Daniel Arijon

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 2

Oyuncu Hareketli Sahneler



sinema tekniği/14

es YAYINLARI

es YAYINLARI: 28

Sinema Tekniği: 14

Eylül 2005
ISBN: 975- 8716-43-3
Cilt: 975- 8716-45-X

© 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

II

(Oyuncu Hareketli Sahneler)

Çevirenler:

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

es
YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 7
GİRİŞ 9
TEŞEKKÜR 11

9. PERDEDEKİ HAREKETİN DOĞASI 13

Hareketin bölünmesi 16
Hareketle birlikte değişen görüntü 17
Cut-away çekimler kullanmak 17
Nötr yön 18
Oyuncu değişikliği belirtir 18
Perdenin ayrı yarı alanında zıt yönde hareketler 27
Kesme yapmanın koşulları 30
Nerede kesme yapılır? 31
Hareket anında yapılan kesme 32

10. HAREKETTEN SONRA KESME YAPMAK 34

11. ÇERÇEVE İÇİ HAREKET 46

Dönme hareketi 47
Yükselme hareketi 57
Oturma ve yaslanma hareketi 61
Yürümek ve koşmak 69
Dış karşı açılı çekimler kullanmak 69
Ortak görüntü ekseni kullanmak 77
Dik açılı kamera konumları 89
Çerçeve boyunca yapılan hareket 100
Kapıdan girme hareketi 109
Özet 116
Kişisel bir öneri 119

12.ÇERÇEVEYE GİRİŞ VE ÇIKIŞ HAREKETLERİ 120

Aksiyonu iki ya da daha fazla bölüme ayırma 120
Hareketin üç bölüme ayrılması 122

13.OYUNCU A OYUNCU B'YE YÜRÜR 135

Tek bir noktaya yaklaşma hareketi 135
Dik açı kamera konumları 136
Karşı kamera açıları 141

Paralel kamera konumları 142
Ortak görüntü ekseni 144
A, B'nin daha ilerisinde yürür 149

14. PERDEDE HAREKETİN TÜMÜNÜN GÖSTERİLDİĞİ ANA ÇEKİMLERİN KULLANIMI 151

15.KURALLARA UYGUN OLMAYAN DURUMLAR 165

Büyük gruplar için görsel ara 167
Görsel aranın atlanması 170
Karşı açı kullanmak 171
Ayrılma hareketleri 176
Oyunculardan biri için çerçeve konumunun korunması 176
Her iki oyuncu da hareketlidir 177

16. OYUNCU (A) OYUNCU (B)DEN UZAKLAŞIR 179

17. BİRLİKTE HAREKET EDEN OYUNCULAR 202

Duraklamalı hareket 219

18. KURGUSU ZOR DURUMLAR İÇİN ÇÖZÜM SEÇENEKLERİ 220

Kamera ile durağan nesne arasındaki hareketler 220
İkinci çekimin başlangıcında hareket 224
Durağan oyuncunun arka planında hareketi oluşturmak 227
Dik açı kamera konumları kullanmak 229
Her iki oyuncunun da hareketli olduğu durumlar 230
Birinci çekimde hareketli oyuncuyu perdelemek 231
Güçlü bir ön plan hareketi kullanmak 233
Durağan nesnenin yerine başka nesne kullanmak 235
Dikkati yeniden yönlendirmek 236
Cansız varlıkların hareketlerini kullanmak 241
Açılan perde etkisi 242

19. HAREKETİN DİĞER TÜRLERİ 244

Dairesel hareket 244
Dikey hareket 255
Dinamik duruşlar 265
Dizin 268

ÖNSÖZ

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

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

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

Daniel Arijon
Montevideo, Uruguay
Nisan, 1991

GİRİŞ

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

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

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

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

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

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

Daniel Arijon

Montevideo,Uruguay

TEŞEKKÜR

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

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

Daniel Arijon

9

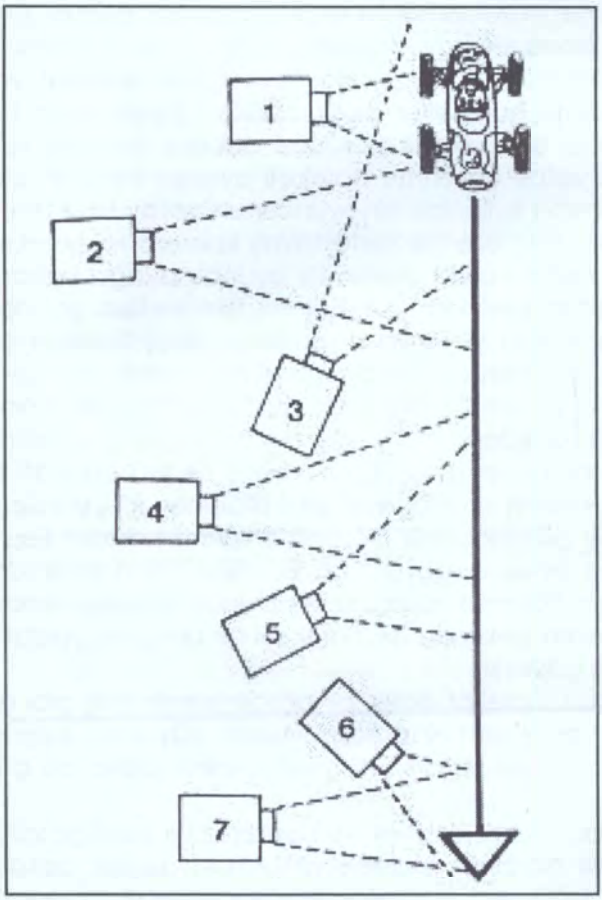
PERDEDEKİ HAREKETİN DOĞASI

Bir filmin bölümleri arasında düzenli bir akış isteniyorsa denetleme, düzenleme ve seçme yapmak gerekir. Denetim için harekete, oyuncuların ve kameranın hareketine dikkat etmelisiniz. Oyuncu da, kamera da dairesel, yatay ya da dikey hareketler oluşturabilirler. Oyuncunun kendi çevresinde dönerek oluşturduğu dairesel hareket ile kameranın yatay çevrinme hareketi aynıdır. Yürüyen, koşan ya da araba kullanan bir oyuncunun yatay hareketi, hareketli bir araç üzerine yerleştirilmiş kameranın hareketine benzer. Yatan ya da oturan bir oyuncu ayağa kalkarken, basamakları çıkarken, bir halata tırmanırken ya da bir araç yardımıyla yukarıya çıkartılırken dikey hareket eder. Kamera da benzer şekilde hareket edebilir ve gerektiğinde bu üç tür hareketi bir arada kullanabilir. Sadece sinematik araçlarla da bir hareket duygusu yaratılabilir. Oyuncu perdeye yansıtılmış hareketli bir fon önünde oturtulur. Genellikle araba, tren gibi araçların iç çekimleri bu yöntemle gerçekleştirilir. Sözünü ettiğimiz hareket türü için bir başka örnek ise şöyle tasarlanabilir: Yakın çekimde bir oyuncuyu gösteririz, çerçevenin dışında bir yere bakmaktadır. İzleyen çekimde ise hareketli bir araçtan çekilmiş bir manzara gösteririz.

Oyuncu, hareket eden bir aracın içindeymiş gibi görünecektir, oysa gerçekte hareketsizdir. (Oyuncu, başını uygun bir biçimde sallarsa hareket izlenimi daha da güçlenir.)

