde hareket eden bir arabaya (dolly) yerleştirilir. Böylece, kamera kesintisiz ya da durarak hareket edebilir ya da herhangi bir noktada hareket yönünü değiştirebilir. Şekil 22.10, kaydırma hareketinin kullanıldığı bir sahnenin planını göstermektedir.



Şekil 22.10 Durarak yapılan kaydırma. Burada yürüme yönü, önce geri dönmekte sonra yine eski halini almaktadır.

İki asker, A ve B, savaş alanında yürümektedir. Kamera onlarla birlikte yana doğru kayar. Birinci konuma ulaştıklarında ikisi de yatarak beklemeye başlarlar. Kamera durur. Askerler yeniden ayağa kalkarlar. Ancak sadece A, ikinci konuma gelir, durur. Kamera onu kayma ile izler. A, yalnız olduğunu anlayınca, B'nin yanına geri döner. Kamera, A ile birlikte ters yöne doğru hareket ederek tekrar birinci konuma gelir. Kamera üçüncü kez durmuştur. B yaralıdır. A ayağa kalkmasına yadım eder ve B'nin kollarından birini omzuna koyar. Zorlukla ikinci konuma yürürler. Kamera dördüncü kez durur.

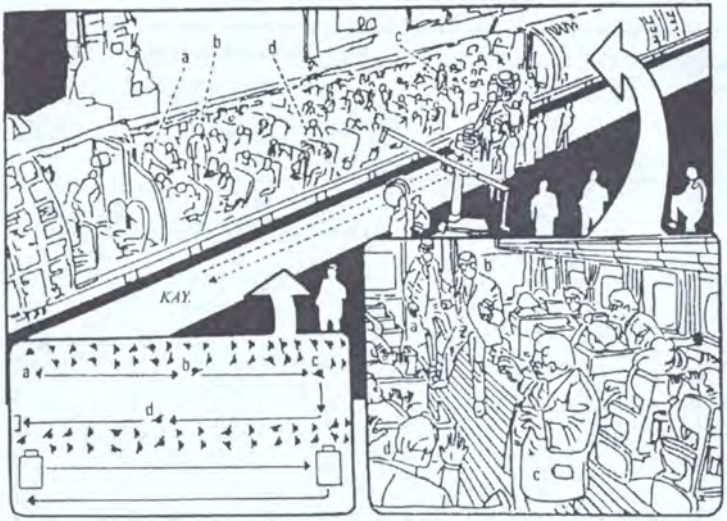
Kamera, hareketin bir önceki yönüne geri döner. Askerler dinlenirler ve beşinci konuma doğru ilerlerler. Burada yine kamera ile birlikte dururlar. B, devam edemeyeceğini söyler. Burada kalarak ölmek ister.

Oyuncular, örneğin dikenli teller, ters dönmüş bir top ve büyük otlar gibi çeşitli nesnelerin arkasından yürüyebilir.

Örnek 9

Kamera uzun bir kayma yapar ve durur. Sonra ilk konumuna geri döner. Şekil 22.11'de oyuncuların hareketleri bölümler halindedir.

Çekim, grubun ortasında bulunan A'nın durağan çekimi ile başlar. A, kalabalığın arasında yürümeye başladığında, kamera sağa kaymaya başlar. B'nin yanına gelir ve durur, B sağa yürür ve C'nin yanına gelir. Kamera kalabalığın arasındaki B ve C'yi çerçevelemek için durur. Daha sonra C öne doğru gelir ve ön planda durur. Kamera halâ durağandır. C kalabalığın arasından sola doğru gitmeye başlar. Kamera geriye doğru sola kaymaya başlar, C, D'nin önünde durur ve bir anahtar verir. D sola doğru yürür ve anahtarı bir makinaya sokar. Kamera ön planda makina ile uğraşan D'yi çerçevelemek için durur. Diğer oyuncular arka planda görülürler.

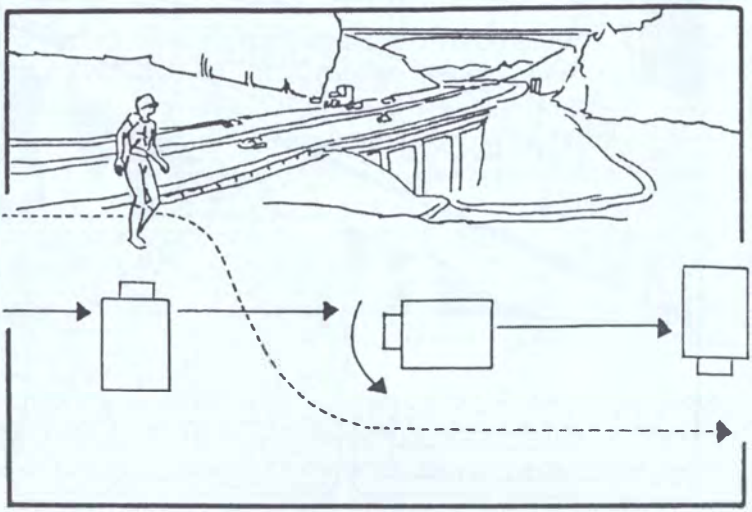


Şekil 22.11 Oyuncu ve kameranın bölüm bölüm yaptıkları hareketler bu örnekte gösterilmiştir.

Yolun her iki tarafını kullanmak

Örnek 10

Kamera sadece tek bir yöne hareket etse bile, yolun diğer tarafına yapılacak yarım dairelik bir çevrinme, hareketin perdedeki yönünü tersine çevirebilir. Hareket kesintisizdir ve seyirci hiç güçlük çekmeden yöndeki bu değişikliği algılayabilir (Şekil 22.12).



Şekil 22.12 Kaydırmanın ortasında yapılacak bir çevrinmeyle yolun her iki tarafı da kullanılabilir.

Örnek 11

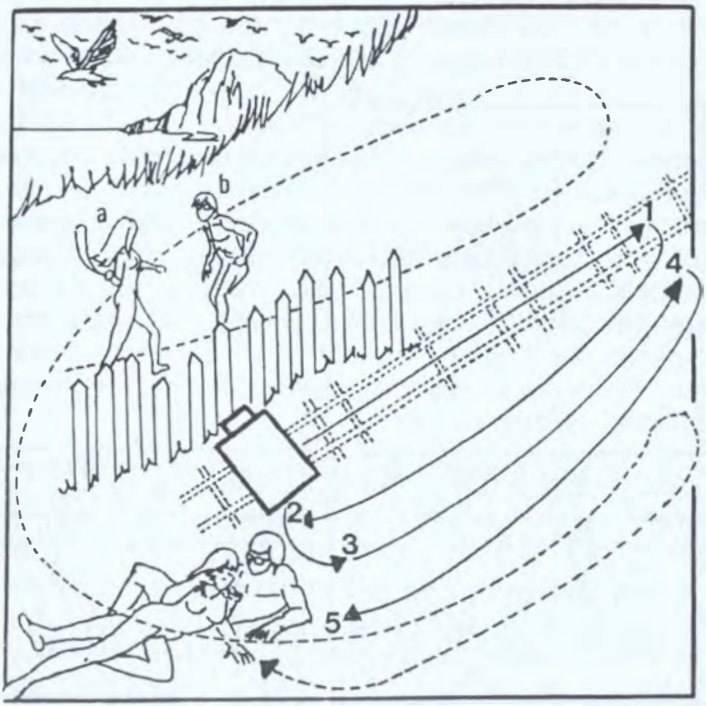
Bir çekim tümüyle kaydırma olabilir ve izlenilen yolun her iki tarafı da kullanılabilir (Şekil 22.13).

A, B'ye yaklaşır, beraberce 1. noktaya doğru koşar ve dururlar. Bu kez sola doğru koşmaya başlarlar. Kamera onlarla birlikte kayar. Bir önceki çekimde çok kısa bir an ön planda görülen tahta perdenin önünden geçerler. Kamera 2. noktada durur ve 2. noktadan 3. noktaya çevrinme yaparak oyuncuları izler.

Kamera şimdi izlenen yolun diğer tarafını görmektedir. Yine harekete başlar ve oyuncularla birlikte 3. noktadan 4. noktaya kayar. Kamera ve oyuncular kısa bir an dururlar. Sonra geri dönerek 5. noktaya gelirler. Oyuncular yere yatarlar. Kamera, çekimi bitirmek için 5. noktaya kadar onları izler.

Yolun bir ucunda yapılan yarım dairelik bir çevrinme ile kamera bir taraftan diğer tarafa yönelmiştir. 1. noktadan

4. noktaya kadar kameranın hareketi sürekli iken, kaydırma aracının hareketi sürekli değildir. Ayrıca parmaklıkların ara sıra görünmesi, çekime görsel bir zenginlik kazandırmıştır.

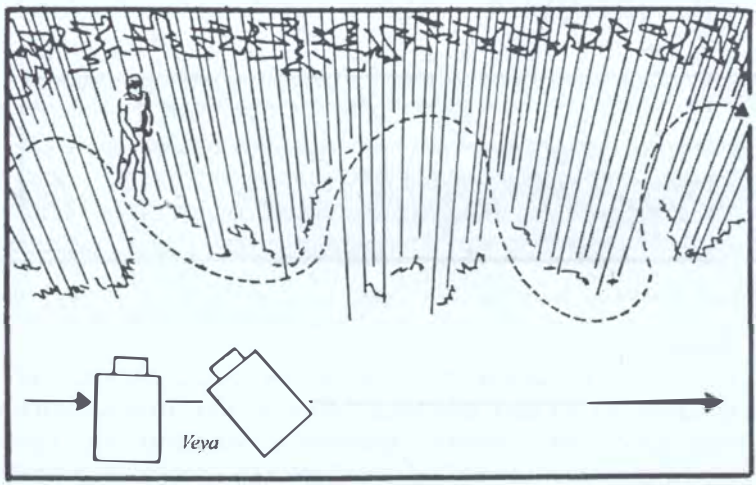


Şekil 22.13 Kesintisiz bir kaydırma çekimi için, yolun her iki tarafının kullanılmasına bir başka örnek. Aksiyona bağlı olarak yön uygun anda tersine dönmektedir.

Kavisli yollar

Örnek 12

Kaydırma çekiminde görülen oyuncu, düz bir çizgide gitmek zorunda değildir. Oyuncu yılan gibi kıvrılan bir yol üzerinde yürürken kamera düz bir çizgide hareket ediyorsa oyuncu bazen kameraya yaklaşır, bazen de uzaklaşır. Bu tür bir harekette, kamera ile oyuncu arasındaki sabit nesneler derinlik duygusu yaratmaları nedeniyle önemlidir. Oyuncunun zor bir ortamda (örneğin bir orman ya da bir kalabalık) yolunu bulmada güçlük çektiği izlenimi verilmek isteniyorsa, bir görülüp bir kaybolması çok daha inandırıcı olacaktır. Oyuncu, karşısına çıkan insanları ya da dalları iterek bu ortamın daha da gerçekmiş gibi algılanmasına yardımcı olur. Kamera kalabalığa ya da ormana paralel veya diyagonal biçimde kaymalıdır. Şekil 22.14, kameranın hareketini göstermektedir.

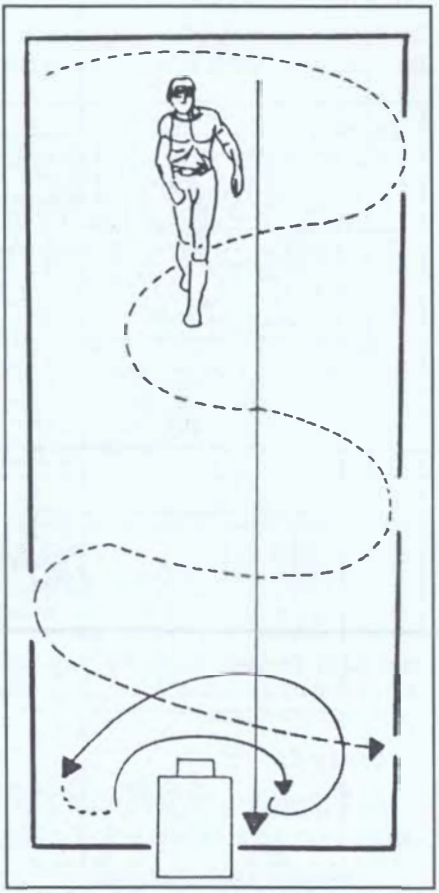


Şekil 22.14 Yılan gibi kıvrılan yolda oyuncu doğrusal olarak hareket eden kamera ile çekilir.

Örnek 13

Daha farklı bir uygulamada ise, oyuncu kavisli bir yol izleyerek yürürken, kamera düz bir çizgide geriye kayar. Kamera oyuncuyu görüntü içinde tutabilmek için sağa sola onunla birlikte çevrinme yapar (Şekil 22.15).

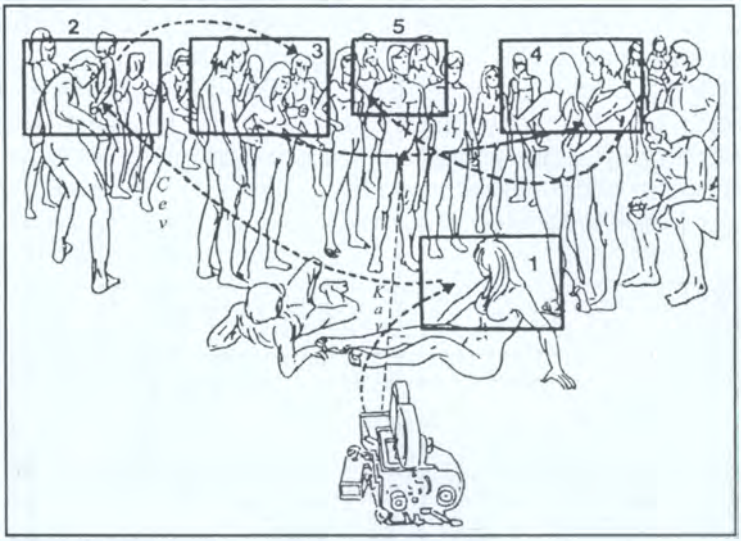
Bu yöntem, bir olayı izlemek için bekleyen bir grubun içinde ite kaka ilerleyen bir oyuncuyu göstermek için kullanılabilir.



Şekil 22.15 Kavisli bir yolda ilerleyen oyuncunun çekimi, oyuncunun önünde geriye doğru düz bir şekilde kayan bir kamera ile yapılabilir.

Örnek 14

Aynı doğrusal kaydırma ve sağa sola çevrinme hareketi, yarım daire şeklinde yerleştirilmiş hareket etmeyen bir gruba da uygulanabilir. Kamera genel çekimle çekime başlar ve ileri doğru kayar. Bu arada sağa sola çevrinme yaparak sonunda ana oyuncu üzerinde kalır (Şekil 22.16). Bu tür bir çekim çok güçlü dramatik bir güdüleme yaratır. Bu yaklaşım optik kaydırmaya da uygulanabilir.



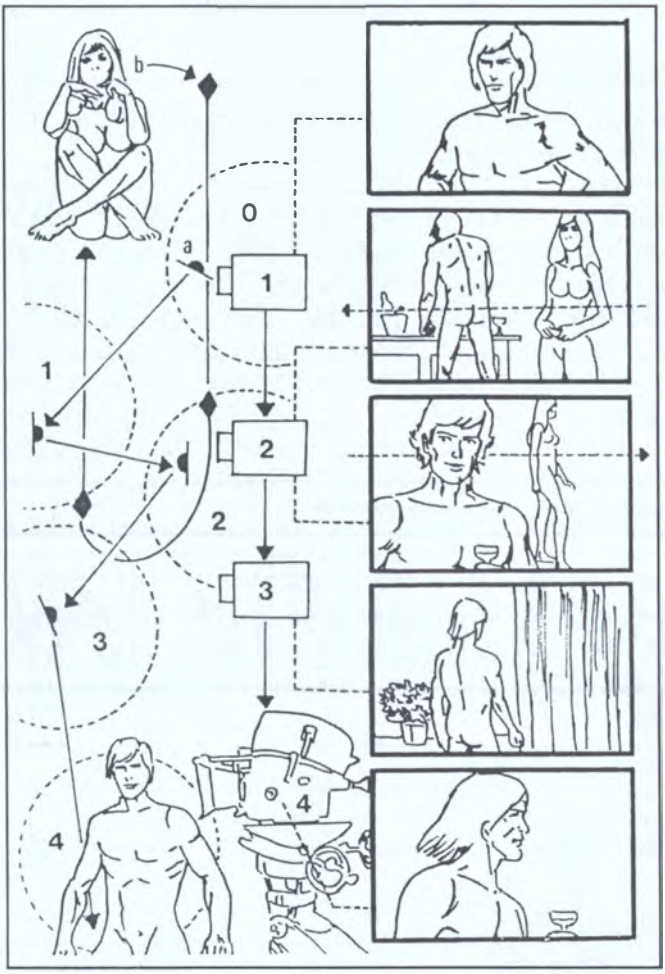
Şekil 22.16 Kamera doğru bir çizgi üzerinde ileriye doğru giderken durana kadar sağa-sola çevrinir. Sonunda dairenin ortasında duran ana karakter üzerinde kalır.

Örnek 15

Bir bölgeden diğerine giden bir kişiyi izleyen aralıklı kaydırma hareketi, kavisli yolu üçgenler dizisine çevirebilir.

1. konumda A'yı yakın çekimde çerçeveleriz. 1. numaralı alana gittiğinde, kamera kayarak 2. konuma kadar onu izler. A, şimdi boy çekiminde görülmektedir. Kendine

bir içki koyar. B, ön plandan geçer. Sonra A öne doğru gelir ve 2. konumda durur. Yakın çekimdedir. B, onun arkasından, daha önce çıktığı kenardan çerçeveye girer ve yine çıkar. A, şimdi geriye 3 numaralı alana doğru yürür. Kamera 2. konumdan 3. konuma kayar. (Şekil 22.17).



Şekil 22.17 Ara ara yapılan kamera ve oyuncu hareketleri üçgenler oluşturur. Düzgün olmayan bir düzenlemedir.

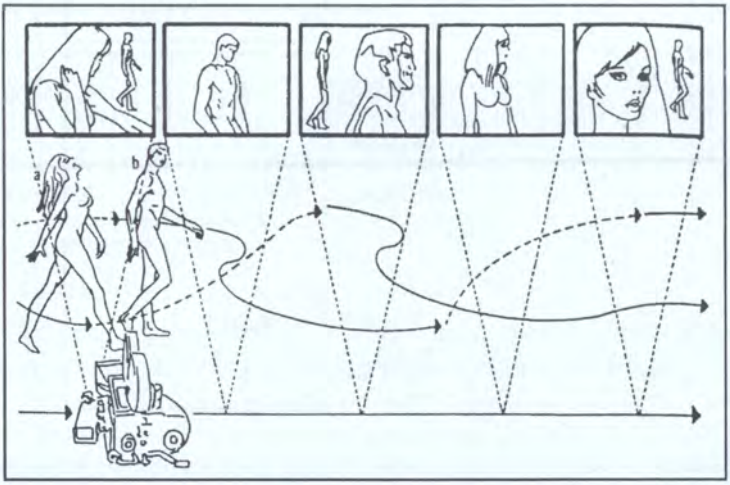
A, pencereden dışarı bakarken içkisini yudumlar, sonra döner ve 4. alana doğru ilerler. Kamera yine yakın çekimde 3. konumdan 4. konuma kayarak A'yı izler.

B'nin yatay hareketi, ana oyuncunun geri ve ileri hareketini kırmak için verilir. Böylece perdedeki sunuşa bir çeşni katar.

Örnek 16

İki oyuncunun kavisli yolları sürekli hareket eden bir kamera önünde çakışabilir.

Bu, çerçeve içinde görülen oyuncuların sayısında bir karşıtlık yaratır. Ön plandaki oyuncu A yavaşlar. Kaydırma hareketi onu çerçeve dışında bırakır. Kamera ön plana doğru gelen B üzerinde yoğunlaşır. B yakındayken, A görüntüden kaybolduğu taraftan çerçeveye tekrar girer. Arka plandadır. B'nin arkasından geçerek çerçevenin sağına yerleşir. B-A düzeni bir süre sürdürülür. Daha sonra B yavaşlar, A bir kez daha yakın çekimde gösterilir. Daha sonra da arka planda kaybolur. Şekil 22.18'de nokta nokta olarak gösterilen çizgiler, oyuncuların görüntülenmeyen yürüyüş yollarını göstermektedir.

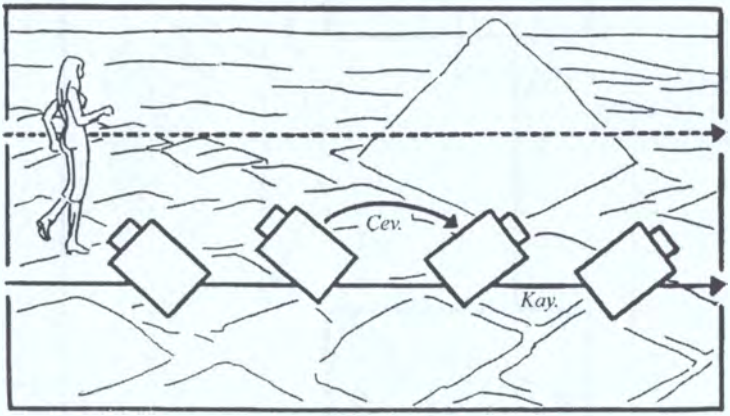


Şekil 22.18 Kavisli hareketler bu çekimde birleştirilmiştir. Böylece her

Kaydırma sırasında çevrinme

Örnek 17

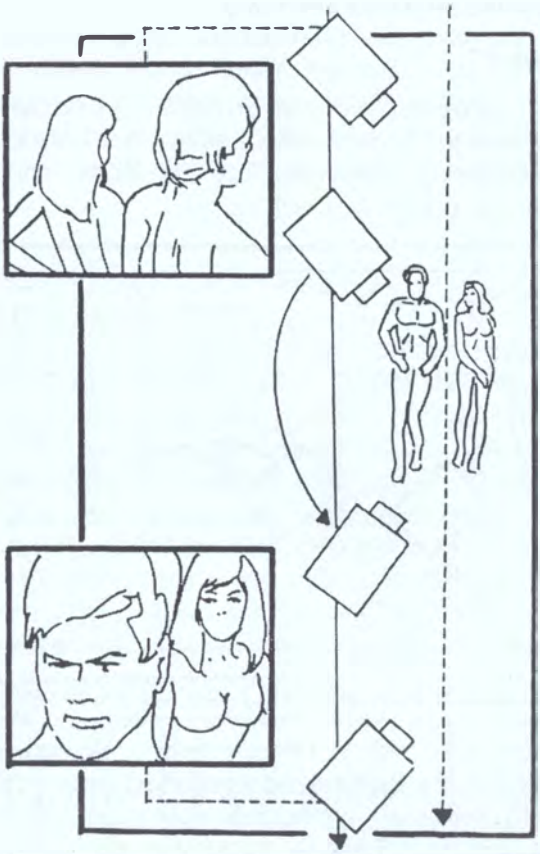
Yarım dairelik çevrinme, kaydırmanın ortasında olduğu gibi sonunda da yapılabilir. Çekim eğer oyuncuyu önden çerçeveleyerek başlıyorsa, çevrinmeden sonra oyuncu arkadan görülecektir. (Şekil 22.19).



Şekil 22.19 Kaydırmanın ortasında yapılan çevrinme hareketi ile çerçevelenen konu, önce önden daha sonra da arkadan görülür.

Bunun tam tersi bir etki, kamera oyuncuyu arkadan çerçeveleyerek çekime başladığında elde edilir. Çekimin sonunda kamera oyuncuların karşısında olacaktır. Oyuncuların çerçeve içindeki konumları da değişmiştir (Şekil 22.20).

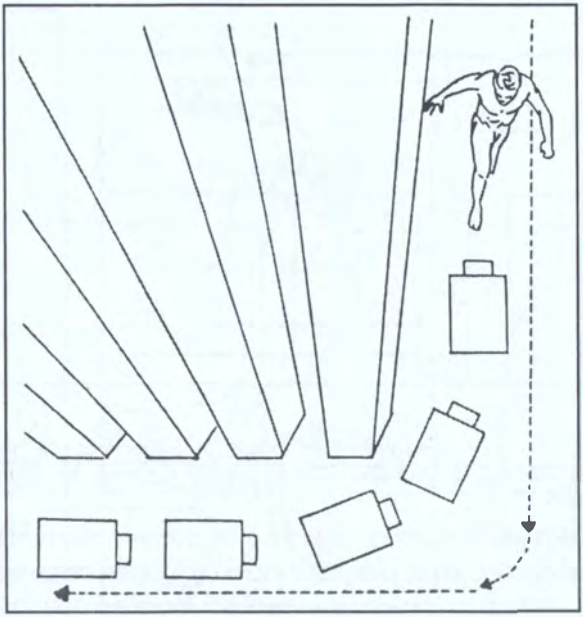
Bu iki örnekte de kamera düz bir hat üzerinde kayar ve oyuncularla kamera arasındaki uzaklık hep aynı kalır.



Şekil 22.20 Kamera, oyuncuları arkadan görüntüleyerek kaydırma hareketine başlarsa, ortada yapılan bir çevrinme, ön plandan elde edilen görüntüdeki oyuncular arasındaki ilişkiyi değiştirir. Kamera oyuncuları önden çerçeveleyebilmek için çevrinme sırasında onlardan daha hızlı hareket etmelidir. Bir önceki örnekte kamera çevrinme sırasında giderek yavaşlamıştır.

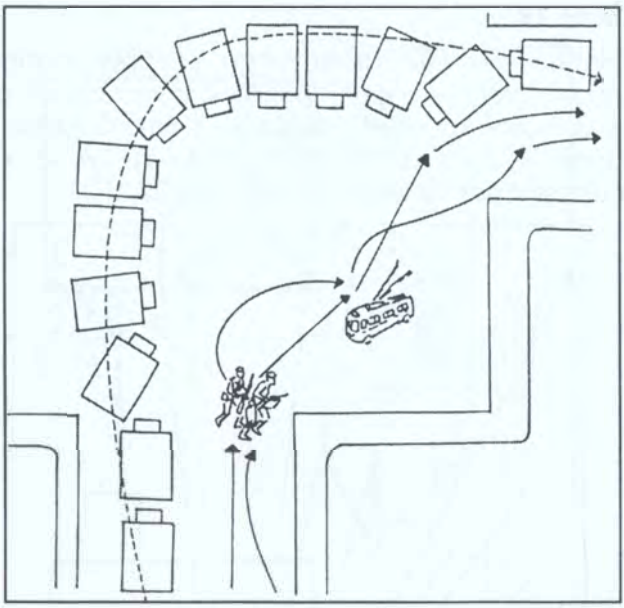
Örnek 18

Kamera düz bir hat boyunca kayabilir, daha sonra oyuncu aniden bir köşeyi dönerse kamera da dik açı şeklinde yumuşak bir dönüş yapabilir. Kamera geriye doğru kayarken oyuncu kameranın önünde yürüyorsa, çekimin gerçekleştirilmesi oldukça basittir (Şekil 22.21).



Şekil 22.21 Oyuncunun dik açılı bir yol üzerindeki hareketi onu izleyen kameraca da tekrarlanır.

Daha ayrıntılı bir düzenlemede ise, oyuncular dik açılı bir hat boyunca ilerleyebilirler. Bu bir kişinin kamera tarafından izlenmesinden tamamen farklıdır (Şekil 22.22).



Şekil 22.22 Bu sahnede oyuncuların bölüm bölüm yaptığı hareketler, kameranın dik açı oluşturacak şekilde yaptığı kesintisiz bir kaydırma ile görüntülenir.

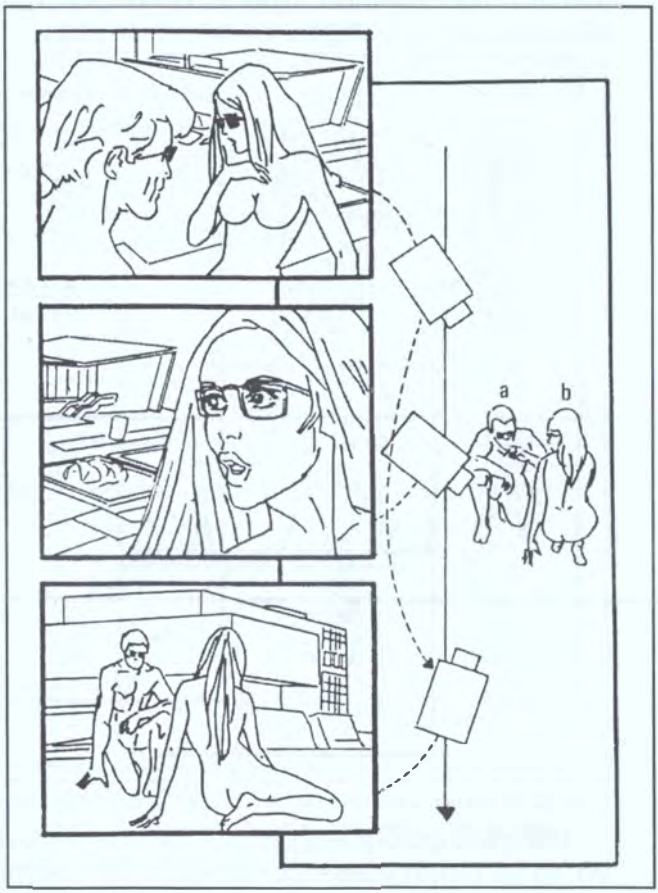
Kamera boş bir sokakta koşan iki askerin arkasından kayar. Askerler köşeye ulaştıklarında, sokağın ortasında terkedilmiş, tahrip olmuş bir troleybüse doğru koşarlar. Uzaktan makinalı tüfek sesleri duyulur. Askerler otobüsün yanında dururlar ve çevreyi kontrol ederler. Kamera tüm bu süre içinde kaymaya devam eder. Çevrinmeyle oyuncuları çerçeve içinde tutar, sonra da yeni bir sokağa yönelir. Askerler kameraya doğru koşmaya başlarlar. Kamera kaymaya devam ederken aradaki uzaklık korunur.

Burada, kamera ile konu arasındaki uzaklığın değişimi çekime görsel bir zenginlik katar. Oyuncular durduğunda kameranın hareketini sürdürmesi, hareketteki zıtlık, sessizlik ve sahnenin içeriği (boş ve terkedilmiş bir sokak, bilinmeyen yerlerden gelen silah sesleri, savaşın sürmesi) kaçınıl-

Örnek 19

Kaydırmanın ortasında yapılan bir çevrinme duran iki oyuncunun görüntülenmesinde kullanılabilir (Şekil 22.23).

Kamera A ve B'yi yakın çekimde çerçevelemekle çekime başlar. Sonra B'ye doğru kayma yapar. Çevrinme hareketi, B'yi eksen kişi olarak kullanır. Kamera kaydırma yapmaya devam ederek B ile A'yı da çerçeveler ve durur. Oyuncular orta çekimde görülürler.



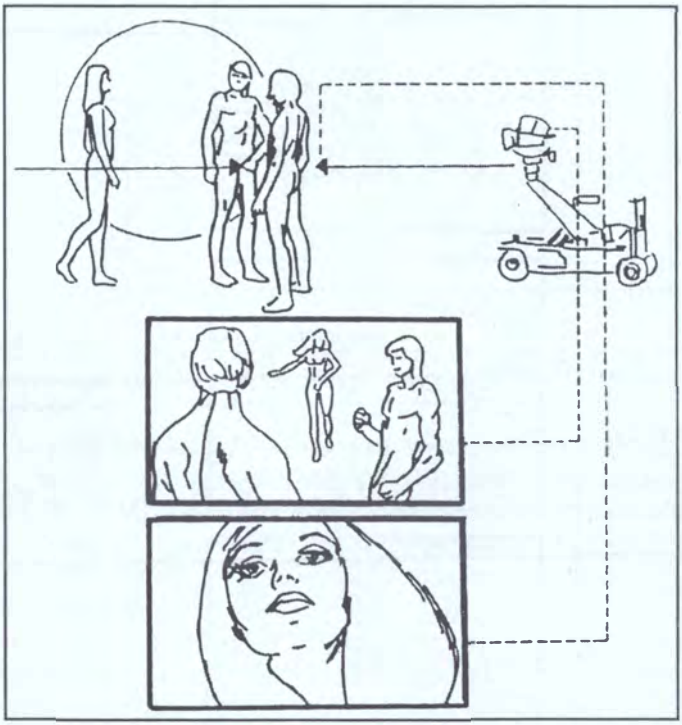
Şekil 22.23 Kamera kaydırma sırasında çevrinme yaparken bir oyuncuyu hareketin ekseni olarak kullanır. Her iki oyuncu da hareketsizdir.

Kamera ve oyuncuların zıt yönlere hareketi

Bazen bir çekim, kamera ve oyuncu hareketleri zıt yönlere olacak biçimde düzenlenebilir. Değişik yaklaşımlar mümkündür.

Örnek 20

Oyuncu ve kamera birbirlerine doğru ilerler ve karşı karşıya dururlar. Eğer ön planda oyuncular varsa, çekimin sonunda çerçeve dışında bırakılır (Şekil 22.24).



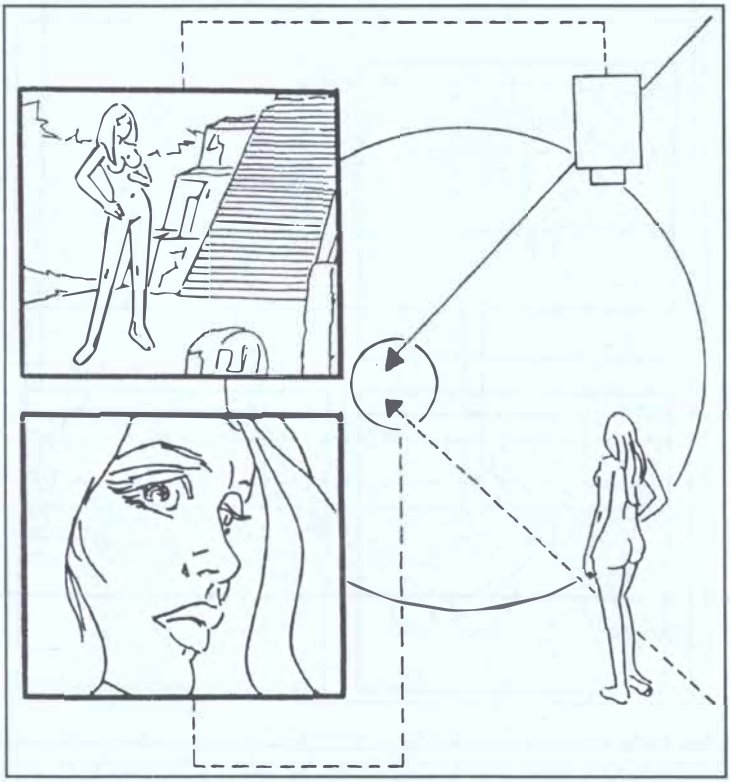
Şekil 22.24 Kamera ve oyuncu birlikte birbirlerine doğru hareket ederler.

Kolaylıkla görülebileceği gibi, bu yöntem bir oyuncunun ya da bir olayın vurgulanmasında iyi bir potansiyele sahiptir. Kamera geriye kayarken oyuncu ters yöne doğru yürü-

yerek uzaklaşırsa, kamera ve oyuncuların bu tür zıt yönlere hareketleri aynı derecede önemlidir. Ana oyuncu giderek uzaklaşırken, kameranın da sahneden geriye doğru uzaklaşması oyunun atmosferinde bir kesintiyi vurgular.

Örnek 21

Kamera ve oyuncu, birbirleriyle kesişen eğimli yollar üzerinde giderek birbirlerine yaklaşıyorlarsa, çekim, boy çekimi ile başlamalı yakın çekimle bitmelidir (Şekil 22.25).



Şekil 22.25 Bu örnekte kamera ve oyuncu için eğimli bir hareket yolu kullanılmıştır.

Örnek 22

Bir başka düzenleme ise kamera ve oyuncunun çaprazlamasına paralel hareketidir. Oyuncu kameranın önünden geçerken kamera çevrinmeyle onu izler. Oyuncunun önce kameraya doğru yaklaştığı, daha sonra da giderek uzaklaştığı görülür (Şekil 22.26).

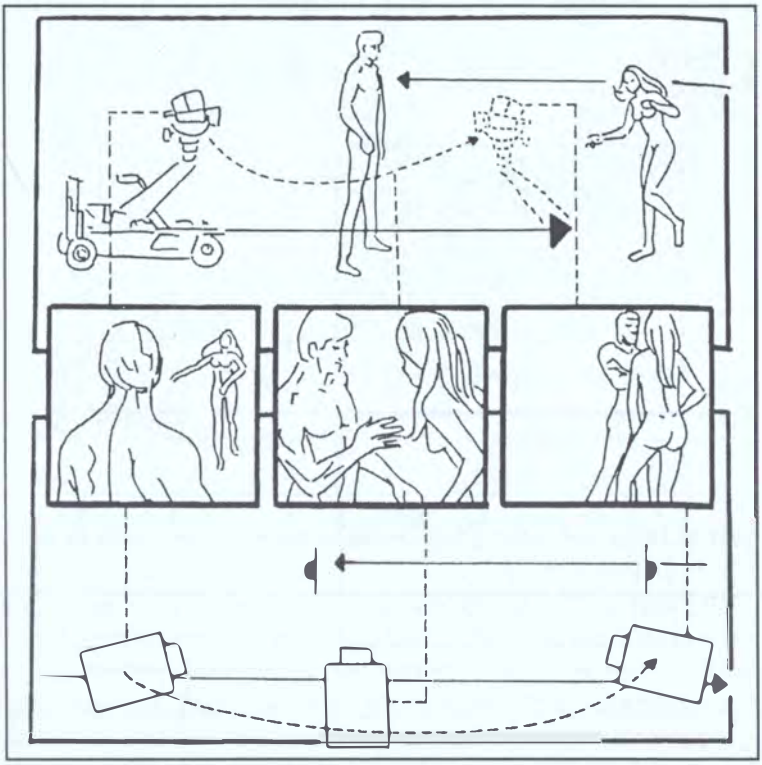


Şekil 22.26 Kamera ve oyuncu ters yönlere hareket ederler. Birbirlerinin yanından geçerken kamera çevrinme ile giderek uzaklaşan oyuncuyu izler.

Hem kamera hem de oyuncu aynı hızda ters yönlere hareket ederler. Oyuncu kameradan çok kısa bir süre önce durmalıdır.

Örnek 23

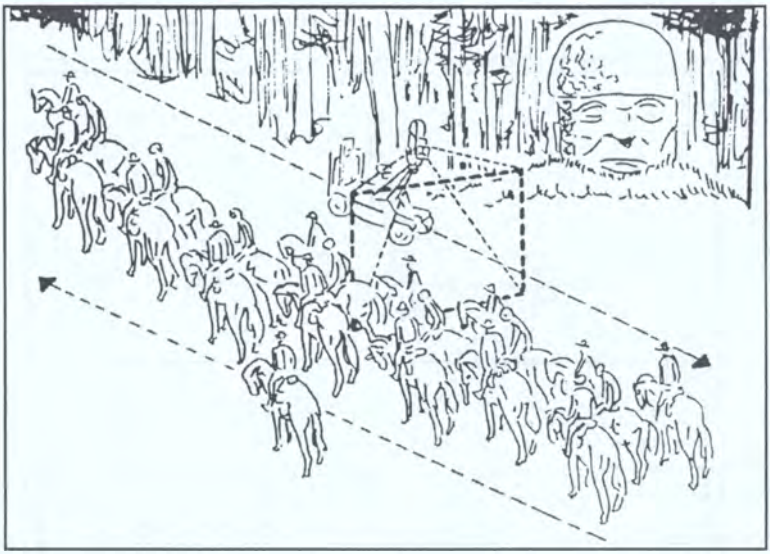
Yukarıda sözü edilen çekimin içine bir de hareketsiz duran eksen bir kişi eklenirse daha farklı bir düzenleme elde edilir. Hareketli oyuncu ile kamera, hareketsiz duran oyuncuya doğru yaklaşırlar. Ancak hareket eden oyuncu kameradan önce durur. Kamera ancak ilk görüntünün tam simetriği olan bir görüntüyü elde ettikten sonra durur (Şekil 22.27).



Şekil 22.27 Oyunculardan biri ve kamera birbirlerine doğru hareket ederler. Hareketsiz oyuncu sahnede görüntünün ekseni olarak kullanılır.

Örnek 24

Kamera kendisine doğru gelmekte olan bir gruba doğru ilerlerken onları izlemek için çevrinme yapmazsa, kameranın ileriye doğru 45°lik bir açıyla yönlendirilmesi yerinde olur (Şekil 22.28).

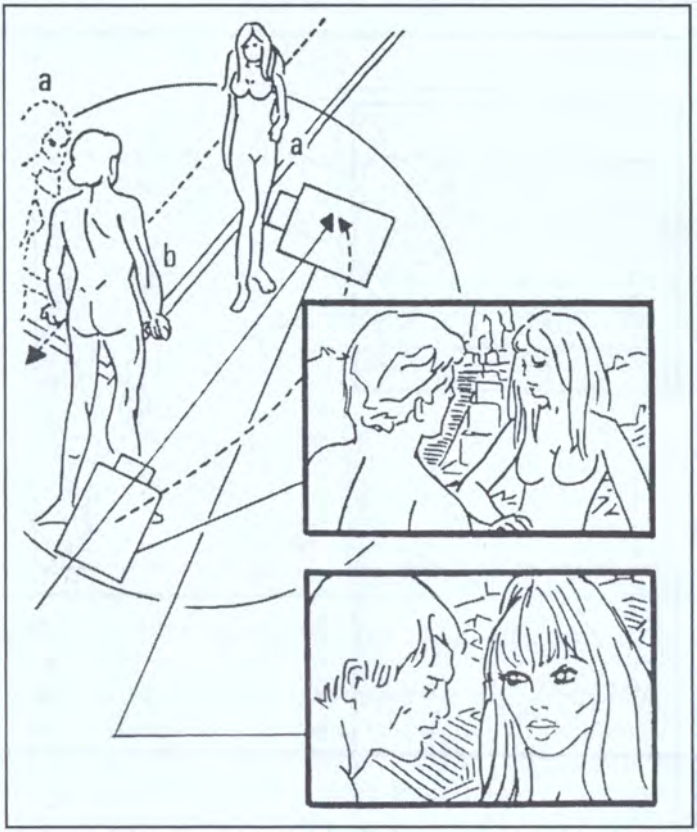


Şekil 22.28 Kamera, kendi yönünün tersine hareket eden büyük bir grubu 45°'lik bir açıyla izlemelidir.

Bu kamera konumu, oyuncular arkadan öne ilerleyene ve görüntüden çıkana dek rahatlıkla izlenmelerine olanak sağlar. Kamera oyunculara göre paralel yerleştirilseydi hem görüntü profilden alınmış olacaktı hem de oyuncular çerçeveden çok daha hızlı çıkacaklardı. Ancak buradaki hız, rahat bir izlemeye olanak sağlamayacak orandadır. Hızla tekrarlanan bir hareket ise kısa zamanda seyirciyi bıktırır.

Örnek 25

Bu örnek, kaydırma çekimi sırasında yapılan 45°'lik dairesel bir çevrinmeyle ilgilidir. (Şekil 22.29).

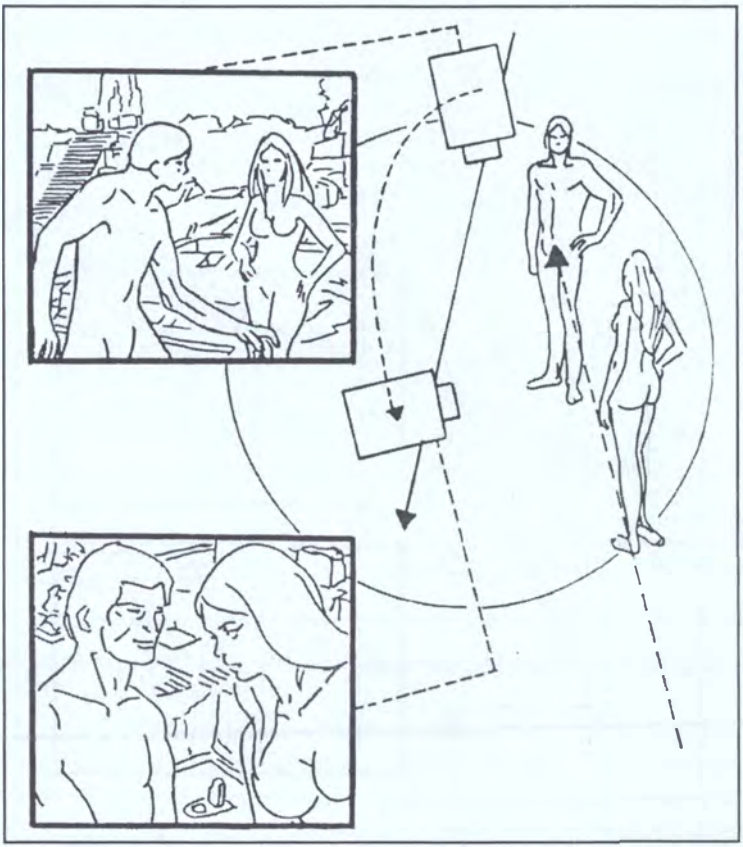


Şekil 22.29 Kamerayı statik bir konumdan ilkine göre dik açı durumunda olacağı bir diğer konuma hareket ettirmek için kaydırma kullanılmıştır.

Kamera, kendisine doğru yürüyen oyuncu A'ya doğru hareket ederken, durağan oyuncu B eksen olarak kullanılır.

Örnek 26

Eğer oyuncu A, B'ye doğru yürürse, kamera son durumda onları yandan görür (Şekil 22.30).

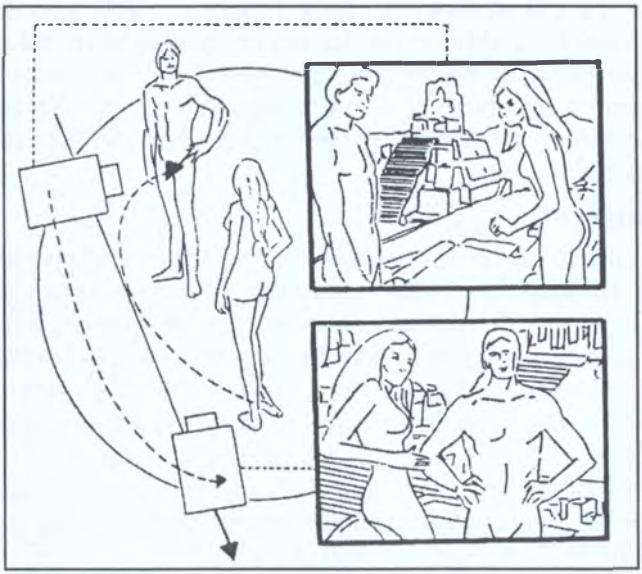


Şekil 22.30 Burada kullanılan yöntem bir önceki örneğe benzer, ancak hareketin sonunda oyuncular yüzyüzedirler.

Buradaki fark şudur; örnek 25'te A hareketinin sonunda B'nin karşısında profil durumdadır. Gövdeleri ise "L" oluşturacak biçimdedir. A, B'nin ilerisinde önden görülür. B ise, seyirciye göre profildir.

Örnek 27

Hareket eden oyuncu, duran oyuncu ile hareketli kamera arasında yürüdüğünde, oyuncuların perdedeki konumları değişir (Şekil 22.31).



Şekil 22.31 Burada kamera hareketi daha önce verilen örneklere benzemektedir. Ancak oyuncuların çerçevedeki konumları değişmiştir.

Çekimin ikinci bölümünde, kaydırma ve çevrinmenin ters yöne yapılmasıyla, daha karmaşık kaydırma ve çevrinme hareketleri elde edilebilir. Genç kız sevgilisiyle konuşmaktadır. Daha sonra sola doğru yürür. Kamera da onunla birlikte hem kayarak hem de aynı yöne çevrinme yaparak kızın arkadaşıyla birlikte aynadaki görüntüsünü çerçeveler. Kız aynanın karşısında durur. Kamera da durur. Çerçevede kız sağda, aynadaki yansıması ortada, adamın aynadaki yansıması ise soldadır. Kız yüzünü kameraya döner. Aynada adam kıza yaklaşır, yanında durur. Ancak fiziksel olarak çerçeveye girmez. Kız sağa öne doğru ilerler.

Kamera da onunla birlikte geriye kayar ve sağa çevrinme yapar. Kız adamın önünden geçer. Kamera sadece kızı çerçeveleyerek kaydırma yapar. Kız durur. Kamera da durur. Kız çerçevenin dışındaki adama doğru sola döner. Dönmesini tamamladığında adam çerçevenin solundan içeriye girer ve her ikisi de profilden görülür. Kamera ve oyuncular çerçeve için bir koreografi yapmışlardır. Bu, daha sonra açıklanacak "kamerada yapılan kurgulu çekimlerin" temelidir.

Örnek 28

Çekim çevrinme ile başlar. Bunu çevrinmenin devamı olan bir kaydırma izler. Sonunda kaydırma aracı (dolly) durduğunda, çevrinme yine devam eder (Şekil 22.32).

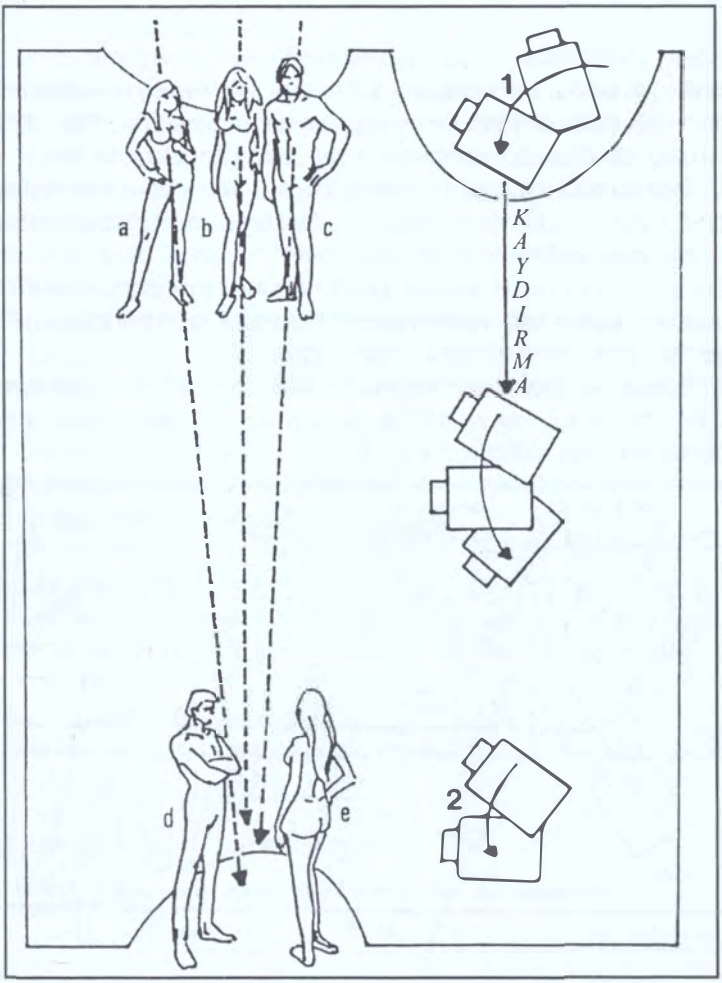
Bu yöntem, oyuncuların tanıtımında (ilk çevrinme), konuşarak yürürlerken onların izlenmesinde ve varacakları yerde önden görüntülenmelerinde uygulanan basit bir yöntemdir. Bu yöntemde, kaydırma sadece çekimin en önemli bölümünde kullanılır. Çekim 1'in sonundaki çevrinmede A, B ve C oyuncusunun gidecekleri yer arka planda görülebilir (D ve E oyuncuları).

Çekim 2 ana oyuncunun yaklaşmasını 45°'lik bir çevrinme ile görüntüler, buluştuklarında grubun tümünü çerçeveler.

Tek sıra düzenlemeler

Oyuncular tek sıra halinde yürürlerken, kamera onlarla birlikte ama onlardan daha hızlı ya da daha yavaş hareket edebilir.

Kamera hızlı hareket ederse oyuncular tek tek ancak çok çabuk gösterilirler. Kamera sabit bir hızda hareket ederse, oyuncular görüntü alanına tek tek girebilirler, kamera ile aynı hızda hareket etmek için yavaşlayabilirler, sonra hızlanarak arkalarındaki oyuncuya yerlerini bırakarak görüntüden çıkabilirler. Bu döngü istenildiği kadar çok kişiyle tekrarlanabilir.



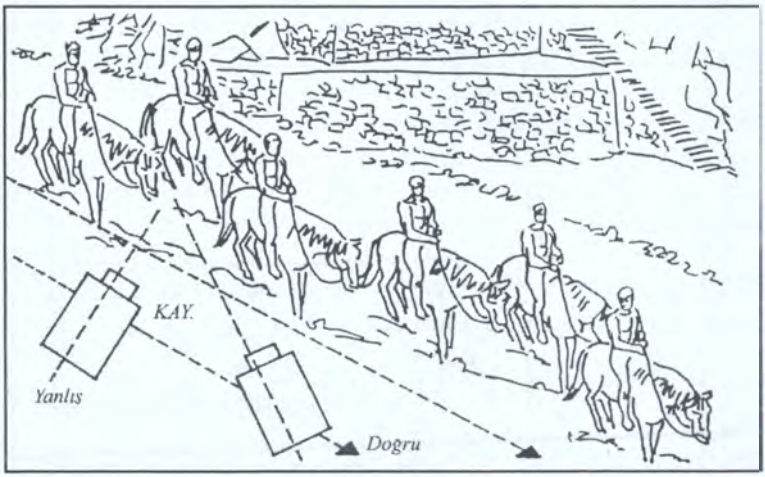
Şekil 22.32 Bekleyen iki kişiye doğru yürüyen bir grubun hareketleri çok yumuşak bir şekilde birbirine bağlanabilir.

Diğer bir yol ise, sıra halinde giden kişilerin yanında onlardan daha hızlı giden bir kişinin kamera ile takip edilmesidir. Böylece bu oyuncu diğer oyuncuların her birinin yanından geçecektir.

Bu oyuncu, ya kamera ile sıra halindeki oyuncular arasında ya da onların öbür tarafında yürüyebilir. Birinci durumda ön planda, ikincisinde ise arka planda görülür.

Daha mükemmel bir yöntem ise, sıra halindeki kişilerin ana oyuncunun ve kameranın ters yönüne hareket etmeleriyle elde edilir. Böylece ana oyuncu, ister ön planda ister arka planda olsun sürekli görüntünün merkezinde kalırken sıradaki kişiler ters yöne hareket ederek görüntüden çıkarlar. Bu, çok dinamik bir çekim sağlar.