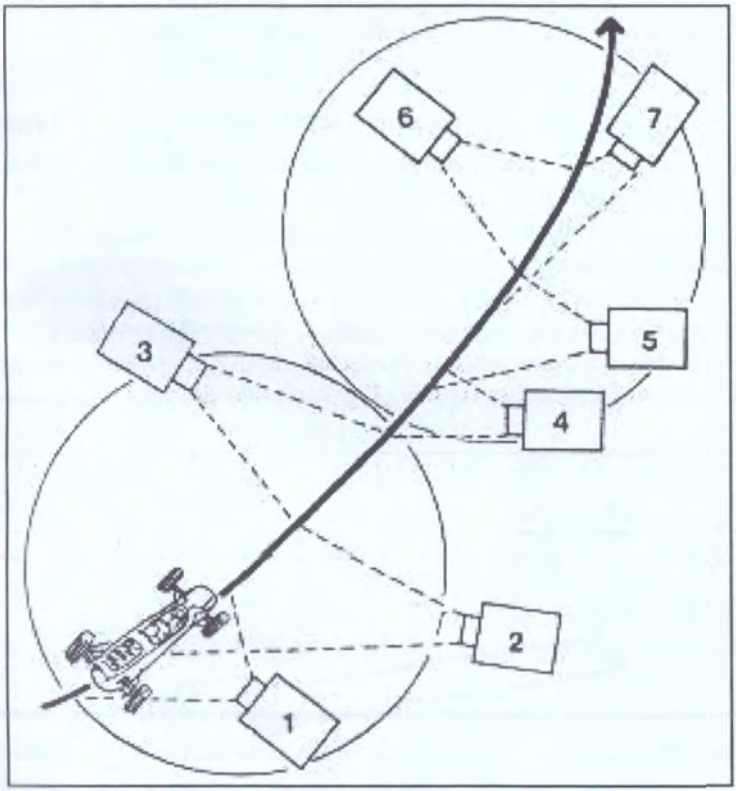
Bir araç olarak film, tek ve benzersiz bir özelliğe sahiptir: Sürekli bir hareket, sadece aksiyonun değişik açılardan çekilmiş bölümleri kullanılarak elde edilebilir. Önemli bir hareketi tek bir çekimle göstermek yerine kısa ve değişik

açılı çekimlerle göstermek hem daha ilginç olur hem de görüntüye canlılık katar. Ancak bu durumda seçilen tüm kamera konumlarının aksiyon çizgisinin aynı yanında olmasına özen göstermek gerekir. Şekil 9.1'e bakınız.



Şekil 9.1 Değişik kameralarla kayıt yaparak sürekli bir hareket elde etmek için kameralar öznenin izlediği aksiyon çizgisinin aynı yanına yerleştirilmelidir.

Eğer kamera tek bir çekim için aksiyon çizgisinin diğer yanına yerleştirilecek olursa, özne aniden ters yönde hareket edecektir (Şekil 9.2'de 3. ve 6. konumlara bakınız). Bu çekimlerin ara çekim olarak kullanılması ise doğru olmayacaktır.

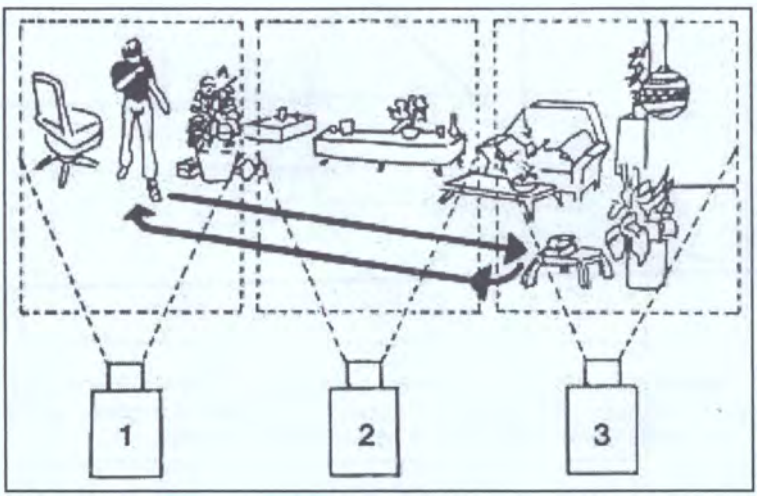


Şekil 9.2 Üçgen ilkesinde olduğu gibi, aksiyon çizgisinin bir yanı seçilmelidir. Çizginin diğer yanından yapılacak çekimler ara çekim olarak kullanılamaz. Çünkü ters yönde bir hareket izleyiciyi şaşırtır.

Hareketin bölünmesi

Bölünmüş hareket, özneyi çerçevenin aynı bölümünde tutarak ya da kameranın görüntülediği alana girip çıkmasını sağlayarak ya da bu iki yöntem birleştirilerek çekilebilir. (Çoğunlukla bu tür hareketler çerçeve alanının sadece yarısını kaplar ve çerçevenin karşıt bölümlerinde gerçekleşir.)

Dönme, oturma, ayakta durma, yürüme ya da koşma hareketleri aynı görüntü ekseni üzerindeki iki kamera konumundan ya da üçgen ilkesine göre yerleştirilmiş iki ya da daha çok kamera konumundan görüntülenebilir. Yatay hareket (en yaygın olanı), enlemesine, diyagonal ve nötr bir yönde, (bize doğru gelme ya da bizden uzaklaşma) olabildiği gibi bir yay da çizebilir. Yöndeki her değişiklik perdede gösterilmelidir. Böylece oyuncu ansızın karşıt yönde hareket ediyor göründüğünde izleyici şaşırmaz.



Şekil 9.3 Hareket yönündeki tüm değişiklikler izleyiciye gösterilmelidir ki kendisini değişikliklere uyarlayabilsin. Bu örnekteki çekim 3 bunu sağlar.

Örneğin, kitabınızı almak için sandalyenizden kalkıp sehpaya doğru hareket ettiğinizde (şekil 9.3'e bakınız), ayağa kalkma hareketiniz çekim 1 ile, sehpaya doğru yürüme hareketiniz çekim 2 ile ve sehpaya varışınız çekim 3 ile gösterilecektir. Burada kitabınızı alıp sandalyenize gitmek için döneceksiniz. Dönüşünüz ve görüntüden çıkışınız yine bu çekimde gösterilecektir. Sonra bir önceki kamera konumuna (2) dönülerek gidişiniz, pozisyon (1)'den ise sandalyeye varışınız görüntülenecektir.

Hareketle birlikte değişen görüntü

Kamerayı her zaman aksiyon çizgisinin aynı tarafında tutmak kısıtlayıcı bir faktördür. Daha dinamik bir kompozisyon yakalamak ya da olayları daha iyi görüntülemek için hareketli öznelerin diğer yanına da geçmek isteyebilirsiniz. Bunu araya cut-away çekimler koyarak, nötr bir hareket yönü kullanarak, bir oyuncunun değişikliği belirtmesiyle ya da çerçevenin aynı bölümünde zıt yönde hareketler göstererek yapabilirsiniz.

Cut-away çekimler kullanmak

Cut-away çekimler, izleyicinin en son çekimden edindiği yön duygusunu yitirmesini ve yeni bir hareket yönünün ona garip gelmemesini sağlar. Film izleyen biri her zaman yeni çekimler bekler. Dikkati bununla öylesine ilgilidir ki son görüntülerle ilgili hatırladıkları oldukça zayıflar. İzledikleri görüntüden ancak bir ya da iki çekim öncesini hatırlayabilirler. Zihin sürekli öyküyle ilgileneceğinden, cut-away çekimler kullanılarak nesnelerin perdedeki yönlerinin değiştirilmesi üzerinde fazlaca durmaz. Örneğin bir araba yarışı sahnesinde, daha geniş bir görüntü elde etmek için yolun karşısına geçmek isterseniz bunu şöyle tasarlayabilirsiniz.

Arabalar perdede sağdan sola doğru geçerler. Sonra arabaların büyük bir bölümü sağdan sola diyagonal bir yönde geçer, izleyen çekimde diğer arabalar kalabalık bir tribünün önünden yine sağdan sola geçer. Zamanı gös-

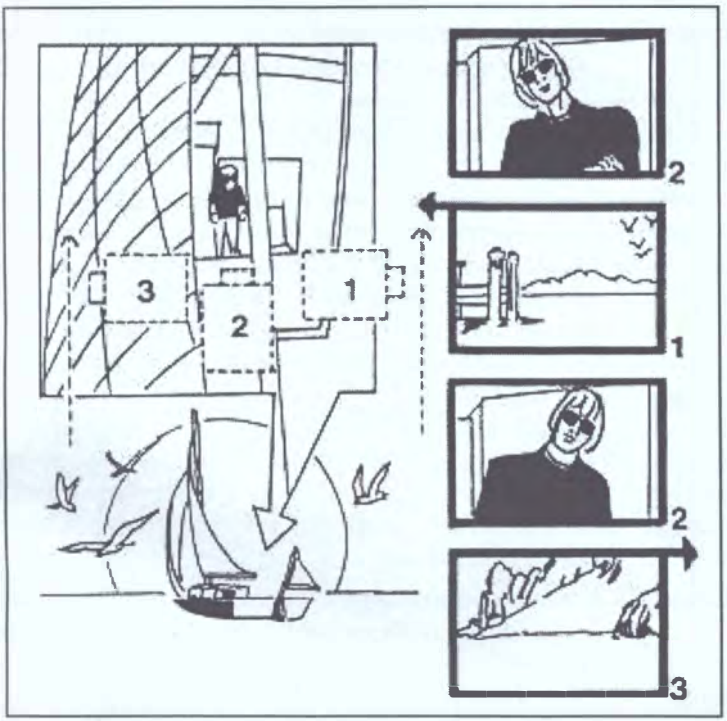
teren saatin yakın çekimi; yarışın son durumunu veren panonun yakın çekimi; geniş açıda arabalar soldan sağa doğru geçerler, daha yakın bir çekimde diğer arabalar soldan sağa geçerler.

Nötr yön

Aynı sorunun bir diğer çözümü, yön değişimleri arasında nötr bir hareket yönü kullanmaktır. Yukarıdaki örnekte kameramızı yolun üzerindeki bir köprüye yerleştirerek arabaları önden ya da arkadan görüntüleyebilirdik. Bu çekimler hareket yönündeki değişikliklerin arasına yerleştirilir. İki nötr çekim birlikte kullanılabilir. Bu durumda arabalar bize doğru gelirler ve altımızdan geçerek çerçeveden çıkarlar. Sonra çerçevenin alt kenarından görüntüye girerler ve uzaklara doğru hızla uzaklaşırlar.

Oyuncu değişikliği belirtir

Oyuncu başını ya da bedenini döndürerek yön değişikliğini belirtirken, hareket eden bir araç içinde ya da sağlam bir zemin üzerinde duruyor olabilir. Kamera izleyerek geçerken oyuncunun baktığı manzaranın hareket yönü, aracın gerçek yönünü gösterir. Şekil 9.4'te ırmakta giden bir kayıkla ilgili tipik bir örnek görülmektedir.



Şekil 9.4 Zıt yönlü izleme çekimleri (1 ve 3), araya değişimi gösteren bir kişinin çekimi yerleştirilerek doğru biçimde bağlanabilir. Yön değişimi, oyuncunun başını çevirmesiyle kolayca başarılabilir.

Perdede kayığın ilerleme hareketini sadece yanlardan, yani 1 ve 3 numaralı kamera konumlarından yapılan izleme çekimlerini kullanarak gösterelim.

Konum 2 Yüzü bize dönük olan kişinin omuz çekimi. Sağa doğru ve perdenin dışında bir yere bakıyor.

Konum 1 Nehir kıyısı perdede soldan sağa doğru geçer. Kayık sola doğru hareket ediyormuş izlenimi verir.

Konum 2 Kişinin omuz çekimi. Başını sağdan sola çevirir.

Konum 3 Nehir kıyısı perdede sağdan sola doğru geçer. Kayık sağa doğru hareket ediyormuş gibi görünür.

Kayık her zaman ileri doğru hareket eder. Bu yön duygusunu, 1 ve 3 numaralı kamera konumlarından görülen hareketlerin karşıt yönlerde olmasına rağmen hiç yitirmeyiz. Görüntüdeki kişinin, bakış yönünü değiştirdiği ikinci çekim, ileriye doğru olan yön duygumuzu bozmadan bu karşıtlığı doğallaştırır. Dikkatimizi yönlendiren kişi arka planı örterek, kayığın nötr yöndeki hareketini görmemizi engeller.

Sözü edilen sekansta, oyuncunun sırtı kayığın baş kısmına dönüktür. Ancak bu, perdede belirgin değildir. Oyuncunun kayık içindeki konumu, perdede görülen hareketin yönüyle belirtilir. Aynı çekimler kullanılıp kurgu değiştirilerek, oyuncunun yüzü kayığın baş bölümüne dönükmüş gibi gösterilebilir (oyuncunun arka planının görünmemesine dikkat etmek gerek):

Konum 2 Yüzü bize dönük olan oyuncunun omuz çekimi. Sağa doğru ve perdenin dışında bir yere bakıyor.

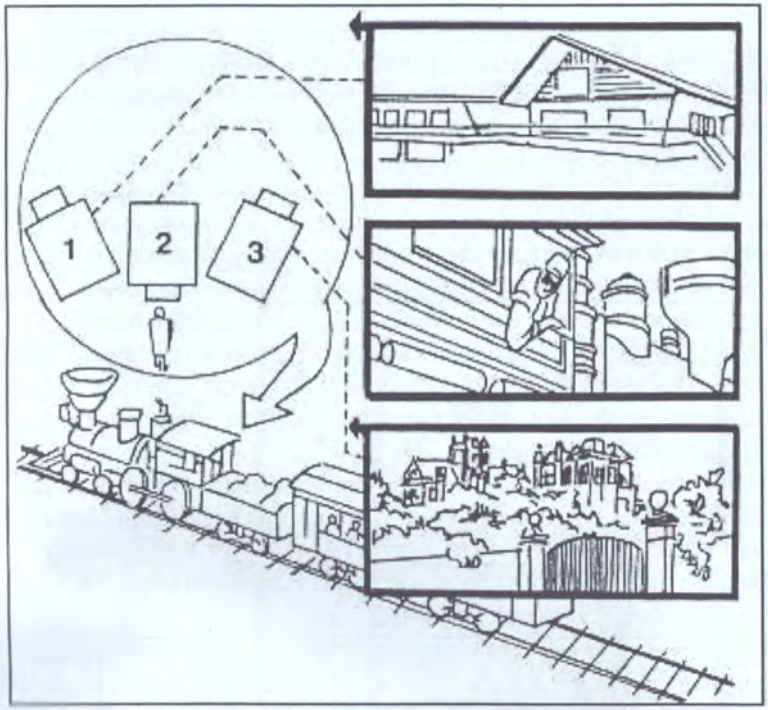
Konum 3 Nehir kıyısı perdede sağdan sola doğru geçer. Kayık sağa doğru hareket ediyormuş gibi görünür.

Konum 2 Oyuncunun omuz çekimi. Başını sağdan sola doğru çevirir.

Konum 1 Nehir kıyısı perdede soldan sağa doğru geçer. Kayık sola doğru hareket ediyormuş izlenimi verir.

Oyuncunun arkasındaki fon gösterilmezse çekim stüdyoda da yapılabilir. Oyuncu hareketsiz bir zeminde olsa bile, yüzen bir kayıktaymış duygusunu vermek mümkündür.

Hareketli bir aracın aynı tarafından görülen statik bir konunun yön olarak birbirine zıt iki bakış açısından yapılan çekimleri, araya dikkatini perdenin bir yanından diğerine yönelten bir kişinin görüntüsü konularak birbirine bağlanabilir (Şekil 9.5).