Bunun ve bundan önceki örneklerin çok etkili olabilmesi için, kameranın sırayı 45°'lik bir açıyla görmesi, asla paralel olmaması gerekir (Şekil 22.33).



Şekil 22.33 Hareket eden bir grubu 45°'lik bir açıyla gören bir kamera, olayı paralel olarak izleyen bir kameraya göre çok daha iyi bir görüntü elde eder.

Kaydırma Hızı

Kameranın kaydırma hızı, hemen her zaman görüntülenen konu tarafından belirlenir. Kamera, durağan bir konuya ya da gruba yaklaşıyor ya da uzaklaşıyorsa, hızı bu sahnenin yorumuna bağlı olarak belirlenir.

Bir oyuncunun boy çekiminden yakın çekimine geçiş, kaydırma hareketinin sonunda oyuncunun yüz ifadesinin ya da gövde hareketinin vurgulanması için kullanılabilir.

Yakın planda görülen bir oyuncunun tepkisine neden olan ön plandaki bir olayın gösterilmesi için hızlı bir geriye kayma hareketi kullanılabilir.

Yavaş kaydırma hareketi oyuncuya sessizce sokularak gizemli bir atmosfer yaratır.

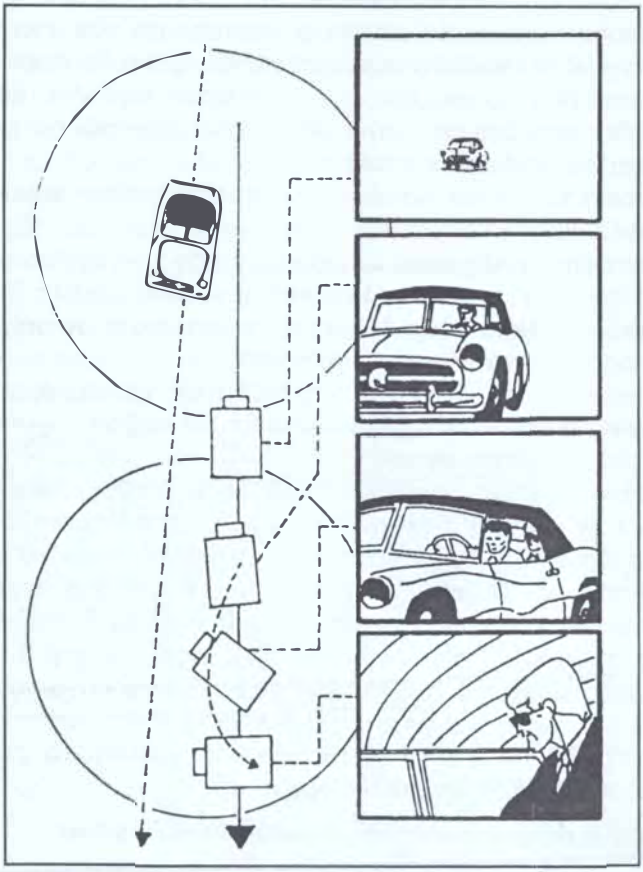
Konuşan ya da sessiz bir oyuncuya doğru yapılan yavaş ve düzgün bir kaydırma hareketi seyircinin onunla özdeşleşmesine neden olur. Onun sorunları bizim sorunlarımız olur, ona karşı olan sempatimiz artar.

Geriye doğru yapılan yavaş bir kaydırma, üzüntü ya da yalnızlık duygusunu güçlendirebilir. Durağan oyuncuyu seyirciden koparır, ayırır.

Birbiri ardınca kaydırma hareketi kullanıldığında, hem değişik yerlerdeki manzaraların yana yapılan hareketlerle görüntülenmesinde, hem de ayrı ayrı görüntülenmiş değişik konuların birleştirilmesinde kaydırmanın hızı birbiriyle uyumlu olmalıdır. Bunun gibi, değişik konuların çekiminde arka arkaya ileri kaydırma (ya da geriye kaydırma) hareketi kullanıldığında hız aynı olmalıdır. Geriye kaydırma çekimleriyle, ileriye kaydırma çekimleri arasında kesme yapıldığında da aynı kural uygulanmalıdır. Çekimden çekime değişen kaydırma hızı etkiyi bozar.

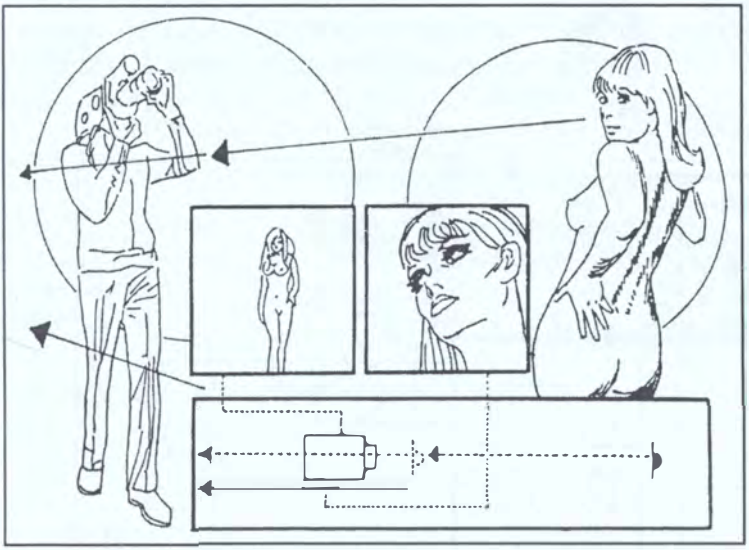
Kaydırma yapan kameraya nesnenin yaklaşması

Kameranın tam önden izleyerek görüntüleyeceği nesnelerin çekimine yakın bir konumdan başlaması gerekmez. Caddede giden bir araba, arabanın önünde geriye doğru hareket eden bir kamera ile genel çekimde izlenir. Araba hızını arttırarak yaklaşır. Paralel duruma gelince kamera araba ile çevrinerek arka koltukta oturan kişiyi orta çekimde görüntüler. Araba ve kamera artık aynı hızda hareket ederler (Şekil 22.34).



Şekil 22.34 Araba bize doğru gelirken kameradan daha hızlıdır, daha sonra araba hızını azaltır.

Çekim önce oyuncunun kameraya doğru hareketi ile başlayabilir, kamera ise ancak oyuncu yanına geldiğinde hareket eder (Şekil 22.35).



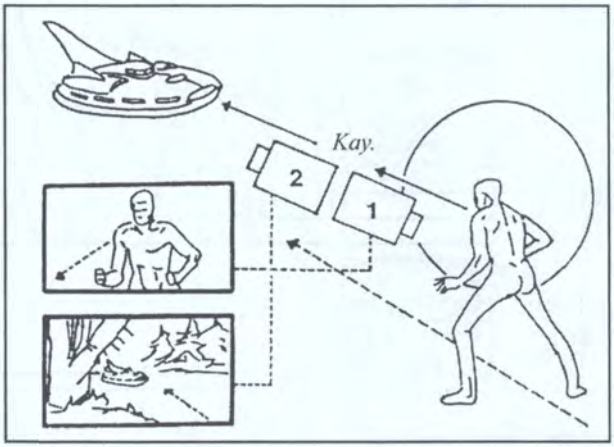
Şekil 22.35 Kamera durağan halde oyuncunun yaklaşmasını bekler, yeterince yaklaştığında geriye doğru oyuncu ile birlikte hareket eder.

Kamera harekete başladığında, yavaş bir başlangıç ve giderek artan bir hız kameranın dikkati kendine çekmesini önleyecektir. Böylece, oyuncunun bir an için kameranın önünde durması ve yeniden harekete başladığında kameranın da onunla birlikte hareket etmesi yerinde olur. Bu yöntemle, oyuncunun yeni hareketi kameranın hareketini güdüler.

Güdülenmiş hareket, dikkati kendi üzerine çekmeyeceğinden seyirci tarafından doğal karşılanır. Bu, seyircilerin bilinçaltı isteklerini, yani sahne ile birlikte hareket etme isteğini de yerine getirir.

Birbirini izleyen kaydırmalı çekimlerin kurgusu

Bir oyuncunun çok uzun kaydırma çekimi, oyuncunun hareketi sırasında gördüklerini görüntüleyen karşı açılı kaydırma çekimleriyle kurgulanarak parçalanabilir. Hareketin yönü bu çekimlerde terstir. Böyle bir çekim, aslında oyuncunun öznel bakış açısı durumundadır (Şekil 22.36).



Şekil 22.36 İkinci kamera konumu hareket eden oyuncunun öznel bakış açısıdır.

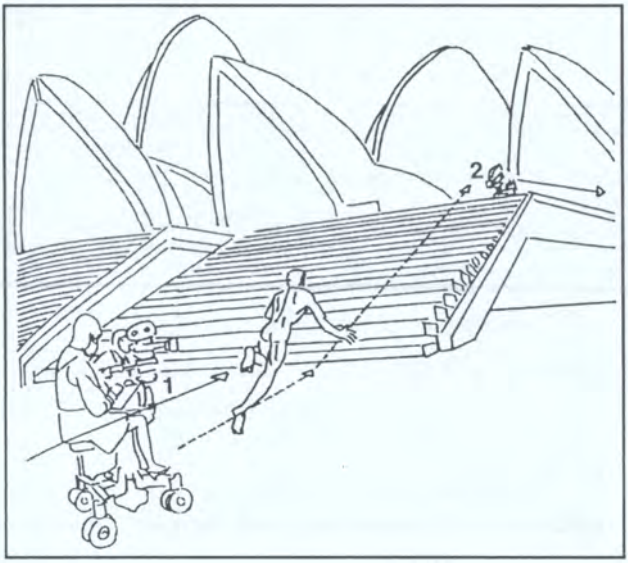
Seyirci zaman zaman hedefe yaklaşan oyuncunun yerini aldığında, hareket eden oyuncunun bakış noktası da görsel olarak vurgulanır.

Eğer oyuncu ile birlikte yana kayma yapılıyorsa, oyuncu çerçevenin aynı bölümünde kalırken fon, çerçevenin bir kenarından görünür, diğer kenarından kaybolur. Bu durum, karşı açıdan yapılan kaydırma çekiminde tersine döner. Şekil 22.37, bu bakış açısını gösterir.



Şekil 22.37
İkinci kamera konumu yine öznel bakış açısıdır. Ancak burada her iki çekimde de yatay kamera hareketi kullanılmıştır.

Eğer kamera oyuncunun arkasından onu izliyorsa, karşı çekimde kendisine doğru gelmekte olan oyuncuyla birlikte geriye kayar (Şekil 22.38).



Şekil 22.38

Dış karşı açılı kaydırma çekimleriyle yürüyen bir oyuncunun hareketi görüntülenebilir.

İşte bir örnek:

Çekim 1 Alt bölümde kamera oyuncuyu arkadan izler. Oyuncu merdivenleri çıkmaya başlar. Kamera ilk basamağa ulaştığında, kesme....

Çekim 2 Kamera yukarıda merdivenlerin kenarından oyuncuya doğru bakmaktadır. Oyuncu yukarıya ulaştığında onunla birlikte koridorun sonuna doğru geriye kaymaya başlar.

Daha basit bir hareket olan, düz bir alanda yürüyen bir oyuncunun çekimi için de aynı yöntem kullanılır.

Kaydırma çekimi içine durağan çekimler yerleştirmek

Örnek A

Önden yapılan bir kaydırma çekimi, çerçeve dışı durağan görüntülerle (cut-away) ara kesme yapmaya olanak sağlar. Kameranın ve oyuncunun hareketi kaydırma çekiminde sürekliliğini korur. Öyküdeki bir noktayı vurgulayan ya da açıklayan ilgili çekimler ise aralara yerleştirilir.

İşte bir örnek sekans:

Çekim 1 A'nın orta çekimi. Kamera alt açıdan oyuncu bize doğru geldikçe geriye kayar. Başında bir kulaklık, yüzünün ön tarafında küçük bir mikrofon vardır. Elinde bir kontrol listesi olduğu halde kalabalık bir yeraltı kontrol odasında yürümektedir.

A: "Tamam, şimdi son durumu anlat"

Çekim 2 B'nin yakın çekimi. Büyük bir kontrol panelinin önünde oturmaktadır. Sol profilden görülür. Bazı düğmelere basar.

B: "Bilgisayar hazır efendim."

Çekim 1 A'nın orta çekimi. Kamera onunla birlikte geriye kayar.

A: "Tamam, Burke?"

Çekim 3 C'nin yakın çekimi. Bir cihaz panelinin önünde ayakta durmaktadır. Sağ profilden görülür.

C: "Uydu istasyonu sinyale kilitlendi."

Çekim 1 A'nın orta çekimi. Kamera onunla birlikte geriye kayar. Elindeki listeyi kalemi ile kontrol eder.

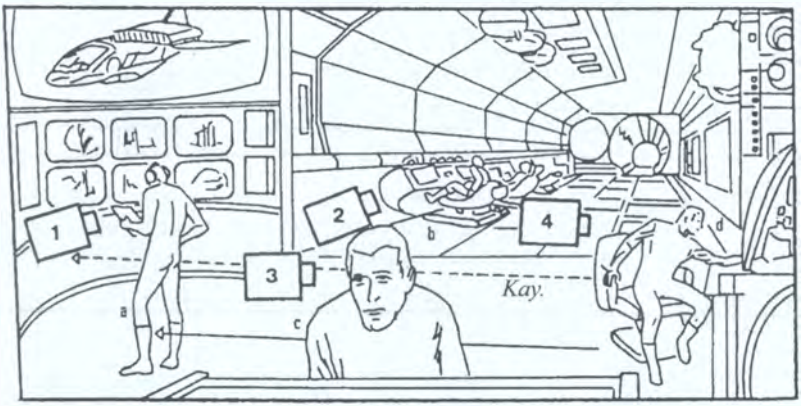
A: "Ateşleme sistemleri hazır mı?"

Çekim 4 D'nin yakın çekimi. Arkası bize dönüktür. Roket fırlatma rampasının görüldüğü iki TV ekranının önünde oturmaktadır.

D: "Evet efendim, herşey hazır."

Çekim 1 A'nın orta çekimi. Bize doğru yürür ve durur. Kamera da durur. Hâlâ orta çekimdedir.

A: "Tamam, kontrol. Fırlatmaya iki dakika"



Şekil 22.38A

Örnekte de görüldüğü gibi, oyuncular aksiyon çizgisi yardımıyla görsel bir ilişki içinde olmakla birlikte soru ve yanıtlar arasındaki ilişki görüntüler arasında da bir ilişkinin kurulmasını sağlar.

Örnek B

Bir ana kaydırma çekimi içine ara kesmelerle durağan çekimler yerleştirildiğinde, ses kanalındaki ortak bir gürültü benzer bir kurgu işlemi için görüntüler arasında bağlantının kurulmasına yardım edebilir. İşte bir örnek:

Çekim 1 Tahrip olmuş bir sokakta, enkaz ve yıkılmış binalar arasında ağır silahlı bir tank ilerlemektedir. Tankın arkasından da silahlı bir grup asker yürümekte ve sürekli olarak pusuda olabilecek askerlere karşı çevreyi kontrol etmektedirler. Kamera olayı yandan genel çekimde kaydırma ile izler.

Çekim 2 Silahlı bir asker, terkedilmiş bir evin birinci katındaki kırılmış pencerenin arkasında yerini alır. Sağ alt köşeye doğru diyagonal bir yönde nişan alır.

Çekim 1 Tank ve askerler kamera ile birlikte ilerler.

Çekim 3 Bir kapı aralığından iki askerin bir makinalı tüfeği ateşe hazırladığı görülür. Sola nişan alırlar.

Çekim 1 Tank ve askerler yanan nesneler ve iri beton parçaları ile karmakarışık bir durumdaki sokakta ilerler. Kamera onları izlemektedir.

Çekim 4 İki sivil bir bazukayı hazırlar, silahın ağzı bize yönelmiştir.

Çekim 1 Sokak boyunca ilerleyen tank ve askerler kamerayla izlenir.

Çekim 5 Ön planda, sırtları bize dönük bazukalı kişilerin, arka planda bize doğru gelmekte olan tank ve askerlere doğru nişan aldıkları görülür.

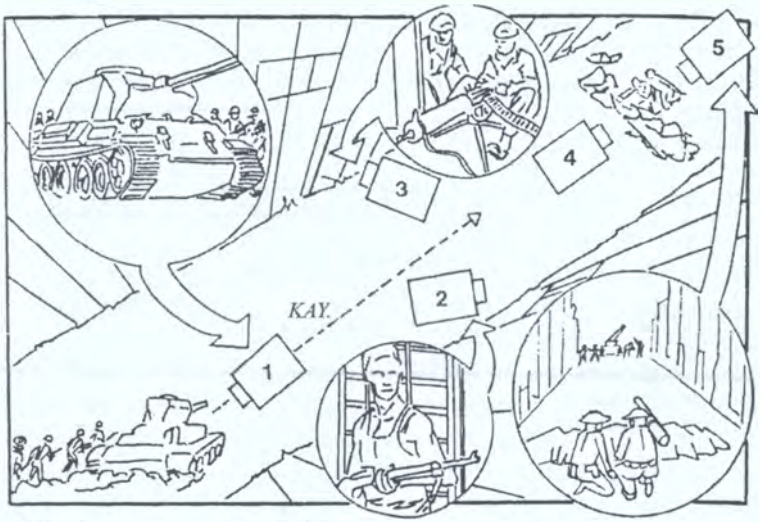
Çekim 4 Karşı açı. İki sivili önden görürüz. Bazukayı kameranın soluna doğru ateşlerler.

Çekim 1 Tank ve askerler. Kamera onlarla birlikte kayar. Bomba tankın önünde sokağa düşerek patlar. Duman ve ateş saçılır.

Çekim 2 Pencerenin arkasında saklanan asker ateş etmeye başlar.

Çekim 3 Kapı aralığındaki kişiler makinalı tüfekle ateş etmeye başlarlar.

Tank motorunun ve paletlerin çıkardıkları etkili ses tüm sekans boyunca kullanılır. Ana çekimin içine ara kesmelerle yerleştirilen çekim 2 ve çekim 3, direnişçilerin nasıl bir süpriz hazırlığı içinde olduklarını göstermektedir. Tanka göre nerede olduklarına ilişkin kesin bir referans olmamasına karşın, ara kesmeler ve ilerleyen tankın her yana yayılan sesi çekimler arasında bağlantı kurulmasını sağlar.



Şekil 22.38 B

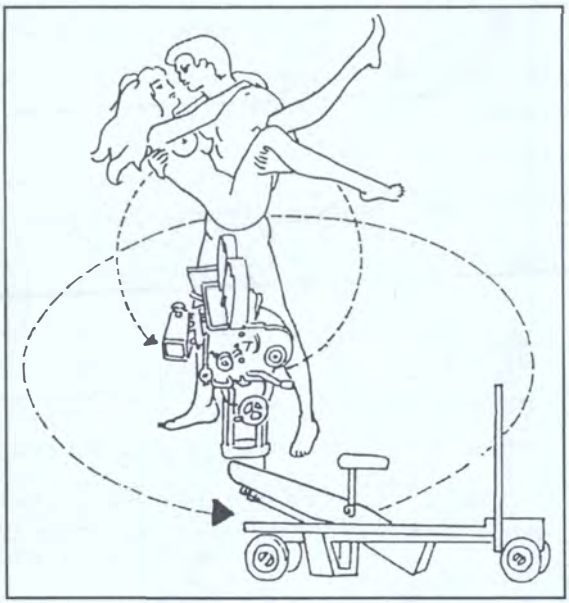
Sekansın son bölümünde 4. ve 5. çekimler tanıtılır. Çekim 4 ilk kez gösterildiğinde, ana olayla çekim 2 ve çekim

3'ünkine benzer belirsiz bir ilişki içindedir. Ancak çekim 5'e sıra geldiğinde, tüm öğeler görsel olarak birbiriyle bağlantılı olarak görülür. Böylece olayın önemi açıklığa kavuşur. Sürekli ve tekrarlanan bir harekete sahip olan ana kaydırma çekimi, sık ara kesme yapılmasına olanak sağlar.

Dairesel kaydırma

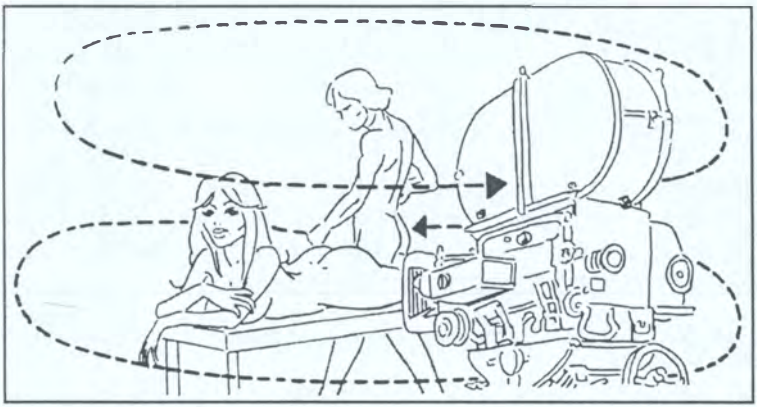
Dairesel kaydırma hareketi çok zordur ve çok az kullanılmalıdır. Kullanıldığı zaman da çok güçlü dramatik nedenler olmalıdır. Sürekli dairesel kaydırma hareketi, kameranın akrobatik hareketine dikkatleri çekeceğinden öykünün ikinci plana düşmesine neden olabilir.

İki kişinin çevresinde yapılan dairesel bir kaydırma hareketi, çoğunlukla duygusal bir anın anlatımında kullanılır. Bu öylesine güçlüdür ki oyuncuların arasındaki ilişkide anahtar durumuna gelir. Örneğin, bir çiftin beklenmedik bir açıklama sonrasında ilişkilerini düzeltmek için öpüşmeleri gibi (Şekil 22.39).



Şekil 22.39
Durağan iki kişi çevresinde yapılan dairesel kaydırma hareketi.

Kamera, durağan bir oyuncunun çevresinde dolaşan bir başka oyuncuyu takip edebilir. Yürüyen oyuncunun yüzü devamlı kameraya dönük kalırken, durağan oyuncu sürekli değişen bakış açılarından görülür (Şekil 22.40).

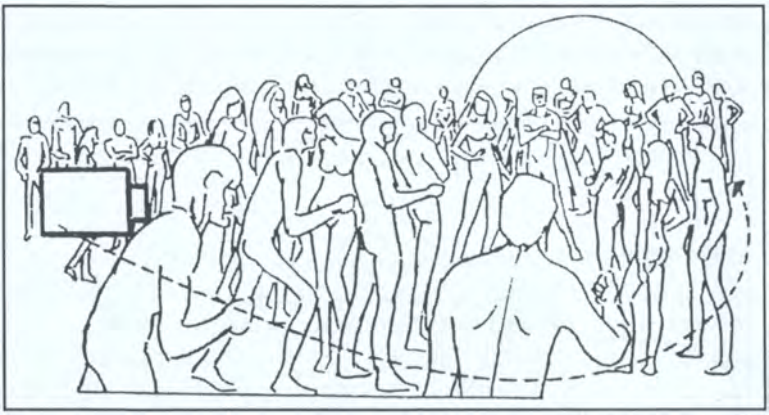


Şekil 22.40 Erkek oyuncu, durağan kadın oyuncunun çevresinde yürürken kamera tarafından izlenir.

Bazen yarım dairelik bir kaydırma hareketi bile yeterli atmosferi yaratabilir.

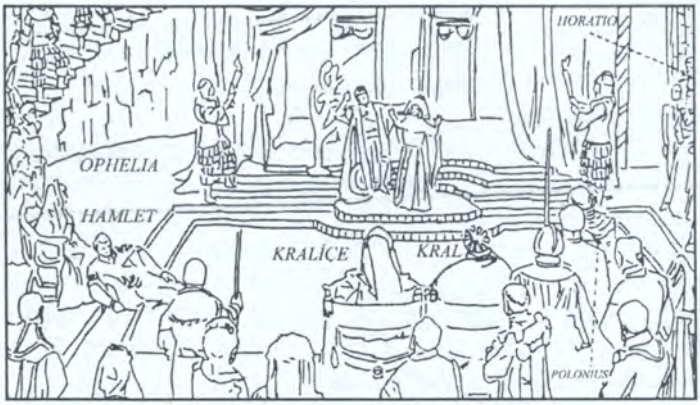
Örneğin, bir başkan köylülere birşeyler anlatmaktadır. Kamera köylülerin arkasında yarım dairelik bir hareket yaparken, başkanı fonda görüntünün merkezinde tutmaya çalışır (Şekil 22.41).

Ana karakter üzerine dikkatin çekilmesiyle vurgulanan bir güven ya da güç duygusu, hareket sırasında bile ana karakterin eksen kişi olarak kullanılmasıyla verilebilir. Yarım dairelik bir kamera hareketi ile yapılan böyle bir çekimin başında ve sonunda çevrinme de kullanılır. Dairenin iç kısmı, çekimin başlangıç ya da bitişinde bazı nesnelerle dolu olmalıdır. Bu tür bir düzenleme Laurence Olivier'in "Hamlet" filminde kullanılmıştır.



Şekil 22.41 Durağan oyuncuların çevresinde yapılan yarım dairelik kaydırma hareketi.

Hamlet, üvey babası olan Kral'ın suçunu ispatlamak amacıyla kalede bir oyun düzenler. Oyunun sunuluşu sırasında ana oyuncular sahnede üç grupta toplanmıştır (Şekil 22.42).

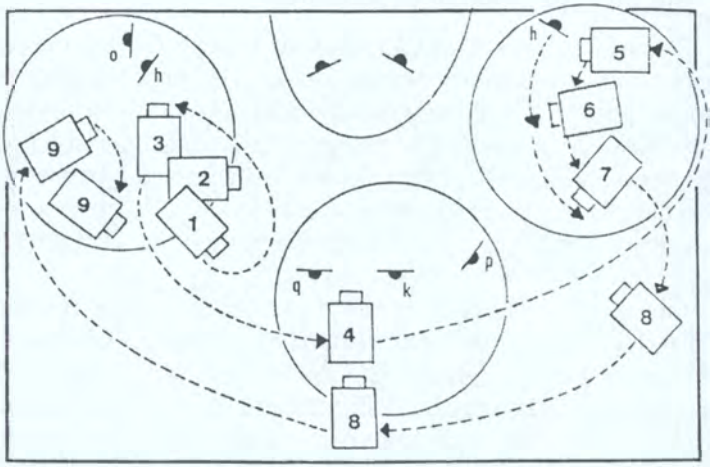


Şekil 22.42

İşte bu eşsiz çekimin açıklanması

Çekim Polonius, Kral Claudius ve Kraliçe Gertrud'u yandan gösteren genel çekimle başlar (1). Kral rahatsız görünmektedir ve Polonius tarafından sürekli izlenmektedir. Kralı daha iyi görmek için bir adım öne yürür. Kamera sola çevrinerek diğer tarafta duran Horatio'yu gösterir (2). Horatio da krala bakmaktadır. Kamera sola çevrinmeye devam ederek (3) sahne girişinde bir kadını ve bir diğer oyuncuyu gösterir.

Ön planda Hamlet görünür. Sağa, çerçeve dışındaki krala doğru bakmaktadır, Hamlet'in arkasında diz çökmüş bir kadın oyuncu vardır. Bu anda, kamera sağa doğru oyuncuların arkasında yarım dairelik bir kayma hareketi yapar. Sahnedeki oyun devam etmektedir. Kamera kraliçenin, kralın ve Polonius'un arkasından geçer (4). Bu anda, oyundaki katil sahneye girer ve ağlayan kadını yatıştırmaya çalışır. Sahneye giren iki asker, ölmüş adamı dışarı taşırlar. Kamera Horatio'nun arkasında durur (5). Horatio ön planda sağda, oyuncular ise sol arkada görülürler. Horatio sola doğru bakar ve o yöne yürür. Kamera onunla birlikte çevrinme yapar (6). Solda, arka planda Hamlet ve Ophelia görünür, Horatio ise hâlâ sağda, ön plandadır. Sonra yine sola doğru yürümeye başlar. Kamera onunla birlikte çevrinir. Cladius ve Gertrude soldan çerçeveye girer (7). Horatio hâlâ sağda ve ön plandadır, başını sağa sahneye doğru çevirir. Kamera sola doğru yarım dairelik kayma yapmaya başlar. Harekete başladığında sağa doğru da çevrinir (8). Kamera pandomim yapan oyuncuları çerçeveler. Kamera Polonius, kral ve kraliçenin arkasından geçer. Arka planda iki oyuncunun sahneden çıktıklarını görürüz. Kamera sola kaymaya devam eder, ön plandaki kraliçeyi geçer geçmez, sağa çevrinir (9). Kamera kral ve kraliçeyi sol yandan orta çekimde çerçevelediğinde durur. Kral ayağa kalkar, perişan haldedir, ellerini yüzüne doğru kaldırır.



Şekil 22.42 B Shakespeare'in Hamlet oyununun, Laurence Olivier tarafından filme aktarılan uyarlamasında, kral ve maiyeti için hazırlanan pandomim oyunu sırasında kameranın kullandığı yarım dairelik hareket yolu şekilde gösterilmektedir.

Açıkça görüldüğü gibi, kameranın yarım dairelik hareket yolu aynı çekim içinde iki kez kullanılır. Her yarım dairelik hareketin sonunda yapılan çevrinmeler, diğer iki grup (Hamlet ve Horatio) tarafından izlenen ana karakterlerin (kral ve kraliçe) önden görüntülerini ortaya koyar. Çekim boyunca sahnedeki oyun kesintisiz devam eder. Ancak bu oyun ara sıra ve ancak doruk noktalarında görülür.

Bu bölümler, her üç grup için gösterilen tepkiler açısından önemlidir.

23

KAMERA VİNCİ VE ZOOM MERCEKLER

Kamera vincinin yardımıyla kamera ve onu kullanan ekip, dikey olarak ya da bir yay çizerek hareket edebilir. Genel olarak vinç, kameraya hareket vermek için değil, yapılması çok zor, olanaksız ve zaman kaybına neden olabilecek durumlarda durağan bir şekilde kullanılır.

Aksiyonu izleme

Vinç, basit ve genellikle yumuşak hareketlerin yapılmasında kullanılır. En olağan kullanım biçimi, bir düzeyden başka bir düzeye çıkan ya da inen oyuncuları izlemektir. Örneğin, merdivenleri çıkan bir oyuncuyu vinç üzerindeki bir kamera sürekli olarak orta çekimde izleyebilir. Vinç hareketleri, görsel "noktalama" çekimlerinin yapılmasına ya da ön plandaki küçük bir gruptan, arka planda bulunan daha büyük bir gruba hareket edilmesine olanak sağlayabilir. Ya da yavaş dikey hareketlerle bir sahnenin atmosferine duygusal bir yorum katabilir. Bazen bir sahnenin yukarıdan görünümü, kaydırma da yapılarak seyircide tarafsız bir bakış açısı ve tarafsız bir yorum oluşturulabilir.

Ön plandaki nesneler yükseklik duygusunu arttırır

Yukarıya doğru yapılan bir vinç hareketi sırasında, ön plana dikey yükseltilere sahip bir nesne yerleştirilirse, derinlik yanılsaması nedeniyle seyircide daha güçlü bir yükseklik duygusu uyandırılabilir. Aşağıya doğru yapılan hareketler de aynı etkiyi yaratır.

Şekil 23.1'de, uzak çekimde bir grup askerin bize doğru geldiği görülmektedir. Kamera vinç üzerinde ve yukarıdadır. Askerler görüntüde arka plandadır. Ön planda ise bir ağacın çıplak dalları vardır. Askerler yaklaşırken kamera onlarla birlikte bir kavis çizecek şekilde çevrinerek aşağıya iner.



Şekil 23.1 Vinçle yapılan bir çekimde, ön planda bulunan dikey bir nesne yükseklik duygusunu arttırır.

Kamera ön plandaki ağaç dallarının arkasından aşağıya doğru iner ve sokağın başındaki binaya girmek için duran atlıları çerçeveler.

İMAR

İki ya da daha fazla öykü noktasını (ilgi noktasını) görsel olarak birleştirmek

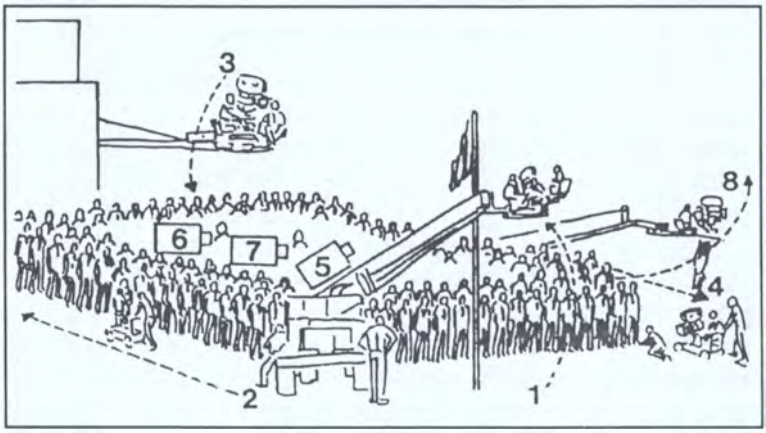
Vinç hareketleri, genellikle görsel olarak kalabalık sahnelerin çekiminde kullanılır. Örneğin, bir tören yürüyüşü sırasında kullanılan buton araç, gereç ve oyuncular yukarıdan gösterilebilir. Kamera daha sonra bu genel görüntüden özel olana yani bir ilgi noktasından diğerine geçebilir.

Vinç ile yapılan hareketler, mutlaka aksiyonun akışına uygun olmalıdır. Aksiyon, öncelikle sahnenin dramatik amaçlarına uygun olarak düzenlenmelidir. Buna karar verildikten sonra, kamera hareketi iyi bir görsel etki sağlayabilmek için aksiyonun akış şemasına göre düzenlenmelidir. Vinç ile yapılan hareketler çok çabuk bozulabilir. Örneğin kamera savrulabilir. Bu da filmi kötü etkiler. Bu nedenle, vinç ile yapılan hareketler çok seyrek ve ancak sahnenin anlamına bir şeyler katacaksa kullanılmalıdır.

Durağan ortamlara hareket katmak

Vinç ile yapılan çekimler kaydırma ile birleştirilerek görsel olarak durağan bir grup ya da ortamı görüntülemek için kullanılabilir. *The Hill* adlı filminde Sidney Lumet, tören alanında komutanlarını bekleyen bir grup askeri aşağıda belirtilen çekimlerle görüntülemiştir.

Çok sıcak bir gündür. Buradaki amaç, fiziksel olarak çok zor durumda olmalarına karşın askerlerin disiplinlerini bozmadıklarını göstermektir. Şekil 23.2, bu sahnenin planını göstermektedir.



Şekil 23.2 Hareketsiz bir grup, hareketli dört kamera konumunda görüntülenebilir. Bunlardan ikisi vinç çekimidir.

Çekim 1 Sıradaki askerlerin genel çekimi. Ön planda bayrak direği görülmektedir. Kamera yavaş yavaş yükselir.

Çekim 2 Yana kaydırma. Kamera askerleri çaprazdan ve omuz yüksekliğinden görür. Sıralanmış askerleri izler.

Çekim 3 Kamera grubun arka tarafından aşağıya doğru iner. Aşağıya doğru inerken, sol ön planda bir binanın yanı görülür.

Çekim 4 Sola kayarak yapılan profil çekim. Kamera alt açıda ve askerlere paraleldir. Bazı askerlerin diz çöküp diğer askerlerin postallarını temizlediği görülür. Kamera durdurduğunda, ön planda esas duruşta duran bir askerin ayakkabılarını temizleyen iki el görülür.

Çekim 5 Bayrak direğine yakın bir yerden kameranın yukarıya yönlendirilmesiyle elde edilen bir görüntü. Bayrak durgun gökyüzünde hafifçe salınmaktadır.

Çekim 6 Yakın çekim. Terleyen bir yüz. Sağa bakar.

Çekini 7 Terlemiş bir başka yüz. Sağ yandan görülür.

Çekim 8 Terlemiş bir üçüncü yüz. Sol yandan görülür. Askerin yanağında iki sinek vardır. Kamera askerlerin oluşturdukları sıranın arkasından geriye kayarak sola yükselir. İleride kalenin kapısı görünür. Komutan jiple içeri girer.

Vinçle yapılan çekimler, bir sahne içinde fiziksel ve zihinsel olarak baskı altında olan insanların varolan atmosferini daha da arttırmaya yaramıştır.

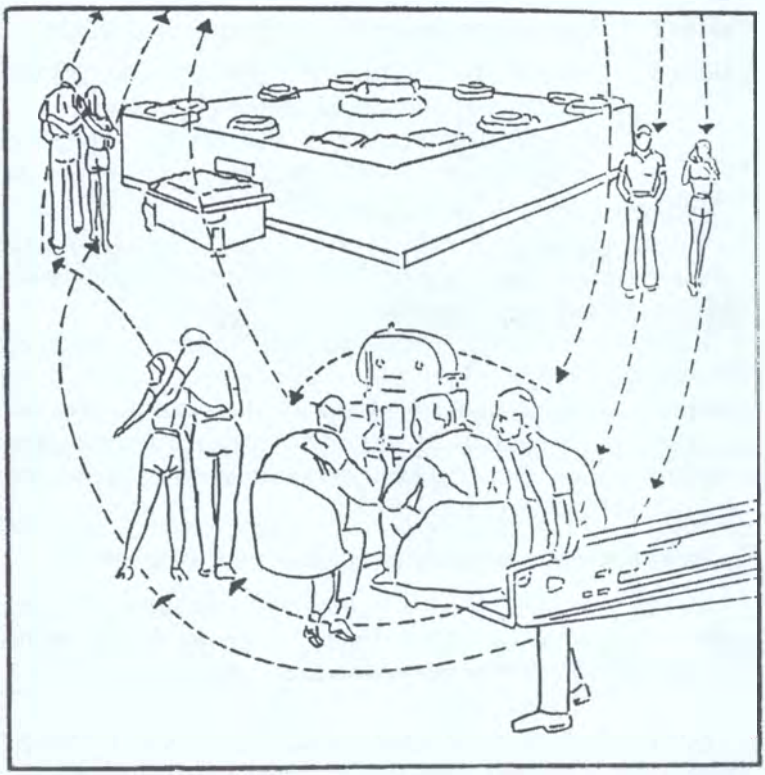
Tüm sekans boyunca hareket, oyunculardan değil kameradan gelmiştir. Eğer çekimler durağan kamera konumlarından yapılsaydı birçok görsel atlama olacaktı.

Durağan oyuncular ile durağan kamera konumlarının birlikte kullanımı oldukça kötü sonuçlar yaratır. Bunun tam tersi görsel açıdan çok güçlüdür.

Panoramik harekette öykü noktasını vurgulamak

Vinçle aşağıya inerken kameranın yukarıya çevrinme yapması, genellikle bir kır ortamındaki yavaş hareketleri ya da hızlı bir hareketi vurgulamak için kullanılır. Şekil 23.3, ilk örneği göstermektedir.

Kamera oldukça üst açıdan bize doğru yürüyen bir çifti çerçeveler. Kamera yavaşça aşağıya inerken oyuncuları çerçevenin ortasında tutmak amacıyla yukarıya çevrinir. Oyuncular yakına geldiğinde kamera onlarla birlikte çevrinir. Aynı zamanda vinçle birlikte yana doğru döner. Oyuncular şimdi arkadan görülmektedir. Onlar uzaklaştıkça kamera yükselmeye başlar ve yine oyuncuları çerçevede tutmak için aşağıya çevrinir. Kamera onlarla aynı düzeydeyken gerekirse kısa bir an duraklayabilir. Bu an, kameradan uzaklaşmadan önce oyunculara öykünün vurgu noktasını gerçekleştirmeleri için zaman kazandırır.



Şekil 23.3 Bu örnekte vinç hareketi, sahne içinde önemli bir noktanın vurgulanması için kullanılır. Hareket genelden özel bir yere doğrudur.

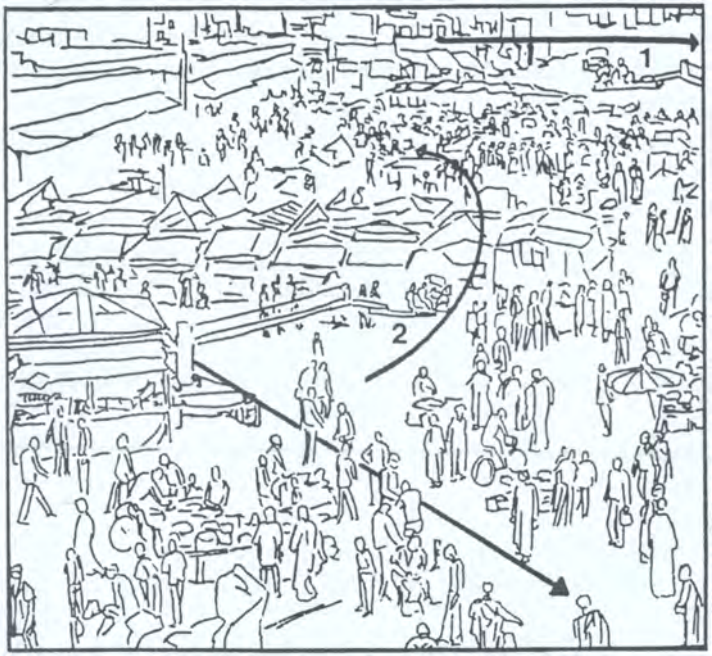
Eğer kamera, vinç üzerinde kalsaydı, çekim genel bir görüntü ile başlayacak ve bitecekti. Ayrıca kameranın yaptığı dikey hareket oyuncuların yetersiz görünmelerine de neden olacaktır. Hızlı nesneler, örneğin kameraya doğru gelen bir araba, çok daha hızlı bir vinç hareketi ile çekilebilir. Böyle bir durumda, vinç bir yay çizerek yana doğru dönerken aşağıya iner ve araç yönünde hareket ederek yükselir.

Bu hareketin ana amacı, genelden özele geçmek ve

yeniden genel görüntüye dönmektir. Bu yöntemle, çekimin ortalarına doğru önemli bir olay vurgulanır. Sonra ana oyuncular uzaklaşarak kalabalığın içinde kaybolurlar.

Aksiyonda kesme yapmak için güçlü bir hareket yaratmak

Büyük bir kalabalığın üst açıdan çekimi yapılırken sahne içinde güçlü bir hareket (kalabalık arasında yürüyen kişiler gibi) yoksa karşı açıya kesme yapmak oldukça zordur. Şimdi, farklı yönlere hareket eden kişilerin bulunduğu düzensiz bir kalabalığın çekimi üzerinde duracağız. Kesme yapmak için belirgin bir hareketin olmadığı durumlarda vinç bize yardımcı olacaktır (Şekil 23.4).



Şekil 23.4 Organize olmayan hareketler bir vinç hareketi yardımıyla uyumlu hale gelir.

Çekim 1 Genel çekim. Kamera yukarıda ve durağandır. Sonra aşağıya çevrinme yapar. Çok canlı bir kalabalığın pazar yerinde dolaştığını görürüz.

Çekim 2 Bir meyve tezgahının yakın çekimi. Kamera karşı açıdan kalabalığı göstermek için yükselir.

Durağan bir genel çekimden hareketli yakın çekime kesme yapmakla aksiyonda kesme yapmak sorunu çözümlenmiş olur. Çünkü, ikinci çekimin başında kamera önündeki hareket çok yakın olması nedeniyle oldukça güçlüdür. Daha ötesi, yukarıya doğru yükselen bir kamera hareketi çekimler arasında yumuşak kesmeler yapmaya olanak tanır. Kameranın yukarıya doğru yaptığı hareket, kaydırma ile de birleştirilebilir. Eğer ilk çekimde kaydırma hareketi olsaydı (ters yönde hareket ederek), kameranın sadece bu hareketi, düzenlenmemiş hareketlerin görüntülenmesinde yeterli olurdu.

Zoom hareketi

Bir nesneye doğru kameranın yaptığı kayma hareketi ile zoom merceğin geniş açıdan dar açıya geçme işlemi arasındaki temel fark, kayma hareketinde sahnenin perspektifinde görülen değişmedir (Ön plandaki nesneler arka planda olanlara oranla daha çabuk büyür). Oysa zoom'la yapılan benzer çekimde sahnenin her bölümü aynı oranda büyür.

Zoom mercek dar açı konumunda olduğunda dar açılı merceğin özelliklerini kazanır. Görüntü içinde yer alan farklı uzaklıktaki nesneler birbirlerine "yapışık" hale gelirler ve arka plan ön plandaki nesnelere doğru yaklaşmış gibi görünür.

Kamera vinci gibi zoom hareketinin de temel uygulama yöntemleri vardır ve gelişigüzel kullanılmazlar. Vincin bir platforma sahip olması, kolayca istenilen yüksekliğe yerleştirilmesine olanak sağlar. Zoom, içerdiği sayısız odak uzak-

lıkları nedeniyle, her sahne için çok kısa bir süre içinde en uygun çerçevelemeyi sağlayabilir.

Bazı zoom mercekler diğerlerine göre daha geniş odak uzaklıklarına sahiptir. Zoom hareketinin kullanıldığı üç temel yöntem vardır:

1. Mercek bir nesneye zoom yaparak yaklaşır ya da uzaklaşır.
2. Zoom hareketli bir nesneyi izler.
3. Zoom yaparken kamera hareket edebilir.

İlk iki tür kameranın sabit durmasını gerektirir. Zoom görünen tek harekettir. Üçüncü tür, kamera hareketi ile (çevrinme, kaydırma ya da her ikisi birden) zoomun birleştirilerek kullanılmasını içerir.

Zoom hareketinin hızı

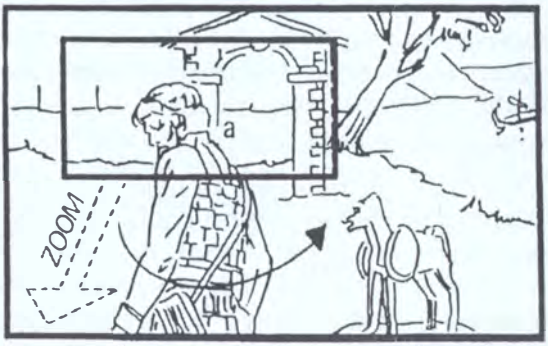
Yavaş zoom hareketi, genellikle sabit hızda bir görsel yaklaşma ya da uzaklaşma sağlar. Hızlı zoom ise şok etkisi yaratmak için kullanılır. Ancak, bir zoom yavaş başlayabilir ve hızı gittikçe artabilir. Zoom hareketi kesildiğinde ise ani bir duraklama meydana gelir. Hızlı bir başlangıç ve giderek yavaşlayan zoom hareketi göze çok hoş gelebilir, ancak başlangıç çok sert ve rahatsız edici olur.

Yavaş-hızlı-yavaş düzeninde yapılan bir zoom hareketi, kullanabilecek en iyi yöntemdir. Bir zoom merceğin sahip olduğu odak uzaklığı aralığının tamamının kullanılması gerekli değildir. Kısa zoomların kullanılması genelikle daha etkileyicidir. Durağan bir nesneye yapılan zoom, dikkati zoomun kendisine çeker. Hızlı bir zoom, seçilen bir nesnenin çevresindeki her şeyi bir anda dışarıda bırakarak görsel bir vurgulama sağlar. Böylece, zoom bağıran ya da çığlık atan bir oyuncunun tepkisini güçlendirebilir ya da oyuncunun elbisesinin arasında gizlenmiş bir nesneyi, kameraya doğru yönlendirilmiş bir silahın parlayan namlusunu, ya da arka planda sessizce duran bir tanığı vurgulamak için ön plana çıkartabilir.

Yaşlı gözlere doğru sessizce sokulan yavaş bir zoom, sahneye duygusal bir atmosfer katarak seyircinin olaya katılmasına neden olur.

Eğer zoom kullanılarak yapılan bir çekimde oyuncu hareketi optik bir değişimle izleniyorsa, bu durumda zoom hem iyi organize edilmiş hem de çekimle mükemmel şekilde bütünleşmiş olur.

Bir zoom hareketine oyuncu hareket halinde olduğunda başvurulabilir (Şekil 23.5).



Şekil 23.5
Oyuncunun hareketi merceğin zoom hareketini yönlendirir. Bu, görüntü boyutunun büyümesi ya da küçülmesi olabilir.

Çekim başladığında, A sol profilden (yandan) görülür. Birşeyler aramaktadır. Yüzünü bize doğru çevirdiğinde geriye zoom yapılarak ön plandaki nesne çerçeve içine alınır.

Zoom hareketi gövde hareketi ile de yönlendirilebilir.

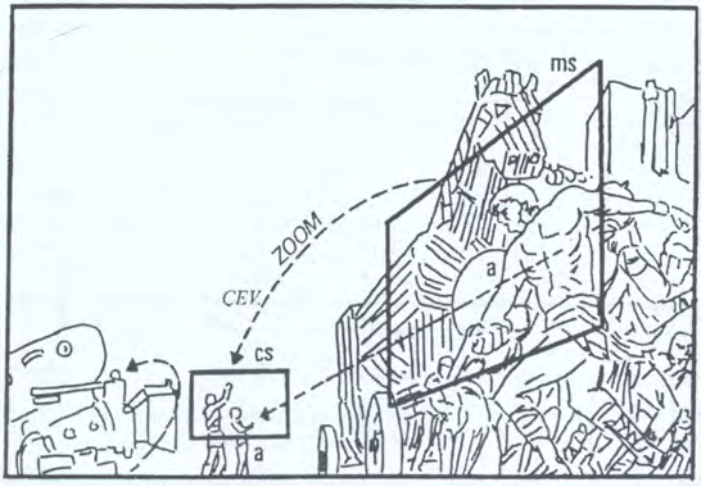
Bir adam kameraya doğru yürümektedir. Dar açı konumundaki zoom mercek onu yakın çekimde görüntüler. Adam yaklaştıkça, hem geriye doğru zoom yapılır hem de yakın çekim korunur. Geriye doğru yapılan bu optik hareket fiziksel bir kaymaya benzer, ancak sonuç farklıdır.

Bir diğer uygulama ise zıt yönlerde harekettir. Yani oyuncu kameraya doğru yürürken, kamera da oyuncuya doğru zoom yapar. Zoom oyuncuyla birlikte durur.

Zoom ve çevrinmenin birlikte yapılması

Zoom, yatay ve dikey bir çevrinme ile birlikte kullanılabilir. Örneğin; bir başka oyuncuya doğru yürümekte olan bir oyuncuyu kısa bir çevrinme ile izlediğimizi düşünelim. Çekim ilk oyuncunun orta çekimdeki görüntüsü ile başlar ve her iki oyuncunun zoom yapılarak elde edilen yakın çekimiyle biter.

Şekil 23.6'daki örnekte, hareket eden oyuncunun katettiği mesafe çok kısadır. Bu nedenle zoom, sadece sahip olduğu odak uzaklığı aralığının küçük bir bölümünü kullanır.



Şekil 23.6 Çevrinme sırasında zoom yapılabilir. Böylece çok yumuşak bir sonuç elde edilir.

Yakın çekimde kafanın dönüşü, çevrinme ve zoom hareketinin başlaması için uyarı olabilir.

Şekil 23.7'de oyuncu A, loş aydınlatılmış çok süslü bir bahçede bir kolonun arkasında saklanmıştır. Yakın çekimde görülür. Sola bakmaktadır. Çerçevenin dışından bir ses duyar ve başını o yöne çevirir. Oyuncunun bu hareketi,

kameranın sesin geldiği yere doğru çevrinme ve zoom yapması için bir uyarıdır.



Şekil 23.7 Yürüyen ya da dönen bir oyuncunun hareketi kameranın çevrinme ve zoom'a başlaması için bir uyarı olur. Birinci oyuncu çerçeveden çıkarken ikinci oyuncu çerçeveye girer.

Zoom ile birleştirilmiş yavaş yatay çevrinme hareketi, kamera aks bölgesinin üzerinde dönerken, iki nokta arasında bahçenin içinden düz bir gezinme illüzyonu yaratmıştır.

İleri ve geri zoom ile yapılan yarım daire biçimindeki yatay çevrinme, bir alanı, binayı veya bir evin içini tarayan genel bir çemberin oluşumunu sağlayacaktır. Bir bölgeden diğerine yürümekte olan yalnız bir oyuncunun hareketi, bu yatay çevrinme-zoom tekniği ile kaplanabilir.

Önceki bölümde yatay çevrinme ve zoom hareketleri kombinasyonunun kıvrımlı bir yolu izlediği bir örnek verilmişti. (Şekil 22.16) Michelangelo Antonioni *Blow Up* adlı filminde bu efekti iki fotoğrafa bakan esas oyuncunun öznel bakış açısı olarak kullanmıştı. Kamera bir anlığına resimlerden birini çerçeveler, daha sonra ikincisine çevrinme yapar, zoom yapar ve bu resme sabitlenir. Sonra bir önceki resme çevrinmeyle geri döner ve buna daha da yaklaşarak zoom yapar. Kamera bir kez daha ikinci resme çevrindiğinde zoom yeniden başlar ve ikinci resmin aşırı yakın planı çerçeveyi kaplar. Mario Camus, İspanyol şarkıcı Raphael'in oynadığı Arjantin yapımı bir film olan *Digan Lo Que Digan*'da aynı efekti şarkılardan birini (*Cierro mis Ojos*) sahnelemek için oyuncudan onun arkasındaki beş aynadaki yansımalarına zoom yaparak kullanmıştı.

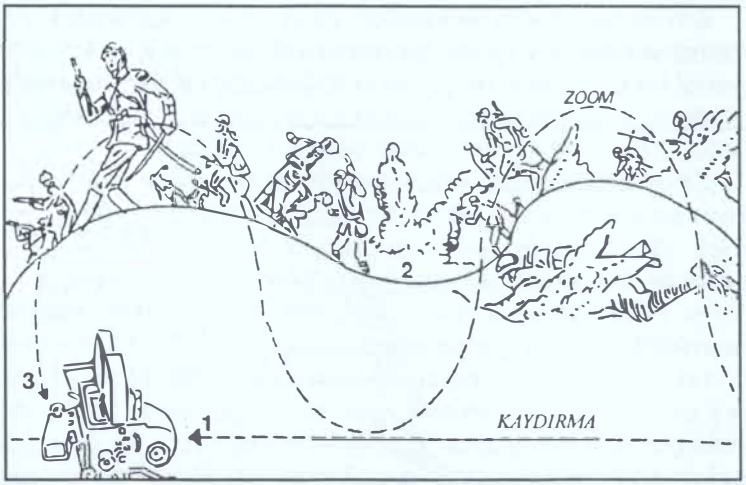
Zoom efektleri kullanarak dikey çevrinme hareketleri

Dikey çevrinme ve geniş açılı geriye zoom, çoğu zaman kurgulanan planlar için kullanılır. Bir nehrin dalgalanan yüzeyinin yakın çekimi, yukarı çevrinme ile onun üzerinde uzanan köprü ile bütünleştirilir.

Zoom yaparken kamera izleri

Sahnenin öteki tarafına doğru bir mercekle düz bir çizgide ilerleyen kamera; oyuncular, zoom merceği ve kamera tarafından sağlanan pek çok hareket örneğinin kombinasyonunu oluşturabilir. Şekil 23.8'de olduğu gibi.

Sahne bir savaş alanından oluşmaktadır-doğal çukurlarla dolu ve tel örgülerle çevrili dalgalanan bir arazi. Askerler sağdan sola doğru ilerlemektedirler. El bombaları ve



Şekil 23.8 İlerleyen ve geriye kayan bir zoom hareketi, bir oyuncunun dalgalanan hareketini kapsayan düz bir hareketle birleşir. Böylece üç çeşit hareket örneği birleşmiş olur.

mermi kovanları onların arasında patlamaktadır ve yaralılar ağırdır. Komutan onları kışkırtır ve kamera solda hep aynı seviyede sabit bir oranda ilerlemektedir. Sahne uzun çekimlere bölünmüştür.

İlerleme sırasında kamera, komutanı orta yakın bir çekime getirecek şekilde zoom yapar. Kamera onun üzerinde bir süre kalır, daha sonra savaş alanını kapsayan uzun çekime geri zoom yapar. Uzun çekim (zoom alanındaki en geniş açı) bu sefer biraz daha uzun süre devam eder ve yeniden komutana zoom yapar, bu olay birkaç kez devam eder.

Kamera ve adamlar, patlamaların, koşan adamların, düşen ve birbirlerine koşan insanların arasından sürekli olarak sola doğru hareket eder. Hareketin üç kesin örneği burada görülebilir: düz, yatay kamera hareketi; askerler için dalgalanan bir yol; hareket eden kameradan yaklaşan ve uzaklaşan bir zoom.

Bu kombinasyon Stanley Kubrick tarafından *Paths of Glory* adlı filmde başarıyla kullanılmıştı.

Zoom yaparken ilerleyen ve sağa-sola çevrinme yapan bir kamera engelsiz bir hareket yanılsaması yaratır. İlerleme ve çevrinme, zoom hareketini maskeler ve zoom yeterince yavaş yapılırsa onu görünmez kılabilir.

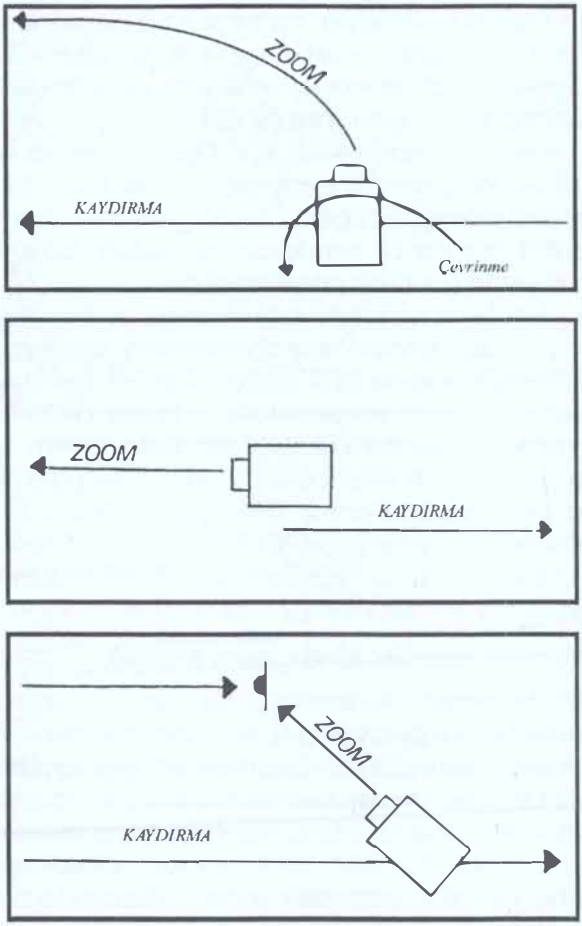
Eğer ikisinin de hareketleri karşıt yönde olursa ilerleme ve zoom hareketlerinin kombinasyonu ürkütücü bir görsel efekt ortaya çıkarabilir. Eğer kamera geriye ve zoom ileriye giderse, özellikle de bir koridorda, nesnelerin boyutlarında ve mesafelerde garip bir çarpıklık oluşur.

Alfred Hitchcock *Vertigo* adlı filminde James Stewart'ın kilisede çan kulesindeki merdivenlerden aşağıya baktığında hissettiği ifadeyi tam olarak vermek için bu efekti kullanmıştı. Bir başka çarpıklık türü, o kadar keskin olmasa da, üç açılı bir grupta kamera son hızla geriye hareket eder ve daha sonra oyunculara doğru meylederek zoom yaparsa elde edilir. *Doctor Zhivago*'da David Lean bu efekti süvarilerin sahnesinde, donmuş nehrin üzerinde askerlerle birlikte ilerleyen kamera sayesinde kullandı. Şekil 23.9 bahsedilen bu efektleri göstermektedir.

Ön plandaki engeller içinde zoom yapmak

Şekilsiz nesneler, bir sandalyenin arkalığı veya bir dizi halka veya herhangi bir engel, bir zoom çekiminin ön planından çerçevelenebilir. Zoom merceği geniş açıya getirildiğinde arka plan ve ön plan odak noktasında olacaklar, fakat arka plandaki tele-foto objelere doğru hareket ettiğinde içlerindeki hareket şekilli odaklar olarak görünen renk lekelerine dönüşene dek kademe kademe odak dışı olacak.

Objeler veya ön plandaki objelerin kendi hareketleri, tercihen tekrarcı hareketleri olsa, ilginç efektler elde edilir. Sidney Furie'nin yönettiği *The Ipcress File* adlı film bu şekilde tasvir edilen zoom hareketlerinin kullanımının olanaklılığını ortaya koymuştu.



Şekil 23.9 Yatay çevrinme ve izleme sırasında zoom yapma. Kamera geriye giderken ileri zoom yapma. Optik çarpıklık elde edilir. Özne ve kamera aynı yönde hareket ederler ve zoom diyagonal şekilde yapılır.

24

HAREKETLİ SAHNELER

Hareketli sahneler olmaksızın film yapımcılığı günümüzdeki büyük ticari gelişimine ulaşamazdı. Bu tür sekansların başarısı, film dilinin temel bir ilkesine dayanır. Aksiyon-karşı aksiyon ve paralel film kurgusu.

Böylece bir sekans içinde gösterilen aksiyon, seyirci için her zaman anlaşılır olmalıdır. Hiçbir zaman gelişigüzel düzenlenmemeli, sağlam bir yapıya sahip olmalıdır. Bu nedenle, hareketlerin iyice belirlenmesi ve ayrıntılara dikkat edilmesi gerekir. Öykünün gelişimi, dört ayrı türdeki olaylar dizisine bağlıdır. Kovalamaca, fiziksel bir kavga ya da savaş, bir mekanizmaya karşı yapılan savaş ve kaza. Bunların her biri zamana karşı düzenlenirse çok daha dramatik olur.

Kovalamaca çeşitli formlarda olabilir. Filmin kahramanı öyküdeki kötü adam ya da kişiler tarafından kovalanabilir. Ana oyuncu ya karşı tarafın istediği bir şeye sahip olabilir ya da kendisi o kişilerin şiddetle arzu ettikleri bir ödül olabilir. Bu durumlar tam tersine de düzenlenebilir. Filmin kahramanı kötüleri kovalayabilir. Her grup eşit güçte gösterilebildiği gibi, biri diğerine tercih edilerek güçlü bir farklılık yaratılabilir.

Bu iki gruptan herhangi biri asla kurtulunmayacakmış gibi görünen bir duruma düştüklerinde, bu durumdan hiçbir zaman rastlantı ya da şans eseri değil, kendi güçleri ya da zekalarının yardımıyla kurtulmalıdırlar. İçine düştükleri sorunu, kendi olanaklarıyla mantıksal bir yöntemle ya da mantıksal olarak elde edilebilecek bir öğenin yardımıyla (insan ya da araç) çözmelidirler. Kovalamaca koşarak yapılabildiği gibi, bir hayvana (at, deve, fil) binilerek, bir kara, bir deniz ya da bir hava aracıyla ya da bu dört öğenin izin verdiği biçimlerde de yapılabilir.

Fiziksel savaşın da çeşitli türleri var. Taraflar elleriyle ya da modern veya ilkel silahlarla savaşabilirler. İnsan bir ca-

navarla ya da bir araçla da savaşabilir. Kavga bir gruba sıçrayabilir ve çok gürültülü bir kavgaya dönüşebilir. Büyük güçler anlaşmazlık içine düştüklerinde büyük bir savaş düzenlenebilir.

Yukarıdaki kategorilerin her biri için tek bir kuraldan sözedilebilir:

Savaş, çarpışmalar adım adım işlenerek düzenlenmelidir. Hareketli sahneler içindeki her durum önceden dikkatlice planlanmalıdır. Olay dizisi (plot), hiçbir zaman olgunlaştırılmadan ya da ilgiyi kolayca yok edebilecek şekilde açıklanmamalıdır.

Önlem alınmazsa bir felakete yol açabilecek ya da bir hata veya yanlış bir hareket sonucu patlayabilecek bir mekanizma perdede başarılı şekilde defalarca işlenmiştir. Tehlikeli bir maddenin bir yerden başka bir yere götürülmesi sırasında olabilecek bir kazada sözü edilen türlerin ikincisidir. Üçüncü bir tür ise, alarm sistemini çalıştıracak mekanizmalardır. Ayrıca, bir zaman sınırlaması görünen tehlikeyi arttıracak ve seyircinin ilgisini çoğaltacaktır.

Perdede gösterilen kazalar gerçek de olabilir düzmece de. Bunlarda, genellikle yarış arabaları, motosiklet ya da uçak gibi çok hızlı araçlar kullanılır. Gerçek kazalar ve uçurumdan aşağıya düşen araçlar, olay anında kameraman tarafından filme alınır. Daha sonra, bunlar filmlerin hareketli sahneleri ile birleştirilerek kullanılır. Bu tür kazalar, önceden planlanmadıkları için genellikle tek bir çekimde kaydedilirler ve bir anlamda da şans ürünüdürler.

Düzmece kazalar, birkaç çekime bölünebildiklerinden daha sinematiktir. Böylece, olayın çeşitli açılardan değişik görüntülerini elde etme olanağı bulunur. Uzman akrobatlar, görsel olarak mükemmel kazalar hazırlayabilirler. Ancak basit bir kamera hilesiyle de bir araç devrilebilir. Bir yarış arabası ya da bir deniz motoru hızla diyagonal bir hat çizerek kameraya doğru gelmektedir, kamera onu çevrinmeyle izler. Çerçeve tamamen aracın görüntüsü ile

dolduğunda, kamera aniden çevrilerek yatırılır. Burada sanki araç devriliyormuş gibi bir etki elde edilir. Bu iş yapılırken iki önemli nokta gözden kaçırılmamalıdır: Birincisi çerçevede hiç bir zaman ufuk çizgisi görülmemelidir, görülürse bu etki kaybolur. Eğer ufuk çizgisi görünmüyorsa, seyirci bu ani ve hızlı hareketin kameraya değil araca ait olduğunu kabullenecektir. İkincisi, kamera aracın hareket yönüne zıt yönde dikey çevrinmelidir. Bu, aracın yönünü çerçevenin yukarısına doğru ani bir dikey harekete dönüştürür.

Standart formüller

Aşağıda kısaca açıklanan kurallar yıllarca hareketli sahnelerde başarıyla denenmiştir.

Diyaloglar aksiyonu engeller. Seyirciye ne olduğu anlatılmamalı, gösterilmelidir. Askerlerin kullandığı kısa ve öz emirler bu kuralın dışındadır.

Aksiyonda kesinti yapmak amacıyla kullanılan diyaloglar seyirciye rahatlama olanağı sağlar. Kesintisiz aksiyon kısa sürede duyguda bir doyuma neden olur. Bu durum, öyküde önemli noktalara açıklık getirmek amacıyla yapılan sözlü açıklamaların yer aldığı bölümlerle tazelenmelidir.

Aksiyondaki kesinti fiziksel olmalıdır. Bu savaşan taraflara, son çarpışma öncesi güçlerini yeniden toplama imkanı sağlar. Yoğun bir çarpışma sonrasında, savaşan taraflar güçlerini yeniden kazanmak ve karşı tarafın gücünü ölçmek için ayrılır. Sonra aniden birbirlerine saldırırlar ve kısa bir çarpışmadan sonra savaş biter.

Savaş sahneleri yavaş yavaş oluşturulmaya başlanır ve hızlı olarak bitirilir.

Bir mekanizma söz konusu olduğunda, öncelikle bazı engeller oluşturulmalıdır. Daha sonra, onu etkisiz duruma getirmeye çalışacak kişiler tanıtılmalıdır. Kullanılması gereken bazı araçlar görsel olarak sunulmalıdır, nasıl kullanılacakları konusunda hiçbir açıklama yapılmamalıdır. Daha

sonra, mekanizmayı etkisiz duruma getirecek plan, eylem olarak gösterilmelidir. Durumun tam anlamıyla felakete dönüşeceği anlarda meydana gelen çeşitli engeller katılanlarca önlenir. Sonuçta, başarı ya da başarısızlık, felaketi önlemeye çalışan grubun çabasını taçlandırır.

Komik amaçlar dışında güvenilirlik hiçbir zaman yok edilmemelidir.

Bir kovalamacanın sonucu seyirci için kolay tahmin edilebilir olmamalıdır. Kovalayanın da, kovalananın da karşısına çıkan engellerin çeşitliliği sonucu belirsiz kılmalıdır.

İkili kovalamaca ise bir diğer türdür. Avcı, kurbanını kovalarken, ayrıca her ikisi onlarla ilgilenen bir grup tarafından kovalanır. Eğer ilk iki, üçüncünün varlığının farkında değilse, kovalamacanın sonucu üçüncü kişinin davranışına bağlıdır.

Eğer iki grup öykünün kahramanını kovalıyorlarsa tehlike iki kat artar. Karmaşık binalar bu örnek için mükemmel bir ortam sağlar. Açık alanlar etkiyi yok eder.

Bazı kavga sahneleri aksiyonu ikinci plana itecek bir numaraya başvurur. Çok garip bir ortam içinde gizlenmiş özel bir silah casus filmlerinde sıkça kullanılır.

Hareketli sahnelerde çözüm noktası çok fazla geciktirilmemelidir. Komik bir sahne gerilimi düşürmek için kullanılabilir.

Öznel bakış açısı

Fiziksel çatışmalar, çeşitli nesnel bakış açılarından ya da belirlenmiş odak noktalardan sunulabilir. Nesnel bakış açısındaki bir kamera, oyuncuların her birini ve olayın tümünü, önemli karakteri ve onun öznel bakış açısını ön plana çıkarmadan izler. Bütün olaylar dışarıdan izlenir. Seyirci bir izleyici olarak kalır, duygusal olarak katılımı arzu edilmez.

Öte yandan aksiyon, filmdeki ana oyuncuların bakış açısıyla da sunulabilir. Vurgulanan oyuncunun konumundan alınan bir dizi tepki çekimi işin sırrını ortaya koyar. Uy-

gulama, ana oyuncunun yakın çekimleriyle izlediği aksiyonun genel çekimde sunulması yönündedir. Bu kişinin olaya ilgisi, aktif ya da pasif olabilir.

Bir oyuncunun davranışı olayı uzaktan seyrediyorsa pasiftir, yaklaşmadan da tepki gösterebilir. Böyle bir rol, Alfred Hitchcock'un *Rear Window* (Arka Pencere) filminde James Stewart tarafından oynanmıştır. Seyirci, karşı apartmanda geçen olayları bu oyuncunun bakış açısından izler.

Oyuncunun kendisi de olayın içine katılıyorsa aktiftir. Bu tür sahnelerde aksiyon kurulmaya başlanırken, çekimlerin paralel kurgusu, ana oyuncunun yakın çekimleri ve cutaway çekimleri ile rakibinin uzaktan alınan görüntülerini birleştirir.

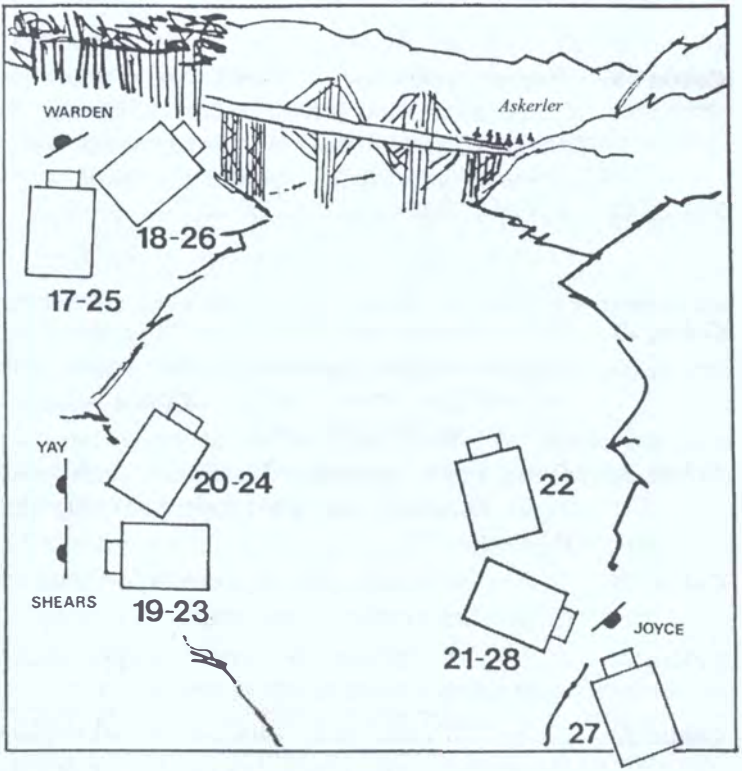
Eğer her iki oyuncu fiziksel olarak kavga ediyorlarsa, oyuncular her ikisinin de görüldüğü (nesnel bakış açısı) bir genel çekimle çerçevelenmelidir. Ayrıldıklarında ise öznel bakış noktalarına dönmek yerinde olur. Böylece, görsel vurgu ana oyuncu üzerinde toplanır. Bu oyuncu tepki çekimlerinde çok az ön plana çıkar. Bu nedenle, bu çekimler ana oyuncuyu görüntü dışında bırakacak kendi öznel bakış açılarından sunulur. Ana oyuncu hiçbir zaman rakibinin bakış açısından görülmemelidir.

Yoğunlukla, ana oyuncunun bakış noktasına bağlı kalınan bir öznel yaklaşım, seyircinin aksiyonu bu oyuncunun gördüğü gibi görmesine neden olur. Perdede aksiyon ve karşı aksiyon çekimlerini izlemeye alışık olduğumuzdan, olayları belirlenen sabit bakış açılarından izlemeye zorlandığımızın farkına varamayız. Bu uygulama, sadece aksiyon sahneleri için uygun değil, diyaloğun yoğun olduğu bir dramatik sahnenin de duygusal atmosferini güçlendirmekte kendi koşulları içinde iyi bir yaklaşımdır. Ana oyuncu biriyle konuşurken bir işle de meşgul oluyorsa, bu öznel kamera yaklaşımıyla görsel olarak vurgulanabilir. Yönetmen, bu yöntemle konuşma içinde geçmeyen duyguları

da iletebilir. Böylece, sahne sinematik araçlarla zenginleştirilir.

Bu uygulamanın en önemli özelliği, ana oyuncu bulunduğu yerden ayrıldığında bile duygusal atmosferi korumaktır. Öznel bakış açısı konusunda daha önceki tartışmamızda aksiyonu ana oyuncunun gözleri aracılığıyla izlediğimizi söylemiştik. Eğer oyuncu sahnenin bir başka bölümüne gitmek zorundaysa, daha geniş bir açıya kesme yapılarak oyuncu için hareket alanı yaratılmamalıdır. Bu, sahnenin atmosferini bozar. Ana oyuncu sahne içinde bir başka yere hareket edecekse statik durumdayken yapılan çerçeve izlenmelidir. Duygusal atmosfer ancak böyle korunabilir. Genel çekim yapma imkanı var diye genel çekime dönüş yapmaya kalkışmayın. Öyle yaparsanız görüntümüz artık öznel değil nesneldir ve öznel çekim uygulaması artık ortadan kalkmıştır.

Öznel bakış açısı, bir film setinde ya da bir mekan içinde değişik yerlerde bulunan küçük gruplar için kolaylıkla uyarlanabilir ve uygulanabilir. Şimdi, bu konuda David Lean'in *The Bridge on the River Kwai* (Kwai Köprüsü) adlı filminden alınan bir örneği inceleyelim. Filmin son makarasında, tutuklu bir grup İngiliz askeri toplama kampından alınarak yeni bir yere götürülmektedirler. Bir köprüden geçeceklerdir. Köprüyü havaya uçurmayı planlayan bir grup, üç değişik yerden onları izlerler. Şekil 24.1 oyuncuların ve kameraların durumunu göstermektedir.



Şekil 24.1 Sahnenin farklı yerlerinde bulunan küçük gruplar için öznel bakış açısı uygulanabilir. *The Bridge on the River Kwai*'den bir örnek.

Çekim 17 Warden'ın (Jack Hawkins) alt açıdan orta çekimi, bir kayanın arkasından sağa, çerçevenin dışına bakmaktadır. Sağda daha ileride genç bir Thai'li kız durmaktadır. Warden dürbününü kaldırır ve İngiliz askerlerine doğru bakar (92 kare).

Çekim 18 Perde dürbünle bakıldığını hissettiren yuvarlak bir maske ile kararmıştır. Köprüyü yukarıdan görürüz. Mahkumlar köprüye doğru gelmektedir (189 kare).

Çekim 19 Shears (William Holden) ve Yay (M.B. Chakrabandhu) kayaların arkasındadır. Orta çekim. Ellerinde makineli tüfekler vardır ve çerçevenin dışına sağa bakarlar (57 kare).

Çekim 20 Bu iki kişinin bakış açısından köprünün uzak çekimi. Mahkumlar köprünün ilk ayağına gelirler (141 kare).

Çekim 21 Joyce (Geoffrey Horne)'un orta çekimi. Bir kayanın arkasına çömelmiş sola doğru bakar. Sağa doğru hareket eder, kamera da onunla birlikte çevrinir (130 kare).

Çekim 22 Onun bakış açısından köprünün uzak çekimi. İngiliz askerleri köprünün ortasına gelmişlerdir (164 kare).

Çekim 23 Shears ve Yay'ın yakın çekimi. Çekim 19'daki görüntü ekseninin aynısı kullanılır (71 kare).

Çekim 24 Bu çekim, 20'nin devamıdır. İngiliz askerleri köprüyü doldurmuşlardır (139 kare).

Çekim 25 Çekim 17'deki gibi, Warden'ın orta çekimi. Elinde dürbünü vardır ancak onu kullanmaz, çerçevenin sağına doğru bakar (96 kare).

Çekim 26 Yukarıdan köprünün genel görüntüsü. Önde ağaçlar vardır. İngiliz askerleri köprüyü geçmektedirler, ıslıkla Colonel Bogey'i çalarlar (99 kare).

Çekim 27 Uzak çekim. Joyce ön planda ve arkası bize dönüktür. Daha ileride kuru nehir yatağı ve köprü görülür. Mahkumlar hâlâ köprüyü geçmektedir (90 kare).

Çekim 28 Joyce'un çekim 21'deki gibi orta çekimi. Ayağa kalkar ve sola yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir (156 kare).

Kullanılan teknik çok basittir. İlk yer yakın çekimde gösterilir. Bunu orada bulunan oyuncunun ne gördüğünü gösteren bir çekim izler. Bu ana olayın genel çekimidir. İkinci ve üçüncü yerler için de sırayla aynı teknik uygulanır. Böylece, ana aksiyon değişik açılardan perdede gösterilir.

Bu teknik, daha farklı uygulanabilir. Değişik bakış açılarından izlenen ana aksiyon aniden ön plana çıkar. Ana aksiyona daha da yaklaşır ve onu kendi ilgi merkezine bağlarız. Bu yaklaşım görsel olarak bir sekans içinde kullanılabilir. Örnek:

-Silahlı bir adam ormanda saklanmaktadır. Yakın çekimde görülür.

-Genel çekimde bir leoparın patika bir yolda yavaşça ilerlediği görülür. Ön plana yakın bir yerde kazığa bağlanmış bir keçi vardır.

-Silahlı ikinci adam. Bir ağacın üstünde saklanmıştır. Biraz aşağıdan yakın çekimde görülür.

-Onun bakış açısından yapılan genel çekimde leoparın yaklaştığı görülür. Keçi sağ alt köşededir.

-Leoparın yakın çekimi. Kamera leoparın düzeyindedir. Leopar yaklaşır ve durur. İleriye bakar.

-Leoparın bakış açısından keçinin genel görüntüsü görülür. Patikanın ortasında kazığa bağlıdır.

-Birinci avcı yakın çekimde görülür, leopara bakmaktadır.

-Onun bakış açısından yapılan genel çekimde, leoparın patika boyunca keçiye doğru yeniden yürümeye başladığını görürüz.

-Yakın çekimde ikinci avcı görülür. Aşağıya bakmaktadır.

-Onun üst bakış açısından, avına doğru yürüyen leopar görülür.

-Orta çekim. Leoparın düzeyinde. Leopar kameraya doğru gelir ve durur.

-Leoparın bakış açısından keçi boy çekiminde görülür.

-Leopar birden ileri koşarak sağdan çerçeve dışına çıkar.

-Karşı açı. Leopar soldan çerçeveye girer ve arka plandaki keçiye doğru koşar.

-Yukarıdan, ikinci avcının bakış açısından. Leopar avına doğru atılır ve üstü çalılarla kaplı bir çukurun içine düşer.

Leoparın (önce avcıların bakış açılarından görünür) sekans içinde aralıklarla nasıl vurgulandığına ve kendi ilgi merkezi olan keçiye nasıl bağlandığına dikkat edin. Bu model, sekans içinde iki kez tekrarlanmıştır.

Öznel bakış açısının gelişigüzel değişimi ikinci bir uygulama biçimidir. Tekrarlanarak düzenli gelişen bir modele bağlı kalmak yerine (önceki iki örnek), belirli bakış açılarından olayın duygusal gelişimi izlenir. David Lean'in *"Doctor Zhivago"* filminden alınan sekansta, tüm sekans boyunca dönüşümlü olarak üç öznel bakış açısı kullanılmıştır.

Çekim 1 Yan yana dizilmiş süvariler. Arkaları bize dönüktür. Önlerindeki boş sokağa bakmaktadırlar. Sokağın sonundaki köşeden müzik sesleri gelir.

Çekim 2 Komutanın yakın çekimi, sağa bakmaktadır.

Çekim 3 Onun bakış açısından boş sokak. Kısa bir an sonra, büyük bir kalabalığın sokağın köşesinden çıkmaya başladığı görülür.

Çekim 2 Subayın yakın çekimi, hareketsizdir.

Çekim 4 Zhivago evinin balkonuna çıkar, bize doğru yürür. Durur,
çerçevenin dışına sola bakar.

Çekim 5 Onun bakış açısından, aşağıdaki kalabalığın köşeyi döndüğünü ve sokağın diğer ucuna doğru ilerlediklerini görürüz.

Çekim 4 Zhivago'nun yakın çekimi.

Çekim 5 Onun bakış açısı. Kalabalık bandonun müziği eşliğinde ilerlerler.

Çekim 6 Pasha, müzisyenleri yöneterek bize doğru ilerler.

Çekim 2 Subayın yakın çekimi. "Kılıçları çekin" diye bağırır. Sola yapılan çevrinme ile atlarının üzerinde kılıçlarını çekerek hazır durumda bekleyen askerleri görürüz.

Çekim 6 Kalabalığın başında olan Pasha yaklaşır ve durur. Yakın çekimdedir. Sokağın ilerisine sola bakar.

Çekim 7 Genel çekim. Süvari birliği tüm sokağı kaplayacak biçimde öne doğru ilerler.

Çekim 6 Yakın çekimde Pasha. Arkasındaki müzik kesilir. İnsanlar sinirli bir şekilde kenarlara çekilirler.

Çekim 7 Süvarilerin genel çekimi. Bize doğru yaklaşırlarken hızlarını da arttırırlar.

Çekim 6 Pasha'nın yakın çekimi. Arkasındaki insanlar panik içindedir ve dağıtmaya başlarlar.

Çekim 7 Genel çekim. Süvariler hızla yaklaşmaktadır.

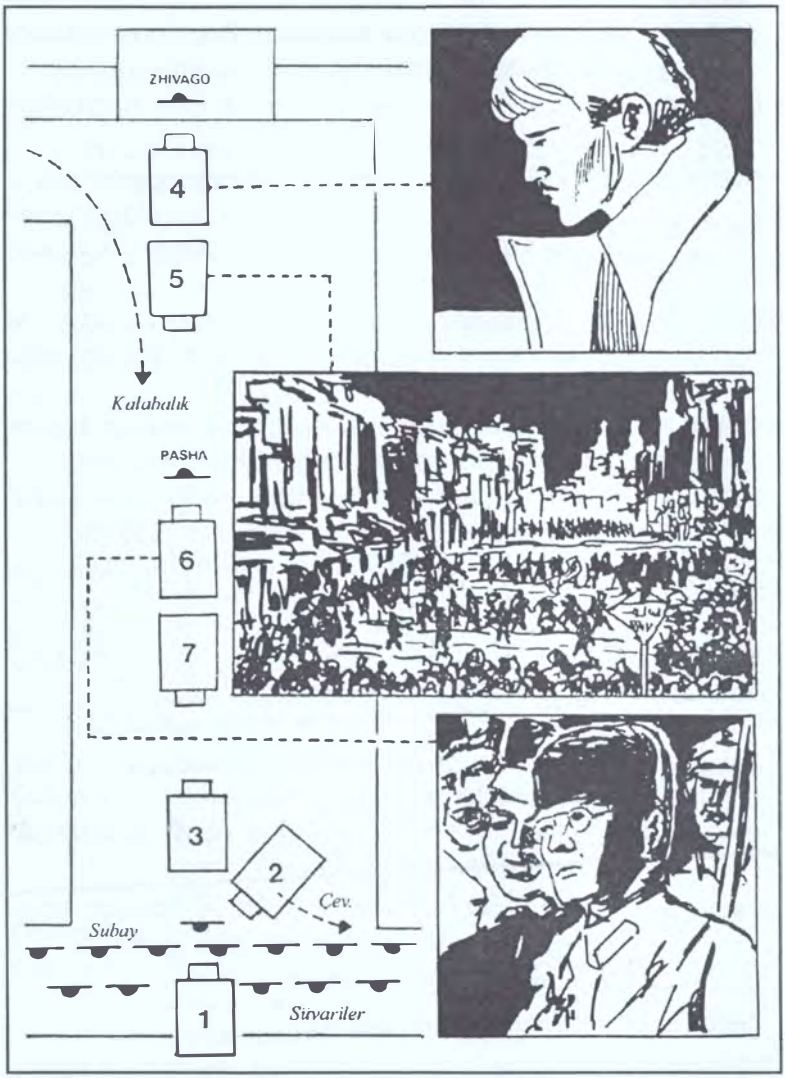
Çekim 6 Pasha'nın yakın çekimi. İnsanlar kaçışmaktadır, Pasha bir tarafa itilir.

Çekim 4 Zhivago'nun yakın çekimi. Şaşkınlıktan donakalmıştır.

Çekim 5 Onun bakış açısından, çevreye kaçışan kalabalığı ve onlara saldıran süvarileri görürüz.

Çekim 4 Zhivago'nun yakın çekimi.

Çekim 5 Saldırı yukarıdan görülür.



Şekil 24.2 Belirli bakış açılarının tekrarlanmasıyla elde edilen düzenli bir modele bağlı kalmak yerine, gelişigüzel değişen bakış açılarının kullanılmasıyla olayın duygusal gelişimi izlenebilir.

Burada, sekansın gelişimini sağlamak ve duygusal yakınlığımızı kazanabilmek amacıyla üç ana karakter kullanılmıştır. İlk olarak subayın bakış açısından kalabalığın katliam öncesi sokağa girişi gösterilmiştir. Daha sonra tam karşı açıda Zhivago sahnedeki yerini alır. Onun bakış açısından çok geniş bir perspektif elde edilmiştir. Daha sonra kalabalığın arasında Pasha (tanıyabildiğimiz tek kişidir) gösterilmiş, onun bakış açısından da askerlerin vahşi saldırısının başlangıcı verilmiştir. Kalabalığın arasında gerilim artarken, bu durum yeniden bakış açısına dönülerek geniş bir perspektifte sunulmuştur.

Görsel aksiyonu güçlendirmenin 5 yolu

Burada üzerinde durulacak olan konu, hareketli sahnelerde görsel gerilimi arttırmanın yolları olacaktır.

1 Statik ve hareketli kamera açılarının birlikte kullanımı, bir kovalama sahnesine ya da koşan bir grup insanın bulunduğu bir sahneye çok güçlü görsel etkiler katabilir. Nesnelerin yakın çekimleri hareketli kamerayla yapılırken, genel çekimler sabit bir kamera konumundan gerçekleştirilir. Statik bir çekimi, izleme çekimi takip eder ve bu formül aksiyonda ara sıra meydana gelen duraklamalarla birlikte sürekli olarak tekrarlanır. İşte bir örnek:

-Yukarıdan, bir sokağın genel çekimi. Hızla koşan bir çift, çerçevenin sol üstünden sol altına doğru bir yay çizerek çerçeveden çıkar.

-Koşan çiftin orta çekimi. Kamera onlarla birlikte geriye kayar.

-Genel çekim. Sokağın ortasında küçücük görünen bu kişiler bize doğru koşarlar. Çiftin orta çekimi. Kamera yine onların önünden geriye doğru kayar. Üst açıdan boy çekimi. Çift bize doğru gelir ve ön planda durur. Çevrelerine bakarlar, ayrılarak değişik yönlere doğru koşarlar.

Hareketli kamera çekimleri bazen sarsıntılı olabilir (elde tutulan kamera). Bunlar seyirciyi fazla rahatsız etmemek için çok kısa (5 saniyeden daha fazla olmamalıdır) kullanılmalıdır. Genellikle kovalama sahnesine heyecan katarlar.

2 Planlanmış yoğun bir aksiyon, statik bir çekim içinde heyecan verici olabilir. Kameranın önünde derinlemesine yer alan pek çok düzlem, kameradan uzaklaşan ya da kameraya yaklaşan aksiyonlar için kullanılabilir. Aksiyon bu düzlemler üzerinde aynı anda ya da gelişerek sahnelenebilir.

İşte bir örnek: Ön planda solda, boy çekiminde diz çökmüş bir kızılderili görülür. Arka plandan sağ taraftan çerçeveye giren atlı, bir askere ok atar. Asker düşer. At yoluna devam ederek çerçevenin solundan çıkar. Sağdan koşarak çerçeveye giren ikinci asker, kılıcını kızılderiliye saplar. Kızılderili düşer. Ayakta duran asker ile kamera arasından atlı bir kızılderili çerçeveye girer ve mızrağını askere saplar. Asker yere düşerken kızılderili çerçevenin sağından çıkar. Ön plandan, çerçevenin sağından üçüncü bir asker ile bir kızılderili yuvarlanarak içeriye girerler, yumruk yumruğa dövüşmektedirler. Kızılderili bir an askerin üzerine çıkar ve bıçağını defalarca askere saplar. Bütün bu hareketler yumuşak bir şekilde birbiri peşi sıra oluşur. Arka plandan ön plana doğru gelişen aksiyon sahnenin ritminin düşmesine neden olur. Sözü edilen sahne, Raoul Walsh'ın *They Died With Their Boots On* adlı filminden aktarılmıştır.

3 Bir saldırının şiddetini perdede daha iyi vurgulamak için aksiyon iki çekime bölünebilir. Bir yumruk ya da tekme atma aksiyonunu daha şiddetli gösterebilmek için bu yönteme başvurulabilir. Hareketin birinci bölümü orta çekimde son bölümü ise aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekimde görüntülenir. Böyle bir sahne çekilirken, yumruk atma iki kez kaydedilir. Daha sonra anlatıldığı gibi kurgulanır. İkinci çekimde, statik kamera konumu kullanılabilir (bu durumda oyuncu çerçevenin dışına düşer) ya da vuruşun

şiddetiyle acı içinde yere düşen kişiyle birlikte kamera çevrinme yapabilir. Engele çarpan bir araç için de aynı yöntem uygulanabilir.

-Bir kamyon avlunun tahta kapısına doğru hızla ilerler. Aksiyon genel çekimde görülür. Kamyon soldan sağa doğru hareket eder.

-Kapının genel çekimi. Kamyon çerçevenin solundan girer, kapıya hızla çarpar.

-Karşı açı. Genel çekim. Avlunun içinden kapının diğer tarafını görürüz. Kamyon kırılan kapıdan geçer ve hızla çerçevenin sağından çıkar.

Bilinen nedenlerden dolayı, bu aksiyonun kaydedilmesinde aynı anda üç kameranın kullanılması gerekir.

4 Savaşan grup ile kamera arasında süren bir aksiyon, ana olayın ara sıra görülmesine neden olur. Bu durum, arkada sürmekte olan ana aksiyona olan ilgiyi arttırır. Eğer savaşan kişiler, büyük bir savaşın taraflarından oluşan büyük bir gruba aitlerse, hem ortadaki grubun önünde hareket eden hem de bu grup ile kamera arasında geçen diğer savaşçıları da gösterebiliriz. (Eğer dar açık bir mercek kullanılırsa, ön plandaki savaşçılar netsiz olabilir.) Bu kişiler yürüyerek geçebilecekleri gibi, at üzerinde ya da bir araç üzerinde de olabilirler. Bunların ön planda fazla durmamaları, yerlerini hemen başka gruplara bırakarak çerçeve dışına çıkmaları gerekir. Hareket sadece tek yöne olmamalı, geçişler çerçevenin her iki tarafına da yapılmalıdır.

Eğer kavga sadece iki kişi arasında ise, kameranın önünde onları izleyenlerin hareketleri de gösterilebilirler. Bu düzenleme insanlar yerine bir grup hayvan içinde yapılabilir. Bu objelerce ana aksiyonun sürekli kesintiye uğraması alt açı ile daha da güçlendirilir. Ön plandaki aksiyon için insanlar ya da hayvanların yerine hareket eden bir araç da kullanılabilir (örneğin hızla dönen büyük bir tekerlek). Ön plana düzensiz biçimde statik nesneler yerleştirilebilir.

Kamera, dövüşen grubu izlemek için çevrinme ya da kayma yaparken, bu nesneler de çerçevenin önünden geçer.

5 Büyük savaş sahnelerinde, aksiyonun çok şiddetli olduğu kalabalık sahneler ile kahramanın ya da kahramanların çarpışma sahneleri dönüşümlü verilmelidir. Aksiyonun sunumu için baş vurulan genişleyen-daralan görüntüleme modeli, seyirciyi genelden özele ya da tam tersi bir değişim içine sokar. Bu yöntemle, ana karakterler genel manzarayla bütünleşir ve bütün ile olan bu ilişki daha güçlü bir kimlik kazandırma duygusu olarak değerlendirilebilir. Hem bu kalabalık sahneler, hem de kahramanların vurgulandığı sahneler, olayın temel amacını saptıracak şekilde gelişigüzel düzenlenmemelidir.

Küçük yan öyküler geliştirilmeli. Böylece, kendi içinde iyi düzenlenmiş bu sekanslar öykünün de gelişimini sağlar.

Görsel doruğa ulaşma

Kısa bir süre sonra şiddet dolu bir son ile bitecek tüm aksiyonlar, seyircinin de bu olasılığı sezinlediği durumlarda ardı ardına sıralanan kısa çekimlerle hızla sonuca doğru götürülebilir. Çekimler iki şekilde düzenlenebilir: 1. Çekimler, felaket öncesi gelişigüzel kısaltılabilir, 2. Çekimler doruk noktaya doğru düzenli şekilde gittikçe kısaltılabilir.

Burada, birkaç öykü çizgisi felaket öncesi tepkileri gösterebilmek amacıyla paralel kurgulanabilir. Düzensiz olarak kısalan sahneler için Robert Aldrich'in *Four For Texas* adlı filminden bir örnek verelim:

Çekim 102 Orta çekim. Frank Sinatra, at arabasının sürücü yerinde oturmaktadır. Yüzü kameraya dönüktür, var gücüyle dizginleri çekerken sağ ayağıyla da fren pedalına basmaktadır (21 kare).

Çekim 103 Fren pedalına basan ayağın yakın çekimi (22 kare).

Çekim 104 At arabasının tekerleğini sıkıştıran frenin yakın çekimi (32 kare).

Çekim 105 Kamera, en öndeki iki atı yakın çekimde çerçeveleyecek şekilde arabanın önünde geriye kayar. Atların arasından sürücü yerindeki Sinatra görülür (32 kare).

Çekim 106 Sinatra'nın ellerinin orta çekimi. Dizginleri geriye doğru kuvvetlice çekmektedir (31 kare).

Çekim 107 Yandan en öndeki iki atın başı. Kamera, atları orta çekimde çerçeveler ve onlarla birlikte sola doğru kayar (36 kare).

Çekim 108 Alt açıdan sola doğru koşan atların ayakları ve çıkardıkları tozlar. Kamera atların ayaklarını izler (46 kare).

Çekim 109 Üst açı. Kamera durağandır. Genel çekimde görünen at arabası, diyagonal bir yol çizerek çerçevenin soluna doğru yaklaşır (33 kare).

Çekim 110 At arabasının içi. Orta çekim. Çerçevenin sol tarafında görülen Dean Martin döner ve pencerenin ortasına yakın bir yerde bulunan bir kolu yakalar. Ölü şişman adam sağa yuvarlanır (35 kare).

Çekim 111 İçeriden pencerenin yan çekimi. Hızla akıp giden görüntüler (10 kare).

Çekim 112 Ölmüş şişman adamın yakın çekimi (12 kare).

Çekim 113 Dean Martin'in yakın çekimi. Kolu sıkıca kavrar. Araba sola doğru yatmaya başlar. Arabanın tabanı yükselerek tüm ekranı kaplar (14 kare).

Çekim 114 Çekim 102'deki gibi Sinatra'nın yakın çekimi. Araba sağa doğru devrilirken Sinatra ile birlikte çerçeveden çıkar (10 kare).

Çekim 115 Genel çekim. At arabası kameranın önünde ters döner. Sürücü havaya savrulur ve kameranın önüne düşer. Bir toz bulutu yükselir ve tüm çerçeveyi kaplar. Tozlar dağılmaya başlarken, oyuncuların ismi perdede görülmeye başlar. Çok uzak çekim.

Sahnenin yapısı, çekimlerin çok dikkatlice düzenlendiğini ortaya koymaktadır. Önce, sürücü dizginleri çekerken ve frene basarken görülür. Etkileri gözlenir. Araya sokulan arabanın genel çekiminde, araba viraja ulaşana dek hızında bir azalma olmaz. Sonra arabanın içindekilerin tepkileri izlenir. Son olarak da araba devrilmeye başlar (Çekim 113-114). Son çekim ise felaketi belgeler.

Çekimler oldukça kısadır ve çoğu bir saniyeden daha azdır. Uzunlukları gelişigüzeldir: 29-22-32-32-21-36-46-33-35-10-12-14-10 kare. Son dört çekim çok kısadır ve doruğa ulaşmadan önce tempoyu hızlandırırlar. Bu dört çekimin süresi, önceki çekimlerin yaklaşık yarısı kadardır.

Alfred Hitchcock'un *The Birds* filminden bir örnek, diğer bir olasılığı sergiler: Görsel doruğa ulaşırken gittikçe kısalan çekimler kullanmak.

Çekim 29 Melanie'nin bakış açısından park yerinin genel çekimi. Ön planda bir araba alev alev yanmaktadır. Arkasındaki araba da alev alır ve infilak eder. Arka planda bazı kişiler yangını söndürmek için koşuşturmaktadır. Sağdaki üçüncü araba da infilak eder. Sahneyi yoğun bir duman kaplar (73 kare).

Çekim 30 Kafenin penceresindeki Melani'nin yakın çekimi. Sol profilden görüntülenir ve aşağıya bakar. Arkasındaki iki adam sağ yukarıya bakarlar (20 kare).

Çekim 31 Benzin istasyonuna doğru akıp giden benzinin yakın çekimi. Alevler sokağın ortasında akan

benzinin üzerinde sağdan sola doğru ilerler (18 kare).

Çekim 32 Çekim 30'daki gibi Melanie'nin yakın çekimi. Tepkide bulunur (16 kare).

Çekim 33 Çekim 31'deki gibi alevlerin yakın çekimi. Kamera ilerleyen alevlerle birlikte çevrinir (14 kare).

Çekim 34 Çekim 30'daki gibi Melanie'nin yakın çekimi. Şimdi sağa bakmaktadır ve yüzünde korku vardır (12 kare).

Çekim 35 Benzin istasyonunun genel çekimi. Alevler benzin tanklarına doğru ilerlemektedir. Bir polis yaralı benzinci ve Mitch sola doğru kaçarlar (10 kare).

Çekim 36 Melanie'nin çekim 30'daki gibi yakın çekimi, sağa bakmaktadır (8 kare).

Çekim 37 Çekim 35'teki gibi benzin istasyonunun genel çekimi. Benzin tankları korkunç bir gürültüyle infilak eder. Alevler binalardan daha yükseğe çıkar (34 kare).

Kurgucu George Tomasini, düzenli olarak iki kare çıkartarak, patlama anına kadar gittikçe yükselen bir gerilim yaratmıştır. Kurgucu sadece üç çekim kullanmış, bunları da paralel kurgulamıştır. Yedi çekimle de filmin temposunu hızlandırmıştır. Çekimlerin her biri bir saniyeden daha kısadır: 20-18-16-14-10-8 kare. Sol çekim, saniyenin üçte biri kadardır. Burada, öznel bakış açısının nasıl kullanıldığına da dikkat edin. Melanie, ana karakterdir ve onun gözlerinden bu şiddetli sahneye tanık olunur.

Temponun gittikçe artan ivmesi, seyircide bir gerilime neden olmakta ve bu gerilim patlama ile düşmektedir.

Doruktaki olayı birkaç çekime bölmek

Seyircinin sonunu tahmin edebildiği sürprizsiz doruk olaylarında felaket, başlangıcından sonuna dek ayrıntılı bir şekilde gösterilebilir. Burada, olayları kışkırtan ve sonuçlarından acı duyan oyuncuların tepkileri ara kesmelerle verilebilir. Şiddetin yer aldığı en heyecanlı çekimler, en azından ikiye bölünmelidir. Eğer bu yıkım yavaş ve çok güçlü ise, olay mutlaka birkaç çekime bölünmelidir. Bu konuda verilen örnek, Michael McCarthy'nin *Operation Amsterdam* adlı filminden aktarılmıştır.

Çekim 1 Boy çekim Peter Finch bir kalıp dinamit fırlatır. Eva Bartok, hemen onun arkasında ayakta durmaktadır.

Çekim 2 Dinamit sokağı kapatan bir kamyonun altına girer. Yakın çekim.

Çekim 1 Eva Bartok ve Peter Finch geriye dönerler, koşarak bir dükkana girerler. Boy çekim.

Çekim 2 Kamyonun altının yakın çekimi. Bir asker sürünerek kamyonun altına girer ve dinamitleri almak için elini uzatır.

Çekim 3 Orta çekim. Peter ve Eva çerçevenin sağından girerler. Dükkanın içindedirler.

Çekim 4 Boy çekimi. Kamyon şiddetle infilak eder.

Çekim 5 Uzak çekim. Bir önceki çekimin aynı görüntü ekseninden. Yoğun bir duman gökyüzüne yükselir.

Çekim 3 Adam ve kız birbirlerine sarılırlar.

Çekim 5 Kamyonun parçaları yere düşmeye başlar.

Çekim 3 Adam ve kız birbirlerine sıkıca sarılmışlardır, kamera onlara doğru kayar ve yakın çekimde durur.

İMAK

Yönetmen bu heyecan dolu olayı üç ayrı çekime bölmekte tereddüt etmemiştir. Kamyonun patlaması ile dükkanın içindeki çiftin aksiyonu paralel kurgulanarak dinamik bir sonuç yaratılmıştır. Merak duygusu yaratmadaki ince düşünceye de dikkat edin: Peter ve Eva olay yerinden ayrılır ayrılmaz, patlama öncesi dinamiti almaya çalışan bir asker gösterilir.

Belki bir amatör yönetmen bu önemli sahneyi bölmede tereddüt edebilir. Ara vermeden olayın kendisini göstermeye çalışarak seyircinin bu olaydan alacağı zevki ve dinamizmi kısıtlar.

İkiye bölünen bir olay zamanı uzatabilir böylece gösterişli bir aksiyonu izlemenin görsel zevki seyirci için ikiye katlanabilir.

Bu konuda David Lean'in *The Bridge on the River Kwai* filminden köprünün havaya uçurulduğu final sahnesi örnek olarak seçilmiştir.

Çekim 133 Yukarıdan. Lokomotif sağdan çerçeveye girer ve ileride arka planda görülen köprüye doğru yol alır (2 saniye 11 kare).

Çekim 134 Alttan Nicholson'un (Alec Guinness) yakın çekimi. Bize doğru birkaç adım atar. Çok ağır yaralıdır. Başını yukarı kaldırır ve aşağıya düşerek çerçeveden çıkar (3 saniye 6 kare).

Çekim 135 Orta çekim. Nicholson'un gövdesi soldan çerçeveye girer ve patlatıcı mekanizmanın kolu üzerine düşer (26 kare).

Çekim 136 Uzak çekim. Ön planda Shears, Saito, Joyce ve Nicholson'un cesetleri vardır. Arkada ise köprü. Tren köprünün sağ tarafında ilerlemektedir. Köprünün ilk ayağında büyük bir patlama olur ve köprünün ortası çöker. Tren, yıkıntının kenarına ulaşana dek ilerler (4 saniye 4 kare).

Çekim 137 Warden ve Thai'li kızlar grubunun orta çekimi. Kızların bazıları ayaktadır. Hepsi aşağıya sağa bakarlar. Sonra ayağa kalkarlar (2 saniye 9 kare).

Çekim 138 Yay ve Shears'ın bulundukları yerden, nehir tarafından köprünün uzak çekimi. Lokomotif ve birkaç vagon nehre uçar (5 saniye 11 kare).

Çekim 139 Warden ve yanındaki grubun orta çekimi. Çekim 137'deki gibi. Koltuk değneğine dayanarak ayağa kalkar. Aşağıya sağa bakmaktadırlar (1 saniye 11 kare).

Çekim 140 Uzak çekim. Bir önceki çekimdeki grubun bakış açısından trenin bazı vagonlarının nehre battığı görülür (3 saniye 5 kare).

Çekim 141 Çekim 138'deki gibi alt çekim. Trenin son iki vagonu nehre düşer. Köprünün ikinci ayağında da patlama olur ve köprü tamamen yıkılır (3 saniye 10 kare).

Çekim 142 Ateşleyici kutunun yanında yatan Nicholson'un orta çekimi. Kompozisyon, çekim 135'teki gibidir (4 saniye 7 kare).

Çekim 143 Çekim 136'daki bakış açısı. Köprünün son parçaları da nehre düşer (7 saniye 20 kare).

Çekim 144 Clipton'un (James Donald) orta çekimi. Çerçevenin dışına sola bakmaktadır. O yöne doğru yürür ve kamera onunla birlikte uçurum kenarına gelene dek çevrinme yapar. Clipton durur ve "Delilik!' der (4 saniye 7 kare).

Çekim 145 Üst açı. Suyun kenarında kumsalda yatan dört ceset: Nicholson, Saito, Joyce ve Shears (3 saniye 1 kare).

Çekim 146 Kameranın önünde duran Warden'in orta çekimi. Çerçevenin dışına sağa bakar ve sonra arka plandaki Thai'li kızlara dönerek: "Bunu mutlaka yapmalıydım. Mutlaka..." "Onlar yaşayabilirdi" der. Bize doğru döner ve yine sağa bakar (16 saniye 18 kare).

Çekim 147 Çekim 140'daki bakış açısı. Yukarıdan patlamanın sonucu, Warden'in bakış açısından görülür (3 saniye 14 kare).

Köprünün patlaması üç ayrı açıdan çekilmiştir. Köprünün yıkılmasının başlangıcından sonuna dek bu çekimlerin her biri sadece ikişer kez kullanılmıştır. Köprünün tamamen yıkılması 28 saniye sürmesine karşın (kullanılan 6 parça), 136. çekimden 147. çekime kadar perdede 60 saniye 6 karelik film gösterilmiştir. Olay, Warden ve yanındaki Thai'li kızlar ile nehrin diğer tarafındaki doktor Clipton'un tepkileri gösterilerek uzatılmıştır. Olayın bu şekilde ele alınması daha zengin bir sunumun yaratılmasına neden olmuştur.

Hareketli sahnelerde yavaş ve hızlı çekim kullanmak

Sessiz sinema çağında kameranın normal hızının altında çalışması, kovalamaca ya da hareketli sahnelere daha dinamik bir etki kazandırmıştır. Bu buluş, bugün için de geçerlidir. Normal çekim hızı saniyede 24 karedir. Hareketli bir nesne, saniyede 16 karede çekilir. Normal hızda da gösterilirse, çekimi yapılan nesnenin görünüşteki hızı artacaktır.

Hareketli bir sahnenin çekimi sırasında bu yöntem kullanılırsa, örneğin deniz motorları, arabalar, atlı insanlar, koşan kalabalıklar için, daha dinamik bir görünüm elde edilir. Bu hilenin kullanımı sırasında çok dikkatli olmak gerekmektedir ve sık sık kullanılmamalıdır. Çünkü hareketlerdeki sarsıntılar komik de olabilir.

Eğer bu teknik komik amaçlar için kullanılacaksa, saniyede yaklaşık 8 kare çekmeye özen göstermek gerekir. Nesnenin hareketi çok artacaktır.

Yavaşlatılmış hareket ise, hareketi güçlendirmek için kullanılır. Yüksek bir yerden denize atayan bir dalgıç, önümüzden aşağıya yere doğru düşen bir nesne, yavaşlatılmış hareketle (slow motion) görüntülendiğinde, harekette normal hızda asla görülemeyecek bir zerafet (suya dalma ya da parçalanma sırasında) elde edilir. Yüksek bir kayalıktan atlayan bir kişi, denize düşen bir araç ya da büyük tahribatlara neden olan bir patlama gibi doruk sahneler, yüksek hızda görüntülenmeli, saniyede 24 kare hızda da gösterilmelidir. Böylece sahnenin önemi ve gücü daha da artacaktır .