Şekil 9.5 Hareketli bir aracın aynı yanından, yön olarak birbirine zıt iki bakış açısından yapılan çekimlerde bize doğru yaklaşan ve bizden uzaklaşan görüntüler elde edilir. Bu iki görüntü bir ara çekimle birleştirilir. Ara çekimde oyuncunun başını bir yandan diğer yana çevirmesiyle bakış açısının değiştiği belirtilir.

Hareket halindeki bir trenin ön tarafına, 45 derecelik görüş açısıyla yerleştirilen kamerada (çekim 1) önünden geçilen binalar diyagonal bir çizgide görünürler. Çekim 2 (stüdyo çekimidir) perdenin dışına, sağa doğru bakan ve yavaşça başını sola çeviren oyuncuyu gösterir. Çekim 3 oyuncunun bu yeni bakış açısından binaları gösterir. Şimdi geriye doğru 45 derecelik bir bakış açısıyla binalardan giderek uzaklaşırız.

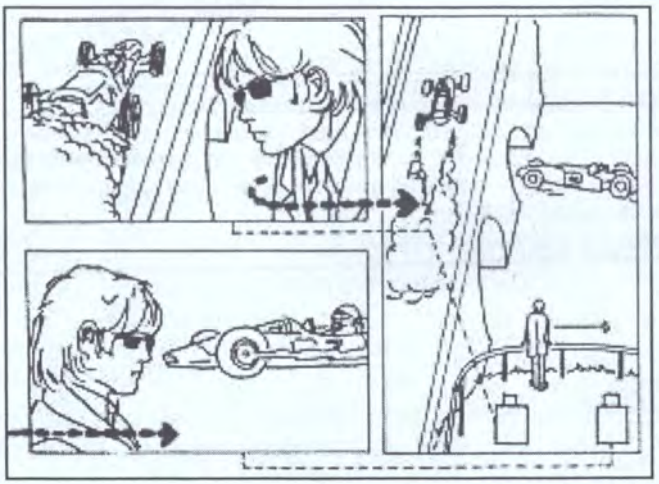
Her iki hareketli çekimde de binalar soldan sağa doğru

geçerler. Böylece oyuncunun bakış açısının trenin aynı tarafından olduğu onaylanır. Bu kesinlikle bir yön değişikliği değil aynı aksiyon çizgisi boyunca yapılan bir bakış açısı değişikliğidir.

Aksiyon çizgisinin diğer yanına geçmek için kullanılan üç yöntem daha vardır. Birincisinde oyuncunun yatay hareketi kullanılır. İkincisinde konunun yatay hareketi ile kameranın çevrinme hareketi birlikte kullanılır. Kamera durağandır. Üçüncü yöntemde ise, kameranın diğer yana geçişini gizlemek için oyuncunun dikey hareketi kullanılır.

Açıklanacak olan bu üç yöntem kolayca göze batmaz ve doğru kullanıldığında seyircinin farkına varamayacağı düzgün bir geçiş sağlar.

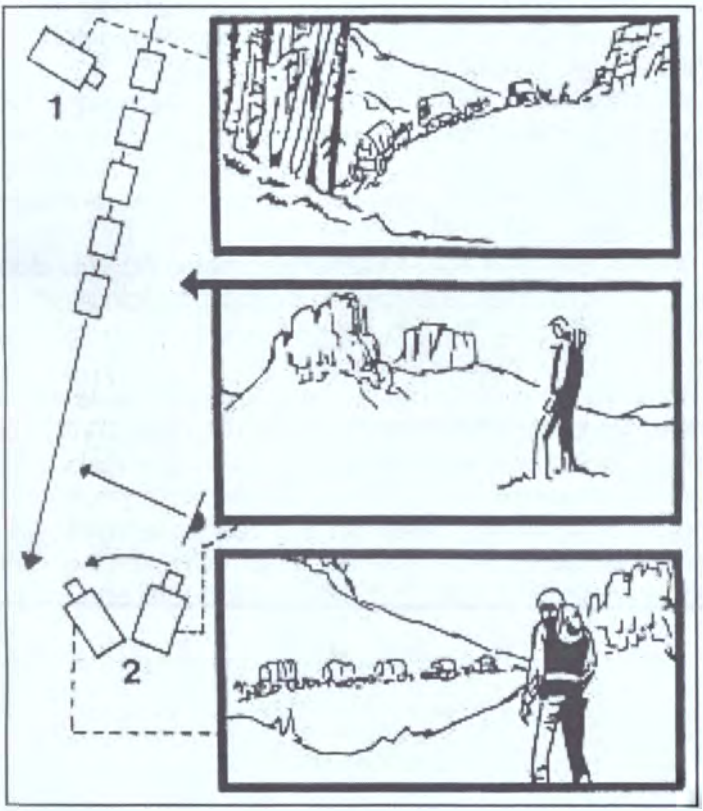
İlk örnekte, oyuncu kendisinden giderek uzaklaşan bir hareketi izler. Öne döner ve yürüyerek çerçevenin yanından çıkar. İkinci çekimde çerçevenin diğer yanından görüntüye girer ve sağdan sola doğru hareket eder, bir nesneyi izlemek için durur (Şekil 9.6).



Şekil 9.6 İki çekim arasındaki yön değişikliğini belirten oyuncu ilk çekimde görüntüden çıkar, ikincisinde görüntüye girer. Böylece iki farklı mekan birbirine bağlanır.

İzleyen şekil ikinci uygulamayı göstermektedir.

Bir kervan soldan sağa doğru ilerler. İzleyen çekimde bir adam sağdan sola doğru yürür. Kamera onunla birlikte çevrinir ve durup bu çekimde çok uzaklarda sağdan sola doğru ilerleyen kervana bakana dek onu izler. Oyuncunun ikinci çekimde görülen ters yöndeki hareketi, kervanın aksiyon çizgisinin diğer yanından görüntülenmesini sağlar. Şekil 9.6-A'ya bakınız.



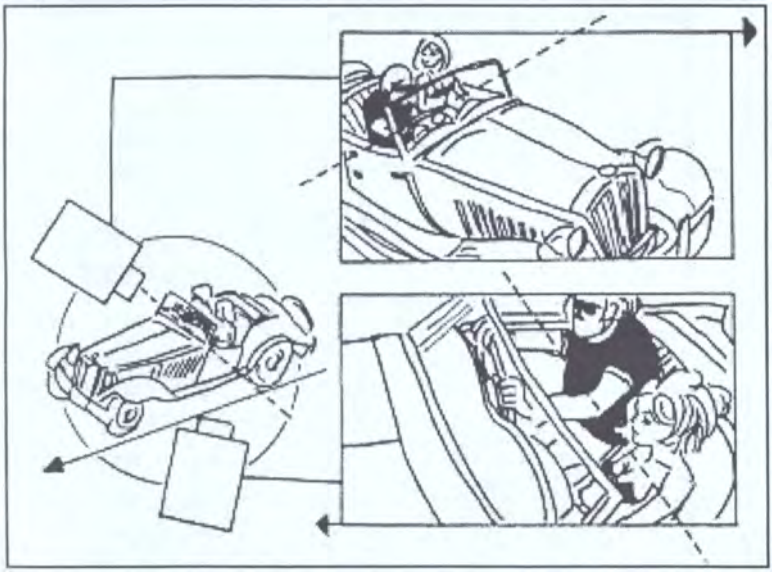
Şekil 9.6-A Oyuncunun ikinci çekimin başındaki hareketi, fonda görülen ana konumun hareket yönünde meydana gelen değişikliği gizler.

Üçüncü uygulama, yüzleri birbirine dönük iki oyuncuyu göstererek başlar. Kamera onları yandan görür. Oyunculardan biri yerden bir şey almak için diz çöker. Aşağıya doğru olan hareket tamamlandığında kesme ile ikinci çekime geçilir. Kamera şimdi oyuncuların diğer yanındadır. Ancak başlangıçta sadece hareketsiz olan oyuncu görülür. Sonra diz çökmüş oyuncu kalkarak çerçeveye girer. Her iki oyuncunun da perdedeki yeri değişmiştir ancak içlerinden birinin hareketi kameranın karşıya geçişini gizlemiştir.