Sinemada ölüm sahneleri de yavaş hareketlerle görüntülenmektedir. Akira Kurosawa *Seven Samurai* (Yedi Samuray) adlı filmi ile bu uygulamayı başlatmış. Örneğin Sam Peckinpah'ın *The Wild Bunch* adlı filminde yaptığı gibi çok ilginç ve rahatsız edici etkiler yaratılmıştır. Bu filmde, çok çılgın ve şiddetli bir silahlı çatışmada ölümler yavaşlatılmış hareketle gösterilmiştir.

Net izleme tekniği

Kamera kaydırma ya da çevrinme yaparken ya da oyuncular kameraya yaklaşırken ya da uzaklaşırken, kameranın izlediği ilgi noktasının yeri sürekli değişir. Bu da nesnenin net görülebilmesi için izleme sırasında netliğinin ayarlanmasını gerektirir. Bu iki yolla yapılabilir:

Elle ya da otomatik olarak. İlk yöntemde, kameranın yanında duran bir asistan istenilen şekilde netliği ayarlar. Ancak, netlik hem mekanik hem de uzaktan kontrol cihazı yardımıyla da uzaktan kontrol edilebilir.

Netliğin sürekli ayarlanmasını gerektiren dört temel durum vardır.

1. Kamera dekor içinde hareket ederken, hem durağan hem de hareketli nesneleri çekebilir. Kamera nesneye kayarak yaklaşabilir ya da uzaklaşabilir ya da sabit bir uzaklıktan nesneyi çerçeveleyerek onunla birlikte hareket edebi-

lir. 2. Çekim sırasında nesneler yaklaşıp uzaklaşırken kamera sabit kalır. 3. Kamera sabittir, ancak çekim sırasında değişik uzaklıktaki nesneler arasında yatay ya da dikey çevrinme yapabilir. Ya da her ikisini birlikte yapabilir. 4. Durağan kamera, sahne içinde hareketsiz kalan iki ya da daha fazla nesneyi netlik değiştirerek görüntüler. Set içinde stüdyo tabanı üzerinde, önceden belirlenmiş konumlar için doğru uzaklığı ayarlamada netlik asistanına yardımcı olacak görsel referanslar oluşturulmalıdır. Özellikle kaydırmanın başlangıç ve sonu ile aradaki bazı belirli noktaların uzaklıkları belirlenmelidir. Bu işaretler, tebeşirle ya da bantla yapılabilir. Kamera geriye kayarken oyuncu ya da oyuncuların kameraya olan uzaklıklarının korunmasında güçlüklerle karşılaşılıyorsa, T şeklindeki bir tahta kameranın üzerinde bulunduğu kaydırma arabasının önüne takılır. Bu araç, oyuncuların her zaman istenilen uzaklıkta tutulabilmeleri ve net görünebilmeleri için gereklidir.

Bazı çekimlerde, netlik kasıtlı olarak arka planda olabilir, sonra yeniden ön plana kaydırılabilir. Bu yöntemle yapılan netlik değişimi ile pek çok dramatik etki yaratılabilir.

25

KAMERADA KURGULAMA

Çağdaş film yapımcıları eski tiyatro sahnesi önü, yani tek kamera konumundan yapılan görüntüleme tekniğinin terk edilmesi sonucu unutulan uzun ana çekimleri, kamerada ya da bir başka deyişle film karesinde kurgulama tekniğine sahip konuma getirdiler. Bu yaklaşım, etkisine ulaşabilmek için görsel kesmelere değil, kameranın ve konunun hareketine güvenmektedir. Bu teknikle ilgili denemeler oldukça fazladır. Hatta bu denemeler o derece aşırıya varmıştır ki, Alfred Hitchcock *Rope* adlı uzun metrajlı filmini sadece on çekim kullanarak gerçekleştirmiştir.

Çekim öncesi planlama çok önemlidir

Kamerada kurgulama tekniğine uygun olarak yapılacak çekimler gelişigüzel ya da anlık esinlenmelere dayalı olarak yapılmamalıdır. Bu tür çekimler, kamera ile oyuncu hareketinin uyumunun sağlanması için dikkatli bir ön çalışmayı gerektirir. Bu çalışma kamera ekibi ile oyuncuların birlikte başarması gereken bir koreografi çalışması olarak da tanımlanabilir. Uyum tam olarak sağlandığında sonuç da ona göre güzel olmaktadır. Kesintisiz bir görüntü akışı, izleyicilerin tekniği hissetmemeleri ve oyuncuların rollerini daha iyi özümsemeleri, sahnenin tiyatrodaki gibi kesintisiz oynanması sonucunu doğurur.

Ancak özellikle sınırlı bütçeli yapımlar göz önüne alındığında bu tür çekimlerde yapılan hatalar çok pahalıya mal olabilir. Yinelenen çekimlerde harcanan film miktarı oldukça büyük boyutlara ulaşır. Bu nedenle çekim öncesinde yoğun provalar gerekli olmaktadır. Buna rağmen bir hata yapılırsa, akıllı bir yönetmen o noktada ana çekime yeniden bağlanmaya olanak sağlayacak bir cut-away çekim ile sorunu çözebilir.

İyi hazırlanmış bir oyuncu kadrosu ve kamera ekibi ile bir

sahnenin çekim hızı, aynı sahnenin bölümlere ayırma tekniği ile birçok çekimde görüntülenme çabasına göre daha etkilidir. Yayına hazırlanmak için sınırlı zamana sahip televizyon dizileri bu teknikten hatırı sayılır ölçüde yarar sağlamışlardır. Bununla birlikte en iyi yöntem, bilinen fiziksel kurgulama yöntemi ile görüntü karesinde kurgulama (uzun ve kesintisiz çekime dayalı) tekniğinin uyumlu bir şekilde birlikte kullanılmasıdır. Böylece, her iki kurgulama tekniğinden en üst düzeyde fayda sağlanmış olur. Her iki tekniğin de özünde birtakım sınırlamalar vardır. Görüntü dilini gerçekten iyi bilen bir yönetmen, istediğini en iyi şekilde anlatacak biçimde bu iki yöntemi birbirinin içine sindirerek birlikte kullanmayı becerir.

Görüntü karesi içi kurgulamada üzerinde durmayı gerekli kılan yedi temel teknik vardır:

1 Hareketler arasında duraklama,
2 Alan değiştirme,
3 Kameraya yaklaşma ve kameradan uzaklaşma,
4 Gövde konumunu değiştirme,
5 Çerçevede bir oyuncunun yerini bir başka oyuncunun alması,
6 Çerçevenin bölümleri arasında yer değiştirme,
7 Sayısal karşıtlıklar.

Hareketler arasında duraklama yapmak

Oyuncu ya da kamera bir alandan diğerine hareket eder, orada biraz duraklar, sonra üçüncü bir alana hareket eder ve durur. Eğer hareket sürekli ise (duraklamalarla kesintiye uğramamışsa) çekim boyunca meydana gelen görsel değişikliklerin sayısının önemli olmadığı, seyircinin de bunları değerlendirecek ve algılayacak zamanı bulamadığı bir izleme çekimi elde edilir. Kullanılan her yeni kamera ya da oyuncu konumu, görüntüde algılanacak kadar sabit kalmalı, bir sonraki alana hareket etmeden önce yeterince takdim edilmelidir.

Alan değiştirmek

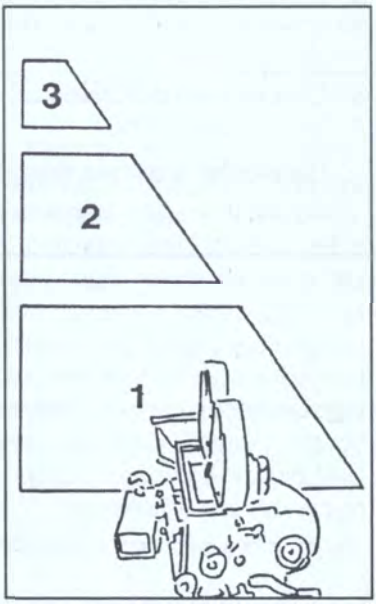
Sinema salonunda perdenin konumu her zaman sabittir. Üzerindeki görüntüleri sanki bir açıklıktan izleriz. Eğer söz konusu açıklık sabit kalırsa (sabit kamera), arka plan hep aynı olacak ve hep sabit bir bakış noktasından görünecektir.

Kamerada kurgulanan çekimlerde, bu durum bir tür sınırlılık ifade eder ve kısa bir süre sonra da sıkıntı vermeye başlar. Arka plan, oyuncuların mekan içinde hareket ettiği izlenimini verebilmek için değişmelidir. Bunun sağlanması için alan değiştirme;

1 Kameranın durağan kalmasıyla,
2 Kameranın çevrinmesiyle,
3 Kameranın kaymasıyla başarılır.

Örnek 1

Durağan kamera için alanlar, arka plana doğru derinlemesine düzenlenmiştir (Şekil 25.1). Ön plan alanı, orta alan, arka plan alanı gibi.



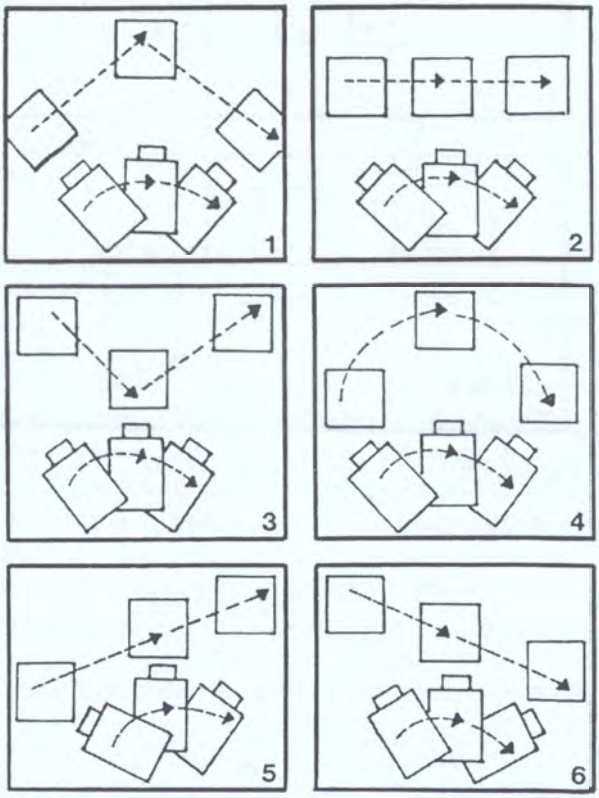
Şekil 25.1 Sabit kameranın önünde derinlemesine üç aksiyon alanı düzenlenebilir.

Örnek 2

Şekil 25.2'de de gösterildiği gibi, eğer çevrinme hareketi kullanılırsa aksiyon alanları arasındaki ilişkiler değişebilir.

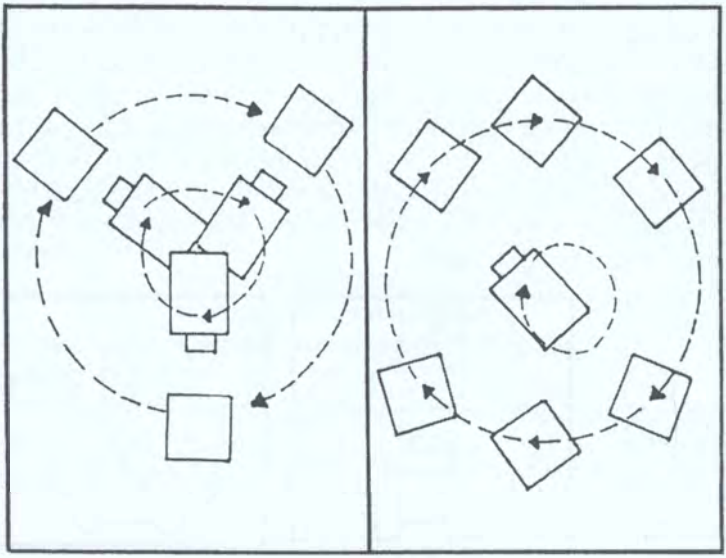
Şekil 25.2'de görülen yarım daireden az çevrinmeler elverişli uygulamalar sunar. Birinci örnekte üç alan, kameranın çevresinde ve kameraya eşit uzaklıklarda bir yarım ay şeklinde düzenlenmiştir. Böylece çevrinme anında hareket eden nesnenin kameraya olan uzaklığı sabit tutulmuş olur. İkinci, üçüncü ve dördüncü örneklerde, alanlardan iki tanesinin kameraya uzaklığı eşittir, ancak üçüncü alan diğerlerine göre kameraya daha yakın ya da daha uzaktır.

Beşinci ve altıncı örnekteki aksiyon alanlarının her birinin kameraya uzaklığı farklıdır.



Şekil 25.2
Kamera çevrindiğinde aksiyon alanları arasındaki ilişki de değişir.

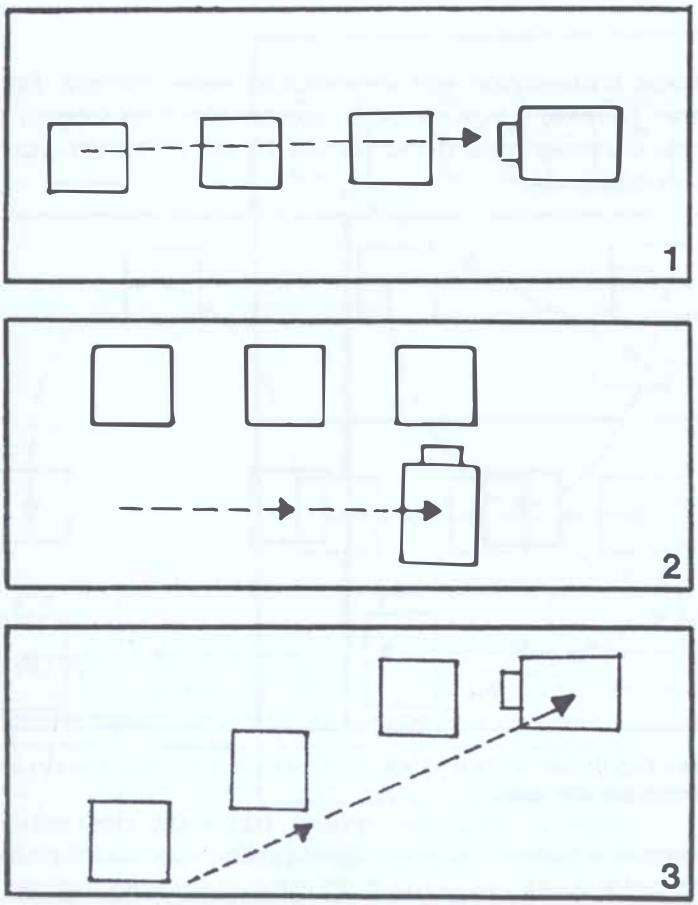
Eğer tamamen dairesel bir çevrinme hareketi isteniyorsa, aksiyon alanları da dairesel bir çizgi üzerine yerleştirilmelidir (Şekil 25.3).



Şekil 25.3 Çevrinen kameranın etrafında çeşitli aksiyon alanları yerleştirilebilir.

Örnek 3

Bir alandan diğerine kayan kameranın önündeki aksiyon alanları düz bir hat boyunca yerleştirilmiş olabilir. Veya düzensiz bir diziliş de söz konusu olabilir. Düz bir hat kullanıldığında üç durumdan söz edilebilir (Şekil 25.4).

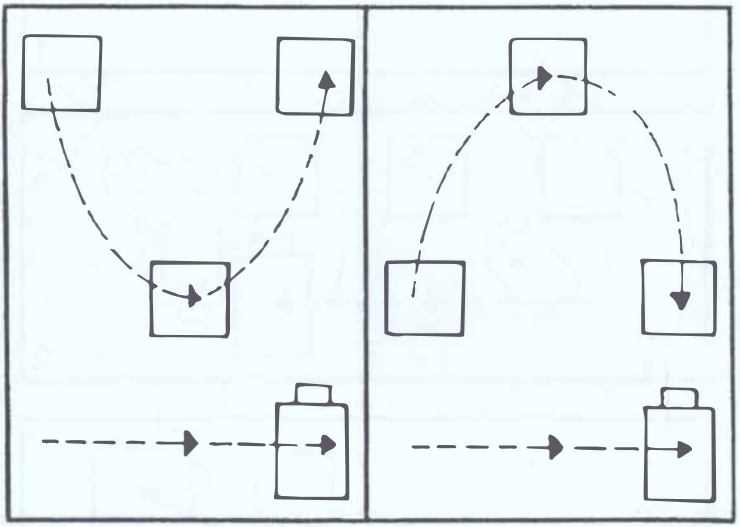


Şekil 25.4 Hareketli kamera aksiyon alanları üzerinde kayabildiği gibi, yatay ya da çapraz bir hat boyunca paralel de hareket edebilir.

Birinci durumda, kamera üç alanın üzerinden geçerek ileriye ya da geriye hareket edebilir. Bu örnekte gösterilen tüm alanlar, kameranın yaklaşma ya da uzaklaşma hareketine bağlı olarak çekimin ya başlangıcı ya da sonu olabilir.

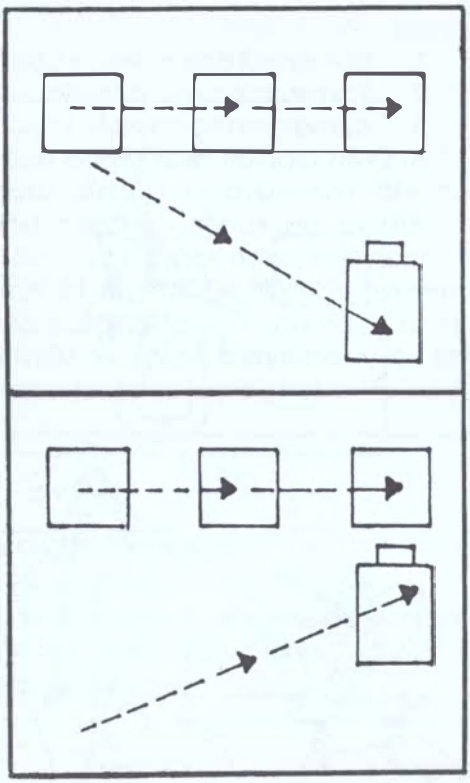
İkinci ve üçüncü örneklerde, alanlar kameraya paralel

olarak kameradan eşit uzaklıklarda yerleştirilmiştir. Kameranın hareket çizgisine bağlı olarak alanların üçgen şeklinde düzenlenmesi daha değişik bir görsel sunum yaratabilir (Şekil 25.5).



Şekil 25.5 Üçgen şeklinde düzenlenen aksiyon alanları kameranın izleme hareketiyle kaydedilir.

Bir oyuncu durağan kamera karşısında derinlemesine hareket ediyorsa bununla ilgili uygulamalar oldukça sınırlıdır. Şekil 25.6A'da gösterildiği gibi, geometrik figürler bu tekniğe çok uygundur. Örneğin; oval, üçgen ve U şekiller. Oyuncular üçgen bir hat üzerinde kameraya doğru yaklaşarak ya da ondan uzaklaşarak hareket eder. Kamera oyuncunun alanlar arasında izlediği düz hareket çizgisine diyagonal bir hareketle yaklaşır ya da uzaklaşırsa, kamera-oyuncu arasındaki mesafe değişir (Şekil 25.6).



Şekil 25.6 Aksiyon alanları düz bir hat oluşturacak biçimde yerleştirilmiştir. Kamera çapraz bir hareketle bu aksiyon alanlarına yaklaşır ya da uzaklaşır.

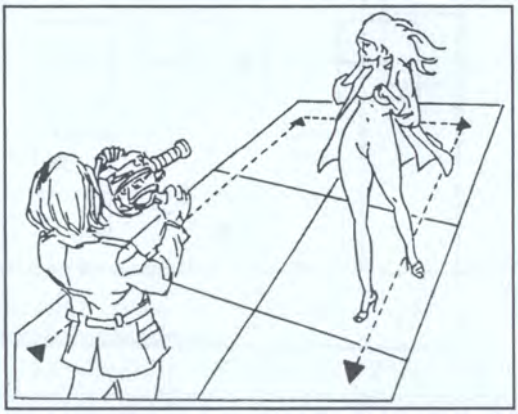
Aksiyon alanları yüksekte de olabilir. Böylece, kamera bu alanları görüntüleyebilmek için yukarı-aşağı çevrinebileceği gibi dikey yükselebilir ya da yatay çevrinme ve kayma yapabilir. Bir diğer olasılık ise çekim sırasında kameranın hareketinin tersine dönmesidir. Böylece alanlardan biri ya da ikisi iki kez kullanılır.

Kameraya yaklaşmak ve kameradan uzaklaşmak

Derinlemesine hareket bu basit tekniğin anahtarıdır. Değişik uygulamalar, ön plandan arka plana ya da tam ters yönde hareket edilerek başarılır. Bu hareket;

1 Durağan kamera ile,
2 Kameranın çevrinmesi ile,
3 Kameranın kayması ile kaydedilir.

Aksiyon alanları arka plana doğru düz bir hat şeklinde ya da kameraya diyagonal uzanabilir. Ancak grubun büyük ya da küçük olmasına bakılmaksızın, bu grubun içinden bir kerede sadece bir oyuncu bir alandan diğerine hareket edebilir. Bu, önemli bir noktadır. Diğer oyuncular kendi yerlerinde kalırlar. Böylece alan değiştirmeler, anlatımı ve yakalanması kolay ve izleyici için de izlenmesi yorucu olmadan gerçekleştirilmiş hareketler olurlar.



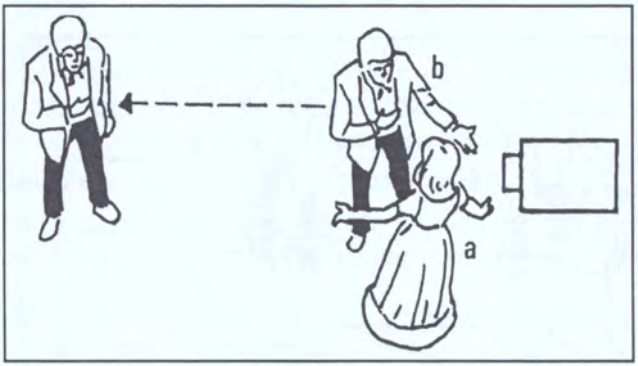
Şekil 25.6A Tek bir oyuncu arka plana giderek ve kameraya doğru yaklaşarak derinlemesine hareket eder. Oyuncu U şeklinde bir yol izlemiştir.

Örnek 4

Durağan kamera konumları derinlemesine hareket uygulamaları için geniş olanaklar sağlar. Birçok görsel düzenleme söz konusudur.

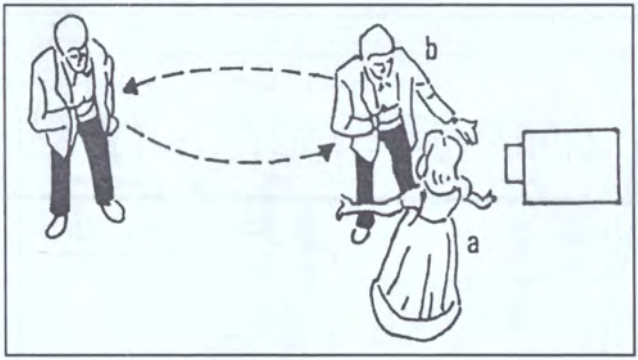
İşte iki oyunculu basit örneklerden bazıları:

Her iki oyuncu da, A ve B, ön plandadır. B arka plana hareket eder. A, ön planda kalır (Şekil 25.7).



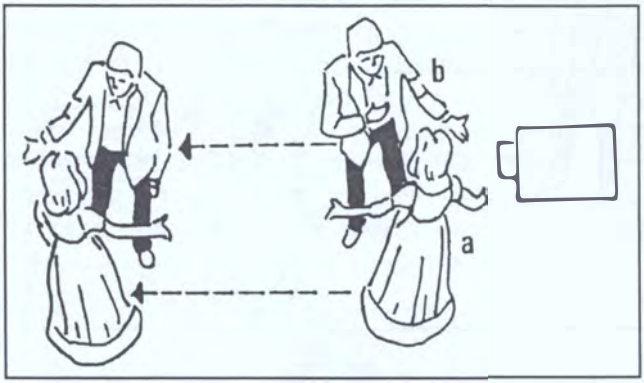
Şekil 25.7 Derinlemesine hareket: Her iki oyuncu da ön plandadır. B arka plana hareket eder.

Her iki oyuncu da ön plandadır. B arka plana hareket eder ve bir süre sonra ön plana geri döner (Şekil 25.8).



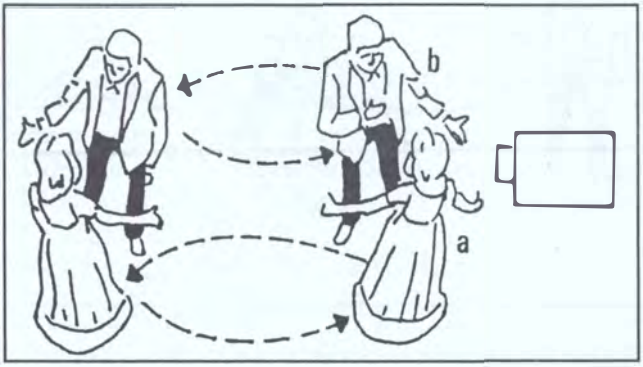
Şekil 25.8 Her iki oyuncu da ön plandadır. B arka plana gider geri döner.

Her iki oyuncu da ön plandadır. B, arka plana hareket eder. Sonra A ona katılır (Şekil 25.9).



Şekil 25.9 Her iki oyuncu da ön plandadır. Biri arka plana gider, diğeri de onu izler.

Her iki oyuncu da ön plandadır. B, arka plana hareket eder, bir süre orada kalır, sonra ön plana geri döner. Bu kez B ön planda kalırken, A arka plana gider. Sonra A ön plana geri döner (Şekil 25.10).



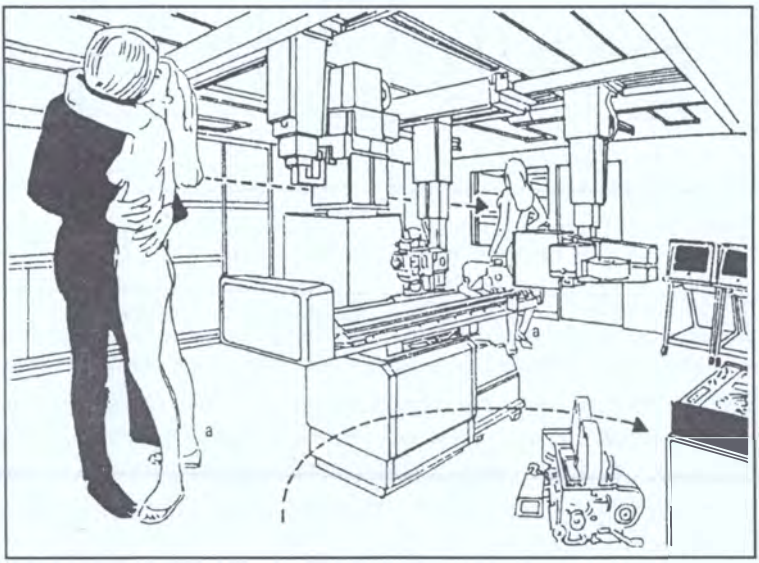
Şekil 25.10 Her iki oyuncu da ön plandadır. Her ikisi de sıra ile arka plana gider, sonra geri dönerler.

Örnek 5

Kamera çevrinme hareketiyle bulunduğu noktaya teğet geçen bir hat üzerindeki iki aksiyon alanını kolayca birleştirebilir. Kameraya yakın oyuncu arka plana doğru giderken kamera da onu çevrinmeyle izler. Hareket aynı çekim içinde tersine de olabilir. Oyuncu ön plana döner. Bu durumda, kamera bir de ters yöne çevrinir.

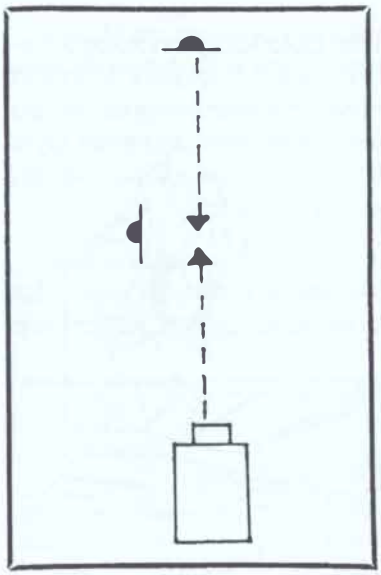
Örnek 6

Hareketli bir oyuncuyla birlikte ileri ya da geri kayan bir kamera çok sayıda görsel düzenlemeye olanak sağlar. İşte bazı örnekler:

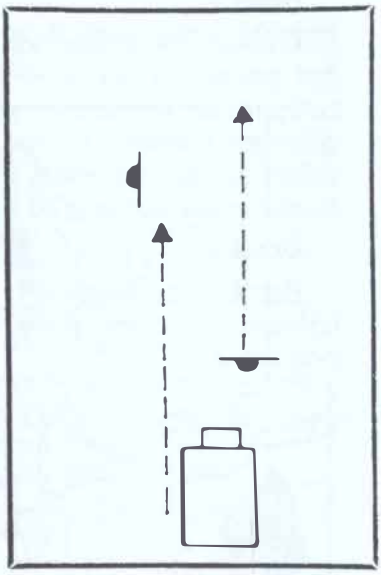


Şekil 25.11 Kamera çevrinmeyle bulunduğu yere teğet geçen bir hat üzerinde bulunan iki aksiyon alanını birleştirir.

Hareketsiz oyuncu, kamera ile arka plandaki diğer oyuncu arasına yerleştirilmiştir. Arka plandaki oyuncu yarı yolda duran oyuncuya doğru ilerlerken kamera da onlara doğru kayarak yaklaşır (Şekil 25.12).



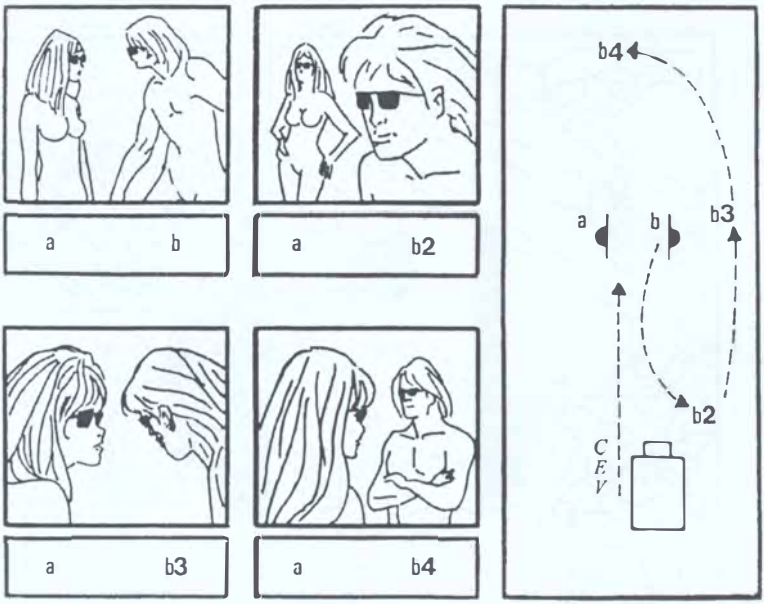
Şekil 25.12 Hareketsiz oyuncu, kamera ile arka plandaki diğer oyuncu arasına yerleştirilmiştir. Arka plandaki oyuncu diğer oyuncuya yaklaşırken kamera da onlara doğru yaklaşır.



Şekil 25.13 Hareketli oyuncu, kamera ile arka plandaki oyuncu arasına yerleştirilmiştir. Kamera hareketli oyuncu ile birlikte arka plandaki hareketsiz oyuncuya yaklaşır.

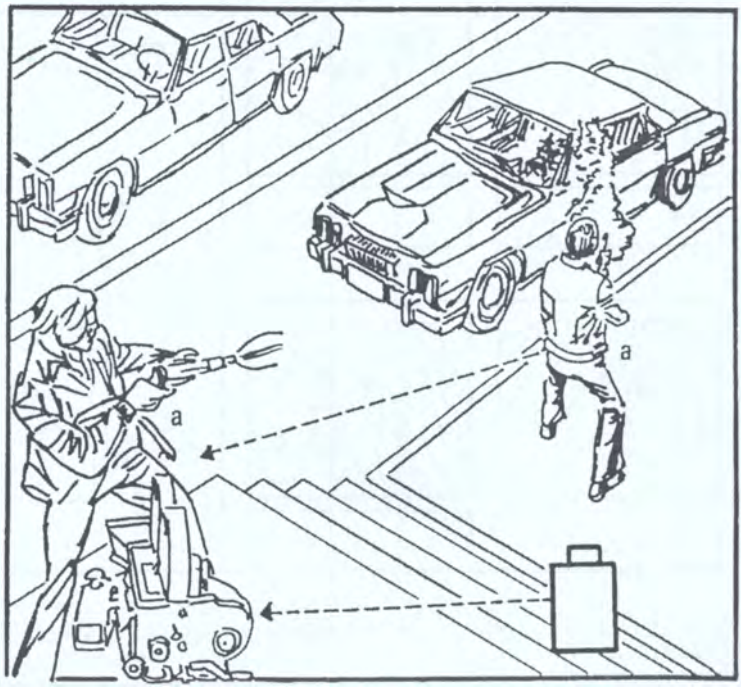
Hareketli oyuncu, kamera ile arka plandaki hareketsiz oyuncu arasına yerleştirilmiştir. Ön plandaki oyuncu ve kamera birlikte arka plana hareket edip hareketsiz oyuncuya yaklaşırlar (Şekil 25.13).

Kameranın bütün çekim boyunca hareketli olmasına da gerek yoktur. Sadece, özellikle vurgulanması gereken bölümlerde hareketli olması yeterlidir (Şekil 25.14).



Şekil 25.14 Kamera çekimin bir bölümünün vurgulanması için hareket edebilir.

Çekim iki oyuncunun bel çekimiyle başlar. Birbirleri ile konuşmaktadırlar. B, sonra kameraya yaklaşır ve çerçeve A-B^2 kompozisyonunu alır, B geriye dönüp tekrar A'nın yanına giderken kamera da onu izleyerek kayar ve her ikisini yakın çekimde çerçeveleyecek şekilde durur AB^3. B, daha sonra da arka plana hareket eder ve görüntü kompozisyonu A-B^4 konumunu alır. Her iki yana kayarak hareket eden kamera hareketsiz oyuncuyu görüntü dışında bırakır (Şekil 25.15).

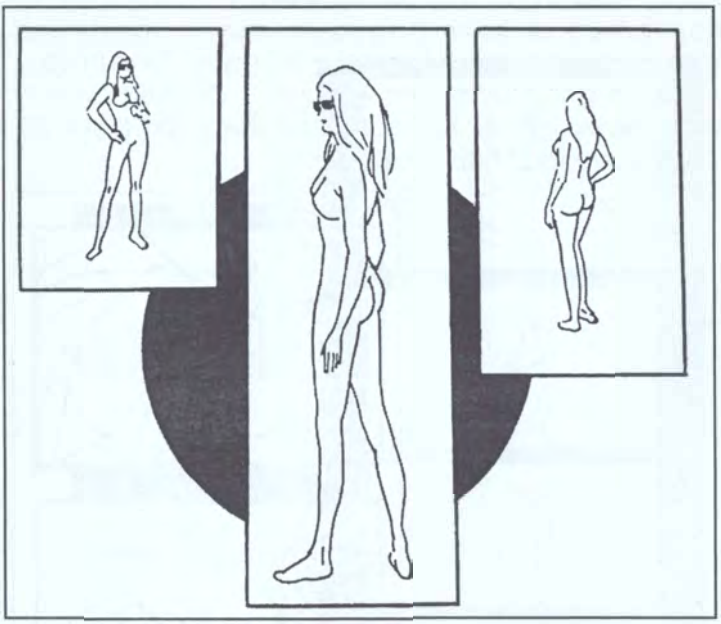


Şekil 25.15 Hareketli oyuncuyu takip ederek yana kayan kamera durağan görüntü öğelerini çerçeve dışı bırakır. Bu örnekte duran araba çerçeve dışı kalır.

Şüphesiz ikiden fazla oyuncu ile daha farklı uygulamalar yapmak mümkündür. Hareketli oyuncuyu takip etmek yerine, kamera hareketsiz bir grup üzerinde de kalabilir. Böyle bir durumda, kamera kayma hareketiyle bu grubun her üyesini yaklaşıp uzaklaşarak yakından tanıtabilir.

Gövde konumunu değiştirmek

Tiyatroda olduğu gibi, sinema perdesinde de oyuncunun gövde konumu hem güçlü hem de güçsüz olabilir (Şekil 25.16).



Şekil 25.16 Kamera tarafından kaydedilen üç temel gövde konumu.

Yüzü kameraya dönük bir kişinin önden görünümü, "açık" konum diye bilinir. Yandan görünüm, "nötr" bir görüntüdür. Eğer oyuncunun sırtı kameraya dönükse, bu "kapalı" konum diye adlandırılır.

Dramatik yönden yüzün kameraya dönük olduğu açık konumlar en güçlü olanıdır. Arkadan görünüm ya da kapalı konum daha zayıf bir etki gücüne sahiptir. (Bu saptama sahnenin genel atmosferi açısından ikinci planda kalabilir. Örneğin, aksiyon içinde sırtı dönük olarak gösterilen bir oyuncu, kimliğinin gizlenmesi nedeniyle ilgi noktası olabilir.)

Gövde konumundaki değişim, sahne içinde bir konum değişimi ile birlikte olduğunda çok daha etkili olur. Örneğin gövde konumundaki değişim, yürümeyle bütünleştirilebilir

de. Böylece, doğallık duygusu korunur ve yönetmenin bilinçli olarak yaptırdığı bu hareketleri seyirci farketmez.

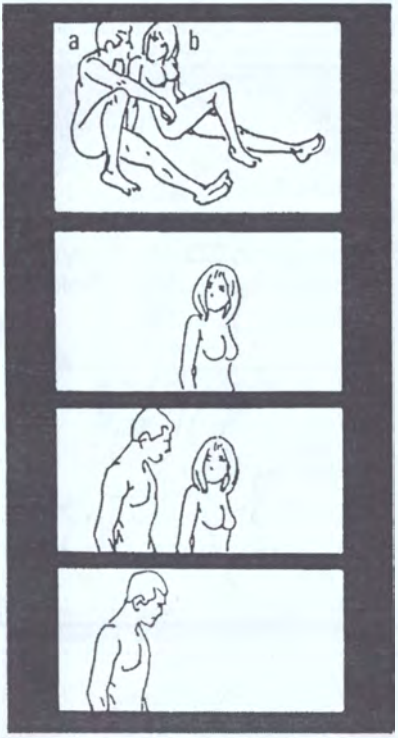
Bazen görüntüdeki her iki oyuncu derinlemesine hareket ederek görsel kompozisyonu değiştirir (Şekil 25.17). Önemli oyuncu önce hareket eder.



Şekil 25.17 Hareketsiz kamera, oyuncuların karşı açı konumlarını onların ön plandan arka plana ya da tam ters yöne yaptıkları hareketle elde eder.

Her iki oyuncunun dış karşı açı ile görüntülenmesini sağlamak için kesmeye başvurmak yerine, karşı açı oyuncuların çekim sırasında yapacakları hareketle gerçekleşebilir. Gövde konumundaki değişim, yönde ve düzeyde bir değişim demektir. Oyuncu yatarken doğrulur, diz çöker, oturur ya da ayağa kalkar. Bu düzeyler, kendisine eşlik

eden oyuncunun hareketleri ile bütünleştirilerek görsel açıdan göze hoş görünen dikey hareketler oluşturulur (Şekil 25.18).



Şekil 25.18 Oyuncuların sayısal karşıtlık yaratan dikey hareketleri.

Çekim her iki oyuncu ile başlar (A ve B). B yükselirken kamera da dikey çevrinerek sadece onu çerçeveler. A da arkasından yükselir ve çerçevenin altından görüntüye girer. Şimdi her iki oyuncu da ayaktadır. Sonra, B diz çökerek görüntüden çıkar. Çerçevede A kalır.

Çerçevede bir oyuncunun yerini bir başka oyuncunun alması

Bu teknik, sabit kamera konumunun kullanılmasını gerektirir. İşin püf noktası, çerçevenin belli bir bölümünde bulunan bir oyuncunun yerini bir diğer oyuncunun alması-

dır. Bu olurken görüntüdeki diğer oyuncular hareket etmezler.

Bilindiği gibi görüntü karesi iki ya da üç dikey bölüme ayrılmıştır. Hareket ise ön ya da arka düzlemlerde olur. Yer değiştirme kendi etkisini başarabilmek için bu faktörleri kullanır.

Örnek 7

A ve B, ön planda profilden görünürler. B, döner ve sağdan çıkar. Sonra, C aynı taraftan girer ve çerçevede B'nin boşalttığı bölümü doldurur. A, çerçevenin aynı bölümünde kalır (Şekil 25.19).



Şekil 25.19 Boşaltılan bölümün doldurulmasında basit bir yöntem: Bir oyuncu görüntüden çıkar ve yerine bir başka oyuncu gelir

Örnek 8

Bir başka oyuncunun yerini alma derinlemesine de olabilir ve kolayca da uygulanabilir (Şekil 25.20).



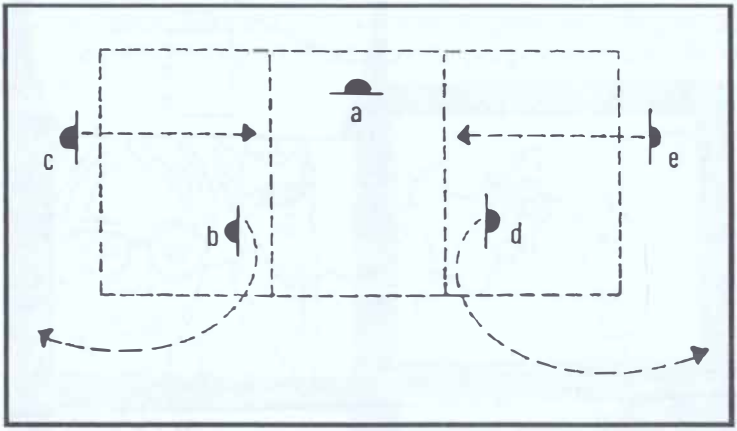
Şekil 25.20 Görüntü derinliğinde sağlanan bir başka oyuncunun yerini alma uygulaması.

Çekimin başında, A ve B ön planda ve yüzleri kameraya dönüktür. A, soldan görüntüden çıktığında arkasında duran C ortaya çıkar. C, arka planda kalabileceği gibi yaklaşarak B'nin yanına da gelebilir.

Örnek 9

Çerçevenin üçe bölünmesi ile elde edilen görsel düzenleme, lider konumundaki bir kişinin diğer kişilere emirler vermesini en iyi şekilde ifade eder.

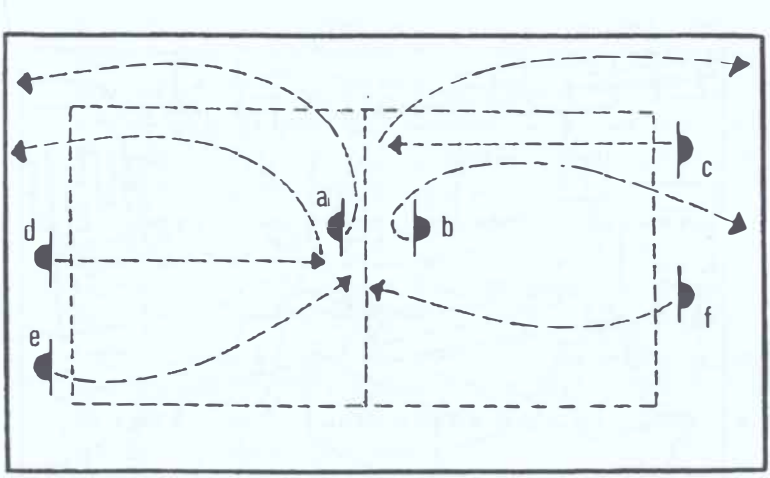
Lider konumundaki oyuncu çerçevenin merkezine yerleştirilir. Diğer oyuncular, liderin her iki yanından çerçeveye girip çıkarak birbirleri ile yer değiştirirler (Şekil 25.21).



Şekil 25.21 Çerçevenin bir yanındaki oyuncular diğerleri ile yer değiştirirlerken ortadaki oyuncu çekim boyunca sabit kalır.

Örnek 10

Sadece çerçevenin iki bölümü kullanılarak oyuncuların sıra ile birbirlerinin yerini alması çok daha ayrıntılı bir çalışmayı gerektirir (Şekil 25.22).

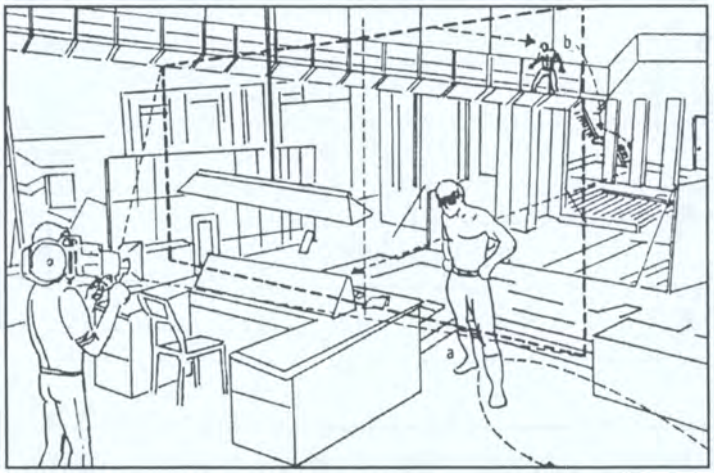


Şekil 25.22 Son iki oyuncu dışında bütün oyuncular yer değiştirirler.

Çekimin başında, görüntüde A ve B vardır. B ayrılır,yerine C gelir. Sonra A çıkar, D onun yerini alır. Sonra da D görüntüden çıkar, yerine E gelir. C, F ile yer değiştirirken E görüntüde kalır.

Örnek 11

Yer doldurma sadece iki oyuncuyla yapıldığında değişik uygulamalar söz konusudur. Oyunculardan biri çerçeveye girip çıkarken diğeri sürekli görüntüde kalır. Bu tekrarlanır, sonra tersine çevrilir. Diğer bir uygulama biçiminde ise oyuncu sağdan çerçeveye girer, görüntünün ortasında bir süre durur, sonra sağdan çıkar. İkinci oyuncu soldan çerçeveye girer, ortada bir süre durur, sonra soldan çıkar. İlk oyuncu tekrar sağdan girer. Bu döngü birçok kez yinelenebilir. Bir değişiklik yapmak istendiğinde çerçeve üçe bölünüp bu işlemler görüntü derinliği hesaba katılarak düzenlenebilir. Bu tekniğin uygulandığı bir örnek görelim. Şekil 25.23, sahnenin geçeceği dekoru göstermektedir.



Şekil 25.23 Sahnede derinlemesine üç alan kullanılmaktadır.

Tüm aksiyon bir tek çekimde ve sabit bir kamera ile görüntülenir. Kullanılan teknikler aşağıda açıklanmaktadır.

Çekimin başında setin görünümü şöyledir: Ön planda bir çalışma masası, üzerinde kağıtlar ve paftalar. Yukarıda ön planda bir lamba, sönüktür. Solda arka planda dikey bir merdiven ve onun bağlandığı bir asma merdiven, arkadaki alanın ortasında blok halinde sütunlar. Sağ arka planda ise kapalı bir kapı bulunmaktadır.

Sahnenin aksiyonu şöyledir. Kamera sabit bir konumdadır.

1 Ön plandaki lamba yakılır.
2 Sonra A sağdan (ön plandan) çerçeveye girer ve masanın üzerindeki kağıtlarla ilgilenmeye başlar.
3 B, A'ya hissettirmeden sol arka plandan asma merdivene çıkar ve eğilerek aşağıya bakar.
4 A, sağdan görüntüden çıkar.
5 Arka planda, B doğrulur, merdivenlere yönelir ve aşağıya iner ve sütunların arkasında gözden kaybolur.

6 A, sağdan elinde deri bir çanta ile yeniden çerçeveye girer. Kağıtlardan bazılarını alıp çantasına koyar ve sağdan görüntüden çıkar.

7 Bir an için hiçbir hareket görülmez, sonra ön plandaki lamba söner. Lamba görüntü dışına çıkan A tarafından söndürülmüştür.

8 B, sütunların arkasından çıkar, çerçevenin solundan sessizce bize doğru uzaklaşır. Yakın çekim ölçeğine ulaştığında, arka planın aydınlık olması nedeniyle siluet görünür. Pardösüsünden bir el feneri çıkarır. Fenerin ışığı yardımıyla, arka planda sağdan bir masanın üzerindeki kağıtları incelemeye başlar.

9 Birdenbire arka planda sağdan bir kapı açılır ve iki güvenlik görevlisi içeri girer.

10 Ön planda solda bulunan B, hemen el fenerini söndürür ve yere çömelerek görüntüden çıkar.

11 Sağda arka plandaki güvenlik görevlileri çok güçlü bir lambayla asma merdiveni tararlar, daha sonra ışığı kameranın objektifine çevirip söndürürler. Sonra da geldikleri gibi sağ arka plandan çerçeveyi terk ederler.

12. B kalkar, soldan, ön plandan çerçeveye yeniden girer. Masanın üzerinden bazı kağıtlar alıp soldan görüntüden çıkar.

Burada, sahnenin ön ve arka planının aksiyonlar yardımıyla nasıl derinlemesine kullanıldığına dikkat edin. Ayrıca, A'nın sürekli olarak çerçevenin sadece sağ bölümünde, B'nin ise çerçevenin sol bölümünde hareket ettiğine de dikkat edin.

Bu sahnede, dört öğe yardımıyla oniki aksiyon parçası gerçekleştirilmiştir:

1 Işık: Çekimin başında yakılmış ve çekimin ortasında söndürülmüştür.

2 Oyuncu A: İki kez çerçeveye girip çıkmıştır. Her defasında da ön planda ve çerçevenin sağ bölümünde hareket etmiştir.

3 Oyuncu B: Çerçeveye sol arka plandan girmiş, merdivenlerden inerek bir engelin arkasına saklanmış, sonra gizlendiği yerden çıkarak (hâlâ çerçevenin sol tarafındadır) ön plana doğru yaklaşmış, çerçevenin alt kenarından görüntüden çıkmış, sonra tekrar girmiş ve en sonunda da soldan çerçeveyi terketmiştir.
4 Güvenlik Görevlileri: Bunlar sadece arka planda ve çerçevenin sağ bölümünde hareket etmiştir.

Çekimin ilk yarısında, A'nın ön plandaki aksiyonları B'nin arka plandaki hareketleri ile kontrast oluşturur. B, ön plana geldiğinde, aynı teknik bu kez B ile arka plandaki güvenlik görevlileri arasındaki ilişki için kullanılır. Çerçevenin sağ ve sol bölümleri de dönüşümlü olarak derinlemesine kullanılmıştır.

Ayrıca, ön plandaki lambanın yakılıp söndürülmesi sahneye görsel bir çeşni katmış ve sahnenin atmosferini de güçlendirmiştir.

Çerçevenin bölümleri arasında yer değiştirmek

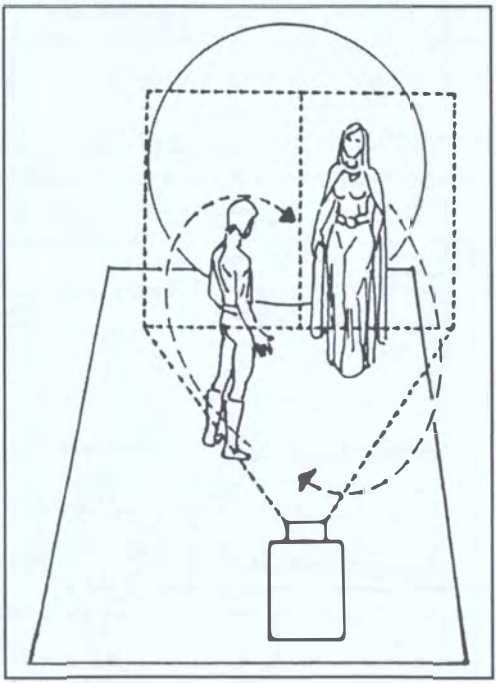
Görsel düzenlemeler, özel bir neden olmadıkça hep aynı kalmamalıdır. Eğer tek düzelikten kaçınılmak isteniyorsa, uzun ana çekimlerin içinde kamerada kurgu tekniğine uygun olarak görüntüsel değişimler yaratılmalıdır. Sabit kompozisyonlar, önemli anlar, aksiyonlar ya da vurgulanması gereken konuşmalar gibi sınırlı sayıdaki durumlar için söz konusu olabilir.

Eğer anlatım olanakları genişletilmek istenirse, hem kamera hem de oyuncu hareketleri önem kazanır.

En basit yöntem, çerçevenin bölümleri arasında yer değiştirmektir. Sağdaki oyuncu sola, soldaki oyuncu sağa geçer. Bu değişim her iki oyuncunun da aynı anda yapacakları hareketle olabildiği gibi, sadece birinin hareketi ile de gerçekleşebilir. İkinci durumda kamera hareketi gerekir.

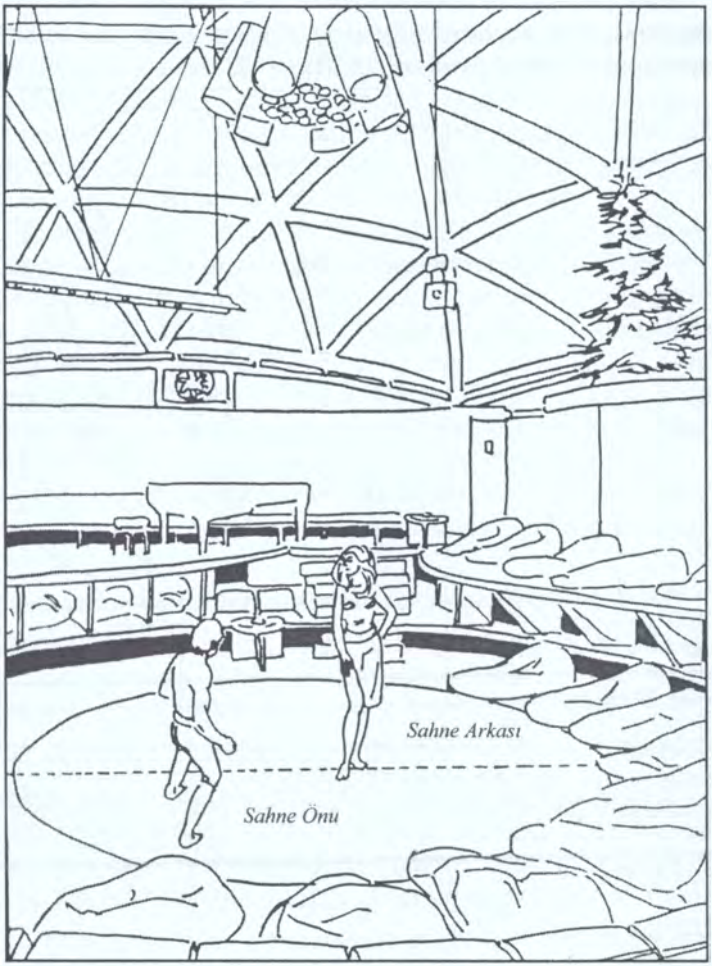
Her iki oyuncu, çerçeve içinde bulundukları bölümü değiştirmek için hareket ettiklerinde çerçevenin karşı tarafına geçerler.

Eski bir tiyatro geleneğinde de olduğu gibi, önemli oyuncu, her zaman diğer oyuncuya göre azıcık sahne yukarısına yerleştirilir (Şekil 25.24)



Şekil 25.24 Oyuncular karşı tarafa geçerek çerçeve içinde bulundukları bölümleri değiştirirler. Güçlü oyuncu diğerine göre sahne yukarısındadır.

Sahne yukarısına yerleştirilen oyuncunun yüzü, diğerinin ise sırtı seyirciye dönüktür. Kamerayı seyirci yerine koyduğunuzda, siz de sinemada aynı konumda olursunuz. Güçlü görünüş, gövde konumunun açılıp kapanmasıyla değişebilir (Şekil 25.25).

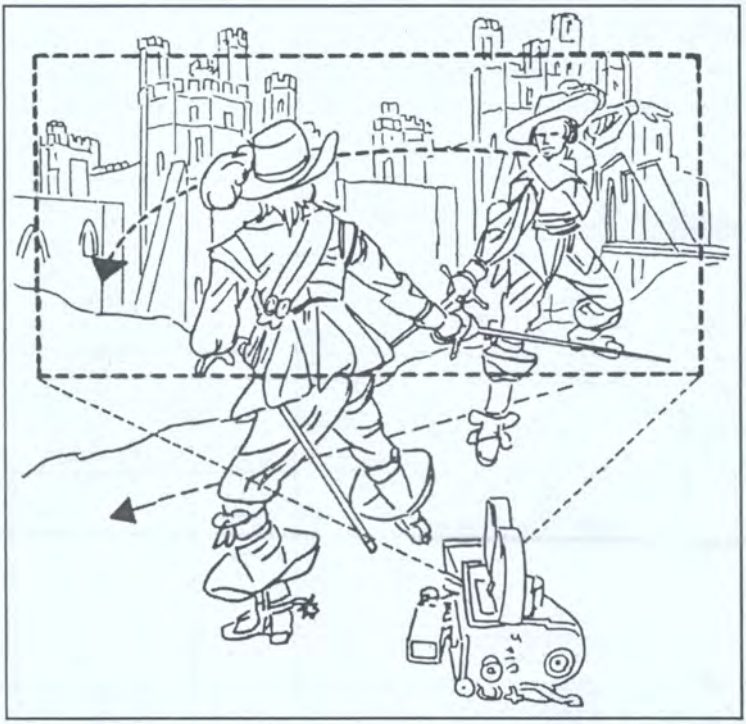


Şekil 25.25 Sahne yukarısındaki oyuncunun yüzü, diğer oyuncunun ise sırtı kameraya dönüktür. Güçlü görünüş, gövde konumunun açılıp kapanmasıyla değişir.

Bu durum, sabit kamera konumuyla perdede çok iyi işlenir. Ancak, oyunculardan biri görüntü dışına çıktığında, hâlâ oyuncu güçlü kişi olur. Eğer kamera ayrılan oyuncuyu

izlerse, bu kez o oyuncu güçlü konuma gelir. Güçlü oyuncu sahnedeki diğer oyuncunun karşı tarafına geçeceği zaman, o oyuncu oturma konumunda olmadıkça ön tarafından geçmelidir. Nedeni çok basittir. Ana oyuncu diğer oyuncunun arkasına geçerse bu oyuncuyu izleyen seyircinin gözleri o noktada genellikle sabit oyuncuda takılıp kalmaktadır.

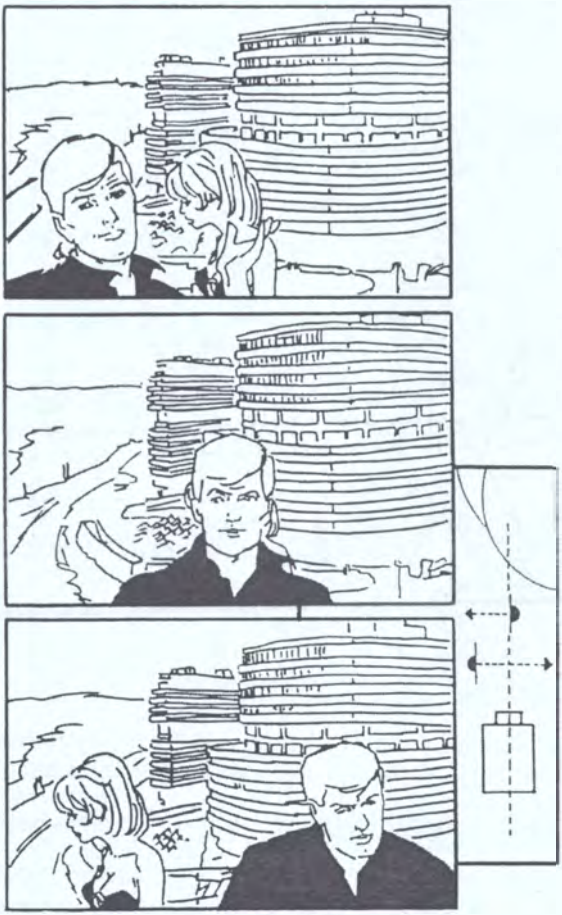
Oysa bir yakın çekimde böyle bir durumla karşılaşılmaksızın, güçlü oyuncu kapalı gövde konumundaki diğer oyuncunun arkasından geçebilir (Şekil 25.26).



Şekil 25.26 Hareket eden oyuncu durağan oyuncunun arkasından geçer (Yakın çekimde).

Bir diğer eski sahne geleneğine göre, önünden geçilen oyuncu sahnede dengeyi yeniden kurmak için hareket eder. Bu oyuncu tam önünden geçilirken ters yöne birkaç adım atarak hareketli oyuncunun kendisini örtmesini engellemiş olur.

Bu yöntem, sabit bir kamera kullanmak koşulu ile perdede de uygulanabilir (Şekil 25.27).

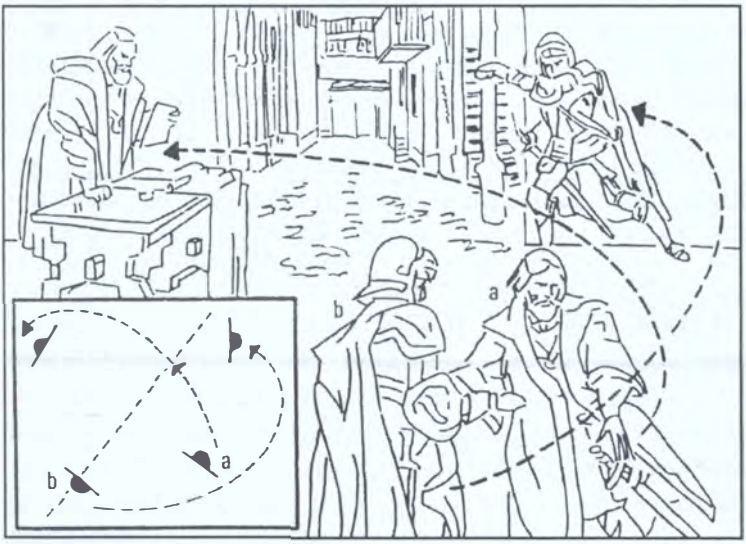


Şekil 25.27 Her iki oyuncunun basit bir karşıya geçiş hareketi.

Bir çift, Watergate binasının önünde durmaktadır. Adam çerçevenin solunda, kız çerçevenin ortasında ve biraz geridedir. Biraz sonra, adam çerçevenin karşı tarafına sağa doğru hareket eder. Adam kadının önünden geçerken vücuduyla onu gizlediğinde, kadın sola doğru hareket eder. Adam çerçevenin sağ tarafına gelip durduğunda, kız da çerçevenin sol tarafındaki yeni konumuna ulaşmış olur.

Oyuncuların çerçeve içindeki yer değişimleri süresince kamera hep sabit kalmıştır.

Perdeye uygulanabilecek bir diğer tiyatro geleneği ise seyircinin dikkatini sürekli güçlü oyuncu üzerinde tutmak yerine, onu güçlü oyuncudan diğer oyuncuya, sonra tekrar güçlü oyuncuya gidip gelecek biçimde değiştirmektir (Şekil 25.28).



Şekil 25.28 Dairesel hareket, oyuncuların yer değiştirmelerinde ustaca uygulanması gereken bir yöntemdir.

Oyuncu A, B'nin arkasından geçerek sahne yukarısına yürür. Bu arada, B ters yönde yarım dairelik bir hareket yaparak seyircinin dikkatini kendi üzerinde toplar. Durur (yarı kapalı gövde konumu) ve bakışlarını diğer oyuncuya yönelterek dikkatleri onun üzerine çeker. A da dönerek açık gövde konumuna gelir ve durur.

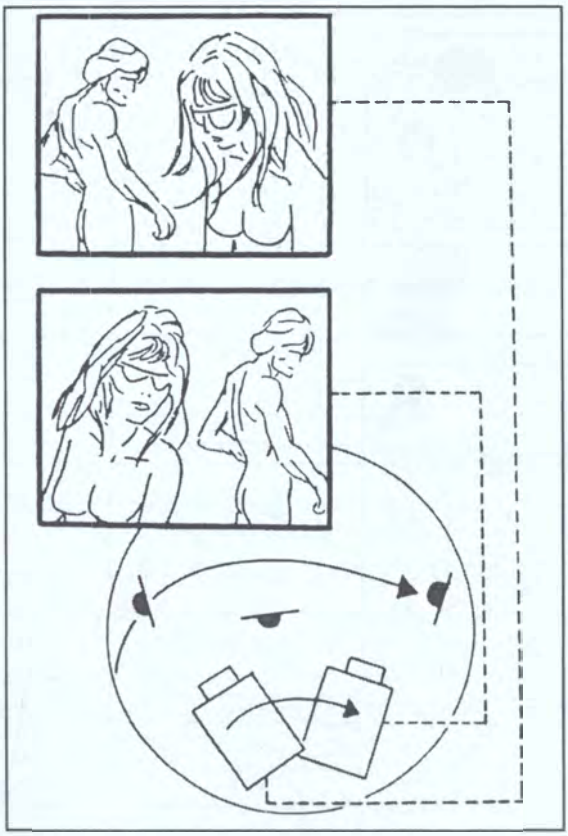
Tüm hareketler güdülenmeli ya da öyle oluyormuş gibi yapılmalı. Bu, sahne gösterilerinde çok eski bir kuraldır. İster tiyatroda seyirciler tarafından, ister film setinde kamera tarafından izlensin bu böyledir. Hareket için en doğal neden diyalogların kendisinde bulunabilir.

Hareket duygunun bir sonucu olduğunda çok daha etkilidir. Eğer hareket için duygusal bir neden yoksa uygun bir tane bulunmalıdır.

Film dilinin yasaları ile ilgili bilgiler bize tekniği verir. Teknik ise film yapımcısının en değerli servetidir. Bunlar, en önemli öğemiz olan düşgücümüzün iflas ettiği durumlarda bile sürekli olarak bizi desteklemeye devam ederler. Eğer sadece tekniğe güvenir düşgücünü bir kenara itersek mekanik hale geliriz. Tekniği ihmal ederek sadece düşgücüne dayandığımızda ise çalışmamız bir kaos olur. Bir yönetmen olanaklarının ve zanaatının farkında olmak durumundadır.

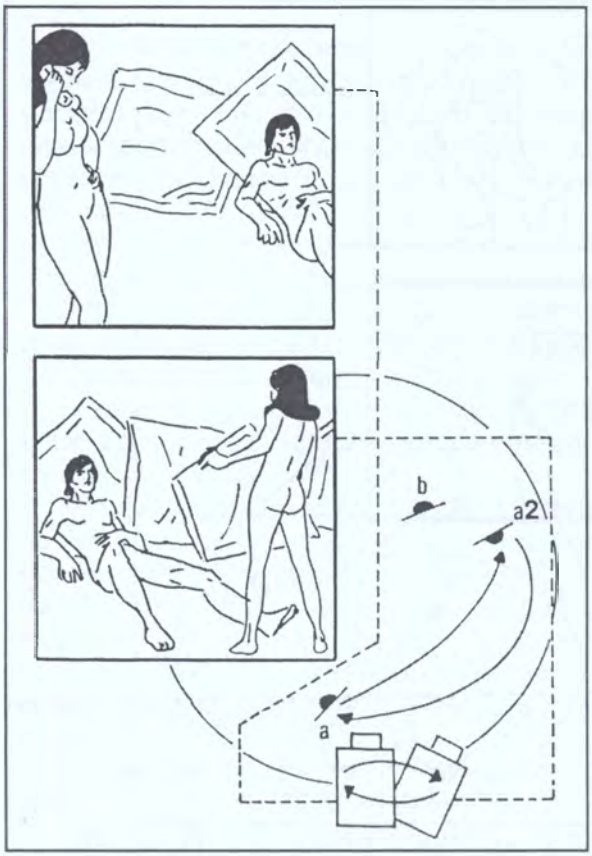
Bu, zanaatkarlıktan sanatçı olmaya geçiş için tek yoldur.

Eğer kamera oyunculara yakınsa, duran oyuncunun çerçevedeki dengeyi yeniden kurmak için hareket etmesine gerek yoktur. Kamera, sadece hareketli oyuncuyla birlikte çevrinir ve çerçevenin bölümleri arasında düzgün bir geçiş sağlanır (Şekil 25.29).



Şekil 25.29 Yer değiştiren oyuncu kameranın çevrinme hareketi ile izlenir.

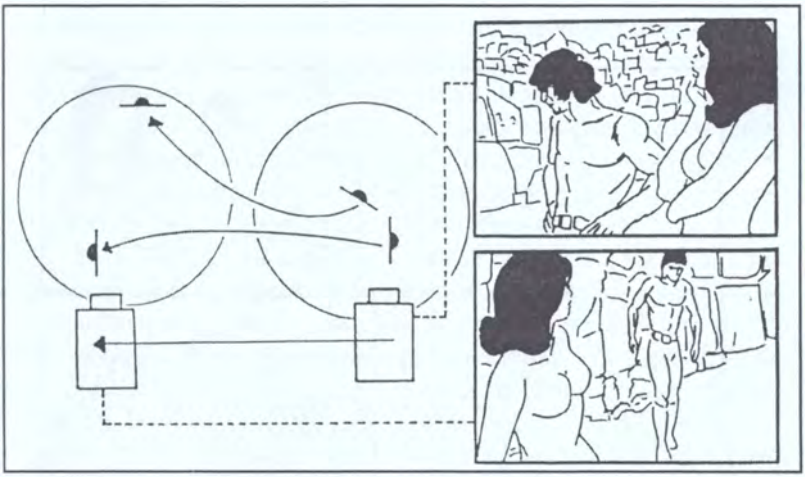
Yer değiştirmenin başarılması için oyuncuların yakın olması gerekli değildir. Bir oyuncu derinlemesine, yani arka plandan ön plana ya da tam ters bir yönde hareket ettiğinde, basit bir çevrinme hareketi aynı sonucu verecektir (Şekil 25.30).



Şekil 25.30 Ana oyuncu derinlemesine hareket eder. Böylece alan değiştirme sağlanır.

Çekim A'yı ön planda, B'yi de arka planda görüntüleyerek başlar.

A, yeni konumuna hareket ederken, kamera da onunla birlikte sağa yatay çevrinerek B-A^2 konumunu çerçeveler. Kız daha sonra ön plandaki eski konumuna döner. Kamera da onunla birlikte sola geriye hareket ederek ilk kompozisyonunu yeniden hazırlar. Kameranın kayma hareketi de aynı etkiyi verebilir. Bu durumda alan değişikliği de söz konusudur (Şekil 25.31)

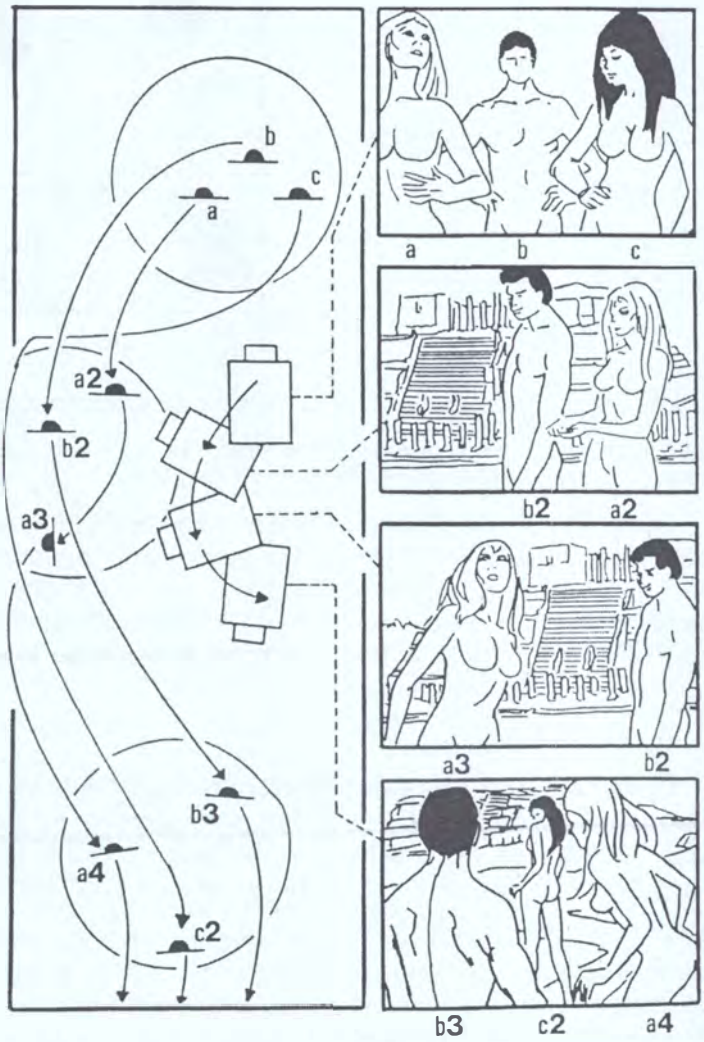


Şekil 25.31 Oyuncuların hareketiyle birlikte yapılan kayma hareketi, oyuncuların çerçevedeki konumlarının değişimine neden olur.

Oyuncular kayma anında çerçeve içinde bulundukları bölümleri değiştirirler. Böylece, kaymanın başlangıcındaki ve sonundaki kompozisyonlar değişmiş olur. Aşağıdaki örnekler, kamera hareketi ve ara ara yapılan bir çevrinme hareketi sırasında üç oyuncunun çerçeve içinde bulundukları bölümleri değiştirme işlemi ile ilgilidir.

Örnek 12

Üç oyuncunun çerçevenin bölümlerindeki yerlerini değiştirmeleri yukarıda belirtilen ilkeye göre sağlanır. Bu işlem, alan değişimi ile de birlikte olduğunda hem daha kolay hem daha dinamiktir. Şekil 25.32'de olduğu gibi, kamera çevrinme hareketi yapabilir.



Şekil 25.32 Kamerada kurgulama tekniğine basit bir örnek. Üç aksiyon alanı kullanılmıştır.

Bu çekim, 180 derecelik bir yatay çevrinmeyi gerektirir. Çekim A, B ve C'nin bel çekimiyle başlar. Konuşmaktadırlar. Biraz sonra, A sola hareket eder. Kamera onunla çevrinir. A yeni konumunda durur. B, sağdan çerçeveye girer ve yeni konumunda durur. C, sağdan çerçeveye girer. A ile B'nin arkasından geçerek sola doğru yürür ve çerçeveden çıkar. Kamera diğer oyuncuların üzerinde kalır.

Şimdi, A sola doğru yürüyerek B'nin diğer tarafına geçer. Kamera onunla birlikte çevrinir. B de sola doğru yürümeye başlar. A'nın yanından geçerken, A da aynı yöne yürümeye başlar. Kamera onlarla birlikte sola çevrinerek arka plandaki C'yi de çerçeve içine alır. Kamera durduğunda üç oyuncunun yürüyerek uzaklaştıklarını görürüz. Çekim sırasında oyuncular bir alandan diğerine geçerek çerçeve içindeki konumlarını değiştirmişlerdir.

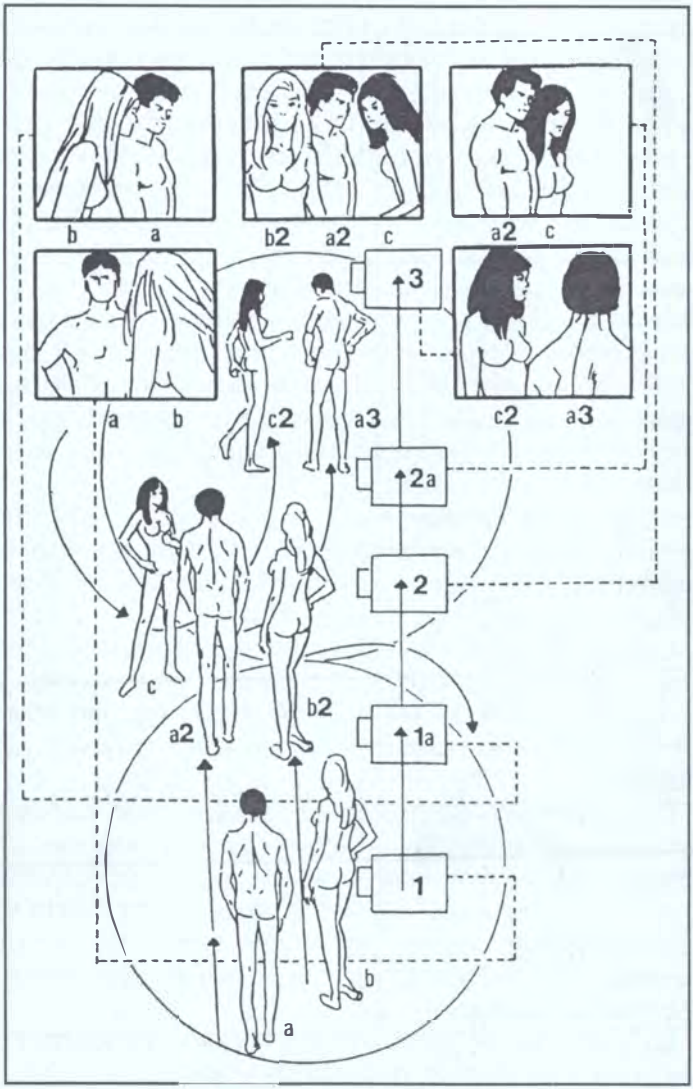
Örnek 13

Üç oyunculu bir izleme çekimi çok değişik uygulamalar sunacak biçimde planlanabilir. İzleyen basit örnekte, hem çerçevenin bölümlerinde hem de aksiyon alanlarında değişiklik söz konusudur (Şekil 25.33).

Çekim başladığında, A ile B'nin konuştukları görülür. Yürümeye başlarlar. Kamera da hareket ederek onları izler. A, önce hareket eder ve B'nin arkasından geçer. Böylece kameranın kayma hareketi sırasında kompozisyon B-A şeklindedir.

Durduklarında, C sağdan çerçeveye girer. Konuşurlar. Bu durumda kompozisyon B^2-A^2-C'dir. B sağdan çıkar. Kamera diğer oyuncuların üzerinde kalır, sağa çevrinerek A^2 -C kompozisyonunu alır. Her iki oyuncu da birlikte yürümeye başlarlar, kamera da onlarla birlikte bir kez daha hareket eder. Durduklarında çerçevedeki düzenleme C^2-A^3 konumunu almıştır.

Bu çekimde, üç sabit kamera konumu olmasına karşın beş görüntüsel değişim gerçekleştirilmiştir.



Şekil 25.33 Üç durağan kamera konumu ile beş görüntüsel düzenleme kullanılarak yapılan kamerada kurgulama uygulaması.

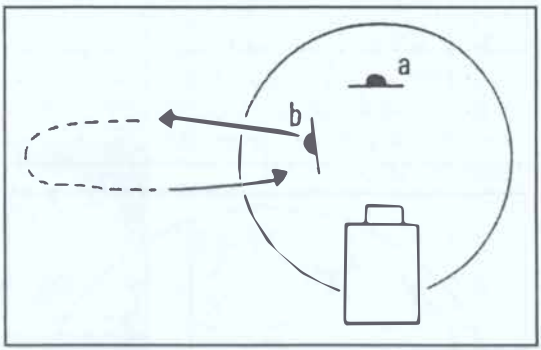
Kamerada kurgulama tekniğine göre yapılan çekimlerde, çerçevenin bölümleri arasındaki yer değiştirmeler oldukça yararlıdır. Ancak bu yöntem diğer tekniklerle birleştirilerek uygulandığında daha verimli sonuçlar elde edilir.

Sayısal karşıtlıklar

Bir kişinin bir grupta, küçük bir grubun ise büyük bir grupta karşılaşması kendi içinde dramatik bir etkiye sahiptir. Bu tür sayısal karşıtlıklar, gruplar birbirinden ayrılarak vurgulanır. Bu sonuçlar, çerçeve içi kurgulama tekniğine göre düzenlenmiş ana çekimlere uygulanabilir.

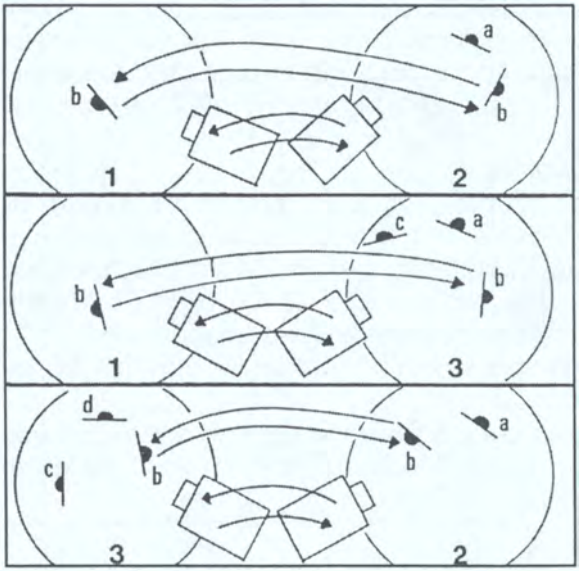
Bu tür çekimlerde sayısal karşıtlıklar yaratmanın üç temel yolu vardır.

Oyunculardan biri çerçeveden çıkarak arkadaşını yalnız bırakır. Daha sonra yeniden girerek, 2-1-2 sayısal karşıtlığını yaratır (Şekil 25.34).



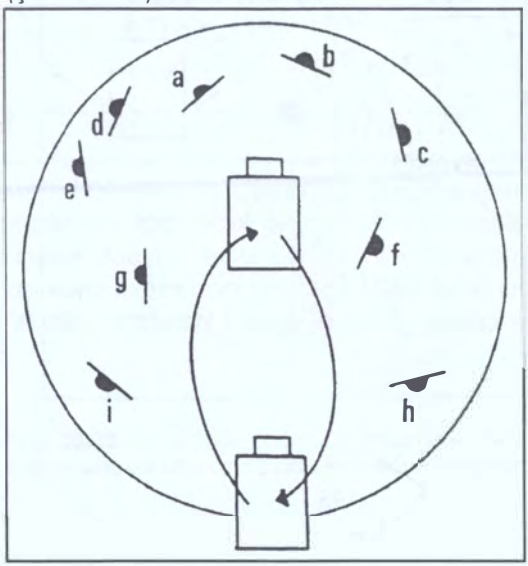
Şekil 25.34 Oyunculardan biri çerçeveden çıkar. Daha sonra yeniden çerçeveye girer. Böylece sayısal karşıtlık yaratılır.

Bir oyuncu hareket ettiğinde, kamera da onunla birlikte kayar ya da çevrinir. Oyuncu yalnız kalacağı bir alana gider, sonra arkadaşının yanına dönerse sayısal karşıtlık basitçe 2-1-2 ya da 3-1-3 olur. Eğer oyuncu diğer oyuncuların bulunduğu bir alana giderse sayısal karşıtlığın olasılığı artar (Şekil 25.35).



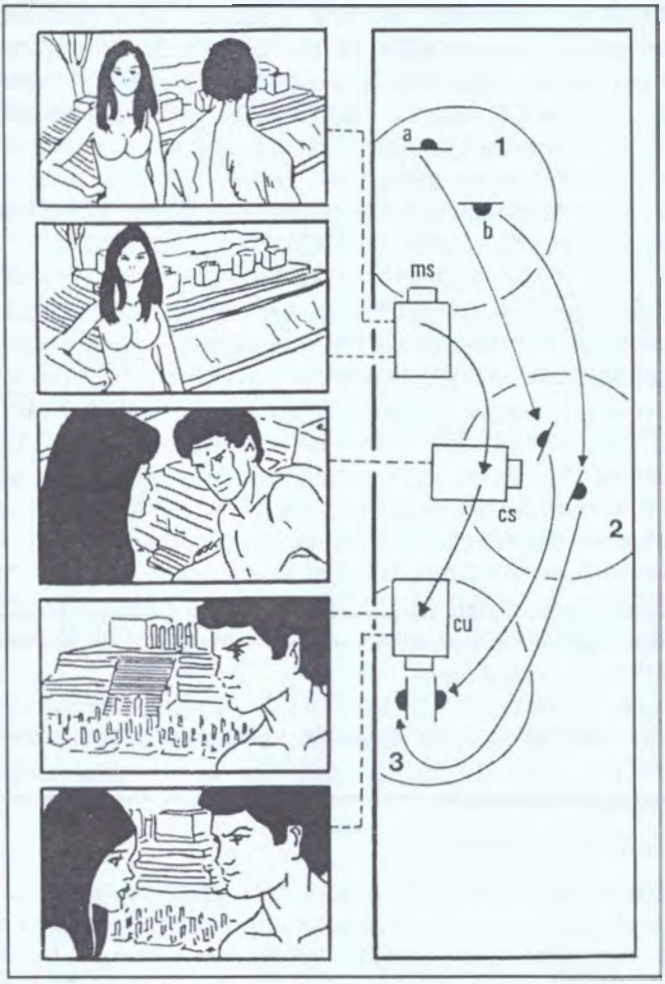
Şekil 25.35 Kamera hareket eden oyuncuyu izler. Bu oyuncunun hareketi sayısal karşıtlığı değiştirir.

Kamera, eğer kaydırma ile gruba yaklaşıyor ya da gruptan uzaklaşıyorsa, çerçeveye alınan oyuncularla sayısı yaratılmak istenen dramatik etkiye göre artar ya da azalır (Şekil 25.36).



Şekil 25.36 Kamera bir grubun tümünü ya da bir kısmını görüntüleyecek biçimde gruba yaklaşır ve uzaklaşır.

Şekil 25.37, diğer teknikler kullanılarak yaratılan sayısal karşıtlıkları göstermektedir.



Şekil 25.37 Bu örnekte kamerada kurgulama için değişik formüller kullanılmıştır. A, her zaman çerçevenin solunda B ise hep sağdadır.

A ve B, bel çekimde görülür. B, çerçeveden çıkar, kamera A'nın üzerinde kalarak sadece onu çerçeveler. Daha sonra, bayan oyuncu birinci alandan ikinci alana hareket eder. Kamera onunla birlikte çevrinir. Bayan oyuncu üçüncü alanda durur. B'ye yüzünü döner. B, üçüncü alana doğru yürür. Kamera onunla çevrinir. B, orada birkaç saniye durduktan sonra A'ya katılır.

Bu basit çekimde kullanılan farklı tekniklere dikkat edin:

1 Sayısal karşıtlık yinelenerek kullanılmıştır: 2-1-2-1-2.
2 Her üç aksiyon alanı da kameranın çevresinde yarım daire oluşturacak şekildedir. Ancak farklı uzaklıktadırlar. Böylece kamera çevrinme yaptığında, oyuncular bel çekiminden göğüs çekimine sonra da yüz çekimine ulaşan değişik kompozisyonlarda görüntülenirler. Oyuncular her alanda gövde konumlarını değiştirirler.
3 Oyuncular önce sahne önü ve sahne gerisindeyken, sonra aynı düzleme gelmişlerdir.
4 Sadece iki yatay çevrinme yapılmıştır. Birincisi A'yı, ikincisi ise B'yi takip etmiştir.

Bu örnek kesintisiz ve pürüzsüz bir ana çekimin sağlanabilmesi için yedi tekniğin uyumlu bir şekilde kullanımının önemini göstermektedir.

Kamera ve oyuncu hareketlerinin bütünleştirilmesiyle bu teknik, kesme yapma gereğini ortadan kaldırır. Ancak sahnede kurgu ile ilgili değişiklikler ve vurgulamalar tümüyle doğal olmalıdır.

Film karesinde kurgu

Fransız film yapımcıları bunu, "le plan sequence", İspanyollar "montage en el cuadro", Amerikalılar da "a fluid camera style" olarak tanımlarlar. Ancak bunların tümü de film dilinin aynı formunu ifade ederler. Bir sahnenin tümünü ya da oldukça büyük bir bölümünü kesintisiz görüntüleyen uzun bir ana çekim.

Birçok film yönetmeni bu tekniği kullanmaktadır. Avrupalı yönetmenler arasında da bu teknikten yoğun bir şe-

kilde faydalananların sayısı oldukça fazladır. Bu yönetmenlerin filmlerinin bazıları sayısız ana çekimden oluşmuştur. Bu tekniği kullanarak daha yavaş bir ritm ve daha akıcı bir anlatım tercih ettikleri görülmektedir.

Amerika'da ise bu teknik çok daha az kullanılmaktadır. Kesmelerle yapılan geleneksel kurgu daha çok göze çarpmaktadır. Ancak istisnalar da vardır. Örneğin, Sidney Lumet ve Otto Preminger çoğunlukla kamerada kurgulamayı tercih ederler.

Belki de uygulamadaki temel farklılık, Atlantiğin iki yakasındaki çalışma yöntemlerinin farklılığında yatmaktadır. Genellikle Amerikalı film yönetmenleri, uygun sahneleri üçgenin üç noktasından yaptıkları değişik ana çekimlerle, iç karşı açı çekimlerle, cut-away ve ihtiyaç duyabilecekleri kurtarıcı çekimlerle görüntülerler.

Deneyimli bir kurgucu malzemeyi izler, senaryonun rehberliğinde filmi sekans sekans kurgular. Çekimlerin seçiminden sorumlu tek kişidir. Sahnenin vurgulanmasında ne zaman yakın çekime kesileceğine, ne zaman genel çekime çıkılacağına o karar verir. Yönetmenin işi, kurgucuya içlerinden seçim yapacağı çok sayıda görüntü malzemesi sağlamaktır. Bazen kurgucu bir sekansı iki ya da üç değişik tarzda kurgular. Sonra yönetmen ve yapımcı kurgulanmış bu sekansları izler ve değişiklik önerirler. Veya bazı ilave çekimlerle desteklenmesi gerektiğine karar verirler.

Filmin kurgusu ayrı bir işlemdir. Film setinde yönetmen diğer sahneleri çekerken, kurgu da bu arada sürmektedir. Bu yöntemde tüketilen film miktarı oldukça yüksektir. Ortalama bir metrelik film için on metre film kullanılır.

Bu tür yapımlarda risk oranı çok azdır. Avrupalı film yapımcılarınca daha çok ödüllendirilen bireysellik, sadece uzman sanatçılara ihtiyaç duyan bir sistem içinde çok az gelişme şansına sahiptir. Bu yapım yönteminin bir eleştirisi değildir. Çekilmiş film materyal çıktısının çok yüksek olduğu bir endüstride, hızlı, uzman bir kişi, daha uzun bir zaman

diliminde sonuca ulaşacak bireysel bir sanatçıya tercih edilmektedir. Zaman-maliyet faktörünün önemli olduğu bir endüstride zaman baskısı oldukça yüksektir.

Özellikle, Avrupa'daki bağımsız film yapımcıları organizasyonlarının farklı olması nedeniyle, daha uzun bir zaman dilimini içeren bir çekim planlaması yapabilirler. Bunlar, genellikle taşınması kolay cihazlarla çalışırlar. Sesli çekim yapmazlar (sadece daha sonra eşlemede kullanacakları bir manyetik banda kayıt yaparlar) ve daha fazla çekim şansına sahiptirler. Ancak bunlar çok riskli de değildir.

Dahası, bu tür bir film yapımcısı filmin kurgusunda da aktif rol oynar. Bu nedenle tekrar çekimlerin oranı oldukça düşüktür.

Önceden bir sahne için değişik yaklaşımlar planlayabilir, sonra da bunlardan birini çekmek üzere seçebilir. Bu çok kesin ve katı bir seçim de olmaz. Dış çekim ya da stüdyo çekimi sırasında gelebilecek düzeltme önerilerine açıktır. Alfred Hitchcock'un, "iyi film çalışma masasında yapılır, seslendirme evresinde değil" saptaması iyi bir öneridir.

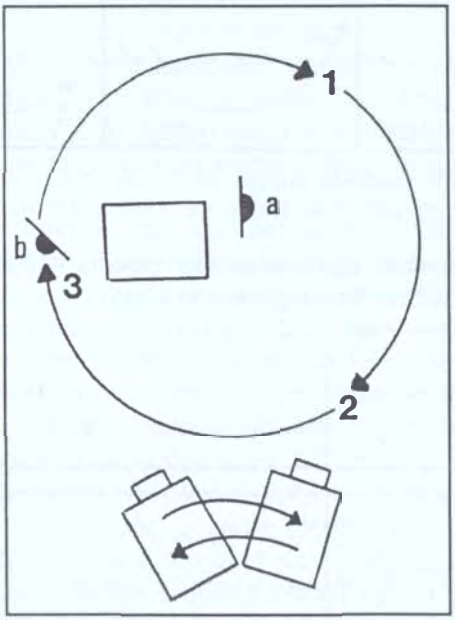
Kamerada kurgu bir seçeneği sınamaktadır. Sahne sadece tasarlanan biçimde çekilir ve bu yaklaşımı değiştirecek alternatif bir çekim, örneğin öykünün önemli noktalarını vurguladığı cut-away çekimler yapılmaz. Çünkü ana çekimle bunların bütünleştirilmesi zordur. Bununla birlikte, bu sistem geleneksel kurgunun istediği çok sayıda görüntüye göre çok daha hızlı bir çekim imkanı sağlar. Temel sorun, hataya hoşgörünün az olmasıdır. Oldukça sınırlı bir sahne mekanında hareket eden oyuncuların diyalogları bile, bel ya da göğüs çekimleri ile görüntülenebilir.

Televizyon dizilerinin episodik yapısı bu tekniğe çok iyi uyum sağladığından bu teknik televizyon dizilerinde çok yaygın kullanılır. Ekipler filmin yapımında aynı anda çalışırlar ve film yüksek bir tempoda gerçekleştirilebilir.

Geometrik bir düzen içindeki hareketler, genellikle dai-

resel ve üçgen biçiminde olmaktadır. Dairesel hareketler, daha çok sabit bir oyuncunun, bir eşyanın vb. etrafında yapılır.

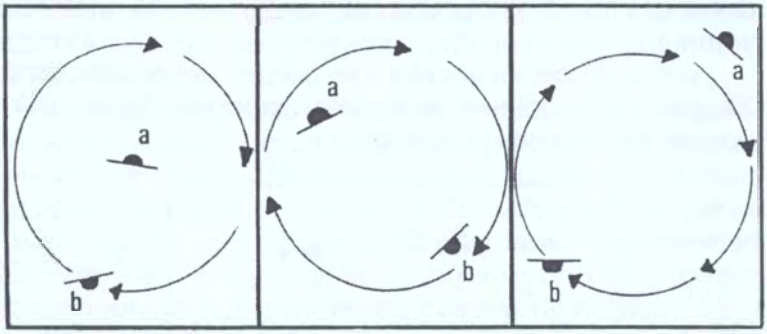
Şekil 25.38'de, oyunculardan biri, bir dekor parçasının etrafında tam dairesel bir hareket yaparken diğeri çekim boyunca sabit kalmaktadır.



Şekil 25.38 Bir dekor parçası ve sabit bir oyuncunun çevresinde yapılan dairesel hareket.

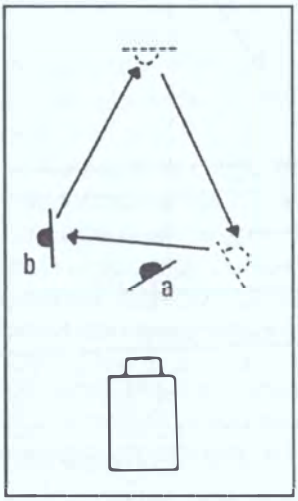
Hareket eden oyuncu, duran oyuncunun (A) çevresindeki dairesel hareketi sırasında üç kez durur. Kamera, B ile yatay çevrinme yaparken, B de bir noktadan diğerine hareket eder.

Duran oyuncu dairenin ortasında, çembere yakın bir konumda ya da daire dışında olabilir. Şekil 25.39, bu tür çekimlere ilişkin örnekleri göstermektedir.



Şekil 25.39 Değişik modelde dairesel hareketler. Duran oyuncu çember dışında olabileceği gibi daire içinde çembere yakın ya da merkezde olabilir.

Üçgen şeklinde hareketler de çokça kullanılmaktadır. Şekil 25.40 basit bir örnek göstermektedir.



Şekil 25.40 Oyuncu için üçgen biçiminde hareket modeli.

Üçgen biçimindeki hareket çizgileri, yatay çevrinen kamera önünde, bu çizgiler üzerinde hareket eden oyuncular tarafından kullanılırken özen gösterilmesi gereken düzenlemelerdir.

26

BİR ALANDAN DİĞERİNE HAREKET

Bir grup kişi ile ilgili diyalog sahnelerine yaklaşım tartışılırken, grubun genellikle aynı mekan içinde kaldığı, değişikliklerin ve görsel vurgunun üçgen ilkesinin özellikleri temel alınarak yapılan fiziksel kurgu modelleriyle başarıldığına değinilmişti. Ancak oyuncuların alanlar arasındaki hareketlerinin görüntünün gerçeklik izlenimine katkıda bulunduğu açıktır. Oyuncular değinilen alanlarda sabit dahi kalsalar aralarındaki ilişkiler; vücut konumlarını, aralarındaki uzaklıkları çerçeve içi konumlarını değiştirmeleriyle çeşitlilik kazanır.

Alan değiştirme, oyuncuların arka planlarındaki alanlarda hareketlilik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda yönetmene de kurgulamada önemli katkılar sağlar. İzleyiciler perdede sunulan görüntünün oluşturulmasında kullanılan formüllerin farkına varmamalıdır. Bu formüller yinelenerek kullanılsa dahi, bunların farklı oyunculara değişik koşullarda uygulanıyor olması yinelenmelerden doğabilecek benzerlikleri maskeleme olanağı yaratır. Böylece, filmsel sorunların en önemlilerinden biri olan durağan diyalog sahnelerinin çekimlerinin üstesinden doğallık izlenimi yaratılarak kimseyi rahatsız etmeden gelinmiş olunmaktadır. Aksiyon sahneleri, paralel olaylar filmsel sunuma rahat uyum sağlarlar. Ancak, statik diyalog sahneleri, bazı açıklayıcı sahneler için gerekli bile olsalar, filmin sinematik özelliklerine ters düşmektedir. Fiziksel kurguya ek olarak yapılan alan değiştirmeler sorunu çözmektedir.

Genel ilkeler

Alan değiştirme ile bir grup oyuncu bir alandan diğerine hareket edebilir, hareketleri birden fazla alana yayılabilir ya da çeşitli alanlardan tek bir alana toplanabilir. Kullanılacak alan sayısı ile ilgili bir kısıtlama yoktur. Ancak genellikle en az üç en çok beş alan yeterli olmaktadır. Çünkü

öykünün gelişimi gerektiriyorsa her alan birkaç kez kullanılabilmektedir.

Hareket birşey tarafından güdülenmelidir ya da öyle bir görünüm verilmelidir. Hareket için en doğal neden oyunda geçen diyaloglarda bulunur. En etkili hareket ise bir duygusal anın sonucunda ortaya çıkar. Eğer hareket için duygusal bir neden yoksa işlevsel olanı bulunmalıdır. Buradaki örnekler sadece iki kişiyi içermektedir. Daha geniş gruplar için de aynı kurallar uygulanır. Ancak aradaki tek fark, sayısal fazlalığın daha değişik olanaklara izin verebilmesidir.

Bir alandan diğerine hareket eden grup

Alan değiştirme, öncelikle görsel çeşitlilikler yaratmada kullanılan bir tekniktir. İkinci özelliği ise sahnede değişik düzeylerde duygu ve atmosferin gelişmesine olanak sağlamaktır. Alan değiştirilirken oyuncuların ruhsal durumu da değişir, daha cana yakın, gerilimli vs. olabilir.

Alan değiştirme, iki farklı kurgu yapısını birbirine bağlamakta kullanılan tanıtım çekimleri sırasında yapılmalıdır (Şekil 26.1).

Bu örnekte iki alan kullanılmaktadır. Sekansın kurgu düzeni şöyledir:

1-2-3-2-3-1-4-5-4-5

İçinde iki oyuncunun bulunduğu mekan sekansın başında tanıtılmıştır. Sahnenin birinci kısmı oyuncular ayakta iken başlar, sahne daha sonra 2 ve 3 numaralı ana çekimlerin paralel kurgulanması ile görüntülenir. Bu çekimler, dış karşı açı kamera konumlarında yapılır.

Sekansın birinci bölümü bittiğinde ilk çekime geri dönülür. Bu kamera konumu, seyirci için yeniden bir tanıtım çekimi yapmak için kullanılır. Burada, oyuncular birlikte arka plandaki ikinci alana doğru giderlerken görülür. İki ek düzenleme başarılır: Oyuncular çerçeve içinde bulundukları yerleri değiştirdikten sonra otururlarken beden konumlarının düzeyinde de alçalma olur. 4. ve 5. ana çekimler, çifti



Şekil 26.1 Bir grup insanın birbirleri ile konuşmaları sürecinde alanlar arasında yaptıkları hareketleri gösteren basit bir örnek. Gövde konumu ve düzeyi çeşitlilik ve zenginlik katar.

yeniden dış karşı açı konumunda görüntülemeye yönelirler. Görsel kompozisyon, daha önce uygulanan kurgu modeli tekrarlandığı halde değişiklik gösterir. Çünkü oyuncular çerçeve içindeki konumlarını değiştirmişlerdir.

Sahnenin atmosferinde de değişme olmuştur. Oyuncular şimdi daha rahat bir konumdadırlar ve sahnenin atmosferinde ilişkilerinden kaynaklanan bir içtenlik hakimdir.

Formül basittir: İlk aksiyon alanında uygulanan kurgu modeli ikincisinde de tekrarlanmıştır. Bu kurgu modelleri her aksiyon alanında farklı olabilir ve üçgen ilkesinin beş ayrı değişkenine bağlı olarak yapılan ana çekimlerin değişik biçimlerde düzenlenmesiyle çeşitlendirilebilirler. Bu arada unutulmaması gereken bir noktayı hatırlatmakta yarar var. Bir oyuncu grubu, uzaklık ne kadar olursa olsun set içinde bir alandan diğerine hareket edebilir. Bu yöntemle statik çekimlerin arka planlarında değişiklik yaratılır.

Geniş bir grupla çalışılıyorsa, sadece ana oyuncular bir sonraki alana hareket edebilirler.

Bir sekansın bölümlerinin sahnelenmesi için aksiyon alanı olarak set içinde iki, üç, dört ya da beş alan seçilebilir.

Her birinde çok değişik görsel düzenlemeler yapmak mümkündür. Sadece değişik kurgu modelleriyle değil, davranışlarla, gövde konumlarıyla, uzaklıklarla vs. doğal bir izlenim yaratmak bilinçli olarak başarılabilir.

Grubun yayılması

Tüm grubun hareketi (az önce tartışıldığı gibi) sınırlı bir yaklaşımdır. Bu yaklaşım, grubun yayılmasıyla ya da geniş iç alan hareketleriyle çeşitlendirilebilir.

Yayılma, hem seçici kurgu yoluyla hem de ana gruptan bazılarının bir başka alana hareketiyle başarılır.

Seçici kurgu, grubun kenarında duran sessiz bir oyuncuyu ön plana çıkarır veya kurgu yapısında değişiklik yaratarak görsel çeşitlilik sağlar (Şekil 26.2).



Şekil 26.2 Sette iki farklı alan oluşturarak ve seçici kurgu kullanarak grubun yayılması.

Sekansın kurgu düzeni şu şekilde olacaktır:

Çekim 1 Bir odada tartışan iki ana oyuncu ile çevrelerinde halka oluşturan bir oyuncu grubunun genel çekimi. Pasif grup oturmakta ya da diz çökmüş durumdadır. Sadece ana oyuncular ayaktadır ve dikkatimiz onlara yönelmiştir.

Çekim 2 Her iki çekim de grubu ilgilendiren konu üzerinde

Çekim 3 tartışan ana oyuncuların dış karşı açıdan yapılan yakın çekimlerini içerir. Her ikisi de ana çekimdir ve paralel kurgulanırlar. Sahnenin ilk bölümünü görüntülerler.



Çekim 4 Tüm grup oda içinde bir başka konumdan yeniden tanıtılır. Ön planda, sol tarafta, sırtı kameraya dönük bir kadın oturmaktadır. Arka plandaki ana oyunculara bakar. Bu kadın, ana oyuncuların etrafındaki grubun oluşturduğu halkanın bir kenarına yerleştirilmiştir.



Çekim 5 Kızın karşı açıdan yakın çekimi. Çerçevenin dışına sağa bakmaktadır. Bu sessiz bir ana çekimdir. Nötr bir ifade içindedir. Ana oyuncuları dinlerken hiçbir tepki göstermez.

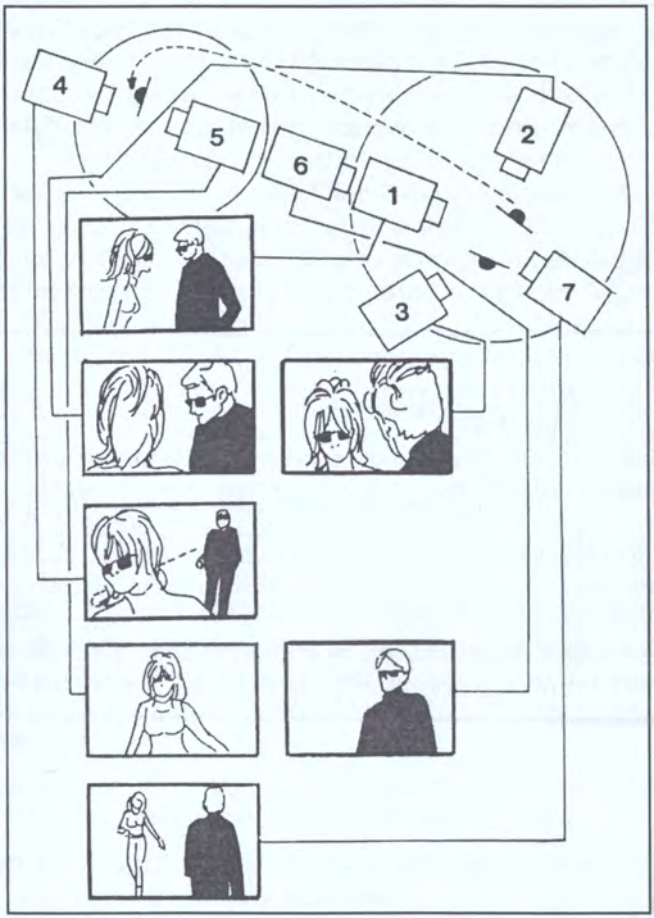
Çekim 6 Ana oyuncuların ve çevrelerindeki grubun bir bölümünün genel çekimi. Ana oyuncular konuşmalarını sürdürürler. Bu kamera konumu 4. çekimle aynı görüntü eksenindedir ve oyunculara biraz daha yaklaşmıştır. Aslında bu çekim de görüntülenen kızın öznel bakış açısıdır. Bu çekim, aynı zamanda, tartışma sürerken kızın sessizce onları izlediği 5 numaralı çekimle düzenli olarak ara kesme yapılan bir ana çekimdir. Kızın sessiz çekimleri son derece kısadır. Her biri yaklaşık iki saniyedir.

Çekim 7 Sahne yeni bir bakış açısından tekrar tanıtılır, sonra biter. İyi bir düzenleme ile ana oyunculardan biri 6. çekimin sonlarında arkadaşının yanından ayrılır ve uzaklaşır. Böylece 7. çekime geçilir. Bu çekimde grubun tümü hareketlenir. Kalkıp odanın çıkışına yönelirler.

Verilen örnekte de görülebileceği gibi, ana oyuncular ve grubun tümü sekans boyunca sahnede hep aynı konumda kalmışlardı. Hareket sadece sekansın sonunda olmuştur. 2. ve 3. ana çekimler ilgi merkezini sahnenin bir bölümünde yoğunlaştırmışlardır. 5. ve 6. ana çekimler arasındaki ilişki grubun görsel olarak yayılışını ortaya koyar. Bu işlem, set içindeki değişik yerlerde bulunan kişilerle bağlantı kurularak başarılmıştır.

Daha farklı iki uygulama

Oyunculardan biri bir alandan diğerine hareket ederken diğeri ilk alanda kalırsa, grubun yayılma etkisi gerçekleşir (Şekil 26.3).



Şekil 26.3 Oyunculardan sadece biri bir alandan diğerine hareket eder, diğeri ise ilk alanda kalır.