Bu son örnekte oyuncular bahçede, evde ya da hareket eden bir araç üzerinde ayakta durabilirler. Son örneğimizde kamerayı oyuncuların diğer yanına geçirmek için uyguladığımız formül, aracın gidiş yönü dikkate alınmadan buraya da uygulanabilir.

Aksiyon çizgisinin karşı tarafına geçmenin üç yolu daha vardır. Bu yöntemlerde değişimin başarılması için zıt yönde hareketler kullanılır. Bu son yaklaşım çerçevenin aynı yarı alanının iki kez kullanılmasını gerektirir.

Hareketli bir araçta bulunan ya da kamera ile birlikte yürüyen iki kişinin görüntülenmesinde kullanılan iki dış karşı açılı çekim, hareket yönündeki bu zıtlığı sergiler (Şekil 9.7).

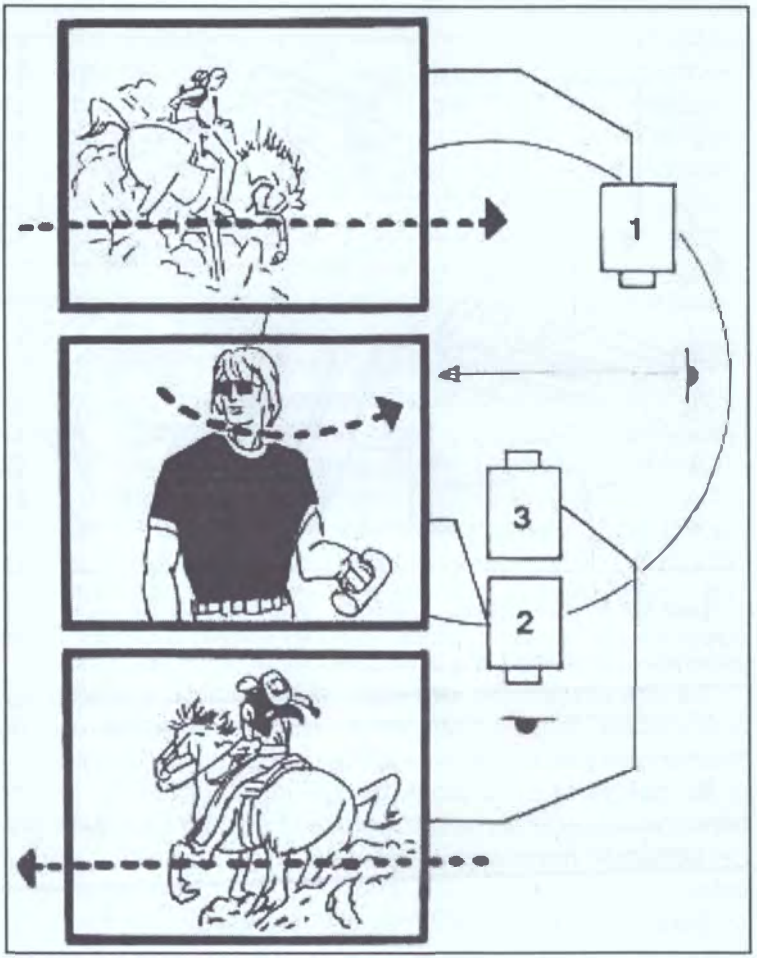


Şekil 9.7 İki kişi iki izleme çekimi ile görüntülendiğinde ve çekimler paralel kurgulandığında zıt yönde hareketler yaratılır. Oyuncular yürüyor ya da bir aracın içinde oturuyor olabilirler.

Birbirini izleyen bu çekimler, seyircinin de kolayca kabulleneceği bir hareket etkisi yaratırlar. Ayrıca, her iki oyuncunun perdedeki konumları da her zaman aynı olur.

İki çekim arasına statik bir kişinin görüntüsünü koyma hilesi, perdede enlemesine hareket eden bir kişi ya da aracın yönünde meydana gelen değişikliği anlatmaya yardım eder.

Şekil 9.8'de böyle bir örnek görülmektedir.



Şekil 9.8 Statik bir oyuncu perdede enlemesine hareket eden ana konunun yönünün değiştirilmesini sağlamak için kullanılabilir.

İlk çekimde bir atlı soldan sağa doğru ilerler, ikinci çekimde onu seyreden bir oyuncu başını soldan sağa çevirir.

Üçüncü çekimde atlı sağdan sola doğru ilerlemektedir. Bu değişiklik bizi şaşırtmaz. Çünkü son çekim atlıyı seyreden

kişinin öznel bakış açısından yapılmıştır. Böylece perdede hareketli bir konunun zıt yönlerdeki hareketleri kolayca verilebilir.

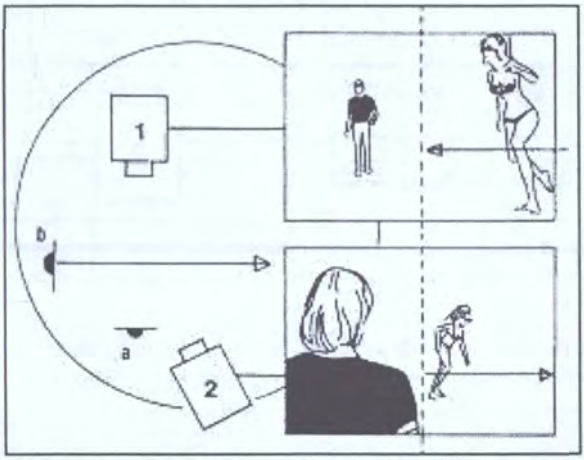
Statik oyuncu ilk çekimde arka planda da gösterilebilir. Başını bir yandan diğer yana çeviren oyuncunun yerine birkaç kişilik bir grup da kullanılabilir. Gruptaki herkes başlarını birlikte çevirerek, gözleriyle de atlıyı izleyerek, onun çerçevenin dışından, bir anlamda kameranın arkasından geçmekte olduğu izlenimini verebilirler.

Perdenin aynı yarı alanında zıt yönde hareketler

Artık son uygulamaya, yani hareketli oyuncunun perdenin aynı yarı alanında tutulduğu uygulamaya geldik. Perdenin aynı yarı alanı, kesintisiz bir hareketin dış karşı açıdan yapılan çekimleri için kullanılır.

Örnek A

A oyuncusu her iki çekimde de perdenin sol yarısında görünür ve hareketsizdir. Onun yerini kolaylıkla park etmiş bir araba, bir anıt, bir ağaç gibi herhangi bir statik nesne de alabilir (Şekil 9.9'a bakınız).



Şekil 9.9 Bir nesnenin zıt yöndeki hareketleri, eğer nesne perdenin aynı yarı alanında kalıyorsa kameranın açısındaki değişikliğe karşın izleyicide kesintisiz bir yön duygusu oluşturmaya yardım eder.

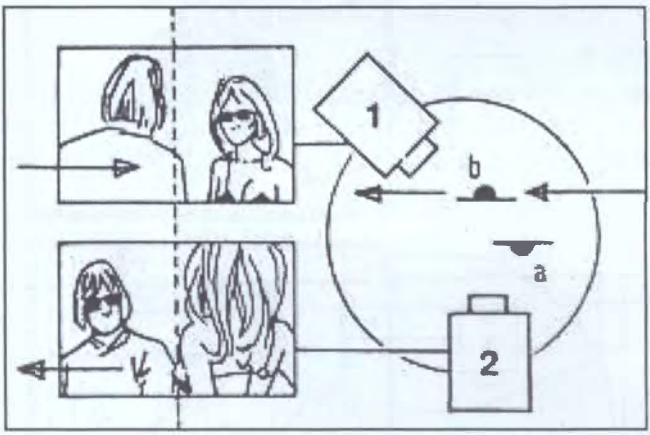
B oyuncusu ilk çekimde çerçevenin sağından ortaya doğru ilerler. Oraya vardığında ikinci çekime kesilir. Bu çekimde ise onu çerçevenin ortasından sağa doğru ilerlerken görürüz. Böylece, oyuncu çekim 1'de sola, çekim 2'de karşıt yöne, sağa doğru ilerlerken görülür.