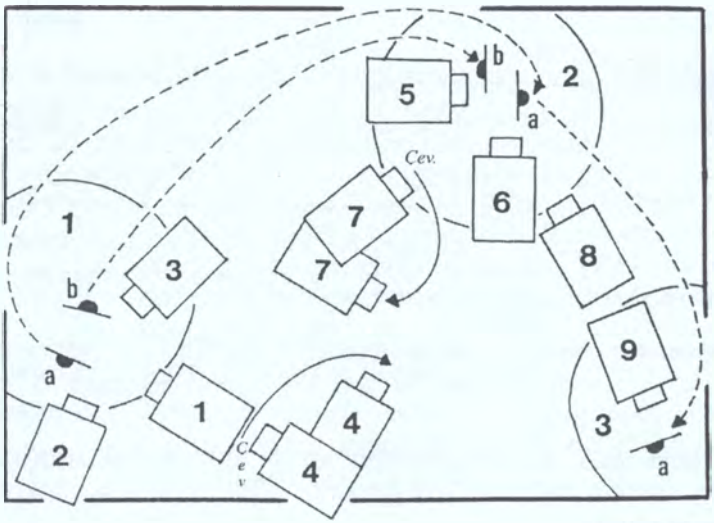
Sekansın ilk bölümü kurgulanırken, iki dış karşı açılı ana çekim paralel kurgulanır. Sahnenin tümü yeniden tanıtıldığında oyuncular bir alandan diğerine hareket eder.

Sekansın ikinci bölümünde uygulanan kurgu düzeni iki iç karşı açı kamera konumunun kullanılmasıyla yapılır. Bu durumda, her aksiyon alanı için bir kamera konumu kullanılır. Böylece, sekans yeniden tanıtım çekimi ile sonuçlandırılmadan önce oyuncular görsel olarak birbiriyle ilişkilendirilir. Bu örneğin kurgu düzeni aşağıdaki gibidir:

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

Bir grubun yayılması ile grubun tümünün alan değiştirmesi birlikte kullanılarak uzun bir sekansa çeşitlilik katılabilir. Böyle bir olayda sekans, oyuncular ilk alandayken başlar ve buradaki aksiyon için dış karşı açı çekimlerden oluşan bir kurgu modeli uygulanır. Sonra, her iki oyuncu da ikinci alana hareket eder ve bu işlem sırasında çerçeve içindeki konumları da değişir.

Dik açı düzenindeki dış karşı açı kamera konumları, bu alandaki oyuncuların görüntülenmesi için seçilebilir. Daha sonra, oyunculardan biri üçüncü alana hareket eder ve her iki alan arasında (2 ve 3) iç karşı açı kamera konumları kullanılarak bir ilişki kurulur. Yeniden tanıtım çekimi için kullanılan kamera konumları alanların her birinde meydana gelen değişiklikleri kaydetmek için kullanılır. Şekil 26.4, sözü edilen kamera konumlarını ve oyuncu hareketlerini göstermektedir.



Şekil 26.4 Burada daha önce sözü edilen iki teknik birleştirilmiştir. Grup bir alandan diğerine hareket eder ve yayılır. Bu sırada oyunculardan biri üçüncü alana gider. Diğer oyuncu ise ikinci alanda kalır.

Oyunculardan biri hareket ederken diğeri sabit kalır

Bu uygulamada oyunculardan biri diğer oyuncu ile birlikte bulundukları alandan arka plandaki bir alana (ya da alanlara) gider. Buradaki ana değişken şudur. Hareket eden oyuncu, orijinal konumunu hiç değiştirmemiş olan arkadaşı kendisini cevaplandırana kadar hareketini sürdürür. Arkadaşının konuşmasıyla birlikte ona döner. Formül basittir.

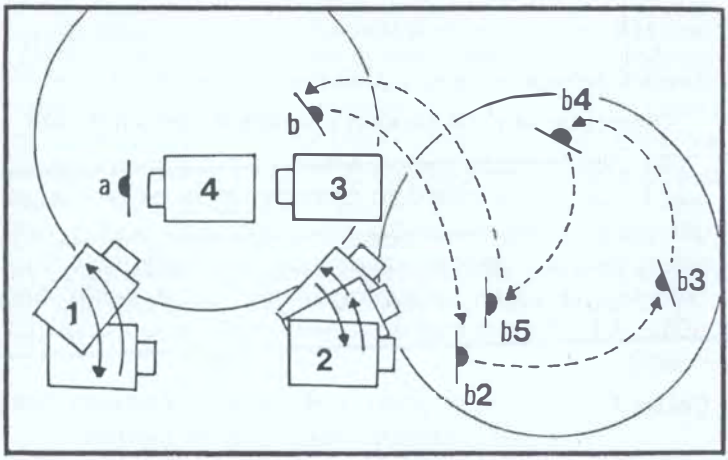
Çekim 1 İki oyuncunun bel çekimi. Kamera hareket eden oyuncuyu takip ederek çevrinir.

Çekim 2 Tüm sekans boyunca aynı yerde kalan oyuncunun iç karşı açı çekimi.

Çekim 3 Ana çevrinme çekiminde sette hareket eden oyuncu görünür. Arka arkaya duraklamalar yaparak bölüm bölüm hareket eder. Bu ana çekim, durağan oyuncunun görüntülendiği iki küçük ana çekimle kurgulanır. Bu iki küçük ana çekim, hem ortak görüntü eksenine sahiptir hem de iç karşı açı kamera konumlarından yapılmışlardır.

Çekim 4 Sekans, sette dolaşan oyuncunun sahnede sabit duran oyuncunun yanına dönmesi ile son bulur.

Şekil 26.5, şu an anlatılan teknik kullanılarak aşağıda sözü edilen sekansın oluşumunu göstermektedir. Sekans diyalogludur.



Şekil 26.5 Sekansın hareket çizelgesi. Bu örnekte oyunculardan biri bir alandan diğerine hareket ederken diğer oyuncu sabit kalır.

Çekim 1 Bel çekim. A ve B konuşmaktadır. B döner, sağa yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir. B, durur ve çerçeve dışında kalan A'ya döner.

Çekim 3 Yüzü kameraya dönük olan A'nın bel çekimi. Cevap verir.

Çekim 2 Yüzü kameraya dönük olan B'nin yakın çekimi. Döner ve arka plandaki B^3 konumuna yürür. Durduğu anda yüzü kameraya dönüktür ve bel çekimindedir. Kamera onunla sola çevrinir. Konuşmaktadır.

Çekim 3 A'nın bel çekimi. Dinlemektedir.

Çekim 2 B'nin bel çekimi. Tekrar hareket eder yakın çekimde sola doğru, B^4 konumuna doğru yürür. Kamera onunla birlikte sağa çevrinir. Konuşmaktadır.

Çekim 4 A'nın yakın çekimi. Yüzü kameraya dönüktür. Dinlemektedir.

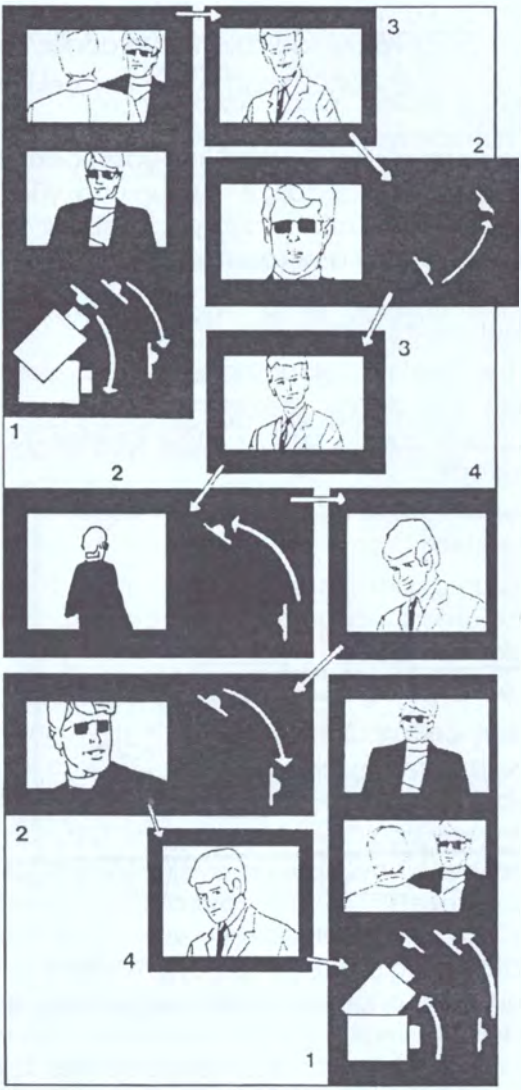
Çekim 2 B'nin yakın çekimi. B sağa, B^5 konumuna doğru yürür. Kamera onunla sağa çevrinir. Konuşmaktadır.

Çekim 4 A'nın yakın çekimi. Cevap verir.

Çekim 1 B'nin bel çekimi. Sola yürür ve A'nın yanına gelir. Kamera B'yi takip eder ve her iki oyuncuyu bel çekiminde gösterir. Konuşurlar. Sekans sona erer.

Sekans boyunca her iki oyuncunun ayakta olması gerekmez. Örneğin, hareketsiz oyuncu oturabilir. Hareketli oyuncu da sigara yakmak, çiçek dolu bir vazoyu bir masadan diğerine götürmek gibi küçük yan eylemlerde bulunabilir. Bu küçük eylemler onun bir alandan diğerine yaptığı hareketi doğrular.

Şekil 26.6, söz konusu sekansı oluşturan bölümler için kullanılan dört ana çekimin görüntü düzenlemelerini göstermektedir.



Şekil 26.6 Oyunculardan biri hareketliyken diğerinin sekans boyunca sabit kaldığı basit bir örnek.

Uzun bir sekansta, hareketli oyuncu yolunun yarısında bir yere oturabilir, bir süre sonra kalkarak hareketini ta-

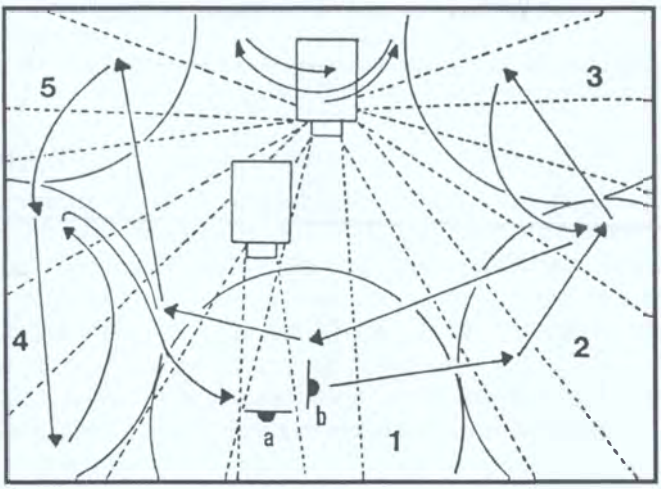
mamlayabilir. Kamera hareket eden oyuncuyla birlikte çevrinme yapmamalıdır. Oyuncu bir alandan diğerine hareket ederken ileri ya da geri kayma yapabilir.

Eğer sekans çok uzunsa, hareketin yarısında oyuncuları bir araya getirmek gerekir. Hareketli oyuncu diğer oyuncunun yanına gelir, bir süre orada kalır, daha sonra diğer tarafa geçerek hareketin tümünü bir kez daha tekrarlar.

Temel ilke, oyunculardan biri sabit kalırken diğer oyuncu bir alandan diğerine hareket eder.

Grubun toplanması

Grubun toplanması, değişik alanlara dağılan oyuncuların tek bir alanda yeniden birleşmesidir. Bu işlem sekansın sonuçlandırılması için çok elverişlidir. İki oyuncu bir alandan diğerine hareket ederken gösterilmişti. Değişik alanlara dağılan grup artık toplanmakta, oyuncular sahneyi bitirmek amacıyla bir kez daha biraraya getirilmektedir. Yayılma ve toparlanma hareketi öykünün yararına olmalıdır, gelişigüzel biçimde sahneye zorla adapte edilmemelidir. Ayrıca, en uygun kurgu modeli de seçilmelidir.



Şekil 26.7 Oyunculardan birinin sabit kaldığı, diğerinin hareketli olduğu çok ayrıntılı bir sekans için çizelge.

Alan değiştirme yöntemleri

Bir yerde alan değiştirme, tanıtım çekiminin kullanılması sırasında yapılırsa çok etkili olur demiştik. Çünkü bu çekim, ilgili her iki alanı da hem açık biçimde gösterir hem de ortamın coğrafyasını vurgular. Değişik kurgu düzenlemelerinin kullanıldığı çok çeşitli alan değiştirme yöntemleri vardır.

Örnek 1

A ve B, iç karşı açı çekimlerle görüntülenirler. Bu ana çekimler paralel kurgulanır. Sonra, A kendi ana çekiminin çerçevesinden çıkar. Daha sonra ise, bu oyuncu 2. ana çekimin çerçevesine girer. (Bu ana çekim, Şekil 26.8'de de görüldüğü gibi iki oyuncuyu birlikte göstermektedir.)

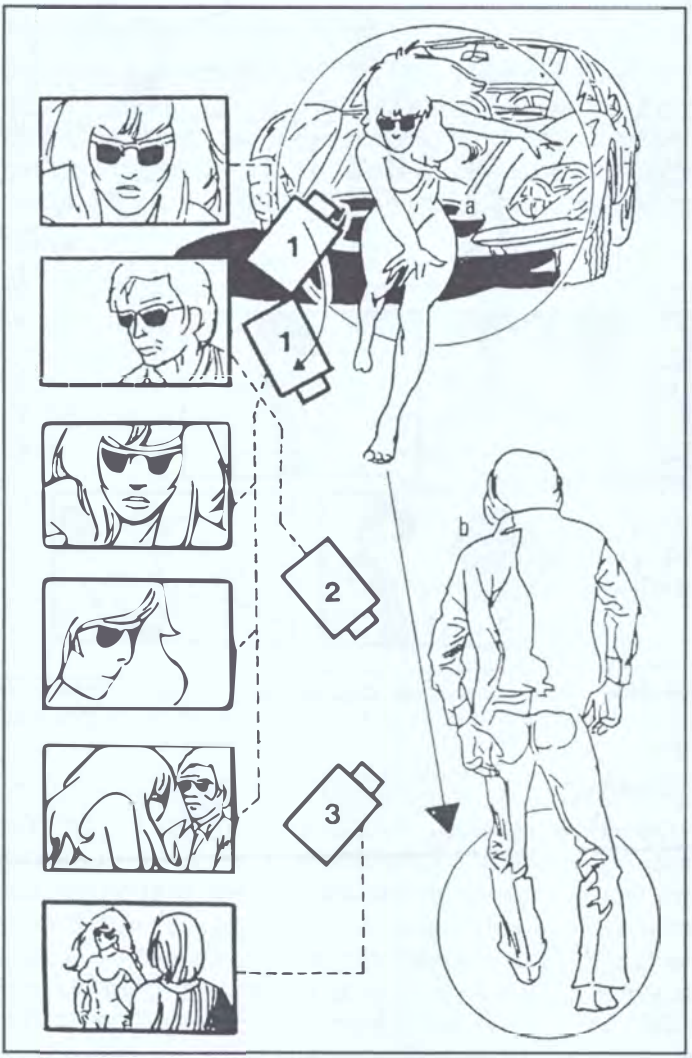
Grubun toplanması, oyunculardan birinin kendi alanından ayrılarak diğer oyuncunun alanına gelmesiyle başarılmıştır. 2. ana çekim, artık iki oyuncuyu birlikte görüntülemeye başlar. Ya da bu iki oyuncu bir çift dış karşı açı çekiminin paralel kurgulanmasıyla görüntülenir. Formül tersine işletilerek grubun yayılması sağlanır.



Şekil 26.8 Oyunculardan biri diğerinin yanına gider. Böylece her iki oyuncu da tek bir alanı paylaşır. Bir çift dış karşı açı çekim görüntülemeyi sağlar.

Örnek 2

Çevrinme hareketi, oyuncuları yeniden tek bir alanda toplamak amacıyla kullanılabilir. 1. ve 2. ana çekimler, iç karşı açı çekimlerle oyuncuları tek tek görüntüler. Bu çekimler paralel kurgulanır. A'nın 1. ana çekimdeki hareketine bağlı olarak kamera da çevrinir, A'nın B'ye yaklaşmasını ve iki oyuncunun biraraya gelmesini görüntüler (Şekil 26.9). Sonuç daha önce incelenen örneğe (Örnek 1) benzer. Çekimlerin sonu o örnekte kullanılanların aynısıdır.



Şekil 26.9 Bu örnek bir öncekine benzemektedir. Tek fark alan değiştirme sırasında çevrinme çekiminin kullanılmasıdır. Bu çevrinme, hareket eden oyuncuyu arkadaşının bulunduğu alana götürür.

Örnek 3

Farklı alanlarda bulunan oyuncular çoğunlukla kısa bir kaydırma çekimi ile biraraya getirilirler. Her iki oyuncu önce iç karşı açı çekimlerle ayrı ayrı görüntülenirler. Sekans aşağıdaki gibidir:

Çekim 1 A'nın yakın çekimi

Çekim 2 B'nin yakın çekimi

Çekim 1 A'nın yakın çekimi

Çekim 2 B'nin yakın çekimi

Çekim 1 A kameraya yaklaşır. Kamera B'nin yanından geçerek geriye kayar ve A'yı B'nin arkasından çerçevenin bir tarafına yerleştirdiğinde durur. A da B'nin önünde durur.

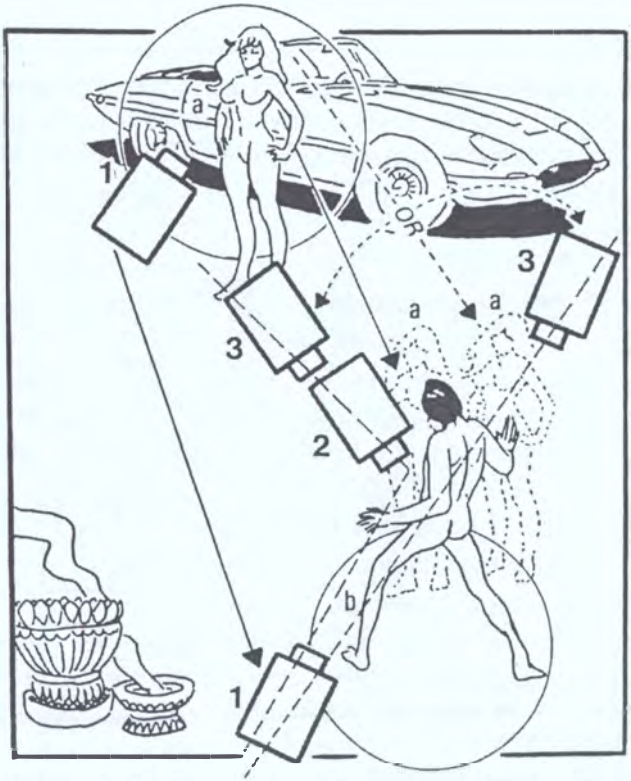
Çekim 3 B ve A'nın iç karşı açı çekimleri

Çekim 1 B ve A'nın dış karşı açı çekimleri

Çekim 1 B ve A ikili çekimde görülür.

Çözüm, daha önceki iki örneğe benzer. İki oyuncu biraraya getirildiğinde kurgu düzeni değişmiş, iç karşı açı çekimlerinden dış karşı açı çekimlerinin kullanılmasına geçilmiştir (Şekil 26.10).

Bu tür bir sunum sekansın sonu için ikinci bir seçenek sunar. Biraz önce söz edildiği gibi, kız gelip adamın önünde durduğunda, kız çerçevenin solunda adam sağındadır. Bu durum, 1. çekimi alan kameranın en son konumunda görülmektedir. Söz edeceğimiz seçenekte kız adamın öbür tarafına geçebilir. Böylece, çekim 1'i alan kameranın son konumunda erkek oyuncu çerçevenin solunda sırtı bize dönük görünürken, kız çerçevenin sağında ve yüzü bize dönüktür. 3. çekim için kamera konumu artık aksiyon çizgisinin diğer tarafında olacaktır. Çünkü sahnenin başlangıcındaki aksiyon çizgisi, kameranın kayma hareketinin sonunda yön değiştirmiştir.



Şekil 26.10 Oyunculardan biri sabit kalırken, kamera kayma hareketiyle bir alandan diğerine hareket eden oyuncuya eşlik eder.

Örnek 4

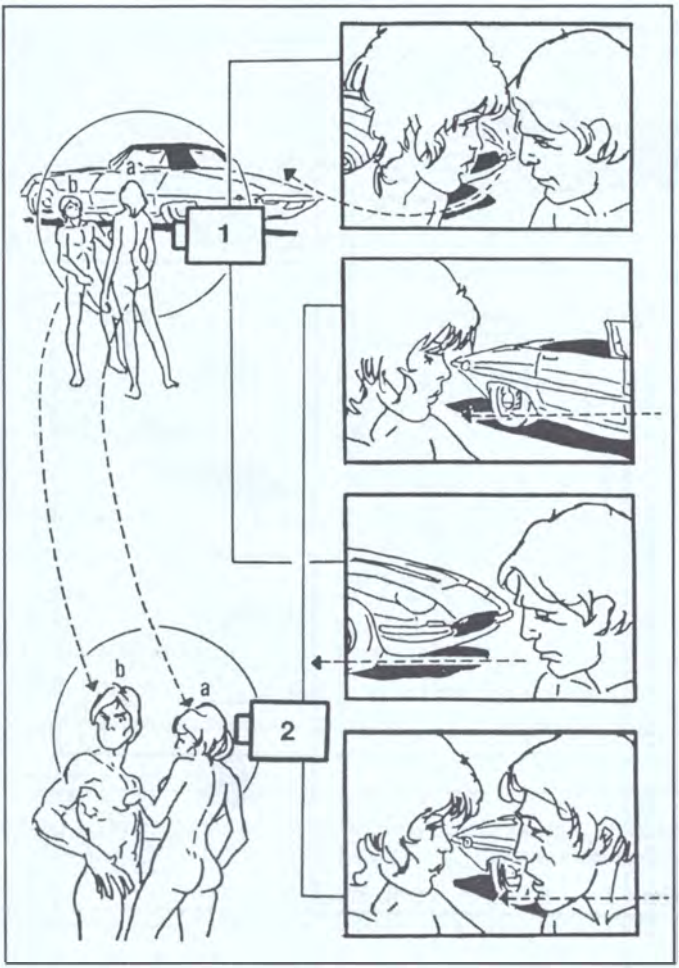
İki oyuncu bir alandan diğerine hareket ederken oyunculardan biri diğerine göre daha önce hareket edebilir (Şekil 26.11).

Çekim 1 A ve B konuşmaktadır. A, B'yi yalnız bırakarak soldan çerçeveyi terk eder.

Çekim 2 A sağdan çerçeveye girer ve dönerek çerçeve dışındaki B'ye bakar.

Çekim 1 B, yalnız, biraz konuştuktan sonra soldan çıkar.

Çekim 2 B, sağdan girerek A'ya katılır.



Şekil 26.11 Her iki oyuncu sırayla bir alandan diğerine yürür. Etkiyi sağlamak için her iki çekim paralel kurgulanır.

Verilen örnekte, oyuncular her iki alanda da profilden görülür. Ancak, dik açı konumunda yerleştirilen iki kamera aynı formüle bağlı olarak farklı görsel etkiler yaratırlar (Şekil 26.12).



Şekil 26.12 Burada, sırayla alan değiştiren oyuncular için dik açı kamera düzenlemesi kullanılır.

Çekim 1 B ve A konuşmaktadır. Oyuncu B soldan çıkarak A'yı görüntünün merkezinde yalnız bırakır.

Çekim 2 B çerçevenin solunda, yüzü kameraya dönüktür. A sağdan girer ve çerçevenin o tarafında durur. Arkası kameraya dönüktür.

Bu durum, bir önceki örnekte verilen ayrıntılı yaklaşımın basitleştirilmişidir.

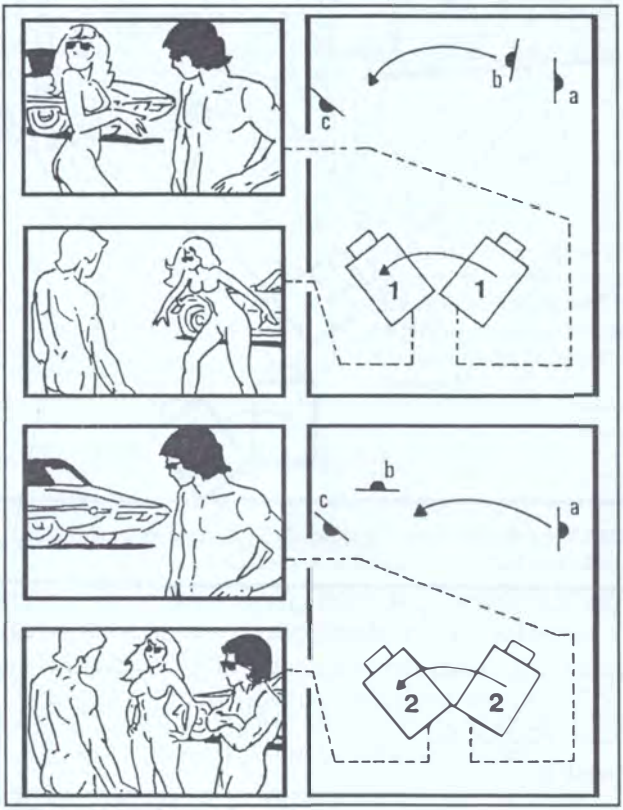
Örnek 5

Aynı kamera konumundan art arda yapılan iki çev-

rinme, sırayla bir alandan diğerine giden iki oyuncunun görüntülenmesinde kullanılabilir (Şekil 26.13).

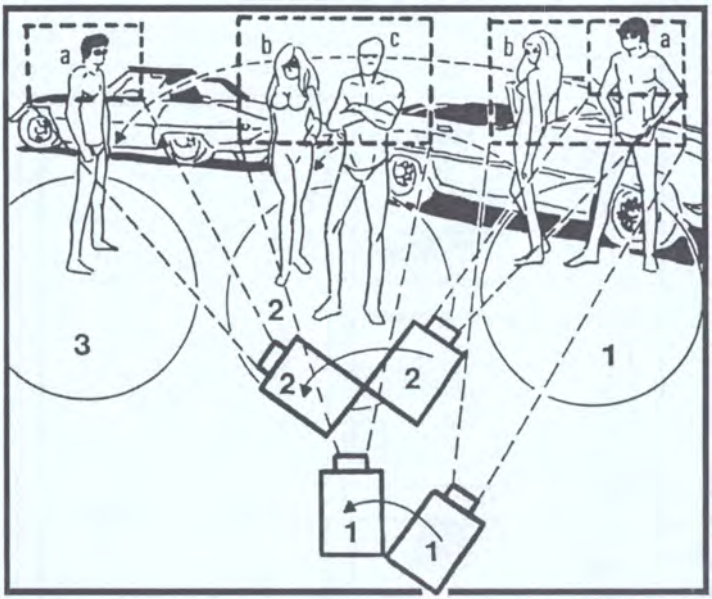
Çekim 1 B ve A bel çekimdedir. B, sola hareket ederken kamera da onunla birlikte, C ile buluşana kadar çevrinir.

Çekim 2 A, hâlâ ilk konumundadır ve bel çekiminde görülür. O da sola hareket eder. Kamera onunla birlikte, B ve C ile buluşana dek çevrinir.



Şekil 26.13 Bir alandan bir diğerine hareket eden iki oyuncu çevrinme ile görüntülenebilir. Her iki çevrinme de aynı kamera konumunda yapılır. Üçüncü oyuncunun bulunduğu yere, önce birinci daha sonra da ikinci oyuncu hareket eder.

Şimdi her üç oyuncu da ikinci alandadır. Üçgen ilkesine bağlı olarak grup tümüyle ya da oyuncular tek tek vurgulanarak görüntülenebilir. İkinci çevrinme (çekim 2) B ve C'nin daha ilerisine kadar uzanır. A, üçüncü alana gidene dek ona eşlik eder (Şekil 26.14)

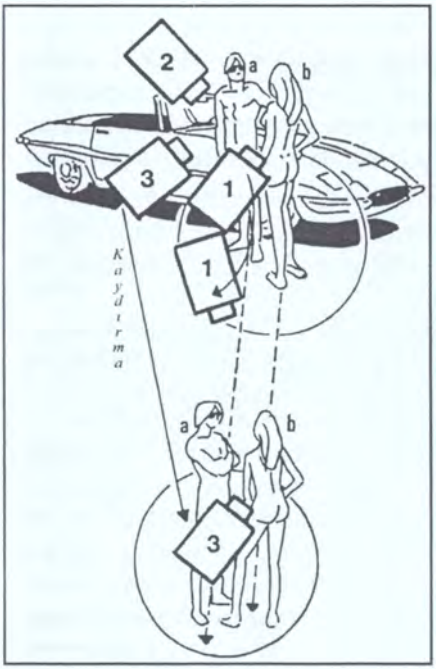


Şekil 26.14 Her iki çevrinme de aynı görüntü eksenindedir. Oyuncular alan değiştirirlerken kamera oyuncuları tek tek izler.

Eğer çevrinme çekimleri genel çekim ise, ön plandaki statik nesneler ya da aksesuarlar çevrinme hareketine derinlik katarlar. İkinci çevrinme, bir önceki kamera konumunun görüntü ekseninden ve konuya daha yakın bir konumdan yapılabilir.

Örnek 6

İkinci oyuncunun alan değiştirmesi ana çekimlerin paralel kurgulanmasıyla geciktirilebilir (Şekil 26.15).



Şekil 26.15 Bu örnekte, kayma ve çevrinme hareketlerinin birlikte kullanımı, sırayla alan değiştiren oyuncuların görüntülenmesinde başarıyla uygulanır.

Sekans şu şekilde kurgulanacaktır:

Çekim 1 A ve B'nin yakın çekimi.

Çekim 2 Her iki oyuncunun karşı açıdan yakın çekimi.

Çekim 1 A ve B'nin yakın çekimi.

Çekim 2 Her iki oyuncunun karşı açıdan yakın çekimi.

Çekim 1 Bir süre sonra B sağa hareket eder. Kamera da yakın çekimde kızı çevrinmeyle izler.

Çekim 3 A'nın yakın çekimi.

Çekim 1 B'nin yakın çekimi.

Çekim 3 A'nın yakın çekimi. Bize doğru yürür. Kamera onunla birlikte geriye kayarak B'yi çerçevenin bir kenarında ve arkasından görene kadar takip eder. A durur. Yüzü kıza dönüktür.

Alan değiştirmede sözü edilen gecikmeli yaklaşımın yapay görünme olasılığı çok azdır ve ortam ne zaman oyuncuların alan değiştirmelerinde yumuşak bir harekete izin verirse bu yöntem kullanılabilir.

Şüphesiz, iki, üç ya da dört oyuncunun alan değiştirmesi ile ilgili daha çok çözüm söz konusudur. Bunlarla ilgili kuralların ve örneklerin birçoğu daha önce işlenmişti.

27

BİRLEŞTİRİLMİŞ YÖNTEMLER

Konulu film yapan yönetmenler, çok kısa zamanda çalışmalarının büyük bir kısmının diyalog sahneleri ile ilgili olduğunu görürler. Diyaloglar, seyirciye bilgi vermeye, oyuncuların davranışlarını açıklamaya, dramatik gelişime katkıda bulunmaya veya duygu iletişimi sağlamaya yardım eder.

Dökümanter film yapımcıları da çoğunlukla diyalogla sunulmayı gerektiren sahnelerle karşılaşırlar ve filmlerinde bundan yararlanırlar.

Diyalog sahnelerinin kullanımında uygulanan sinematik yöntemleri araştırırken fiziksel kurgu tekniği ile birlikte, kamerada kurgulama tekniğini de işin içine katmamız gerekir. Bu tekniklerin birlikte kullanımı, değişik koşullara kolayca uygulanabilecek çözümler sunarak varolan kullanım yöntemlerini zenginleştirir. Bununla birlikte, söz konusu sorunlara getirilebilecek çözüm seçeneklerinin sayısız olduğu da bilinmelidir.

Çekim-çekim kurgulama

Bu tür bir yaklaşımda, sahne kısa ya da uzun, gerek duyulduğu ölçüde pek çok çekimde görüntülenir. Uzun çekimler, statik ya da "kamerada kurgulanmış" çekimler olabilir.

Diyalog sahneleri planlamada bazı güçlükler yaratabilirler. Çünkü sekansın kurgulanması için sadece tek bir yöntem vardır. Oyuncuların her cümlesi ya da her konuşma için sadece bir çekim vardır.

Oyuncu hareketlerinin diyaloglara bağlı olmadığı aksiyon sahnelerinin çekim-çekim kurgulama tekniği ile gerçekleştirilmesi kolaydır. Aksiyon anında kesme, kameraların oyuncuların çevresinde üçgen ilkesine göre yerleştirilmesi, aksiyon ve karşı aksiyon vs. gibi film kurallarının tümü film kurgusu ile ilgili bu yaklaşıma tamamıyla uygulanır. Fransız

film yönetmeni Serge Bourginon, bu tekniği en iyi uygulayanların başında gelir ve filmlerinin hepsinde çekim-çekim kurgulama tekniğini sürekli kullanan birkaç kişiden biridir. "Sundays and Cybele", "The Reward" ve "15 Days in September" filmleri, bu yaklaşımla çekilen filmler arasında en çarpıcı olanlardır. Her çekimi sadece bir kez kullanmıştır. (Ancak, her filmde bir ya da iki istisna vardır. Bunlar bir çekimi yarısında kesmek, çekim içine insert ya da cut-away çekim yerleştirmektir.) Film yapımına bu tür bir yaklaşım iyi bir film tekniği bilgisine sahip olmayı gerektirir. Çünkü çekim sırasında biriken hatalar kurgu sırasında çok az düzeltilebilme imkanı yaratır.

Bu tekniğin filmin tümü içinde sadece belirli bölümlerde kullanımı, özellikle salt aksiyon sekanslarında, yönetmenlerin çoğunluğunca benimsenir. Bunun yanında, belgesel film yapımcıları bu tekniğe sık sık başvururlar.

Örnek 1

Bir sekanstan aldığımız kısa bir bölüm, bu tekniğin diyaloglu bir sahneye nasıl uygulandığı konusunda yeterli bir bilgi verebilir.

Çekim 308 Bir kereste kamyonunun hemen yanı başında uzun çimenlerin üzerinde oturmakta olan bir çiftin boy çekimi. Kamera yavaşça çifte doğru kayar, giderek yavaşlar ve durur. Erkek: "Burada, kasabadan uzakta olmak çok güzel... Bu bana yaşadığımı hissettiriyor neşe ile doluyorum." Genç adam sırtüstü uzanır ve yere yatar. Hareket anında kesme.

Çekim 309 Çiftin yandan çekimi. Genç adam uzanma hareketini ellerini başının altında kenetleyerek tamamlar. Yanındaki kız adama döner ve güler. Kız: "Bir çocuk gibi davranıyorsun Billy." Erkek gülümser ve doğrulur. Kamera adamla birlikte yavaşça sağa çevrinir ve kız ile oğlanı

yandan bir açıyla çimenler üzerinde otururken gösterir. Erkek: "Zaman zaman böyle olmak da gerekir. Bu, sistem için iyidir." Erkek başını kızdan yana çevirir. Hareket anında kesme.

Çekim 310 Her iki oyuncu arkadan görülmektedirler. Erkek kıza doğru dönüşünü tamamladıktan sonra sağ elini kaldırıp yavaşça kızın çenesinden tutar. Erkek: "Bu inanılmaz derecede güzel ve derin gözler..." Kızın yüzünü kendisine yaklaştırır ve dudaklarından öper. Hareket anında kesme.

Çekim 311 Karşı açıdan her ikisinin yakın çekimi. Genç adamın başı ağacın gölgesindedir. Adamın hatları kızın iyi aydınlatılmış yüzünün karşısında siluet gibi görünür. Kız başını adamın başına yaklaştırır. Öpüşürler.

Kamera sağa oyuncuların arka tarafına kayarak sola doğru çevrinir ve yüzlerini öbür taraftan çerçeveler. Yüzlerinde rüzgardan sallanan ağaç dallarının gölgeleri oynaşır. Öpüşmeyi bitirirler. Kız adamın yüzüne bakmak için geriye çekilir. Yüzünde gülümseme vardır. Birbirlerini süzerler. Aniden bir atın yaklaştığı duyulur. Çift irkilir ve çerçevenin dışına bakarlar.

Çekim 312 Karşı açı. Sırtlan kameraya dönük durumdaki çift, ön planda, boy çekimde görülmektedir. Arka planda ve geride, atın sırtında bir adam sessizce onlara bakmaktadır.

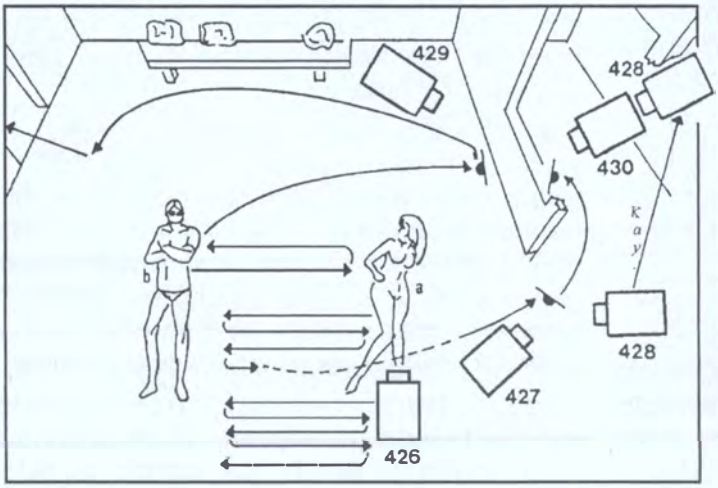
Çekim 313 Atlının yakın çekimi. Daha önceki çekimle aynı görüntü eksenindedir. Belirgin bir şekilde gülümser.

Sürücü: "Rahatsız mı ediyorum?"

Örnekteki her çekim görüntünün bir kesitini kapsamaktadır. Hiçbir kamera açısı ikinci kez kullanılmamıştır. Çekimlerin hiçbiri diğeri ile koşut bir bağlantı içinde değildir. Aslında bu örnek, hem küçük hem de basittir.

Örnek 2

Film çerçevesinde kurgulama yöntemi için de aynı ilkeler uygulanabilir. Orta uzunluktaki çekimler (her biri bir ya da iki dakikalıktır), bir sekansın tümünü ya da bir bölümünü kapsayacak şekilde arka arkaya kurgulanabilir. Aşağıdaki örnek böyle bir yaklaşımı içermektedir. Şekil 27.1, sekansın set planını göstermektedir.



Şekil 27.1 Çekim-çekim kurgulama için sekansların set planı. Her çekim sadece bir kez kullanılacak, ancak sekansa görüntüsel zenginlik kazandırmak amacıyla çekimlerin bazıları kamerada kurgulama tekniğinin ilkelerine uygun olarak çekilecektir.

Çekim 426 Kamera, oyuncu A (bir kadın) ile birlikte sağdan sola doğru kayar, A ikinci alanda bekleyen oyuncu B (bir erkek) ile buluşur. Yakın çekimde çerçevelenir. Konuşmaya başladıktan kısa bir süre sonra A sağa doğru yürür, kamera da kayarak onu izler. İlk alana tekrar ulaştığında durur ve sola döner. Bu sırada konuşmasını da sürdürür. Sonra kadın yeniden sola ikinci alana doğru yürür. Kamera onunla birlikte kayar, durduğunda B ile A'yı profilden yakın çekimde gösterir. Oyuncular arasında sert bir tartışma geçer. B, kadının önünden geçerek sağa yürür. Kamera onu izler, birinci alana geldiğinde durur. Kısa bir süre sonra, B ikinci alana geri döner. Yakın çekimde B-A kompozisyonu yinelenir. Adam son sözlerini de sarfeder. Sonra B'nin önünden geçerek sağdan çerçeveyi terkeder. Sadece B kalır. Başı önünde, boynu büküktür.

Çekim 427 A soldan çerçeveye girer. Kameradan uzaklaşır ve sırtı kameraya dönük durur. Bel çekimindedir. Sola döner ve sert bir şekilde sitem dolu sözler söyler. Sonra yeniden başını geriye çevirir. Hareket anında kesme.

Çekim 428 Karşı açıdan bel çekim. B, çerçevenin solunda arka planda sırtı kameraya dönük olarak durmaktadır. A, ön planda sağda bir odaya yönelir. Kamera A ile birlikte sağa kayar. Çerçevenin solunda giriş kapısına yakın bir yerde durur. B, arka planda profil durumdadır. Kameraya doğru döner ve A'ya yaklaşır.

Çekim 429 Karşı açı. A, ikinci odanın solundadır. B, sağdan girer ve sırtı kameraya dönük olarak durur ve konuşur.

Çekim 430 Karşı açı. A ve B'nin yakın çekimi. Bu çekim 428'inci çekimle aynı görüntü eksenindedir. B, konuşmasını bitirir. A solda, sırtını adama, yüzünü de kameraya dönerek tepkisini gösterir. Sert sözlerle adama karşılık verir. B, döner ve arka plandaki kapıdan çıkarak görüntüyü terk eder. A, çerçevede kalır. Kararma.

Sahnedeki diyaloglar anlatımdan çıkarılmıştır. Böylece, örnek hem daha grafiksel bir biçime, hem de sadece fiziksel aksiyon üzerinde yoğunlaşmıştır. Böylece aksiyonun sürekliliğinin sağlanması için kamerada kurgulanan çekimlerin bir önceki çekimle nasıl bağlandığı tüm açıklığıyla gözlenebilmiştir. Sözü edilen çekim-çekim kurgulama tekniğinin bir uyarlamasıdır.

Örnek 3

Paralel aksiyonun çekimlerini kurgulamak, önceki örnekte olduğu gibi sürekli bir hareketin çekimlerini kurgulamaktan daha kolaydır. Paralel kurgu ile sekansın zamanlaması isteğe göre kısaltılabildiği gibi uzatılabilir de. Çekim-çekim kurgu yöntemiyle kesintisiz bir aksiyonu kurgulayacak bir yönetmen, malzemesinin çekilmiş ve basılmış olması nedeniyle kurguda çok az bir değişiklik yapma özgürlüğüne sahiptir. Ara ve cut-away çekimlerle ana çekimin parçalarını çıkartabilir. Ancak bu zorluklarla dolu bir onarma işidir.

Diğer taraftan, çekim-çekim kurgulama yöntemi, paralel şekilde sırayla yapılan iki ya da daha fazla konuşmayı çok kolay kurgulayabilir. İşte son olasılıkla ilgili bir aksiyona ait örnek. Sunulan bölüm bir kavga sahnesinin sonudur.

Çekim 456 Uzak çekim. Bir kız yolun üzerinde uçuruma yakın bir yerde durmaktadır. Ön plandaki haydutun kahramanı yere yıkışını izlemektedir. İkisi birden yere yıkılırlar. Haydut ayağa kalkar, sola doğru koşarak çerçeveden çıkar. Kahraman da doğrulur ve haydutun arkasın-

dan sola doğru koşmaya başlar. Kamera kahramanla birlikte sola çevrinir ve kızı çerçeve dışında bırakır. Yine haydutu uçurumun kenarına doğru koşarken görürüz. Kahraman haydutu yakalar ve onu durdurmaya çalışır.

Çekim 457 Kızın yakın çekimi. Çerçevenin dışına sola bakar.

Çekim 458 Uzak çekim. Kahraman ve haydut kavga etmektedirler. Kahraman haydutun bir vuruşuyla yere düşer. Haydut bir kaya parçası yakalar.

Çekim 459 Bel çekim. Kız öne doğru yaklaşır ve yolun üzerinde duran silahı alır. Kamera kızın hareketine uygun olarak aşağı yukarı çevrinme yapar.

Çekim 460 Uzak çekim. Kahramanın arkadaşı tarafından kullanılan bir araba hızla bize doğru yaklaşır.

Çekim 461 Uzak çekim. Haydut kaya parçasını başının üzerine kaldırır ve kahramana doğru yürür.

Çekim 462 Yakın çekim. Kız tabancayı çerçevenin soluna doğru yönelterek kameraya doğru ateş eder.

Çekim 463 Genel çekim. Kahraman yerden yavaşça doğrulur. Kayayı başının üstüne kaldırmış olan haydut vurulur ve geriye yıkılarak çerçeveden çıkar.

Çekim 464 Uçurumun kenarından uzak çekim. Haydutun bedeni duyulabilir bir ses çıkararak denize düşer.

Çekim 465 Alt açı. Kahraman çerçeve içinde yükselir. Bel çekim. Aşağıya bakar.

Çekim 466 Genel çekim. Kahramanın arkadaşı arabadan çıkar. Yol boyunca sağa doğru koşar. Kamera onunla birlikte hareket yönünde çevrinir.

Çekim 467 Kahramanın yakın çekimi. Sağdan görüntüden çıkar.

Çekim 468 Kızın yakın çekimi. Doğrultmuş olduğu silahı indirir, silah çerçeveden çıkar. Sonra da kameraya doğru yürüyerek çerçeveyi soldan terk eder.

Çekim 469 Genel çekim. Kahraman yola, çerçevenin sağına doğru yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir.

Çekim 470 Bel çekim. Kahramanın arkadaşı yolun üzerinde bize doğru yürür ve durur. Kız sağdan, kahraman da çerçevenin solundan görüntüye girerler. Her ikisinin de sırtları kameraya dönüktür. Bir patlama sesiyle birlikte aniden kameraya doğru dönerler ve bakışlarını çerçevenin sağ üst köşesine çevirirler.

Çekim 471 Uzak çekim. Tepenin üstünde bir otobüs korkunç bir patlama ile havaya uçar.

Bu sekansta her çekim olayın farklı bir kesimini göstermektedir. Perdede sırayla üç ana aksiyon çizgisi sunulmuştur. Her aksiyon görüntüsel olarak diğerlerinden bağımsız da olsa çekimlerin sürelerini istenilen uygunlukta ayarlamak mümkündür. Bu yönetmene filminin temposunu arttırmak ya da yavaşlatma olanağını sağlayan önemli bir faktördür.

Örnek 4

Bazı durumlarda, tek çekimler seyirciye her defasında tek bir olguyu sunmak için kullanılırlar. Her çekim bir cümle ya da kısa bir anlatım değerindedir. Bu çekimler, bazen bir zaman geçişini vurgulayan zincirleme ile birbirlerine bağlanırlar. Bununla ilgili olarak Delmer Daves'in "Cowboy" filminden bir örneği sunuyoruz.

Zincirleme

Şehrin genel çekimi. Güneş ufuktan yavaşça yükselmektedir.

Zincirleme

Kamp ateşi üzerindeki kahve demliğinin yakın çekimi. Bir el çerçeveye girer ve demliğin kapağını alır. Demliğin içinde kaynayan su görülür.

Zincirleme

Genel çekim. Kovboylar çerçeve dışından gelen tavaya vurma sesiyle uyanırlar. Arabaya yakın adamlardan biri kalkar, sola doğru yürür. Kamera onunla birlikte gruptaki diğer kişileri de göstererek çevrinir. Kamera ön planda Jack Lemmon'ın uykulu yüzünde kalır.

Zincirleme

Kamp ateşinin korları üzerindeki demir ızgaranın yakın çekimi. Üzeri yavaşça pişmekte olan etlerle doludur. Çatal tutan bir el çerçeveye girer ve etlerden birini alır. Kamera yukarı çevrinir ve etleri çevresindekilere dağıtan kovboy görülür.

Zincirleme

Kamp ateşinin yakın çekimi. Bir kişi kahve demliğinin içindekileri kızıl korun üzerine döker ve ateşi söndürür.

Zincirleme

Boy çekim. Tren vagonları kameranın önünden soldan sağa geçmektedir. Uzak çekim. Arka planda solda, kovboy kafilesinin bize doğru geldiği görülür. Bir grup atlı kızılderili sağdan çerçeveye girer. Kızılderililer arka plana doğru ilerler. Kovboylar ve kızılderililer kameranın önünde çaprazlamasına geçerler. Kamera kızılderililere bakan Jack Lemmon (öyküdeki Yumuşak Ayak) ile birlikte sağa çevrinir.

Zincirleme

Kafile kameranın önünde düzensiz zig-zaglar çizerek soldan sağa doğru ilerlemektedir. Gleen Ford ve Meksikalı reis grubun başında at sürerler. Jack Lemmon eğerin üzerinde yarı uykulu bir durumda arkalarından gelmektedir.

Zincirleme

Gün batımı. Kafilenin başında bulunan Glenn Ford atını durdurur ve elini kaldırarak kafileye durması için işaret verir.

Zincirleme

Geceleyin kamp ateşi çevresinde yeni bir sekans başlar. Sekans gün boyu kafilenin yürüyüşü sırasında meydana gelen olayları kapsar. Her çekim bir cümleye eşittir.

Sekans için konuşma gerekmemektedir. Bütün anlatılmak istenen görüntülerle anlatılmaktadır.

Tekniklerin birleştirilmesi

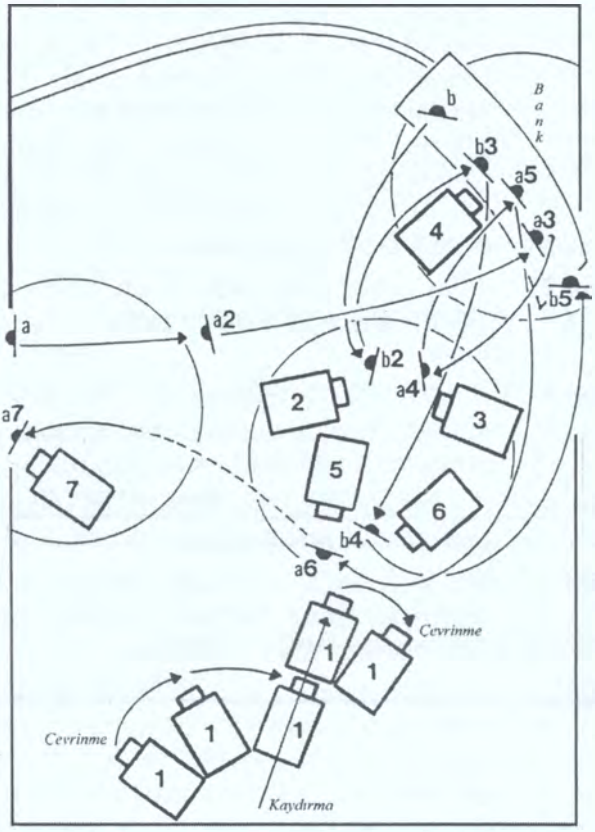
Ana çekimlerin paralel kurgulanma yöntemine ve bir sahnenin hiç kesme yapılmadan kamerada kurgulanma tekniğine ek olarak bu iki yöntemin birlikte kullanılması ile de daha farklı yaklaşımlar elde edilebilir. Söz konusu tekniklerin birlikte kullanılabilmeleri için şu iki anahtar düzenleme ilkesi dikkate alınabilir.

1 Kamerada kurgulanan bir dizi birbirini izleyen çekimin ardına iki (ya da daha fazla) ana çekim paralel kurgulanabilir.
2 Kamerada kurgulanmış iki (ya da daha çok) çekim birbiriyle paralel kurgulanabilir.

Örnek 5

Bu teknikler yinelenerek kullanılabilirler. Çünkü mümkün olan iki kurgulama türü vardır. Bu nedenle de sunuş doğası

gereği yinelenmelidir. Bununla birlikte, her teknik kendi içinde genel yapı modelini değiştirecek bileşimler içerdiğinden, bu tekniklerin birlikte kullanımı geniş uygulama olanakları sunar. Aşağıdaki örnek, bu tekniklerin birlikte kullanımının nasıl bu görünüme sahip olduğunu sergilemektedir (Şekil 27.2).



Şekil 27.2 Bu set planı diyaloglu bir sekansın görüntülenmesinde kullanılan çeşitli kamera düzenlemelerini göstermektedir. Çekim 1 sekansın tümünü görüntüleyen uzun bir ana çekimdir. Diğer çekimler, ana çekimle ya ara kesmeler şeklinde kullanılır ya da onunla paralel kurgulanır. Böylece sekansın görüntülenmesinde değişik teknikler birbiriyle karıştırılır.

Çekim 1 A soldaki kapıdan girer ve A^1 konumuna yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir. B'yi sağda uzakta bir yerde oturur durumda görürüz. A, bir mumu söndürür, sonra A^3 konumuna yürür. Bu durumda kompozisyon B-A^3 gibidir. Sonra, B yerinden kalkar ve kameraya doğru yürür. B ön plana geldiğinde kompozisyon B^2-A^3 olur. Aralarında bir süre konuştuktan sonra, A kameraya doğru yaklaşarak A^4 konumuna gelir. Çerçevede B^2-A^4 kompozisyonu oluşur. Şimdi her iki oyuncu bel çekiminde yüzleri birbirine dönük profil durumdadır.

Çekim 2 B'nin omuz üstünden A'nın yakın çekimi. A görüntüde ağırlıklı durumdadır. Uzun süre konuşurlar.

Çekim 3 A'nın omuz üstünden B'nin yakın çekimi. B görüntüde hakim durumdadır. Karşılıklı konuşma devam etmektedir.

Çekim 2 Oyuncular yakın çekimdedir. A, rol arkadaşının omuz üstünden görünür.

Çekim 3 Her iki oyuncu da yakın çekimdedir. B rol arkadaşının omuz üstüden görülür. Görsel açıdan daha güçlü konumdadır

Çekim 1 B ve A yeniden bel çekimde görüntülenirler. Profil durumdadırlar. Görüntü kompozisyonu birinci çekimin sonuna benzer. A arka plana yürür ve oturur. Kompozisyon B^2-A^5 olur. B biraz sonra arka plandaki A'ya yaklaşır. Yanına oturur. Kompozisyon artık B^3-A^5'tir.

Çekim 4 Ara çekim. Oturur durumda B ve A'nın yakın çekimi. Çekim, aralarında geçen bir konuşmayı vurgular. Bu çekim, çekim 1 ile aynı görüntü eksenindedir.

İMAR
MÜDÜRLÜĞÜ

Çekim 1 Görüntü düzeni tekrar B^3-A^5 durumuna gelir. A, kalkar ve ön plana gelir. Kamera onunla birlikte sola çevrinir. A, durur ve arka plana dönerek kompozisyonu A^4-B^3 konumuna getirir.

Çekim 5 Ara çekim. A'nın iç karşı açıdan yakın çekimi. Konuşulanı dinler.

Çekim 1 Tekrar A^6-B^3 düzenine dönülür. Bu bir bel çekimdir. Arka plandaki B kalkar ve ön plandaki A'ya doğru yürür. A'ya doğru yürürken kamera da oyunculara doğru kayar ve onları yakın çekimde çerçeveler. Bu durumda çerçeve düzeni A^6-B^4 olmuştur. Oyuncular konuşurlar.

Çekim 6 Dış karşı açıdan A^6-B^4'ün yakın çekimi. Bu kompozisyonda A vurgulanır.

Çekim 1 A^6-B^4'ün yakın çekimi. Kompozisyon B'yi vurgular.

Çekim 6 A-B'nin dış karşı açı çekimi. A vurgulanır.

Çekim 1 A ve B'nin yakın çekimi. A, birazdan sol taraftan çerçeveyi terkeder. B, başını sola çevirerek A'nın çerçeve dışındaki hareketini izler.

Çekim 7 Arka plandaki kapının boy çekimi. A, çekimin başında sağdan çerçeveye girer, kapıya doğru yürür, durur ve geriye döner. Konuşur.

Çekim 1 B'nin sol taraftan profil yakın çekimi. B, sessizce dinlenmektedir.

Çekim 7 Kapının yanında duran A'nın boy çekimi. Kapıyı açar ve dışarı çıkar.

Çekim 1 B'nin yakın çekimi. Başını öne eğer, sırtını kameraya dönerek arka plana doğru yürür. Kamera onunla birlikte sağa çevrinir. Kaygılı bir şekilde kanepeye oturur.

Yukarıda ayrıntılı olarak anlatılan sekans ilk başlarda karmaşık gibi görünmesine karşın, aşağıda yapacağımız çözümlemede de görüleceği gibi oldukça basit bir yapıya

sahiptir. Sekans, aşağıda belirtilen unsurları da işe koşarak şöyle yapılandırılmıştır:

Çekim 1 Sekansı başından sonuna kadar görüntüleyen uzun bir ana çekim. Bu çekim film karesinde kurgulama tekniğini kullanır. Kamera da çevrinme ve kayma yapar. Bu çekimin içine, anlatıma katkıda bulunmak amacıyla ana çekimden farklı bakış açılarına sahip, aşağıda tanımları yapılan çekimler ara kesmeler ile ana çekim içine yerleştirilirler.

Çekim 2 Bir çift dış karşı açı çekimi. Çekim 1, üçgen kamera ve yerleşim ilkesinde, tepe noktasının özelliklerini içerir.

Çekim 3 2 ve 3 numaralı çekimler bu düzenlemenin taban noktalarına yerleştirilir.

Çekim 4 Bu bir ara çekimdir ve konuşmanın önemli yerlerini vurgular. Oyuncuların kısa bir süre yakın çekimlerini verir. Çekim 1 ile aynı görüntü eksenindedir.

Çekim 5 Sessiz tepki çekimidir. İç karşı açı konumuna sahiptir. Ana çekim 1'de sırtı kameraya dönük oyuncunun tepkisini seyircinin izlemesine olanak sağlar.

Çekim 6 Bu çekim, ana çekim 1 ile paralel kurgulanır. Sahnede yer alan ikiliyi, dış karşı açı konumundan ve ikilinin diğer tarafından görüntüler.

Çekim 7 Bu çekim de ana çekim 1 ile paralel kurgulanır. Bu çekimin, setin aynı alanında bulunan oyuncuları görüntüleyen çekim 6'dan farkı, setteki ilk alanı ana çekim 1'in son bölümünde görülen ikinci alanla birleştirmesidir.

Sekans biraz önce sözü edilen temel yaklaşımların birleştirilmesiyle elde edilen düzenlemelerin kullanıldığı dört bölüme ayrılabilir.

1 Gözlenebileceği gibi, ana çekim 1, önce sadece görüntü karesinde kurgulama tekniğine göre kullanılır. Bu çekimde setteki üç alanı kullanan oyuncuların hepsi görülür. Biri kameraya yakın diğerleri dik açı konumunda yerleştirilmiştir.

2 Çekim 1 kesilir ve konuşmanın önemli bir bölümünü vurgulayan bir çift çekim paralel kurgulanarak buraya yerleştirilir.

3 Tekrar görüntü karesinde kurgulama tekniğinin kullanıldığı çekimle dönülür. Sonra sahnenin ikinci kısmı, biri sesli diğeri sessiz tepki çekimini içeren iki ara çekimde görüntülenir.

4 Daha sonra, sekansın dördüncü bölümünde, çekim 6 ve 7 ana çekimle paralel kurgulanır. Çekim 6, ikinci alanda duran çiftin karşı açı görüntüsünü sağlar. Her iki oyuncu farklı alanlarda bulunduklarında, çekim 7 ikinci alanda kalan oyuncunun bakış açısını gösterir.

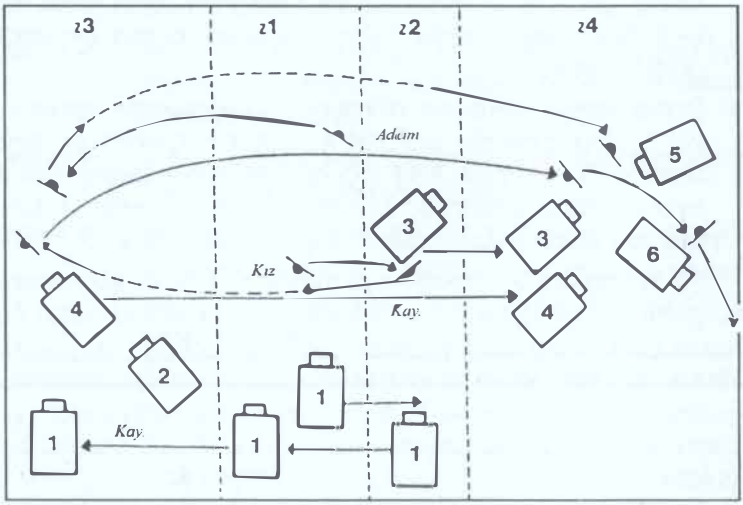
Bu sekansta üç teknik kullanılmıştır. Önce, kamerada kurgulama tekniğine göre çekilmiş ana çekim ile sabit kamera konumlarından yapılan çekimler paralel kurgulanır. Sonra, iki ara çekim ana çekimin içine yerleştirilerek kurgulanır. Üçüncü olarak, iki sabit kamera konumundan yapılan daha kısa ana çekimler asıl ana çekimle paralel kurgulanır.

Tanımlanan ikinci teknik oldukça önemli bir tekniktir. Sessiz ya da sesli tepki çekimleri, gerekli duyulan yerlerde ana çekimle ara kesme yapılarak kullanılır. Bu çekimler ana çekimle başarılamayan vurgulamaları gerçekleştirirler. Oyuncular ya da olaylar bu çekimlerle daha ön plana çıkartılır. Bu tepki çekimleri iki tür yapıya sahiptir:

Cut-away ya da ara çekimleri. Sonuncusu, ana çekimde gösterilen bir aksiyonu, bir konuşmayı, bir nesneyi ya da kişiyi vurgulamak için ana çekimin içine yerleştirilir.

Örnek 6

Kamerada kurgu yöntemine göre çekilen iki ana çekim birbirlerine paralel ara kesmelerle kurgulanabilirler. Yöntem oldukça basittir. Birinci ana çekimin son bölümü ile ikinci ana çekimin ilk bölümü ara kesme yapılarak kurgulanır. Aşağıda verilen örnek bu tür bir oluşumu göstermektedir. Şekil 27.3, oyuncuların hareketlerini gösteren bir set planını vermektedir.



Şekil 27.3 Bu örnekte, kamerada kurgulama tekniğine uygun olarak gerçekleştirilen çekimler paralel ara kesmelerle kurgulanır. Bu karşılıklı konuşma sahnelerinin çekiminde kullanılan karmaşık bir tekniktir.

Çekim 1 Bir çiftin yakın çekimi. Kız sırtı kameraya dönük olarak ön planda ayakta durmaktadır. Erkek ise sağ arka planda yüzü kadına dönüktür. Biraz sonra kadın sağa yürür. Kamera onunla birlikte kayar. Kadın ikinci alanda durur ve o anda çerçeve dışında kalmış olan arkadaşına doğru döner. Kamera kadını yakın çekimde çerçevelemiş olarak durur.

Daha sonra, kız tekrar soldaki birinci alana döner. Kamera tekrar kızla birlikte kayar ve adamın yüzü kameraya dönük olarak çerçeveye girdiği zaman durur. Kız adamın önünden geçerek çerçeveyi soldan terk eder. Kamera da sola, çerçeve dışına doğru bakan adamın yakın çekiminde kalır.

Çekim 2 Kızın bel çekimi. Kız çerçevenin merkezine döner. Yüzü kameraya dönüktür, bakışları ise sağa çerçevenin dışına yönelmiştir. Kamera, kızı konuşması boyunca çerçevede tutar.

Çekim 1 Adamın yakın çekimi. Adam soldaki üçüncü alana yürür. Kamera kayarak onu izler ve kızla biraraya geldiğinde durur. Bu durumda, kamera kız ve adamı yakın çekimde çerçeveler. Konuşurlar, sonra adam sağdan çerçeveyi terkederek kızı yalnız başına bırakır. Kamera bir süre kızın üzerinde kalır.

Çekim 3 Adamın bel çekimi. Adam arka plandaki merdivene doğru yürür. Kamera adamın arkasından kayar ve adam merdivene ulaşıp oturduğunda durur.

Çekim 4 Kızın yakın çekimi. Kız konuşmaktadır.

Çekim 3 Merdivenin en alt basamağında oturmakta olan adamın bel çekimi. Kıza cevap verir.

Çekim 4 Kızın yakın çekimi. Kız konuşur.

Çekim 3 Oturan adamın bel çekimi. Adam konuşur.

Çekim 4 Kızın yakın çekimi. Kız bir süre konuşur, sonra adamın bulunduğu dördüncü alana yürür. Kamera çevrinir ve kızın gittiği alana doğru kayar. Kayma hareketinin sonunda kız ile adamı birlikte çerçeveler. Kız arkası kameraya dönük olarak sol ön plandadır. Adam sağda yüzü kıza dönük olarak oturmaktadır. Konuşurlar,

Çekim 5 Kızın yakın çekimi. Bu, kızı vurgulayan bir iç karşı açı çekimidir.

Çekim 4 Her ikisinin bel çekimi. Kamera açısı adamı vurgulayacak tarzdadır.

Çekim 5 Kızın yakın çekimi.

Çekim 4 Her ikisinin bel çekimi. Adam cevap verir. Kız sonra sağa yürür ve çerçeveden çıkar. Bir süre için adam çerçevede yalnız kalır.

Çekim 6 Boy çekim. Üst açı. Ön plandaki yüksek bir kemerin arasından, kızın çerçevenin merkezinden arka plana doğru yürüdüğü görülür. Çekimin başlangıcında kız bir sütunun arkasından yürüyerek çerçeveye girmiştir.

Verilen örnekte, açıklayacağımız kurgu yönteminin başladığı ana çekim, çekim 4'tür. Çekim 3, çekim 4'ün başlangıcıyla paralel ara kesmeler yapılarak kurgulanır. Çekimler durağan kamera konumundan yapılmıştır. Sonra kamera çekim 4'te, üçüncü alandan 4'üncü alana hareket eder. Burada kamera yeniden statik konuma gelir. Çekim 4'ün son bölümü kızın iç karşı açı çekimiyle (çekim 5) paralel kurgulanır. Bu örnekte, çekim 4 gibi basit bir çekim ile önce birinci ve üçüncü alanlar arasında bağlantı kurulmuş, daha sonra dördüncü alanda gerçekleştirilen karşı açı çekimlerle de mümkün olan maksimum sonuca ulaşılmıştır.

Sonuç

Farklı kurgulama tekniklerinin birbirleriyle nasıl birleştirilerek kullanılabileceklerini gösteren bu örnekler oldukça basittir. Daha kompleks kurgu yöntemleri sahnenin koşullarına bağlı olarak gerçekleştirilebilir. Çözümü hedeflenen sorun ne denli karmaşık olursa olsun, şu iki temel dürtü her zaman göz önünde tutulmalıdır.

-Uygulanan teknik sahnenin hizmetindedir, tam tersi değil.

-Perdeye yansıtıldığında, ulaşılan sonuçlar doğal ve yaşamda karşılaşılabilecek bir izlenim vermelidir.

Teknik, yönetmenin hedefleri ve kamera önünde oluşan oyunun amaçları dışına çıkarsa amacından sapar.

28

FİLMDE NOKTALAMA

Filmde noktalama (sekansların arasını ayırmak, anlatımda duraklamalar yapmak, bir geçişi vurgulamak) kurgu veya kamera ya da nesne hareketi ile başarılır. Bunlar tek tek kullanılabilecekleri gibi beraber de kullanılabilirler. Şimdi en çok bilinen yöntemler üzerinde duracağız.

Sahneden sahneye geçiş: Kararma-Açılma

Bu "zaman geçişi" sağlayan yöntem (perdedeki görüntü giderek kararırken, bir diğer görüntü yavaşça ya da ani olarak belirir), doğal olarak laboratuarda gerçekleştirilir. Eğer çekilen film yeterli uzunlukta değilse, görüntü dondurulduktan sonra kararma ya da açılma gerçekleştirilebilir.

Beyazlatma ve soldurma

Bilinen kararma-açılma tekniğine bir seçenek olarak buradaki geçiş siyaha değil beyaza olur. Geçiş aynı zamanda görüntüye egemen renkler kullanılarak da gerçekleştirilebilir. Görüntünün geçişi sağlanırken bir renk çerçevede belirir, yoğunluk kazanır, giderek tüm çerçeveyi kaplar. Bir sonraki görüntüye geçilirken de çerçeveyi kaplamış olan bu renk giderek parlaklaşır ve yeni görüntü belirir. *Le Bonheur* adlı filminde Agnes Varda, bu yöntemi yenileyerek kullanmıştır. Renkleri tek tek (kırmızı, mavi) ya da birlikte (mavi-kırmızı, yeşil-mor) kullanarak bir önceki sekansın atmosferi ile bir sonraki sekansın atmosferi arasında bağlantı kurmaya çalışmıştır.

Zincirleme

Zincirleme, kararma ve açılmanın aynı anda üst üste bindirilerek yapılmasıyla gerçekleştirilir. Zincirlemeyi ilk olarak Georges Melies'in 1902'de yaptığı *A Trip To The Moon* (Aya Seyahat) adlı filminde kullandığına inanılmaktadır.

Hızlı zincirleme ile bir görüntüden diğerine keskin bir geçiş sağlanır. Yavaş zincirlemeler iki sahnenin atmosferini birbirine bağlayabilir. Eğer görüntülerin üst üste bindiği an ve zamanlama uzun olursa, bu durum şiirsel ve nostaljik bir atmosfer vurgular.

Kararma ve açılmanın birlikte kullanımı görüntüde hayal türü bir etki yaratır. Set önce boş halde iken çekilir ve kamera durdurulur. Daha sonra oyuncu sete girer ve kamera yeniden çekime başlar. Daha sonra, film laboratuvarında bu iki görüntü üst üste bindirildiğinde oyuncunun boş mekan içinde giderek belirginleştiği görülür.

Görüntünün bu sabit kesitine böylece devinim kazandırılmış olur. Kamera bu sırada kesinlikle hareket etmez.

Silme

Silme laboratuvarda yapılan bir efekttir. İlk görüntü bir kenara itilir ya da silinirken çerçeveye yeni bir görüntü girer. İki tür silme vardır. Birincisinde yeni görüntü çerçeveye yanlardan ya da yukarıdan girerken varolan görüntüyü iterek çerçeve dışına çıkarır. İkincisinde ise, ince bir çizgi çerçeveyi bir kenardan diğerine geçerken eski görüntüyü siler, ardından yeni görüntüyü kareye yerleştirir.

İkinci tür silme çoğunlukla zaman geçişleri için kullanılır. Silmeyi sağlayan hareketli çizgi, yatay, dikey ya da diyagonal olarak sağdan sola ya da tam aksi yönde hareket edebilir.

Daha karmaşık silme yöntemleri (helezon ya da kareleme gibi) geliştirilmiş ve zaman geçişi sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Ancak bunların çarpıcı etkileri film tanıtımlarında kendini göstermiştir.

İris

İris etkisi ilk kullanıldığından bu yana oldukça değişikliğe uğramıştır. Önceleri bir ayrıntı ya da bir kişi üzerine dikkatleri çekmek için küçük bir daire şeklinde kullanıldığı görülür. Bir zaman geçişi yöntemine dönüştükten ve uzun süre bu

şekilde kullanıldıktan sonra çizgi filmlerde bir tür kapanış efekti olarak kullanılmaya başlanmıştır. Geçen zaman içinde yeniden gözden geçirilmiş, geliştirilmiş ve kullanım alanları da genişletilmiştir. Örnek olarak; bir Amerikan televizyon dizisi olan *Batman*'de, stilize bir yarasa figürü görüntü çerçevesinin merkezinden tüm ekranı kaplayacak şekilde büyür, sonra küçülüp bir nokta haline gelirken yeni bir görüntü ekranı doldurur.

Karanlık alanların kullanımı

Bir diğer zaman geçiş yönteminde, kamera çerçeveyi tümüyle dolduracak karanlık bir alanın ya da nesnenin arkasına doğru kayar ya da çevrinir. Daha sonra benzer açılma yöntemi ile ikinci sahneye geçilir. Eğer kamera her iki çekimde de aynı yönde hareket ederse geçiş ters yönde kamera hareketi ile sağlanana göre daha yumuşak olur. Bir başka seçenek ise, oyuncunun kameraya doğru yaklaşması ya da kameradan uzaklaşmasıdır. Sadece tek oyuncu kullanıldığında etki çok daha doğal bir özellik kazanır. Bu yöntemde, oyuncular kameraya doğru yaklaşırlar, ön plana ulaştıklarında birbirlerine yakın konumdadırlar. Sonra, ikinci çekimde kameradan uzaklaşırken birbirlerinden ayrılarak çerçeveyi bir başka mekan ve bir başka zamanı gösteren yeni görüntüyü bırakırlar.

Başlıklar

Sekansları birbirinden ayırmak için başlık kullanımı sessiz sinema döneminden kalma bir yoldur. Fakat bugün başlıklar mekanı tanımlamak, günün belirli bir kesitini kesin olarak belirtmek ya da görüntüdeki olayın geçtiği yılı saptamak amacıyla kullanılmaktadır. Bu başlıklar, bir görüntünün üzerine yazılabileceği gibi düz bir fon üzerinde de görülebilir.

Bazı belgeseller yeni sekansı tanımlamak için alt başlıklar da kullanırlar.

Aksesuarlar

Aksesuarlar zaman geçişini vurgulamak amacıyla da kullanılmaktadır. Buradaki düşünce, bir nesne üzerinde zamanın yaptığı tahribatı göstermek için küçük zaman aralıklarıyla nesnenin görünümünde meydana gelen değişiklikler sergilemektir. Aksesuar önce eksiksiz ve sağlam olarak gösterilir. Daha sonra, zincirleme ile son sahneye geçilerek aksesuarın kırılmış, tüketilmiş ya da yırtılmış olduğu gösterilir. Bu tür aksesuarlara örnek olarak; yanan bir mum, sigara, kamp ateşi, saat, takvim ve günlük gazeteler verilebilir.

Işık değişimi

Sabahtan akşama kadar ışıkta görülen değişmeler bir zaman geçişini vurgulayabilir. Kamera, içinde aksiyonun olmadığı bir seti görüntüler. Zamanın geçtiği stüdyo ışığının değişimi ile vurgulanır. Seyirci, ışığın ve giderek gölgelerin değiştiğini görür. Daha sonra kamera ya da oyuncular sete girerek yeni sekansı başlatırlar.

Soru ve cevap

Bu yöntem zaman geçişi izlenimini yaratmak için kullanılır. Örneğin; öykudeki bir oyuncu, "Pamela'nın gerçekten güzel olduğuna emin misin?" diye sorar. Diğer oyuncu, bir başka yer ve bir başka zamanda yanındaki bir başka kişiye, "Evet, çok güzeldir" diyerek yanıt verir. Soruyu soran ve yanıt veren bakış yönleriyle de birbirleri ile bağlantılı değildir. Bu durumda geçişi belirten bağlantıyı kuran tek unsur sözlerdir.

Aynı yönde hareket

Oyuncu bir yarış otomobilinin pilot kabininde oturmaktadır. Adam evinin önündedir ve arkadaşları çevresinde toplanmıştır. Arabasını çalıştırır ve sağdan görüntüden çıkar. Bir sonraki çekimde, araba soldan yarış pistine girer ve

hızla uzaklaşır. Bu örnekte aynı araç kullanılmıştır, hareket yönü de her iki çekimde soldan sağa doğrudur, bununla birlikte yer, zaman ve ortam farklıdır.

Bir nesnenin yerini bir başkasının alması

Bir kişi elinde bir bardak şampanya tutmaktadır. Bir olaya sinirlenir ve elindeki bardağı çerçeve dışına atarak tepki gösterir. Ani bir kesme ile geçilen bir sonraki çekimde bir taşla kırılan pencere gösterilir. Kırılan pencere camının arkasında aşağıya bakan bir yüz belirir. Üniversite öğrencileri fakülte yönetim kurulunun penceresini taşlamaktadır. Bu tür sekanslar arasındaki bağlantı benzer ses ya da efektlerle sağlanır.

Sözcük yinelemek

Bir oyuncu yakın çekimde bir söz söyleyerek bir sekansı kapar. Bir sonraki sekans, farklı bir oyuncunun bir başka mekan ve zamanda aynı sözü yinelemesi ile açılır. Yeni oyuncu sözcüğü aynı tonda ya da soru haline getirip yineleyebilir. Yeni sahne buradan gelişir.

Aldatıcı görsel uyum

Sahne geçişleri bir çekimin sonundaki ve izleyen çekimin başındaki bir öğeye bağlı olabilir. Bu öğe her bir çekimde değişik roller üstlenmiş olabilir. İzleyici bu yeni sahnenin izlemekte olduğu sekansın bir parçası olduğuna inandırılır. Ancak kısa bir süre sonra bunun bir zaman geçişiyle bağlanılan yeni bir sekans olduğunu anlar.

Bu etkinin yaratılmasında iki temel yöntem kullanılır:

(1)Tepki çekimi ve (2)hareketin sürekliliği. İlk yöntem, bizi izleyen aksiyon sonrasında bir tepki çekimini beklemeye koşullandırır. Ancak tepki değişik bir yöntemle bağlanabilir. Örneğin, David Lean'in *The Bridge on the River Kwai* filminde, Clipton'un gökyüzüne doğru bakıp bezdirici sıcaktan şikayet ettiği bir sahne görülür. İzleyen çekim güneşin yakıcı parlaklığını gösterir. Bu Clipton'un öznel bakış açısıdır. Tekrar Clipton'a dönmek yerine çekim güneşin üze-

rinde devam eder. Aniden aşağıdan Shears'ın figürü belirir (kaçak Amerikalı), güneşi kapatır ve silüet olarak alt açıdan görülür. Shears hırpani bir durumdadır. Elbisesi yırtık pırtık, saçları darmadağınıktır. Neredeyse delirmek üzeredir. İzleyici farklı bir yerde ve farklı bir zamanda olduğunu anlar.

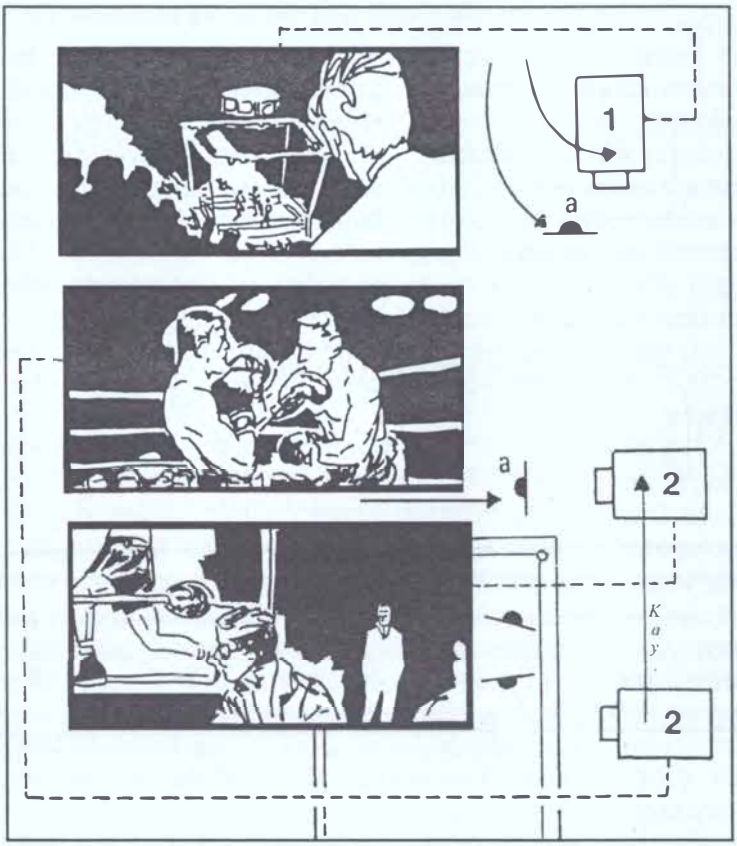
İnsan unsuru işin içine sokulana kadar başlangıçta tam olarak tanımlanamayan bir konu bu tür bir geçiş için kullanılabilir.

La Notte adlı filminde, Michelangelo Antonioni bu tür bir yöntem kullanır. Öykünün ana karakteri (bir yazar) dairesinde karısını beklemektedir. Kütüphanedeki kanepesine uzanır ve çerçeve dışına bakar. İzleyen çekim soyut bir şekil gösterir. Küçük bir kadın figürü, görüntünün sol köşesinden içeri girene kadar bu şekil odanın duvarının bir bölümü gibi görünür ve görüntü bir anlam kazanır. Soyut şekil büyük bir binanın yan duvarıdır. Böylece yeni bir sekans başlar.

Görsel şok, sahte bir görüntünün kullanıldığı bir sahne geçişi ile çoğaltılabilir. Frank Tashlin'in *Caprice* filminde, Doris Day ve Ray Walston Alpler'de ıssız bir yerde gizlice buluşurlar. Richard Harris çok uzaktan onları izler ve gizli bir kamerayla buluşan çifti kaydeder. Ansızın Doris Day ve Ray Waltson'ın ikili çekimine geçilir. Bu sahnenin doğal bir parçası ve onun devamı gibi görünür. Ancak görüntünün devamında Jack Kruschen çerçevenin altından yükselir ve kareyi doldurarak görüntüyü kapatır. Şimdi görüntü onun üzerinde oynamaktadır. Sonra görüntü kaybolur ve beyaz bir çerçeve kalır. Yeni sahne filmin gösterildiği büronun içinde gelişir.

Bir çekimden diğerine kesintisizce akan bir hareket, nesneler farklı bile olsa bir sahne geçişi olarak kullanılabilir. Bir kamera hareketi kendi başına bir sahneden diğerine yapılacak bir geçişi gerçekleştirebilir. İkinci çekimin başında, kamera nesneler arasındaki gerçek ilişkiyi göstermek amacıyla hareket etmeden önce, bir yakın ya da ayrıntı

çekimle desteklenen anlık bir dikkati yanıltma işlemi bu geçişi sağlayabilir. İşte Costa Gavras'ın *The Sleeping Car Murders* adlı filminden alınan bir örnek (Şekil 28.1).



Şekil 28.1 Yanıltıcı bir görsel uyum ile elde edilen zaman geçişi. Sahne bir zaman atlamasının dışında bir çekimden diğerine kesintisizce akıp gidiyormuş gibi görünür.

A, stadyumdaki merdivenlerden aşağı iner. O ve kamera ön planda durur. Sırtı bize dönüktür. Arka plandaki boks ringinde iki boksör mücadele etmektedir. Boksörlerin

bel çekimine kesme yapılır. Mücadeleleri sürmektedir. Kısa bir an sonra kamera geri kayar ve A'nın kalabalığın arasından sıyrılarak ön plana gelip oturduğunu gösterir.

İkinci çekim ilk çekimle aynı bakış yönünden gerçekleştirilen ve birincinin devamı izlenimini veren bir çekimdir. Bu doğal bir durumdur. Ancak, kamera hareket ederek ana karakteri kalabalığın ön tarafında göstermekle asıl sürpriz yaratılmış olur. Böylece sözü edilen yöntem yardımıyla ana karakterin merdivenlerden inişi atlanarak bir zaman geçişi sağlanmış olur. Çevrenin asla görülemeyeceği bir yakın çekim sahne içinde bir zaman geçişinin elde edilmesi amacıyla kullanılır. Michelangelo Antonioni *Blow up* adlı filminde bu etkiyi yaratmak için sözü geçen kamera hareketini kullanır. Şekil 28.2, her iki kamera konumunu da göstermektedir.

Çekimler aşağıda tanımlanmaktadır:

Çekim 1 Genç fotoğrafçı parkta bir gece önce bulunan cesedin bulunduğu yerin yanında diz çökmüş durmaktadır. Kamera fotoğrafçıyı arkasından görüntüler. Bir ağacın dalları arasından bakmaktadır.

Çekim 2 Dalların altından yakın çekim. Bu fotoğrafçının bakış açısıdır. Onun ne gördüğünü göstermektedir. Kısa bir an sonra kamera aşağıya çevrinir ve genç adamın çalılıkta ayakta durduğu görülür.

İkinci çekimde yapılan kamera hareketi ile tam bir sürpriz yaşanır. Genç adam bir önceki çekimle ima edilen öznel bakış açısına göre uygun olmayan bir konumdadır. Kesmeyi ana karakter çevresinde yapmak bir diğer yöntemdir. Bir kişinin yakın çekimi, göründüğü her iki sekans arasında köprü kurmaya yardımcı olur. Kamera yakın çekim konumundan geriye doğru kayarak yeni mekanı ortaya çıkarır. Değişim her iki çekimde de nötr bir fon kullanılarak gizlenir. Yakın çekim ilk sekansın bir parçası gibi görünür. Oysa gerçekte her iki sahneye aittir.



Şekil 28.2 Yanıltıcı bir görsel uyum yardımıyla yapılan bir diğer zaman geçiş yöntemi. Michalengelo Antonioni'nin *Blow Up* adlı filminden bir örnek.

Örnek:

Çekim 1 Yatakta yatan bir çocuk. Babasının sol omuz üstünden görünür. Çocuk konuşmaktadır.

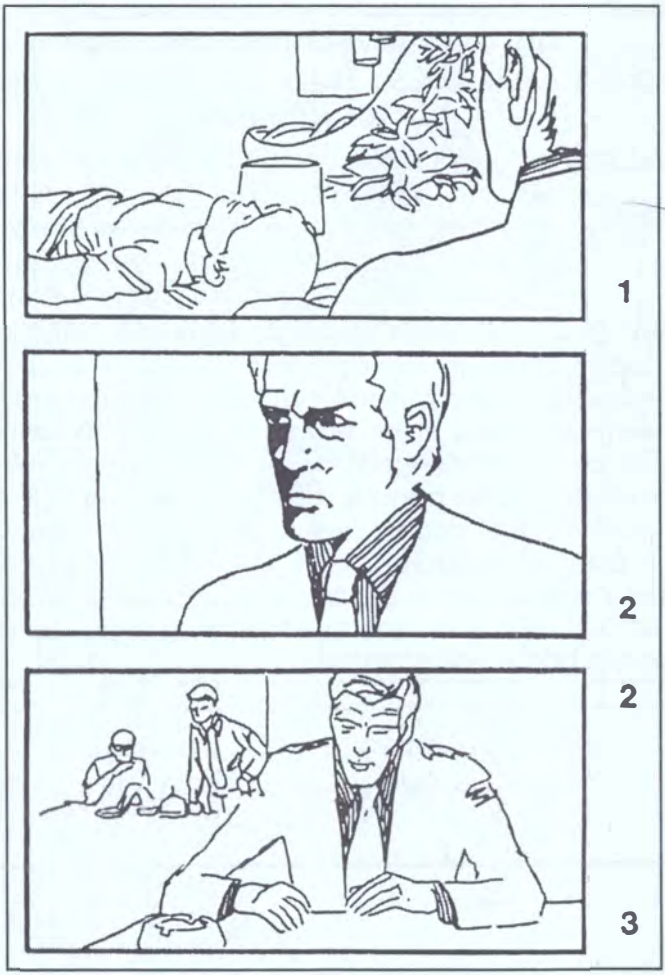
Çekim 2 İç karşı açı, baba yakın çekimde görülür. Oğlunu yatıştırmaya çalışarak cevap verir.

Çekim 1 Baba ve oğul daha önce olduğu gibi görülürler. Çocuk konuşmaya devam eder.

Çekim 3 İç karşı açı. Yakın çekimdeki babanın yüzünde oğlunun sözlerine karşı acı dolu bir ifade belirir ve başını sağa çevirir. Kamera geri kayarak adamı bir lokantada masada otururken gösterir. Kalabalığın gürültüsü ses kanalında yükselir.

Şekil 28.3'te gösterilen bu sekans, yönetmen Guy Green tarafından *The Angry Silence* adlı filminde kullanılmıştır.

Benzer bir yanıltma işlemi, diyaloğun da yardımıyla bu kez tam anlamıyla zıt bir duygusal atmosfer yaratmaya yönelik olabilir. Yakın çekimde bir adam tehdit dolu bir ifadeyle kıza, "Eğer benimle işbirliği yapmazsan kız kardeşini öldüreceğim" der. Bir sonraki sahne, sözü edilen kızın yakın çekimde bağırarak geriye doğru düşmesiyle başlar. Kamera onunla birlikte çevrinir ve kızın mayolu olduğunu ve sırt üstü yüzme havuzuna atladığını görürüz. Kız arkadaşlarıyla birlikte eğlenmektedir.



Şekil 28.3 Bu sekansın ikinci çekimi belirsizdir. Biten sahneye de ait olabilir, yeni başlayan sahneye de. Bu çekimin her iki sahneyle de kolayca bütünleşebilmesi için fon nötrdür.

Bir aksesuar çevresinde kesme yapmak

Bir önceki örneğin uzantısı olarak bir aksesuar kullanımıyla sunum şu şekilde olabilir:

Bir adam yanındaki kişiye kendisini üçüncü bir kişiyle tanıştırmasını rica eder. Kartvizitini verir. Kartvizit ayrıntı çekimde görülür. Üçüncü ve ikinci kişinin yakın çekimi. Üçüncü adam elinde kartviziti tutmaktadır. Ancak yer, zaman ve oyunculardan biri değişmiştir (Şekil 28.4).

Ayrıntı çekimi çevreleyen çekimlerin kompozisyonu birbirinin benzeridir, ancak durum farklıdır. Zaman geçişi tam bir sinematik yöntemle kolaylıkla başarılmıştır.



Şekil 28.4 Burada, sahneler arasındaki zaman geçişi bir nesnenin yakın çekimi kullanılarak başarılmıştır.

Beklenmedik bir yakın çekim

Bir görsel köprü gibi kullanılan yakın çekimin izlediği çekimle ilişkili olması gerekmez. Bu yöntemde bir nesne ya da kişinin yakın çekimdeki bir görüntüsüne kesme yapılır. Daha sonra izleyen çekimde o nesne ya da kişi gerçek mekanın içinde görülür. Örnek olarak:

Sekans oda içindeki bir sahne ile sona erer. İzleyen çekim dört ampullü bir sokak lambasının yakın çekimidir. Üçüncü çekim bu sokak lambasını bir parkın genel atmosferi içinde gösteren bir çekimdir. Yeni oyuncular ön planda yer almışlardır.

Böylece ilk çekimdeki ayrıntının bütünü oluşturan parçacıklardan biri olarak algılanması sağlanmıştır.

Paralel kurgu yoluyla geçiş

Brian Hutton, *Where Eagles Dare* adlı filminin hemen başlangıcında geçmiş zamana dönebilmek için paralel kurgudan yararlanmıştır. Bir komando grubunun lideri olan Richard Burton komandoları belirlenen bir yere götürmektedir.

Çekim 1 Richard Burton, yakın çekimde uçağın içinde yanıp sönmeye başlayan yeşil ışığın farkına varır (yeşil ışığın kaynağı görülmez ancak ışığın oyuncu üzerindeki yansımaları görülür).

Çekim 2 Tavanda yeşil ışık veren ampulün ayrıntı çekimi. Işık yanıp sönmektedir.

Çekim 1 Burton'un yakın çekimi (daha önceki çekim gibi) yeşil ışıkla adeta yıkanmış gibidir. Burton ışığa bakar.

Çekim 2 Tavanda yeşil ışık veren ampulün ayrıntı çekimi. Kamera aşağı çevrinir. Bu hareket sonunda, yeşil ışığın uçağın tavanında değil, cephedeki bir yeraltı harekat dairesinin toplantı salonunun tavanında asılı olduğu görülür.

Bu çekimlerin koşut kurgulanması ile geçmişe dönüş görsel olarak akıcı bir yöntemle sağlanmıştır. Roger Corman, *The Trip* adlı filminde aynı yönteme gelecek zamana geçiş yapmak amacıyla başvurmuştur. Her iki örnekte de kurgu ritmi yavaştır. Ancak Dennis Hopper, *East Rider* adlı filminde bu efekti kullandığında (Dennis Hopper ve Peter Fonda R. Corman'ın *The Trip* filminde birlikte çalışmıştır) bir sahne ile diğer sahne arasındaki geçiş bu iki sahne arasında birkaç kez yapılan hızlı çapraz kesmelerle başarılmıştır.

Sahneyi açma yöntemi

Eğer sahnelerin hepsi aniden başlarsa, sahneler hem gereksiz bir şekilde vurgulanmış olacak hem de farkında olmadan sahnenin doğası tahrip olacaktır. Bu nedenle, sahneye doğal olarak başlamak daha sonra ana aksiyon ya da karakter üzerinde gelişimi sürdürmek yerinde olur. Bunun için iki yol vardır. Oyuncuyu ya da kamerayı hareket ettirmek.

(c) Oyuncu

Oyuncu gövdesi ile kameranın objektifini örter. Yürüyerek uzaklaşırken sahne gözler önüne serilir.

Ön plandaki bir nesne (tam anlamıyla nettir) oyuncu tarafından alınır. Kamera uzaklaşan oyuncuyu çerçevelemek için netini değiştirir. Daha sonra, oyuncu ön plandan aldığı nesneyi kullanmak için durur.

Oyuncu bir pencereyi (kamera dışarıdadır) ya da kapalı bir kapıyı (kamera içeride) açarak, kendisini ve kapının ötesindeki sahneyi gözler önüne serer. Sahnenin açılmasında en çok kullanılan aksesuarlar: Kapılar, jaluziler, pencere güneşlikleri, perdeler ve salon ışıkları (ışıklar teker teker açılarak sahne aydınlanır).

(d) Kamera

Sahne bir nesnenin alınıp götürülmesiyle başlar. Kamera çevrinerek ya da kayarak nesneyi ana aksiyonun başlayacağı yere kadar izler. Bu açılma hareketi ana oyuncu-

nun kendisi tarafından gerçekleştirebileceği gibi ana oyuncular görüntü çerçevesinde görünür görünmez çerçeveyi terk edecek ikinci dereceden bir oyuncu tarafından da gerçekleştirilebilir.

Kamera çerçeveyi tamamen ya da kısmen kaplayan siluet görünümdeki bir nesneyi çerçeveler, sonra yana kayarak arka plandaki yeni sahneyi açığa çıkartır.

Kamera bir nesnenin ayrıntı çekiminden başlayarak geri kayar ve o nesnenin içinde bulunduğu mekanı gözler önüne serer. Bu aksesuar, bir kol saati ya da ziynet eşyası gibi bir kişinin taktığı bir şey olabileceği gibi bir ev eşyasının üzerine hatta oda zeminine de konmuş olabilir. Kullanılan aksesuar herhangi bir şekilde sahnenin içeriğine de bağlı olmalıdır. Sahne kameranın setin boş bir bölümünü çerçevelemesi ile başlar. Sonra kamera kayarak, çevrinerek ya da alçalarak oyuncuların bulunduğu bölüme hareket eder.

Sahne bir oyuncunun yakın çekimi ile başlar. Kamera geri kayar ve çekimin kamera ile oyuncu arasında bulunan bir perdenin aralığından yapıldığı anlaşılır. Daha sonra, oyuncu perdenin arkasından yürüyerek set içinde bir başka bölüme gider. Yağlı boya bir resim, kenarları işlemeli bir manzara, bir gazetedeki fotoğraf sahneye başlamak için kullanılabilir. Özellikle ilk iki durumdan canlı bir görüntüye geçilerek ani bir hareketlenme oluşturulur. Böylece donmuş bir görüntü canlandırılır. Süreç tam tersine uygulanarak sahneyi kapamak için de kullanılabilir: Çerçevedeki görüntü donar, kamera geriye kaydığında bunun bir gazete haberinin bir bölümü olduğu anlaşılır.

Tam bir hareketsizlik yeni bir sahneye geçişte kullanılan bir başka yoldur. Bir sekansın bitiminden sonra bir kesme ile yeni bir çekim başlar. Ancak birkaç saniye görüntünün içinde hiçbir hareket yoktur. Daha sonra oyuncular çerçevenin herhangi bir kenarından ya da arka plandaki bir kapıdan içeri girerler ve aksiyon başlar. *Clock Work*

Orange adlı filminde Stanley Kubrick bunu birçok kere kullanmıştır.

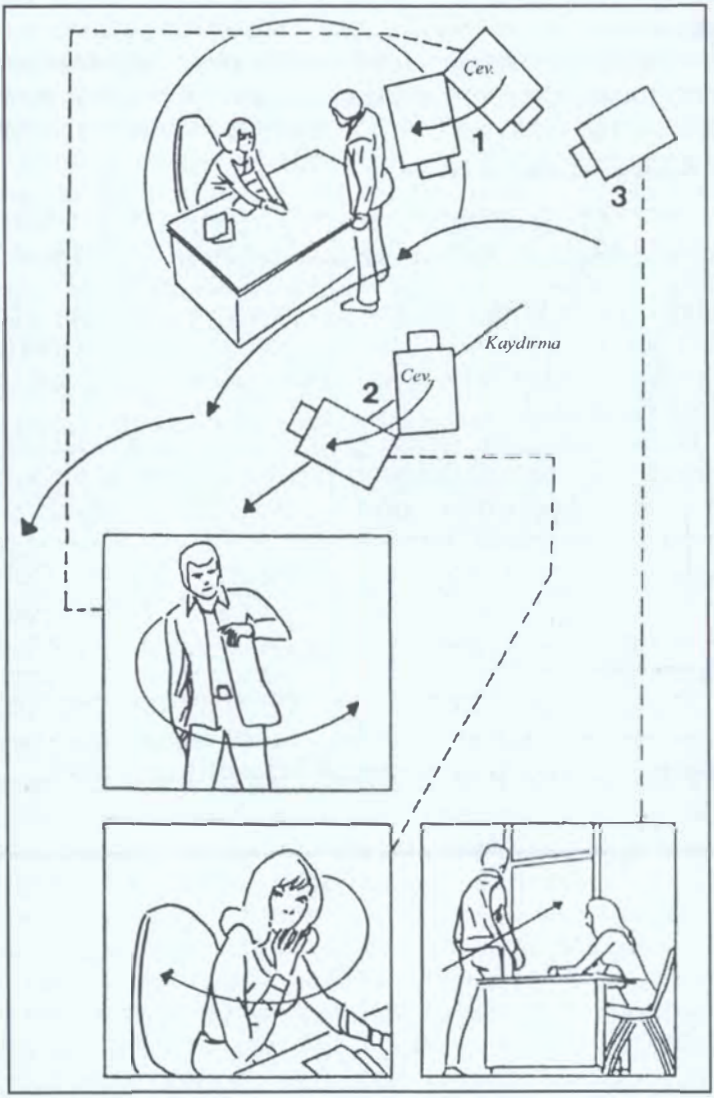
Değinilen sahne açma yöntemleri, sahneler arasında zaman geçişini vurgulamak için kullanılmazlar. Bunlar farklı öneme sahip yeni olayları devreye sokmaya yararlar.

Bakış açılarının anlatımı

Perdedeki bir oyuncunun öznel bakış açısının verilmesinde şu yöntem izlenir. Önce oyuncu yakın çekimde gösterilir. İzleyen çekim ise, onun bulunduğu noktadan ve o oyuncu görüntü dışında bırakılarak yapılır. Bu bakış açısı, hem konunun hareketi hem de görüntüdeki oyuncuların kameranın objektifine bakmasıyla vurgulanabilir. İşte bir örnek (Şekil 28.5).

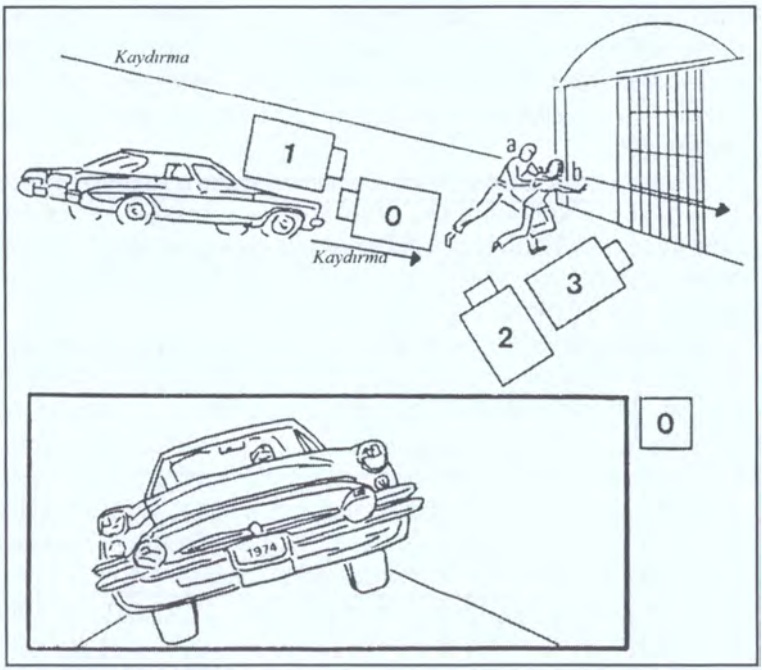
Büroya genç bir adam girer. Kamera onunla birlikte soldan sağa çevrinir. Kamera bu kez adamın bulunduğu konumdan başlayarak sağdan sola doğru masanın yanında kayma yapar. Masanın arka tarafında bulunan kız, kameraya doğru bakarak bakışlarıyla onu izler. Daha sonra kızla adamı birlikte gösteren bir sabit kamera çekimine kesilir. Adam (solda) arka plana doğru yürürken kız da onu izler.

Ana oyuncunun bakış açısını gösteren öznel çekim durumu vurgular. Kamera hareketi (çevrinme ve kayma ile birlikte) ise, oyuncunun bedensel hareketlerini gösterir.



Şekil 28.5 Öznel kamera çekimi ile oyuncunun bakış noktası vurgulanır.

Diğer bir olasılık ise, kayma çekiminin içine durağan bir çekim yerleştirilerek o an izlenen görüntünün oyuncunun öznel bakış açısı olduğu ifade edilebilir (Şekil 28.6).



Şekil 28.6 Öznel bakış açısı, anlatımın etkisini güçlendirmek amacıyla kesilir.

Çekim 1 Kamera ileri kayar. Oyuncu A (sağda) B'yi çekerek yolun dışına çıkarmaya çalışır. Kesme.

Çekim 2 A ve B ön planda sağda durmaktadır. Bir araba soldan çerçeveye girer, çerçeveyi boydan boya geçer ve sağdan çıkar. Kesme.

Çekim 1 Kamera arka plandaki duvara doğru kaymaya devam eder. Kesme.

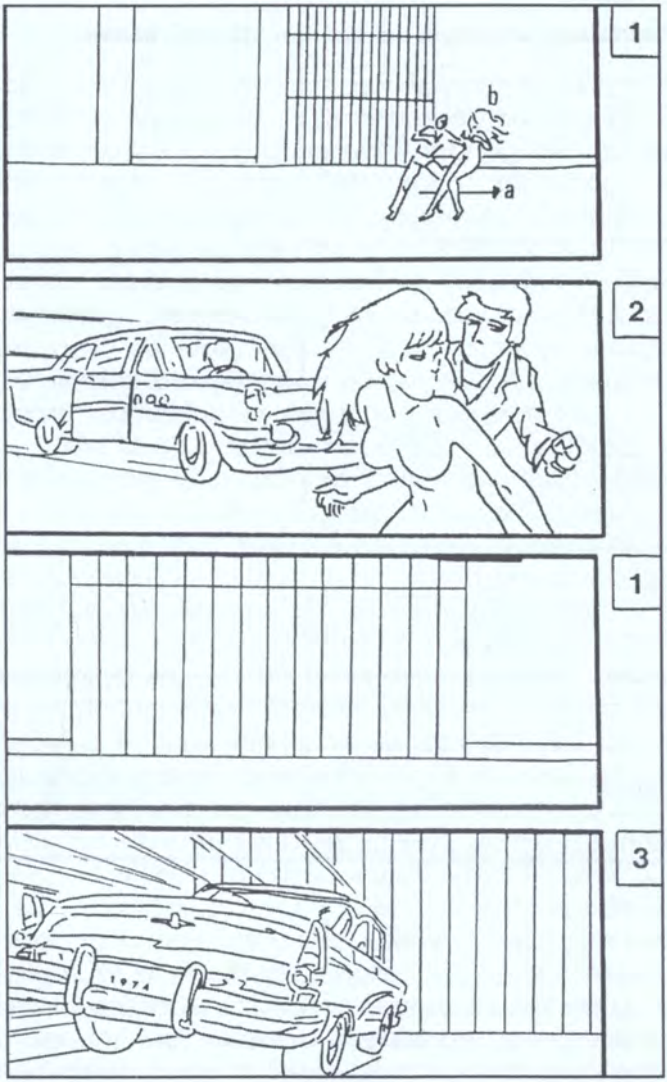
Çekim 3 Çerçevenin bir kenarından (soldan) araba görüntüye girer ve duvara çarpar.

Çekim 3, bütün olay içinde sadece bir sonuçtur. İlk ana çekim, hızla duvara doğru ilerleyen arabanın içinde bulunan kişilerin öznel bakış açısını gösterir. Çekim 2, son derece kritik bir anda devreye sokularak sabit bir açıdan arabanın hızla ilerlediğini gösterir. Bu, arabanın içinden görülen bakış açısının tam karşısından yapılan bir bakış açısını vurgular.

Bazen öznel bakış açısı, bu bakış açısının sahibi gösterilmeden de kullanılabilir. Belirli şekiller, örneğin bir dürbünün ya da dürbünlü tüfeğin neden olduğu şekiller ise hemen tanınırlar. İzleyen çekimde de onu kullanan seyirci ya da silahşör gösterilir.

Görüntüde bulunan hakim bir renk de öznel bakış açısını tanımlayabilir. Robert Aldrich *The Dirty Dozen* adlı filminde, Alman kalesine son saldırı yapılırken aniden kırmızı filtre ile çekilmiş bir görüntüyü devreye sokar. Bu görüntüyü, pusuya yatmış bir kişiyi silahının tetiğini çekerken gösteren bir görüntü izler. Bir sonraki çekimde, hücum eden grup içinden bir adamın yere düştüğü görülür. Yönetmen ikinci kez kırmızı filtre kullandığında, bunun hemen pusudaki bir başka kişinin öznel bakış açısı olduğunu anlarız. Ancak bu kez sadece silahın sesini duyarız. İzleyen çekimde (normal renkte), bir merminin hücum eden bir askerin yakınında bir yere çarpıp sektiği görülür.

Sahibi tanımlanmadan yapılan öznel bakış açısı bir başka biçimde de kullanılabilir. Sessiz kalınmasını uyaran sesler eşliğinde ön planda yapılan bir hareket. Örneğin, ön plandaki bir ağaç dalı bir el tarafından yana çekilerek ormanda yürüyen bir grup askerin görünmesi sağlanır. Çerçeve dışında değişik kişilerin alçak sesle verdiği emirlerden, düşmanın nasıl pusuya düşürüleceğinin planlandığı anlaşılır. Ön plandaki dallar bırakılıp görüntü kapandığında saldırganların eyleme geçmek için yola çıktıkları izlenimi yaratılmış olur.



Şekil 28.7

Noktalama amacıyla ani yapılan atlamalı kesme

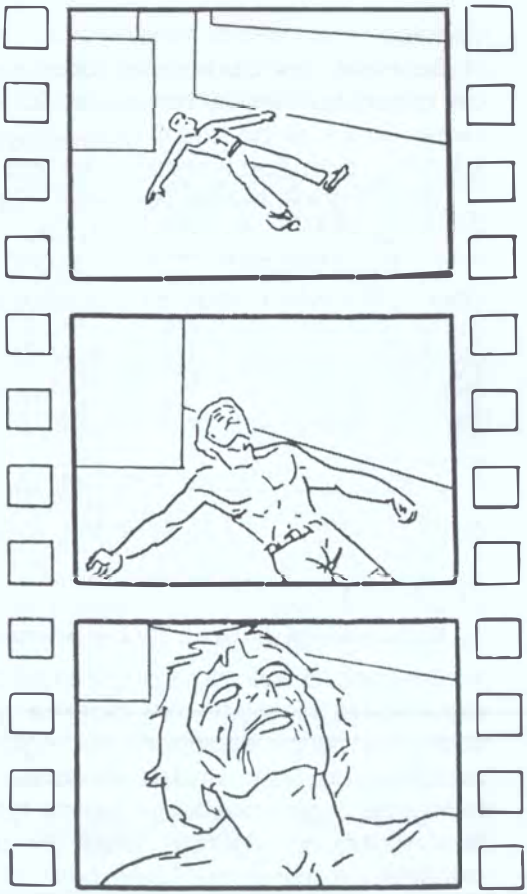
Atlamalı kesmeler (jump cuts) teriminden de anlaşılabileceği gibi, bir çekimden diğer bir çekime yapılan kesmeler ani olduğundan oldukça belirgindir. Bu işlemin yapıldığı görüntüler, çoğunlukla ortak görüntü ekseninden çekilmiş hemen hemen hareketsiz nesnelerin görüntüleridir.

The Birds adlı filminin bir sahnesinde Alfred Hitchcock, ürküntü uyandıracak bir buluntuyu vurgulamak amacıyla atlamalı kesme kullanır. Mitch'nin annesi, gözleri kuşlar tarafından oyulmuş çiftçiyi yatağının yanında ölmüş olarak bulduğunda çiftçinin yüzüne doğru üç kısa çekimle yaklaşılır. Bu çekimler, bulunan şeyin vurgulanması amacıyla aynı görüntü ekseni üzerinden yapılmıştır. (Şekil 28.8)

Efekt görsel olarak yeni bir öğenin tanıtımı da olabilir. Michelangelo Antonioni'nin *Il Deserto Rosso* adlı filmi, kıyıdan biraz uzakta denizden yükselen kurşuni bir adayı sahilden göstererek başlar. Art arda gelen üç atlamalı kesme ile yaklaşılarak, insan yapısı olan bu adanın olağanüstülüğü bize gösterilir.