Her iki özne, her iki çekimde de çerçevenin aynı yarı alanlarında kalır.

Örnek B

Önceki örnekte hareket sürekliydi. Ama hareketin ortasında bir duraklama olduğunda da aynı yöntem kullanılır.

Şekil 9.10 bunu göstermektedir.

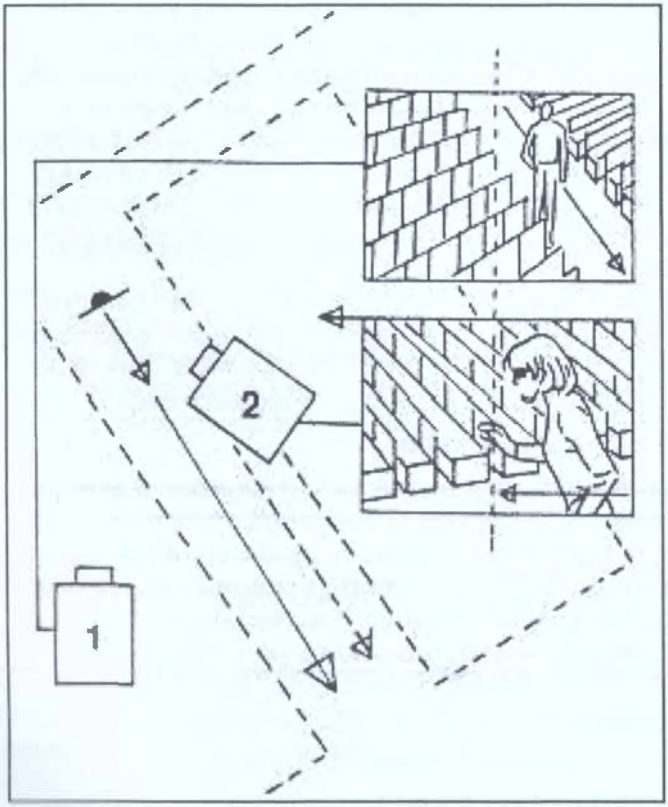


Şekil 9.10 Konunun çerçevenin aynı yarı alanında zıt yönlerdeki hareketi, hareketin ortasında bir duraklama olmasına karşın seyirciye kesintisiz gibi görünür.

Çekim 1'de B soldan girer ve A ile konuşmak için durur. Çekim 2'ye keseriz. Bu çekimde B, A ile konuşmasını bitirir ve çerçevenin solundan çıkar. B'nin hareketi çerçevenin aynı bölümünde ve zıt yönlerde olduğu halde süreklilik duygusu yaratır.

Örnek C

İncelediğimiz bu son iki örnekte, kamera her iki dış karşı açı çekiminde de sabit konumdaydı. Ancak kamera konumlarından birini, perdedeki hareketlerin karşıtlığını bozmadan hareketli yapmak mümkündür (Şekil 9.11).



Şekil 9.11 Çerçevenin aynı bölümündeki karşıt hareketlere ilişkin ilkeye burada kameranın hareketi eklenmiştir. Çeşitlilik ikinci çekimin kaydırma olmasına dayanır.

Çekim 1 Yüksekteki kamera aşağıya, tiyatro salonundaki boş koltuklara bakar. Oyuncumuz koltukların arasındaki koridorda çerçevenin sağına doğru yürür. Çerçevenin kenarına geldiği zaman diğer çekime geçilir.

Çekim 2 Kamera diğer yana geçer, bel çekim ölçeğinde sağdan sola doğru oyuncu ile birlikte kayar. Oyuncu her zaman çerçevenin sağ yarı alanında kalacak biçimde çerçevelenir.

Bu çözüm, zıt yöndeki hareketlerin her iki çekimde de çerçevenin aynı tarafında olması nedeniyle işlerlik kazanır.

Sabit bir hareket yönü sağlamak önemli olmakla birlikte, çekimden önce düşünülmesi gereken bir diğer öğe daha vardır.

Birbiriyle bağlantısız çekimler daha sonra birleştirilir. Düzgün bir görsel akış sağlamak için çekimden çekime geçerken ne zaman kesme yapılacağını bilmek önemlidir. Bunu başarmak için belirli koşullar yerine getirilmelidir.

Kesme yapmanın koşulları

Kesme, izleyiciye sunulacak malzemenin karmaşık olmasını önleyen süreklilik öğeleri oluşturmalıdır.

Aynı hareketin bölümlerini gösteren iki film parçasını birleştirirken üç temel kurala uyulmalıdır. Bu kurallar aşağıdaki gibi tanımlanabilir:

1 Konum uyumu
2 Hareket uyumu
3 Bakış uyumu

İlk kural iki tür konum uyumuyla ilgilidir.

a- Oyuncuların fiziksel konumu: Davranışları, sahnedeki yer ve duruşları. Giysileri her çekimde aynı olmalıdır.
b- Çerçeve içindeki konumları.
c- Oyuncunun çerçeve içindeki hareketi kesme ile ona yaklaştığımızda ya da uzaklaştığımızda sürekli olmalıdır.

d- Hareketlerin yönü çekimden çekime aynı olmalıdır. Üçüncü uyumlulaştırma kuralı yalnızca şunu gerektirir:

e- Birbiriyle konuşan ya da birbirlerine bakan iki kişi ya da grup zıt yönlere bakmalıdır.

İki kişi ya da iki grup birbirlerine doğru yürüdüklerinde karşıt yönler söz konusudur ve her birinin hareket yönü ilgili kamerada sürekliliğini korur.

Gruplardan birisi her zaman sağa, diğeri sola hareket eder. Zıt yönlü bu hareketler kesişinceye kadar paralel kurgulanırlar. Bu tür kullanım çatışmaların da temelini oluşturur. Askere karşı yürüyen asker, tanka karşı tank, süvarilere karşı atlı kızılderililer. Hepsi bir çatışmaya doğru ilerlerler. Gruplar her zaman kendi hareket yönlerini korurlar.

Nerede kesme yapılır?

Hareketin hangi aşamasında kesme yapabiliriz? Hareket anında mı, hareketten önce mi yoksa sonra mı?

Şimdi bir kesme içinde neler olup bittiğini görelim. Basit bir örnek ele alalım. Yüzü kameraya dönük bir oyuncumuz olsun. Onu önce çevresiyle birlikte genel çekimde sonra da yüzündeki anlamı vurgulamak için bel çekimde (ve aynı görsel eksende) göstermek istiyoruz. Çekimlerin hiçbirinde hareket yoktur. Bu nedenle çekimin birini diğerine kolayca ekleriz.

Kurgulanmış bu iki çekim göstericiye takılıp perdede izlendiğinde çekimden çekime geçerken sıçrama olacaktır. Görsel bir sıçrama olur ve çekimden çekime geçiş bizi bir an için rahatsız ederek dikkatimizi çeker. Neden? Çünkü hacimde bir değişiklik olur. Eğer bir özneye yaklaşıyor ya da ondan uzaklaşıyorsak bu değişiklik kaçınılmazdır. Bunu önlemenin bir yolu olabilir mi?

İlgiyi başka yöne çekebiliriz. Bu ilgiyi dağıtma işi tam çekimin değiştiği yani kesmenin yapıldığı anda olmalıdır.