Bazen, belgesel yapımlarda da yeni bir ayrıntı üzerine dikkat çekmek amacıyla atlamalı kesmeler kullanılır. Bert Haanstra *The Sea Was No More* adlı filminde bu yöntemi birkaç kez kullanır. Ancak etkiyi iki çekimle sınırlayarak yaratır. Bu çekimlerden biri oldukça uzundur, ikincisi ise aynı görüntü ekseninde çekilmiş bir boy çekimidir. Bu görüntülere atlamalı kesme etkisini destekler nitelikte vurgulu bir müzik de eşlik eder.

Bazı durumlarda, efekt beklenmedik bir olayın açıklanmasından önce bir duraklama anı olarak da kullanılabilir. Lewis Gilbert'in, bir James Bond filmi olan *You Only Live Twice* filminin son sekansında bir uçak cankurtaran botlarını okyanusa atar. Adadaki felaketten kaçanlar botlara doğru yüzerler. James Bond ve bir genç kız botun üzerine çıkıp uzun bir bekleyişe başlarlar. Suyun yüzeyinde salınıp



Şekil 28.8 Statik çekimlerle konuya hızla yaklaşmak durumu vurgular. Bu örnek Alfred Hitchcock'un *The Birds* adlı filmine aittir.

duran bot görüntüsünü üç çekim izler. Her çekim diğerine göre daha yakın, göreceli olarak da uzundur. Yakın çekime gelindiğinde, Bond'un botu çerçevede yükselmeye başlar. Bir denizaltı su yüzüne çıkarken, botu da güvertesine alarak sudan çıkarmıştır. Karşılıklı konuşma sahneleri de bu şekilde izlenebilir. *Fahrenheit 451* adlı filminde François Truffaut, bu efekti telefon görüşmesi yapan bir kişinin bir uyarı mesajı aldığı anda kullanır.

Bu efekt, tek bir karenin laboratuarda büyütülmesiyle de gerçekleştirilebilir. Napoleon Solo'nun *The Spy In The Green Hat* adlı bir casus dizisi filminde bu efekt jenerikte kullanılan bazı çekimler için kullanılmıştır.

John Frankenheimer *Seconds* adlı filminde tekniği tersine uygular. Mr. Hamilton stüdyosunda çok önemli bir telefon beklemektedir. Sahne oyuncunun gözlerinin çok yakın çekimiyle başlar. Bir dizi atlamalı kesme ile odanın genel görüntüsüne geldiğinde oyuncu masanın arkasında ve oldukça küçük görünür. Telefon çalar ve yönetmen yine Mr. Hamilton'un yakın çekimine keser. Mr. Hamilton çerçeve dışındaki telefon ahizesine uzanır, alır ve konuşmaya başlar.

Yönetmen Gerard J. Raucamp *Holland Today* adlı belgesel filminde, görüntü ekseninin solunda kalan Petrol Rafinerisinin durağan görüntüsünü bir dizi atlamalı kesme ile çerçevede büyütür

Bir zaman geçişi aracı olarak atlamalı kesme

Atlamalı kesme uygulamasının bir başka özelliği de bazı durumlarda bir sahneden diğerine geçerken ya da aynı sahne içinde bir zaman geçişi sağlamak amacıyla kullanılabilmesidir. Sesin destek ve katkısı ise, bu uygulamanın böylesine özgün nitelikli bir amaç için kullanılması söz konusu olduğunda gerekir. Diğer bir deyişle bu teknik her durumda uygulanmaz.

Robert Enrico'nun *Les Aventuriers* adlı filminde, Paris caddelerinde arabalarla yapılan bir kovalamaca sahnesi vardır. Kamera, kovalayan arabanın ön koltuğundan çekim yapmaktadır. Öndeki araba her zaman çerçevenin ortasına yerleştirilir. Ancak her yeni kesme ile birlikte çevre görüntüsünün de değiştiği görülür. Bir dizi kaydırma çekimi arka arkaya eklenerek uzun süren bir kovalamaca fikri yaratılmış olur.

Blow Up filminde yapıldığı gibi, atlamalı kesme zamanın gereksiz bölümlerini çıkarmaya da yarar. Filmin bir sahne-

sinde David Hemmings, bir modelin fotoğraflarını çekmektedir. Atlamalı kesme kullanılarak modelin aynı kamera konumundan çekilen değişik pozları arka arkaya verilir.

Hareketin seçilmiş bölümleri

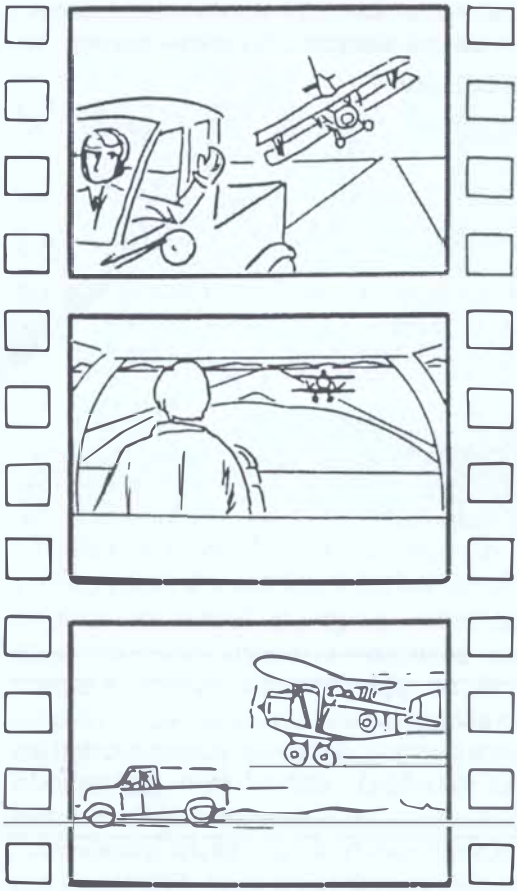
Daha önce de üzerinde durulduğu gibi, önemli olmayan büyük bir aksiyon parçası hatta bir sekans çıkartıldığında bile öykü, düzenli bir süreklilik gösterebilir. *Blow Up* adlı filmde, fotoğrafçı, antikacı dükkanından çıkıp arabasına biner. Arabanın torpido gözünü açıp kamerasını çıkartır, kapağı kapatır. Karşı açıya kesilir. Fotoğrafçı elinde kamerası olduğu halde caddede arabasının arkasında durmaktadır. Fotoğraf çekmek için güzel bir açı yakalamaya çalışmaktadır.

Geçiş kesintisizdir. Çünkü birinci çekimde hareket tamamlanmıştır. İkinci çekimde ise yeni bir hareket başlamıştır. Bu örnekte olduğu gibi, kamera açısı değiştirildiğinde pürüzsüz bir kesme yapmak mümkündür. Aynı ilke *Les Aventuriers* filminde de kullanılır. Alain Delon pervaneli bir uçağı test ederken, Lino Ventura tarafından hava alanında yapılan bazı engellerden de geçer. Testler tamamlanır. Ventura kamyonuna binip evine doğru giderken uçak tarafından takip edilir ve şakalaşmalar başlar. Aşağıda sekansın bir bölümü verilmektedir.

Kamera hava alanı pistinde ilerleyen kamyonla birlikte hareket eder. Lino Ventura görüntünün solundadır. Arabanın aynasından arka tarafı izlemektedir. Arkadan yaklaşmakta olan uçağın gelmesi için eliyle işaret eder. Uçak yaklaşır ve çerçevenin sağından çıkar. Kesme:

Kamyonun içinden bir görüntü. Ventura ön planda, solda, sırtı bize dönüktür. Kamyon pistte ilerlerken uçak (sağdan) oldukça alçaktan yaklaşır sonra yükselerek görüntünün sol üst tarafından çıkar. Kesme:

Soldan sağa çevrinme. Kamyon sola doğru ilerlemektedir. Uçak ise çok yakından onu izler. Uçak daha sonra yönünü değiştirerek arka plana doğru uzaklaşır.



Şekil 28.9 Robert Enric0'nun Les Aventuriers adlı filminin sekansından bir bölüm.

Bir çekimden diğerine geçerken akıcılığı bozmadan uçağın dönüş hareketlerinin nasıl görüntü dışı bırakıldığı bu örnekte görülebilir. Bu örnekte, kesmeler uçağın çerçeveden çıkışı ile gelmiştir. Bu teknik, ilk sekansta karşılıklı konuşan ve ayrı ayrı görüntülenen iki kişinin sahnesinde yapılan bir geçiş için de uygulanmıştır. Sahnenin bitimine yakın, birisi birşeyler söyler. Ancak diğerinin tepki çekimini vermek

yerine (sekansın bitiminden önce) bu son çekim yapılmaz, izleyen sekansa doğrudan geçilir.

Bir noktalama yöntemi olarak hareketsizlik

Perdedeki görüntü, çekimin başında ya da sonunda hareketsiz duruma getirilirse, bir önceki ve bir sonraki çekim ile bu görüntü arasındaki geçiş oldukça kolaylaşır. Bu yöntemi kullanmanın iki yolu vardır:

3 Çekimin sonunda.

4 Çekimin başlangıcında.

Durağan görüntü, oyuncu görüntüden çıktıktan sonra genel bir görüntü içeren bir çekim formuna dönüşebilir. Görüntü; bir manzara, çıplak bir duvar, boş bir bina ya da güzel bir deniz manzarası olabilir.

Anlatımı duraklatmada tek çekimler

Ani bir değişimle bir sekansın sonunun yıkıma uğratıldığı durumlar vardır. Bu durum, özellikle bir çekim bir önceki çekimle atmosfer açısından zıtlık gösterdiğinde ortaya çıkar. Bir köprü olması için görsel bir araya ihtiyaç duyulur. Görsel ara, sekanslar arasına siyah bir film şeridi yerleştirmekle ve sekansın son çekimini kendi dramatik zirvesinin ötesine taşımakla yapılacağı gibi, sekanslar arasına ilgili, ilgisiz çekimler koymakla da gerçekleştirilebilir. Araya siyah yerleştirmekle, seyircide tam anlamıyla duygusal bir rahatlama sağlanacaktır. Efekt aşırı olmamalıdır, yoksa sinir bozucu bir duruma gelebilir. Bir sonraki sahne açılmayla başlayabileceği gibi ani de olabilir. Michalengelo Antonioni, *Le Amiche* adlı filminde bu efekti kullanır. Kız, sevgilisi ile sokakta tartışmaktadır. Sonra görüntü kararır ve bir süre karanlık kalır. Bir sonraki görüntü aniden başlar. Polis kızın nehirdeki cesedini çıkarmaktadır. Kız intihar etmiştir.

Bazen bu karanlık süreye arka fonda yükselen bir müzik sesi eşlik eder. Yeni sekans açılma ile başlarken müzik de giderek alçalır.

Dramatik zirveye ulaştıktan sonra görüntünün uzatılmasını John Ford, izleyiciyi melankolik duygulara yöneltip duygusal yoğunluğu gevşetmek amacıyla sıklıkla kullanır. Bir sonraki çekim normal olarak genel ya da uzak çekimle başlar. Kamera izleyicinin dikkatini dağıtırken ilginin yoğunluğu da düşürülür.

Bu tekniğin, yukarıda sözü edilen üçüncü uygulama alanı en sık kullanılanıdır.

Sekanslar arasında duraklama yaratmak için tek bir çekim kullanılır. Bu çekim sekansın sonu ile ilgili olabileceği gibi, hiç ilişkili olmayıp duygusal bir etki yaratmak amacıyla da kullanılabilir.

Birinci uygulama biçimi ile ilgili bir örnek ele alalım. *Bullitt* adlı filminde Peter Yates, bir kadının boğularak öldürüldüğü bir sekanstan sonra anayol kenarında park edip aralarındaki ilişkiyi tartışan iki sevgilinin sahnesine geçer. Bu sekans yoldaki yoğun trafiğin genel çekimi ile başlar. Kısa bir süre sonra kızın beyaz spor arabası görüntüde belirir ve kameraya doğru yaklaşır. Kız arabasını park eder ve arabadan dışarı çıkar ve nehir kıyısına doğru yürümeye başlar. Biraz sonra Bullitt kızla buluşur. Konuşma başlar. Kız, adamı yaşam biçimi ve dehşet verici ölüm karşısında kayıtsız kalışı nedeniyle eleştirir. Bir fikir birliğine varmaları ile birlikte oyucular karşılıklı olarak sessizleşirler. Bundan sonra yoğun trafik görüntüsüne kesilir. Daha sonra da yeni sekans başlar. Arabaların gösterildiği son çekim bir ara niteliğindedir. Yönetmen bu efekti bir kez daha kullanır. Katil, havaalanında ümitsiz bir sonla karşı karşıyadır. İzleyen çekimde, San Francisco'dan boş bir sokak gösterilir. Bir sonraki çekimde ise, ertesi günün sabahında Bullitt'in evine ulaştığı görülür. Bir kez daha tek bir çekim kullanılır. Bu kez kullanılan çekim, iki sekans arasında görsel bir ara olarak kullanılır. Ancak çekim yeni sekansla ilgilidir.

Bazı durumlarda ise, görsel bir ara oluşturmak amacıyla birbirinden farklı iki sahne arasına yerleştirilen bir çekimin sahnelerle bir ilişkisi yoktur. Bu çekim sadece kendi duygu-

sal içeriği nedeniyle kullanılır. *The Girl On the Motorcycle* filminde, aynı dekorda, aynı oyuncularla ancak değişik atmosferde gerçekleştirilen iki sahne bu tür bir yöntemle birbirine bağlanır. Filmin iki kahramanı olan Alain Delon ve Marienne Faithfull, bir otel odasında yataktadırlar. Delon, kadına motosikletiyle başından geçen olayları anlatmaktadır. Atmosfer oldukça neşe ve coşku doludur. Sekansın sonuna gelindiğinde limanda bir transatlantik görülür. Akşamüstüdür. Transatlantiğin tüm ışıkları yanmış, batan güneşin önünde siluet şeklindedir. Ön planda da küçük bir gemi geçmektedir. Bu sahnenin atmosferi sessizlik ve dinlendirici bir özellik taşır. Sonra sekans otel odasındaki aşıklarla devam eder. Hâlâ yataktadırlar. Ancak atmosfer değişmiş, birbirlerine gösterdikleri ilgi yok olmuştur, tamamen hareketsizdirler. Burada, bağlantı görüntüsünün yeni mekanın tanıtılmasına hiçbir katkısı olmadığı gibi, bir önceki görüntü ile de ilişkisi yoktur. Sadece kendi içinde görüntüsel bir anlama sahiptir. İzleyiciyi bir sonraki sekansın havasına duygusal olarak hazırlayan bir katalizör işlevi görür.

Anlatımda duraksama yaratmak içim tüm bir sekans kullanmak

Çoğunlukla tek çekim, değişik atmosferlere sahip iki sekans arasında bir ara oluşturmada yetersiz kalmaktadır. Anlatılan iki öykünün birbiri ile uyum sağlamaması durumunda bu iki öykü arasındaki mesafe yeterince uzak olmalıdır.

Peter Yates'in *Bullitt* filminde, gangsterin biri filmin kahramanı olan bir polisin koruması altına verilir. O da adamı korumak için kendi yerine birini görevlendirir ve sevgilisiyle buluşmaya gider. Sevgilisini gençlerin gittiği bir tavernaya yemeğe götürür, daha sonra birlikte yatmaya giderler. Bu arada katiller koruma altındaki gangsteri ortadan kaldırmak için harekete geçerler.

Görüldüğü gibi, *Bullitt* filmindeki aksiyonlar, öykünün gelişimi ile bağdaşmayan bir doğrultuda gelişmektedir. Ola-

yın görüntüsü şöyledir. Bir muhbir koruma altına alınır. Eski arkadaşları da onu öldürmeyi başarır. Her ikisi de öykünün yapısı içinde güçlü birer sahnedir.

Ancak bu iki sekans arka arkaya eklendiğinde neler olduğuna fazla dikkat etmeden yoğun bir duygusal atmosfer içinde olaylar izlenecekti. Ve çok da uyumlu olacaktı. Bu nedenle, her iki sekansın daha iyi göze çarpması için aralarına bağımsız bir sekans yerleştirilmiştir. Bu sekans anlatımda duraklama yaratmak amacıyla kullanılır. Ancak sergilediği konu oraya yerleştirilmesini doğrularken gerçek rolünü de (kahramanın özel yaşamını sergilemek) gizler. Ancak ilgi kızla olan özel ilişkisi üzerinde toplanmaz. Dikkat tavernada oturan çiftten çok, tavernada müzik çalan grupta toplanarak bir rastlantısallık izlenimi yaratılmış olur.

Bu şaşırtıcı taktik, Alfred Hitchcock'un bolca kullandığı gibi, bir kuşkunun oluşturulmasında oldukça kullanışlıdır. *Rear Window*'da, Grace Kelly katil olduğundan şüphelenilen kişinin dairesine girer. Kelly, James Stewart'ın bakış açısından verandadan görülmektedir. Kadın dairenin içinde dolaşmakta ve etrafta gördüğü nesneleri incelemektedir. Stewart'ın dikkati aniden öyküde daha önce tanıtılan evde kalmış yaşlı bir kadının hareketlerine döner. Bu kadın sanki intihar etmek üzeredir. Böylece, izleyiciye yeni bir olgu tanıtılırken Grace Kelly'i de bir an için gözden kaçırması sağlanır. Sonuçta, katil zanlısının dairesine geldiği görüldüğünde izleyici üzerinde şok etkisi yaratılmış olur. Tehlikedeki Grace Kelly'i uyarmak için hiçbir imkan bulunmamaktadır. Eğer izleyicinin dikkati ikinci derecedeki bir yan olguya yönlendirilmemiş olsaydı, her an katilin içeri gireceği izleyici tarafından beklenecekti. Beklenti gerçekleştiğinde ise ilgi kaybolacaktı. Ancak filmde uygulandığı gibi, katilin gelişi ani olduğundan bir duygusal patlamaya neden olmaktadır. Öykudeki güçlü sahneler, duraklama yaratmak amacıyla kullanılan bir ara sekans yardımıyla birbirinden ayrılmakta ve etkileri daha da güçlendirilmektedir.

Bir noktalama tekniği olarak netsiz görüntüler

Bu efekt filmden çok, canlı televizyon programcılığında sıkça kullanılır. Teknik basittir. Bir sekanstaki bitiş görüntüsü netsizleşerek anlaşılmaz bir şekil halini alır. Yeni sekansa kesildiğinde, yeni görüntü başlangıçta tam anlamıyla netsizdir. Ancak giderek netleştirilir. Yeni görüntü başka bir yer ve başka bir zamanı göstermektedir.

Michelangelo Antonioni, bu yöntemi daha değişik kullanır. Sekansın başında için için yanan bir ateşin netsiz görüntüsü vardır. Bu durumda iken görüntü merak uyandıran renk oynamaları ve seçilemeyen şekillerden ibarettir. Bir süre sonra bir çift çıplak kadın ayağı görüntüye girer ve ön planda netleşir. Görüntü anlam kazanmıştır. Sekans aynı yöntemle son bulabilir. Ön planda net görünen kişi kareden çıkar ve arka plandaki netsiz görüntü bir süre çerçevede kalır. (Son zamanlarda netsiz arka plan görüntülerini film jeneriklerini vermek için zemin olarak kullanmak yönünde bir eğilim oluşmuştur.) Netsiz aksiyonlar çoğunlukla bir noktayı vurgulamak için de sıkça kullanılmaktadır. Örnek olarak, Sidney Furie'nin The *Ipcress File* adlı filminde, filmin kahramanı görüntünün birinde yataktan kalkar (görüntü nettir) ve arka planı bulanık ve seçilemeyen yeni bir görüntüye girer. Pencerenin kepenklerini açar. Ön planda net görünen bir çalar saat bulunmaktadır.

Bir diğer teknik ise şöyledir. Oyuncunun biri tüm çekim süresince ön planda ve hareketsiz dururken, arka planda netsiz görünen diğer oyuncu öne doğru yürüyerek netleşir ve ön plandaki oyuncunun yanına gelir. John Huston, *Moulin Rouge* adlı filminde bu tür bir efekt kullanır. Toulouse Lautrec kız arkadaşı ile tartışır. Kız sinirlenip kapıyı çarparak dışarıya çıkar. Bir sonraki çekim ön planda yüzü kameraya dönük olarak duran Loutrec'in kederli halini gösterir. Bir süre sonra arka plandaki kapı (tamamen netsizdir) açılır, kız içeri girer ve yavaşça ön plana doğru ressamın yanına gelerek netleşir.

Netlik arka planda da olabilir. İki sevgili öpüşmeye başladıklarında net görünürler. Sonra kameraya doğru yavaşça yürüyerek netsizleşip belirsiz hareketli şekiller halini alırlar.

Bir adamın bilincini yitirip kontrolunu kaybettiği gösterilmek istendiğinde, bazı yönetmenler giderek netsizleşen öznel çekimler kullanırlar. Tersi bir durumu anlatmak gerektiğinde de teknik tersine uygulanır. Oyuncu bilincini kazanıp kendine gelmektedir.

Bir kişinin görme ile ilgili bir sorunu olduğunu anlatabilmek için öznel çekimle adamın gördüğü şey önce net, sonra netsiz, sonra tekrar net gösterilir. Bir başka yerde de değinildiği gibi, görüntüde ilgiyi başka bir noktaya çekmek söz konusu olduğunda bugün kullanımına çok sık rastlanılan bir yöntem vardır. Ön planda net görünen oyuncunun başını arkaya çevirmesiyle netlik arka plana atılır. Böylece ön plandaki oyuncu netsizleşir. Mike Nichols bu yöntemi *The Graduate* adlı filminde kullanmıştır. Bu sahnede Ben, ilişkisi olduğu kişinin annesi olduğunu Elanie'e söylemeye çalışır. Bu açıklama yapılırken, Elanie yatak odasının yarı açık duran kapısına oldukça yakındır. Ön plandadır. Arkada annesi belirir. Elaine başını arkaya çevirir. Kamera neti arkadaki annesine atar. Annesi de Ben gibi yağmurdan ıslanmıştır. Kısa bir süre sonra annesi çerçeveden çıkar. Elaine ise yüzünü kameraya döner. Bir an netsiz kaldıktan sonra görüntü yavaşça netleşirken kız herşeyi anlamıştır. Kızgınlıkla tepki gösterir. Onun durumu kavrayıp gerçeği anlaması, netleşmenin geciktirilmesi ile görsel olarak da seyirciye aktarılmış olur.

Bir noktalama biçimi olarak karanlık

Perdede oluşturulan bir karanlık çekimleri ya da sahneleri birbirinden ayırmak için kullanılabilir. Ayırma etkisi tamdır. Bu yöntemde her çekim beklenmedik bir anda ortaya çıkarak izleyiciyi hazırlıksız yakalar ve tam bir duygusal patlamaya neden olur. İzleyici görüntünün ortaya çıkma-

sını bekler. Ancak ne kadar sonra ortaya çıkacağı hiçbir zaman kesin değildir. Bu ise sekansa bir tür gerilim duygusu katar ve her bir çekim ya da çekimler toplamı büyük bir etki gücüne sahip kılınmış olur. Fernando Solanas ve Octavio Getino'nun 1968 yapımı bir Arjantin filmi *olan La Hora De Dos Hornos* (The Time of Ovens) filminde bu teknik kullanılmıştır.

Karanlık. Ses kuşağında bir davul sesi duyulur.

Aniden perdede el lambası taşıyan bir el belirir. Koşan adamın kolunu takip ederek sağa kısa bir çevrinme, tekrar karanlık. Davul vuruşları devam eder. Gece ellerinde makinalı tüfeklerle caddenin ortasında koşan polisler görülür. Adamlarla birlikte sağa kısa çevrinme. Tekrar karanlık.

Bir sivil elindeki molotof kokteylini dükkanın vitrinine atar.

Patlama ve yükselen alevler.

Tekrar karanlık.

Bir sivil cadde boyunca sağdan sola koşar, kamera çevrinerek takip eder.

Bir polis arka planda adamı coplar, adam dizlerinin üzerine kapaklanır, ikinci bir polis soldan çerçeveye girer ve adamın karnını tekmeler. Sivil adam ikinci darbenin acısıyla dizleri üzerinde kıvranırken soldan üçüncü bir polis girer ayağındaki çizmesi ile yerdeki adamın yüzüne vahşice bir tekme atar ve adamı sırt üstü yere yıkar.

Tekrar karanlık.

Bu sekansta kullanılan çekimler, Buenos Aires'te meydana gelen karışıklıkların görüntülendiği bir haber filminden alınmıştır. Film iki yönetmenin de şahit olduğu, ülkenin o günkü politik durumunun şiddetli ve sert bir eleştirisidir. Filmin başlangıç sekansını bu denli çarpıcı hale getiren unsur ise, sekans için seçilen her bir çekimle paralel kurgulanan siyah film şeritleridir.

Vurmalı çalgıların sürekli duyulması ise hem sekansa bir bütünlük sağlar, hem de görsel etkinin çoğalmasına yardımcı olur. Bazen başlangıçta karanlık bir ortam kullanılır

ve bir ses duyulur. Sonra görüntü aniden belirginleşir, ses de görüntüdeki uygun konumunu alır. Bert Haanstra'nın *The Rival World* adlı belgesel filmi karanlık ortamda bir sineğin vızıltısı ile başlar. Aniden burnunun ucuna bir sineğin konduğunu anlayıp gözlerini açan bir adamın yakın çekimi görüntüye gelir. Bu, filme başlamak için oldukça çarpıcı bir yoldur.

Kamera hareketleri ile noktalama yapmak

Yaklaşan ve uzaklaşan kamera, görüntüdeki bir karakteri ya da durumu ön plana çıkarır ya da ilgi dışında bırakır.

Örnek 1

Bir başka yerde de vurgulandığı gibi, konuşması süresince kameranın oyuncuya yaklaşması konuşmanın vurgulanmasını sağlar. Eğer kamera hareketi cümlenin bitişinden sonra başlarsa oyuncunun tepkisi vurgulanmış olur. Kamera ana karakterin uzun konuşması sırasında ona yaklaşırsa, seyirci ile arasında yakınlık duygusu yaratılır. Kamera oyuncudan uzaklaştığında ise, oyuncu giderek önemini yitirirken çevresindekiler önem kazanır.

Örnek 2

Bir oyuncunun hareketi, kameranın noktalama hareketi ile birleştirildiğinde sahneye görsel bir etki kazandırılır. Örneğin, biri düelloya davet edilir. Çekimin ilerleyen bölümünde kamera bir gruba doğru yaklaşır. Kamera yaklaşırken biri yana çekilir ve düelloya davet edilen kişi görünür. Kamera bu kişiyi yakın çekimde görüntüleyecek şekilde durur.

Gecikmeli bir kamera hareketi de kullanılabilir. Örneğin; ön planda duran ve yakın çekimde görüntülenen bir kişi birkaç saniye öyle durduktan sonra döner, arka plana doğru yürür ve durur. Artık boy çekimindedir. Dönmeye başladığında kamera onu yeniden yakın çekimde görüntülemek için hızla ileriye doğru kayar.

Örnek 3

Genellikle kamera ile yapılan noktalamalarda, çekim kamera sabit durumdayken başlar. Sahne gelişirken kamera da hareket eder. Çekim kamera yeniden sabit duruma geldiğinde biter.

Bunun bir değişik biçimi, çekime kamera hareketiyle başlamak, çekim bittikten sonra kesmeyle yeniden hareketli çekimin başındaki statik görüntüye dönmektir. Örneğin, sahne uzun bir masanın başında oturan bir adamın yakın çekimi ile başlar. Kamera masanın üzerinden geriye doğru kayarak masanın iki yanındaki konukları gösterir. Masanın sonunda durur. Sonra kesmeyle önceki çekimin başında görülen adamın yakın çekimine geçilir. Müzikal filmlerde bu çözümden yararlanırlar. Örneğin; çekim danseden bir çiftin boy çekimiyle başlar, kamera geriye doğru kayarak yükselir. Sonra dikey olarak alçalarak (tüm sahneyi genel çekimde çerçeveleyerek) dansedenlerin düzeyine gelir ve durur.

Çekim 4

Yaklaşma ya da uzaklaşma hareketi art arda iki, üç ya da daha fazla kez tekrarlanabilir. Tek bir nesne ile efekt rahatsız edici ve dikkati nesne üzerine yoğunlaştırıcıdır.

Mauro Bolognini'nin yönettiği bir İtalyan filmi olan *Agostino*'da, adı filmin de adı olan çocuk (ana oyuncu), iki çocuğun cinsel eylemlerine şahit olur. Bu olay çocuk üzerinde şok etkisi yaratır. Görsel olarak bu sahne altı yedi kez tekrarlanan bir dizi ileri kamera hareketiyle sunulur. Kamera orta çekimden yakın çekime hareket ettikten sonra, aniden aynı görüntü ekseninde yakın çekime döner, sonra bir kez daha yavaşça ileri kayar.

Kameranın art arda tekrarlanan ileri kayma hareketinin benzer bir kullanımı, Alain Resnais'in, *L'Année Derniére a Marienbad* adlı filminde de kullanılmıştır. Ancak, buna laboratuvarda fazla pozlanmış bir görüntü efekti de eklen-

miştir. Filmdeki kız bir odadan koşarak geniş bir terasa çıkar ve durarak kollarını sevinçle açar. Kamera birçok kez aynı yönden art arda kıza doğru kayarak yaklaşır. Ancak her kamera hareketinden önce kısa bir duraklama eklenmiştir.

Bir başka örnek Laurence Olivier'in *Hamlet* uyarlamasında görülür. Kral ve Ophelia'nın kardeşi, Hamlet'e karşı entrika hazırlamaktadır. Sahne iki oyuncunun bel çekimiyle başlar. Kamera, oyuncular aşağıda iki küçük nesne olarak görününceye kadar yükselerek geri kayar. Burada, oyuncuların çevresinde oluşturulan üçgen kamera yerleşim yerlerinden birine kesme yapılır. Oyuncular bel çekiminde görülürler. Kamera yeniden yükselerek geriye kayar. Bir kesme ile karşı açıdan oyuncuların bel çekimine geçilir. Kamera bir süre için bu konumda kaldıktan sonra yeniden geriye doğru kayarak yükselir. Entrika ve fesat havası böylece vurgulanmış olur.

Örnek 5

Kameranın tek bir oyuncuya doğru yineleyerek yaptığı yaklaşma ya da uzaklaşma hareketi, o oyuncunun hatırladığı sahnelerle paralel kurgulanarak bilinç altının geçmişe dönüşü anlatılabilir. İşte böyle bir sekanstan bir bölüm:

Kamera, transatlantiğin güvertesinde sırtı korkuluklara dönük olarak oturmakta olan genç adama doğru kayar. Kamera boy çekimden bel çekime doğru yaklaşır.

Bir kadın kapıyı açar, kameraya doğru bakarak bir şeyler söyler. Bu, filmin daha önceki sekanslarından birinde görülen bir sahnedir.

Kamera güvertede oturan adama doğru yaklaşarak, bel çekiminden yakın çekime geçer.

Kayma anında kesme.

Genç adam, boy çekimde, yanında bir kızla birlikte parkta yürümektedir. Konuşmaktadırlar.

Genç adam bir odada sırtı kameraya dönük olarak ön planda solda oturmaktadır.

Sağdan bir başka kişi genç adama doğru yaklaşır, durur ve kaba birtakım sözler sarfeder.

Genç adam gemide. Kamera bel çekimden yakın çekime kayar. Genç kız kameraya sırtını dönerek uzaklaşır.

Şimdi odanın içindeyiz. Kız tekrar kameraya doğru döner ve birşeyler söyler.

Geminin güvertesindeki genç adam. Kamera yakın çekimden çok yakın çekime kayar ve durur. Genç adamın yanağından gözyaşının süzüldüğü görülür.

İleriye doğru tekrarlanan kayma hareketi ile paralel kurgulanan tüm çekimler daha önceki sekanslarda kullanılan görüntülerdir ve geçmişe dönüşü vurgular.

Kesmeler, en sonuncusu hariç, hep kameranın hareketli olduğu sırada yapılmıştır. Sonuncusunda kameranın yavaşlayarak durmasına izin verilmiştir. Açıklanan yöntem, aynı anda gelişen aksiyonlardan birini vurgulamakta da kullanılabilir.

Örnek olarak;

Ön planda sırtı kameraya dönük şekilde kitap okuyan bir adam oturmaktadır. Arka planda bir kız ona bakmaktadır. Sonra döner ve arka plana doğru yürür.

Karşı açı. Adam kitap okumaktadır. Kamera kayma hareketiyle boy çekimden yakın çekime geçer. Kamera hareket halindeyken kesme yapılır.

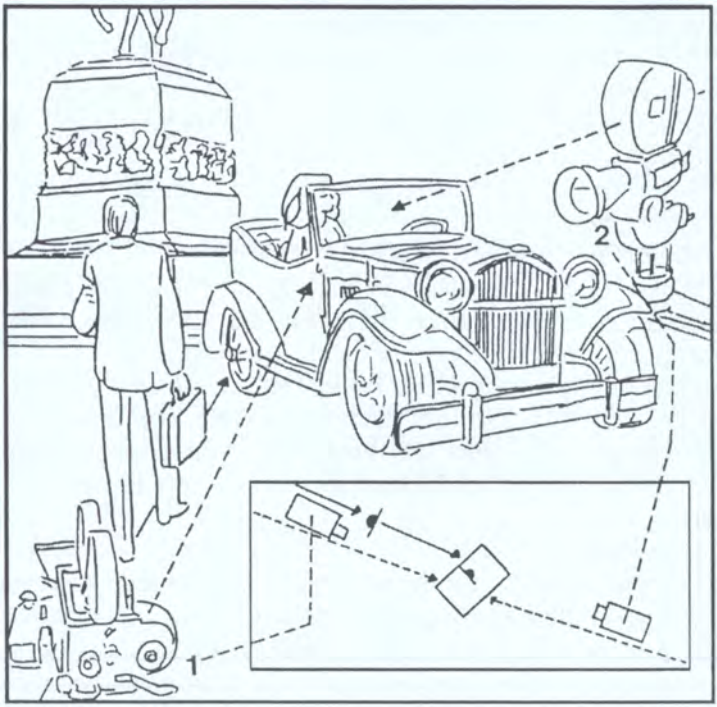
Kız çerçeveye girer, durur, döner ve çerçeve dışına bakar. Sonra da geriye dönerek kapıdan çıkar.

Kamera kayarak kitap okumakta olan adamın boy çekiminden yakın çekimine geçer.

Adama doğru tekrarlanan kayma hareketi, onun kızın konuşma isteğinden habersiz olduğunu vurgular.

Örnek 6

İki karşı açı kamera konumundan ileriye doğru yapılan kayma hareketleri paralel kurgulanabilir (Şekil 28.10).

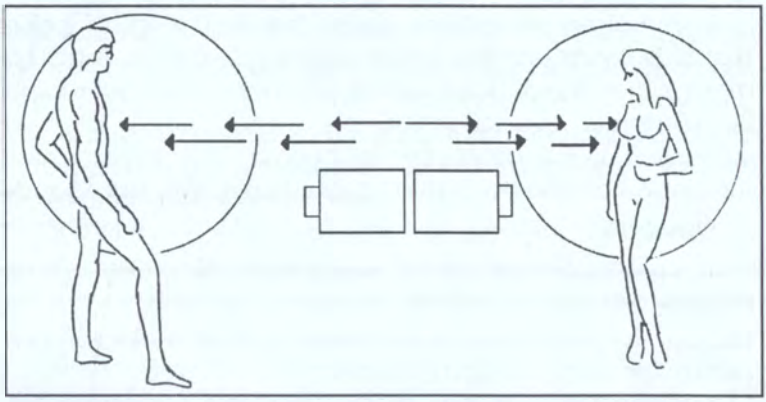


Şekil 28.10 Bir durumu vurgulamak amacıyla karşıt kamera hareketleri paralel kurgulanabilir.

Bir adam arabada bekleyen kıza doğru yürümektedir. İlk kamera konumu yürüyen adamın arkasındandır. Kamera yürüyen adamla birlikte onun arkasından arabaya doğru kayar. İkinci kamera konumu ise arabanın arkasındadır. Adam ön plana doğru ilerledikçe bu kamera da arabaya doğru kayarak yaklaşır. Bu iki çekim, her iki oyuncunun yakın çekimleriyle son bulur. Kayma hareketleri paralel kurgulanabileceği gibi, hareket bittiğinde yapılan yakın çekimler de paralel kurgulanabilir. Karşıt kamera hareketlerinin paralel kurgusu görüntüye hareketli bir sunum olanağı yaratır.

Örnek 7

İleri doğru yapılan kamera hareketlerinin paralel kurgulanması birbirine bakan ya da konuşan iki kişiye uygulanabilir. Kayma hareketlerinin hızlarında farklılık oluşturularak sekansın duygusal etkisi değiştirilebilir. Buradaki düşünce, her bir oyuncuya doğru tek bir kayma hareketi yapmak daha sonra bunları paralel kurgulamak değil, birden fazla kayma hareketi yaparak her bir hareketin sonunda oyunculara daha fazla yaklaşmak gerekir. Kayma hareketlerinde izlenen yol yumuşak geçişlerle öylesine birbirine bağlanır ki, bir çekimde kat edilen mesafenin sonu, bir sonraki çekimin başlangıcında kullanılır (Şekil 28.11).



Şekil 28.11 Her iki oyuncunun kameranın kayma hareketiyle elde edilen görüntüleri paralel kurgulanarak ilgi her iki oyuncu arasında dağıtılır.

Bu dizinin son iki çekiminde (her oyuncu için bir çekim), kayma hareketi oyuncunun önünde bir noktaya gelindiğinde biter ve oyuncu görüntüde tutulur.

Örnek 8

İki kamera hareketinin paralel kurgulanmasına (kameraların her biri tek bir oyuncuyu görüntülediğinde) değişik bir yaklaşım, sekansın sonunda hareket yönünün tersine çevrilmesiyle gerçekleştirilebilir.

İşte bir örnek:

Çekim 1 Kamera kayarak hızla A'ya yaklaşır. Yaklaşırken de yavaşlar. Kesme.

Çekim 2 Kamera aynı hızla kayarak B'ye yaklaşır ve yavaşlar.

Çekim 3 A'nın yakın çekimi. Kamera hızla geriye kayar ve yavaşlayarak boy çekiminde durur.

Kameranın hareket yönündeki bu ani değişimi kamera hareketleri ile noktalamaya bir diğer örneği oluşturur.

Örnek 9

Kameraların zıt yönlere doğru hareket ettiği iki çekim (kamera oyunculardan birine doğru yaklaşırken, ikinci kamera diğer oyuncudan uzaklaşır), paralel kurgulanabilir. Bu yöntemle oyunculardan biri vurgulanırken, diğerinin sahnedeki gücü azalır. Bu ve bundan önceki örneklerin tümünde kamera hareketli olduğunda özneler durağandır.

Örnek 10

Görüntüdeki nesnelerin hareketleri ile bütünleştirilen kamera hareketleri ani ve beklenmedik bir kaza ya da faciayı vurgulamakta kullanılabilir. Görsel noktalamanın felaketten önce olduğu bir örnek:

Kamera hızla kayarak şaşırmış görünen oyuncuya yaklaşır.

İkinci oyuncu yürüyerek sağdan görüntüye girer.

Kamera üçüncü oyuncuya hızla kayarak yaklaşır.

Kamera hızla geri kayarak grubu gösterir.

Kamera hızla kayarak bir kişiye yaklaşır. Kamera çok yaklaştığında oyuncu çömelir ve çerçeveden çıkar.

Bir dizi güçlü patlama ortalığı birbirine katar.

Bir çekimden diğerine hareket yönündeki karşıtlığa dikkat edin. Hareketler kısa ve hızlıdır. Ama sondaki patlamalar uzundur.

İkinci örnek ani bir felaket karşısında değişik kişilerin gösterdikleri tepkilerle ilgilidir.

Uzak çekimde bir patlama görülür.

Bir kadının yakın çekimi: Kadın başını sola çevirir.

Bir adamın yakın çekimi: Adam başını sağa çevirir.

Bir adamın yakın çekimi: Görüntüde yükselerek sağa bakar.

Bir adamın yakın çekimi: Sağdan sola diyagonal bir yönde yaklaşır.

Patlama sonrası uzak çekimde görülür.

Burada noktalamayı sağlayan hareketler kamera tarafından değil, oyuncular tarafından gerçekleştirilmiştir. Ani dönüşler, bir durumun görsel olarak noktalanmasında en çok kullanılan insan hareketlerinden biridir. Yakın çekimde gerçekleştirilen bir dizi ani kafa dönüşü, bir karakterin yaklaşmakta olduğunu vurgular. Bu hareketler ana oyuncunun gelişinden öncedir. Bu görüntüler bindirme ile bağlanabilecekleri gibi yinelenerek de kullanılabilirler. Şekil 28.12 bu iki olasılığı göstermektedir.

Bütün hareketler yavaştır. Bindirmeli dönüşlerle, üç oyuncu dairesel hareketin üçte birini tamamlar. Oyuncular değiştikçe geçişlerin yumuşak olması için dönüşler birbiriyle uyumlu hale getirilmiştir.

İkinci olasılık kendisini çerçevenin aynı alanında ve aynı yöne doğru yapılan yinelemeli hareketlerle sınırlar. Statik konuların yavaş ve zıt yönlerde yapılan kayma ya da çevrinme hareketleriyle görüntülenmesi, gerilimli bir atmosfer, sıcak bir ilişki yaratabilmek amacıyla kullanılabilir. Pek çok film yönetmeni bu yöntemi oldukça yetkin kullanmışlardır. Bunların arasında en çok göze çarpan İngiliz yönetmeni J. Lee Thompson'dır. *Kings of the Sun, Return from the Ashes* ve *The Eye of the Evil* adlı filmlerinde bu tekniğin mükemmel örneklerini sunar.



Şekil 28.12 Oyuncuların hareketi ile noktalama önemli aksiyonun başlangıcı öncesi yapılır.

Dikey noktalama

Ana aksiyonun yatay bir düzlemde sürdüğü, bu nedenle ani bir olayın ya da gelişimin dikey bir hareketin yardımı olmadıkça asla vurgulanamayacağı durumlar vardır. David Lean'ın, *The Bridge on the River Kwai* adlı filminden alınan örnek bunu açıklar. Köprünün havaya uçmasından önce meydana gelen çatışmada öyküdeki iki ana karakter öldürülmüştür. Bunlar Joyce ve Shears'tır. İşte sözü edilen sekans:

Çekim 105 Boy çekim. Nicholson ve Joyce patlatıcıya giden kablonun yanında mücadele etmektedir.

Joyce: "Anlamıyorsun!"

Yuvarlanarak geri plana giderler (2 saniye 20 kare).

Çekim 106 Devrilmiş bir ağaç kütüğünün arkasındaki Yay ve Shears'ın bel çekimi. Shears kalkar, sağa çerçevenin dışına doğru bağırır.

Shears: 'Öldür onu! Öldür onu!'

Sağ elinde bir bıçak vardır (3 saniye 22 kare).

Çekim 107 105'inci çekimin aynısı. Joyce arka plandaki patlayıcıya ulaşmaya çalışmakta, ancak bacaklarına sarılmış olan Nicholson tarafından engellenmektedir (47 kare).

Çekim 108 Sağda ayakta duran Shears'ın boy çekimi. Yay solda çömelmiş durumdadır. Shears'ın aklına bir fikir gelir, ağaç kütüğünün üzerinden öne atlar ve sola düşer (2 saniye 3. kare).

Çekim 109 Boy çekim. Arka planda köprü. Sol ön planda Shears düşer ve sağa doğru koşar. Kamera onunla birlikte çevrinir. Shears suya girer, yürüyerek sağdan görüntüden çıkar. Arka planda

ve karşı kıyıda dört Japon askeri köprüye yakın bir yerden aşağı doğru inerler (4 saniye 7 kare).

Çekim 110 Shears'ın bel çekimi. Çerçevenin sağına doğru yürümektedir. Kamera onunla birlikte çevrinir, Shears bağırmaktadır.

Shears: "Öldür onu" (3 saniye 23 kare)

Çekim 111 Ön plandaki Nicholson ve Joyce'un bel çekimi. Boğuşarak sağa doğru sürünmektedirler. Arka planda iki grup Japon askeri yaklaşmaktadır. Ateş ederler. Joyce vurulur ve sırt üstü düşerek kameraya doğru yuvarlanır. (3 saniye 1 kare)

Çekim 112 Yakın çekim. Genç ve güzel bir Çinli kız yükselir, sağa bakar (39 kare)

Çekim 113 Çekim 111'deki gibi. Nicholson yerde yatan Joyce'u sırt üstü çevirir ve göğsündeki kanı görür. Nicholson başını Japon askerlerini görmek için geriye çevirir (8 saniye 12 kare).

Nicholson ve Joyce'un sürünme hareketleri ile Shears'ın koşma ve yüzme hareketlerinin yatay hareketler olduğuna dikkat edin. Joyce'un ölümü, Çekim 112 (kızın bir tümseğin arkasından yükselerek nehre bakması, sonra yeniden gizlenmesi) olmaksızın dikkat çekici olmayacaktır. Bu çekim, ani ve beklenmedik bir olayın sonrasında güçlü dikey bir hareket sağlamaktan öte öyküye hiçbir katkıda bulunmaz. Kızın bu hareketi dikkatleri bir anda Joyce'un ölümü üzerine odaklayıvermiştir. Bu uygulama Shears'ın vurulması sahnesinde de kullanılmıştır. İşte o sahneden bir bölüm.

Çekim 116 Boy çekim. Nicholson, Joyce'un cesedi yanında ayakta durmaktadır. Arka plandaki Japon askerleri ileriye, nehrin ortasına doğru bakarlar. Ateş ederler. Nicholson sola dönerek nehre bakar. Kamera, genel çekimde kıyıya

doğru yüzmekte olan Shears'e doğru çevrinir (3 saniye 12 çekim).

Çekim 117 Çekim 110'da olduğu gibi. Shears'ın bel çekimi, sağa doğru yüzmektedir (3 saniye 10 kare).

Çekim 118 Alt açıdan Nicholson'un bel çekimi. Sola doğru tereddütlü bakmaktadır. Kameraya yaklaşır ve yakın çekimde durur (3 saniye 9 kare).

Çekim 119 Nehirdeki Shears'ın boy çekimi. Shears ayağa kalkar ve kameraya doğru yürür. Birden vurulur ve düşer (4 saniye 4 kare).

Çekim 120 Yakın çekim. Bir başka güzel Çinli kız yükselerek çerçeveye girer ve çerçevenin sağ dışına bakar (33 kare).

Dikey hareket (bu örnekte yukarıya doğrudur), dikkatleri bu hareketin öncesinde meydana gelen olay üzerinde toplar. Noktalama, egemen durumdaki yatay aksiyon üzerinde yapılmak istendiğinde sözü edilen yöntem basit, göze çarpmaz ve etkisizdir.

Bu örnekler çerçeve içindeki hareketleri kullanır. Ancak güçlü ve etkili, bir dikey kamera hareketi de aynı amaca hizmet edebilir. Sözü edilen filmin içinde bu tür örnekler oldukça fazladır. Silah sesleri ile ormandaki kuşlar korkarak uçmaya başladıklarında çerçeve içinde çaprazlamasına ve yatay bir yönde kafileler halinde uçarlarken gösterilir. Ancak yolun yarısında kamera dikey bir çevrinme yaparak ormanın üzerinden geçen kuşların gölgelerini gösterir.

Görüntüyü dondurma

Görüntüyü dondurma tekniğiyle zaman fiziksel olarak perdede akıp giderken durdurulur. Pek çok film perdedeki görüntünün aniden dondurulmasıyla bitirilebilir. Böylece hareketin akışı da durulmuş olur. Bazı film yapımcıları da bu efekti bir sekansı sonuçlandırırken kullanırlar: Görüntü do-

nar, kısa bir süre sonra kararır. Bir sekansın ortasında bazen bir çekimin sonu, bir kişi ya da bir olay üzerinde dikkatleri yoğunlaştırmak amacıyla görüntü dondurulur. İleriye doğru yapılan optik kayma (zoom) hareketlerinin sonunda görüntünün dondurulması oldukça çarpıcı bir etki yaratır.

Bir çekimin herhangi bir karesi geçici olarak dondurulabilir. Bu işlem bir ya da birkaç kez yapılabilir. Bob Fosse, Sweet Charity adlı filminde, bir oyuncunun tepkisini vurgulamak amacıyla hareketin akışını geçici olarak durdurur. Ayrıca bu uygulama, müzikal bir bölümde müziğin coşkun ritmini kırmak için birçok kez kullanılır.

Fosse, ayrıca dondurulmuş film karesi üzerinde renk değişimleri de yapar. Normal ya da doğal renk, baskı sırasında renkli filtreler kullanılarak değiştirilir.

Bu tekniğin öncüsü olarak, Stanley Donnen'in *Funny Face* adlı filminde uyguladığı yöntem gösterilebilir. Müzikal bir sahnede Audrey Hepburn değişik giysiler sunar. Bir çekimden diğerine geçerken görüntü dondurulur, giysinin üzerindeki renk değişir. Bu işlem birçok kez tekrarlanır.

Ancak film boyunca dondurulacak görüntü sayısı çok iyi hesaplanmalıdır.

Ses ise, görüntü dondurulduğu sırada sahnenin atmosferi ile karşıtlık ya da uyum sağlayacak şekilde kesilebilir, düşürülebilir ya da yükseltilebilir.

Sonuç

Kitabın kapsamı içinde tartışmaya çalıştığımız film dilinin değişik yönleri şüphesiz filmin tüm anlatım olanaklarını içermemektedir. Ancak estetik yönlerin yanında bu çalışmalar, filmde düşünce ve duyguların yorumlanmasında temel olabilecek bazı fiziksel yapıları vermeyi de içerir.

Birçok sanat formunda olduğu gibi, filmde de tekniği geliştirmek ve genişletmek için alanın ustaları hakkında çalışma yapmak gereklidir. En etkili yol ise, bu ustaların olabildiğince çok sayıda filmini seyretmektir. Ancak bundan da verimlisi bu filmlerin bir kopyasını göstericiye takıp ilgi çeken görüntüleri çözümleyerek bu görüntülerin nasıl biraraya getirildiğini not etmek olacaktır. Böylelikle, film ya da görüntülerin etkileme sırları gözler önüne serilip gelecekteki film çalışmalarının desteklenmesi sağlanabilir.

DİZİN

Agostino 281
Aldrich, Robert 41, 148, 266
Andrews, Harry 41
Angry Silence 257
Antonioni, Michelangelo 39, 253, 255, 268, 273, 277

Ballad of a Soldier 48-49
Bartok, Eva 152-153
Batman 250
Birds, The 150, 268-269
Blow-Up 255-256, 271
Bolognini, Mauro 281
Bourginon, Serge 230
Bridge on the River Kwai 138-139, 153, 252, 289
Brooks, Richard 43
Buenos Aires 279
Bullitt 274-275
Burton, Richard 260

Caprice 253
Chakrabandhu, M.B. 140
Clockwork Orange 262-263
Colonel Bogey 140
Corman, Roger 261
Costa Gavras, Constantin 254
Cowboy 236
Cronaca di un Amore 39

Daniels, Melanie 150-151
Dark Passage 16
Daves, Delmer 16, 236
Day, Doris 253
Death is called Engelchen 16
Delon, Alain 271, 275

Dirty Dozen, The 266
Doctor Zhivago 142-143, 145
Donald, James 154
Donnen, Stanley 292

East Rider 261
Elaine 278
Enrico, Robert 272
Eye of the Devil, The 287

Faithfull, Marianne 275
Fahrenheit 451 269
Fifteen Days in September 230
Finch, Peter 152
Fonda, Peter 261
Ford, Glenn 238
Ford, John 15, 274
Fosse, Bob 292
Four for Texas 148
Frankenheimer, John 270
Funny Face 292
Furie, Sidney J. 277

Getino, Octavio 279
Gilbert, Lewis 268
Girl on the Motorcycle, The 275
Graduate, The 278
Green, Guy 257
Guillermin, John 16
Guinness, Alec 153

Haanstra, Bert 268, 280
Hamlet 114, 282
Harris, Richard 253
Hawkins, Jack 139
Hemmings, David 271

Hepburn, Audrey 292
Hidden Fortress, The 27
Hill, The 41, 119
Hitchcock, Alfred 137, 150, 158, 200, 268
Holden, William 140
Holland Today 270
Hopper, Dennis 261
Horatio 115
Horne, Geoffrey 140
Huston, John 46, 277
Hutton, Brian 260

Il Deserto Rosso 268
In Cold Blood 43-44
Ipcress File, The 277
I Was Monty's Double 16

Joyce 140, 153-154, 289-290

Kadar ve Klas 16
Kelly, Grace 276
Kings of the Sun 287
Komarovsky 43
Kraliçe Gertrude 115
Kruschen, Jack 253
Kubrick, Stanley 67, 263
Kurosawa, Akira 27, 36, 156

La Hora de los Hornos 279
L'Anee Derniére á Marienbad 281
Lancaster, Burt 41
La Notte 253
Lora 43
Lautrec, Toulouse 277
Le Amiche 273
Lean, David 43, 142, 153, 252

Le Bonheur 248
Lemmon, Jack 237-238
Les Aventuriers 271-272
Lumet, Sidney 41, 119, 199

Martin, Dean 149
McCarthy, Michael 152
Méliès, Georges 248
Mifune, Toshiro 27-28-29-30-31-32, 35-36-37
Mission Impossible 64
Montgomery, Robert 16
Moulin Rouge 277

Nelson, Ralph 16
Nichols, Mike 278
Nicholson 153, 290-291

Olivier, Sir Laurence 113, 116, 282
Operation Amsterdam 152

Pasha 145
Paths of Glory 67
Peckinpah, Sam 156
Preminger, Otto 199

Raucamp, Gerald J. 270
Rear Window 137, 276
Requiem for a Heavy-weight 16
Resnais, Alain 281
Return from the Ashes 287
Reward, The 230
Rival World, The 280

San Francisco 274
Sea Was no More 268
Seconds 270
Seven Samurai 156

Shakespeare, William 116
Sinatra, Frank 148-149
Sleeping Car Murders, The 254
Solanas, Fernando 279
Spy in the Green Hat, The 270
Stewart, James 137, 276
Sweet Charity 292
Sundays and Cybele 230

Tashlin, Frank 253
The Time of the Ovens 279
They Died with their Boots On 146
Tompson, J. Lee 287
Tomasini, George 151
Trip, The 261
Trip to the Moon, A 248
Truffaut, François 269

Unforgiven, The 46

Varda, Agnes 248
Ventura, Lino 271
Vera Cruz 41

Walsh, Raoul 146
Walston, Ray 253
Where Eagles Dare 260
Wild Bunch, The 156

Yates, Peter 274-275
You Only Live Twice 268

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 3

Oyuncu ve Kamera Hareketli 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, kurguculuğun 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.



Osmanağa Mah
No: 7/4 Kadıköy
Tel : 0216 41
Fax : 0216 41
e-mail: esyayin
YAYINLARI