Ne tür bir dikkati dağıtma değişim sırasında ilginizi başka yöne çekmede daha etkili olabilir? Yanıtı çok basit. Hare-

ket, herhangi bir hareket. Bu nedenle hareket anında da hareketten sonra da kesme yapmak iyi olur. En sık kullanılan hareket, anında yapılan kesme, genellikle çerçeveye özgü iki hareket türüne uygulanabilir. Çerçeve içindeki hareket çerçeveye girme ve çerçeveden çıkma hareketi. Bu iki tür görüntüleme, öznenin üç temel hareket sunmasına yardım eder: Dairesel, yatay ve dikey.

Hareket anında yapılan kesme

Hemen her çekim bir tür hareketin kaydı ile başlar. Bunun çok az istisnası vardır. Gösterilen hareket bir önceki çekimdeki hareketle uyumlu olabilir. Ya da bu eğer bir cutaway ise veya yeni bir çekim ise, bir kişinin ya da bir şeyin hareketi onunla başlamalıdır. Hatta bu bir kamera hareketi de olabilir.

Bunun nedeni basittir. Hareket anında kesme yapmak, kesmeyi kolaylaştırır. Kameranın uzaklığının ve yerinin öznelere uygun olarak değişmesiyle ortaya çıkan görsel sıçrama izleyici fark etmeden geçip gidecektir.

Hatta statik iki kişi arasındaki konuşmayı görüntüleyen çok yakın çekimler bile hareketle başlar. Oyuncu, konuşmak için ağzını açabilir ya da bir mimik yapabilir. Ya da karşısındakine yanıt verirken küçük bir göz işareti yapabilir, başını eğebilir. Gerçekte oyuncunun bilinçsizce yaptığı pek çok hareket vardır. Bu hareket yakın çekimlerde daha da büyür.

Uyumlu kesmelerin çoğu çerçevenin ortasına yerleştirilmiş bir oyuncunun hareketinden yararlanılarak yapılır. İki ya da daha çok sayıda oyuncu kullanıldığında çerçeve çoğunlukla ikiye bölünür. Uyumlaştırılmış hareket çerçevenin her iki bölümünde de gerçekleştirilir. Sadece ana hareket kesme ile uyumlaştırılır. Eğer hareketler yeterince göze çarpıyor ve çekimlerin her ikisi de aynı görüntü ekseninden yapılmışsa arka plandaki hareketler ve bunların yönleri de ön plandaki ana harekete bağlı olarak uyumlaştırılır. Ge-

nellikle bu tür çok yönlü birleştirmelerden kaçınılır ama hareketi denetlemenin güç olduğu durumlarda, örneğin hareketli bir kalabalığın çekiminde, kesmelerin pürüzsüz olması için kimi özel yöntemler uygulanır.

Aksiyonu uyumlaştırılması gereken sahnelerin çekiminde, oyuncunun ilk çekimin sonundaki hareketi, izleyen çekimin başlangıcında yinelenir. Sonra kurgu sırasında bunlar uyumlu olacak şekilde birleştirilirler. İlk çekimdeki hareketin yaklaşık üçte biri, ikinci çekimdekinin üçte ikisi ancak kullanılır.

10

HAREKETTEN SONRA KESME YAPMAK

Hareket anında kesme yapmak kurguda süreklilik sağlamada kullanılan yaygın bir uygulama olmasına karşın, önce hareketten sonra kesme ile ilgili teknikleri kısaca görelim. Bu tür kesme, çoğunlukla aynı görsel eksen kullanılarak yapılan yaklaşımlarda kullanılır.

Söz konusu hareket, oyuncunun da olabilir kameranın da. Eğer oyuncu hareketli ise, nötr bir yönde yaklaşırken görülebilir (çerçevenin merkezinden bize doğru gelir) ya da bulunduğu yerde dikey bir hareket yapabilir. Çerçeve içinde enlemesine hareketler, bu tür uyumlu kesmeler için iyi değildir. Eğer kamera hareketli ise, hem yana kayabilir, hem dikey hareket edebilir hem de iki yöne çevrinme yapabilir. Kesme genellikle genel çekimden bel ya da yakın çekime yapılır.

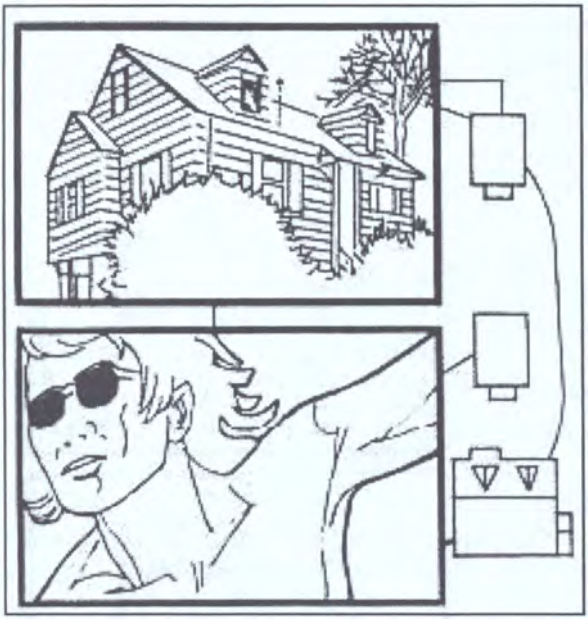
Bu konudaki uygulama oldukça basittir. İlk çekimde, hareketten sonra gelen iki ya da üç kare tamamlanınca, aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapılır. Bu formül, özellikle ileriye yapılan kesmeler için kullanılır. Yakın çekimden genel çekime geçerken uygulandığı durumlara ender rastlanır.

Şimdi birkaç örnek görelim.

Örnek 1

Küçük, tek katlı bir evin genel çekimi. İçerde birisi pencerenin güneşliğini kaldırır. Güneşlik tümüyle açıldığında oyuncunun bel çekimine kesilir, kolu pencerenin yukarısına uzanmış durumdadır. Hareketsiz durmakta ve dışarıya bakmaktadır

İlk çekim tüm hareketi kaydeder. İkincisi statik bir çekimdir (Şekil 10.1).



Şekil 10.1 İlk çekimdeki dikey hareket tamamlandıktan sonra, öznenin statik kaldığı anda ikinci çekime kesme yapılır.

İzleyici, genel çekimdeki dikey hareketi tamamlanana dek görmelidir. Statik görüntüye ait iki ya da üç kare çekimin sonunda bırakıldıktan sonra, oyuncunun statik yakın çekimine kesme yapılmalıdır.

İkinci çekim, eğer istenirse, hareketsiz duran oyuncunun yandan ya da karşı açıdan bir çekimi olabilir.

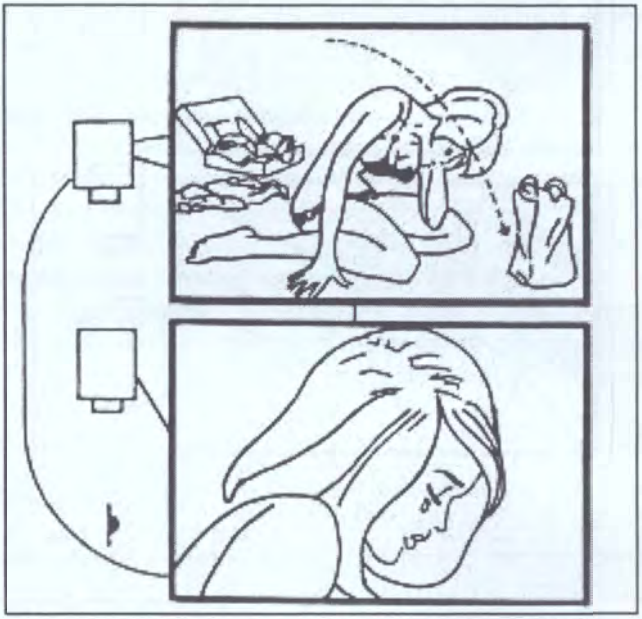
Örnek 2

Oyuncunun dikey hareketine ilişkin bir diğer örneği görelim. Önceki örnekte yukarıya doğru bir hareket vardır. Şimdi aşağıya doğru olan bir hareketi inceleyeceğiz.

Boy çekiminde diz çökmüş genç bir kız görülür. Çantasında bir şey aramaktadır.

Ansızın çantasındaki giysileri dışarıya fırlatmaya başlar,

sonra olduğu yerde iki büklüm olur ve öylece hareketsiz kalır. Hareketsiz kalır kalmaz, aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapılır. Şekil 10.2 bu örneği göstermektedir.



Şekil 10.2 Aşağıya doğru bir hareket, aksiyondan sonra kesme yapma ilkesi uygulanarak görüntülenebilir.

Gerekirse, ikinci çekimde, kızın çerçevenin ortasında iki büklüm küçücük göründüğü statik bir genel çekime kesme yapılabilir.

Örnek 3

Nötr bir yöndeki hareketin son bölümü, eğer hareket çok hızlı değilse şöyle tasarlanabilir. Genel çekimde iki kişi bize doğru yürümektedir. Dururlar. Durur durmaz bel çekimine keseriz. Yüzleri bize dönük ve hareketsizdirler (Şekil 10.3).

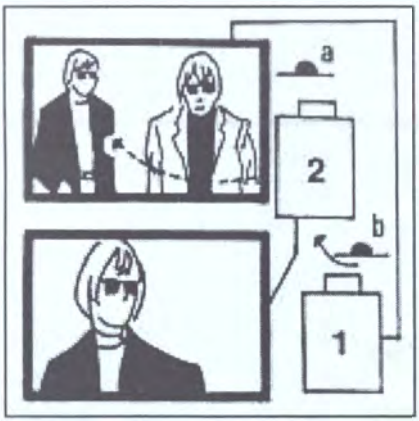


Şekil 10.3 Nötr bir yönde hareket, hareket sonrası kesme tekniğinin konusu olabilir. Kesme sonrasında daha yakın bir görüntüye geçilir.

Görüntü boyutundaki değişim yeterince büyükse ve öznelerde de önemli bir hareket yoksa, çekimden çekime geçerken gözü rahatsız eden bir sıçrama olmayabilir.

Örnek 4

Bu yöntem, dönerek dikkatini arkasında durmakta olan bir oyuncuya çeviren bir kişinin dairesel hareketinde kullanılabilir (Şekil 10.4).



Şekil 10.4 Oyuncu dönerek dikkatini arkasında durmakta olan diğer oyuncuya yöneltir. Dönüşünü tamamladığında diğer oyuncunun göğüs çekimine kesilir.

Kurgusu şöyle olacaktır.

Çekim 1 A ve B oyuncularının yüzü alıcıya dönüktür. B çerçevenin sağ yanında ve ön plandadır. B konuşmakta A arka planda onu dinlemektedir. B, A'ya döner. Dönüşünü tamamlar tamamlamaz kesme...

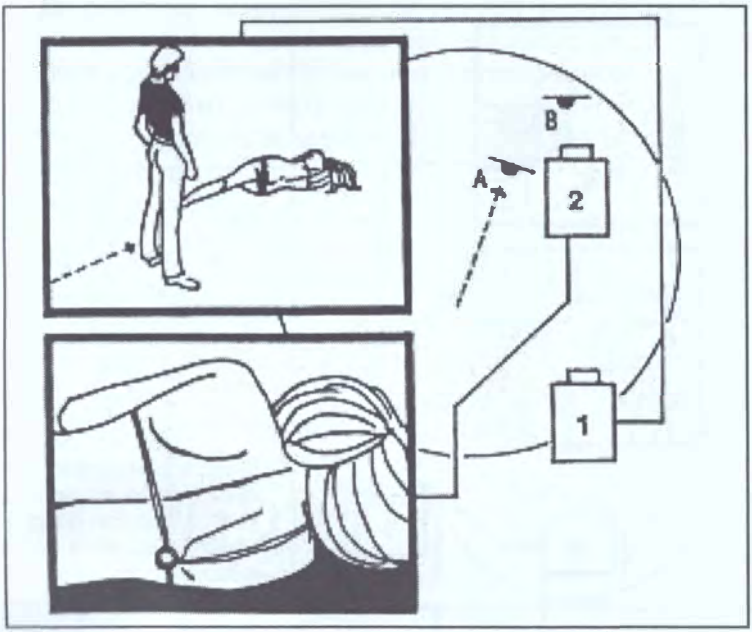
Çekim 2 Aynı görüntü ekseninden A'nın göğüs çekimi. Görüntü dışında kalan B konuşmasını sürdürürken A onu dinlemektedir.

Örnek 5

Örnek 3'te bir oyuncunun kameraya doğru nötr yöndeki hareketi, hareket sonrası kesme için kullanılabilir demiştik. Aynı yöntem nötr bir yönde yapılan uzaklaşma hareketine de uygulanır.

Şekil 10.5'teki ilk çekimde, A oyuncusunun yerde yatmakta olan B'ye doğru ilerlediği görülür. Yarı yolda durur ve durduğu anda çekim 2'ye, B'nin yakın çekimine kesilir. Bu çekim, bir önceki çekimin görüntü ekseninden yapılmıştır.

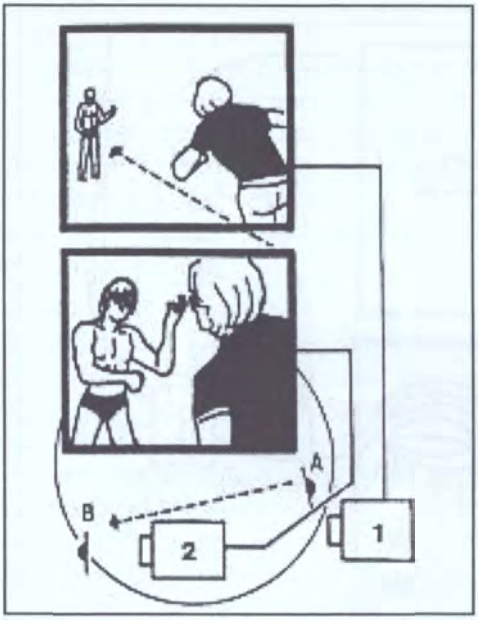
A'nın tam olarak durduğu kareden sonra çerçeve dışında kaldığı çekime kesilir. B oyuncusu her iki çekimde de tamamen hareketsizdir.



Şekil 10.5 Bir oyuncu kameradan uzaklaşarak arka plandaki bir oyuncuya ya da nesneye doğru ilerlerse o oyuncu ya da nesneye dikkat çekilmiş olur. Bu durum hareketten sonra kesme yöntemini gerektirir. Hareketli oyuncu durduktan hemen sonra arka plandaki oyuncunun daha yakın görüntüsünü veren bir çekime kesilir.

Örnek 6

Aynı uzaklaşma hareketi için çok yaygın kullanılan bir kesme uygulanabilir (Şekil I0.6).



Şekil 10.6 Bu örnekte hareketli oyuncu diğer oyuncunun yanında durduğunda, oyuncuların özelliklerinin daha iyi görüldüğü ikinci çekime geçilir.

İlk çekimde A, B'ye (hareketsizdir) doğru yürür ve onun önünde durur. Durduğu anda ikinci çekime kesilir. Bu çekim, aynı görüntü ekseni üzerinden yapılan daha yakın bir çekimdir. Bu yöntem pek sık kullanılmaz. Çünkü, bu tür sahneler için ileride sözünü edeceğimiz daha dinamik yaklaşımlar kullanılır.

Hareketler çerçeve içinde enlemesine olduğundan aynı ölçütler daha dinamik çözümler için uygulanabilir. Hareket tamamlandıktan sonra kesmenin kullanıldığı bir örneği ele alalım.

Çekim 1 Genel çekimde, solda kameraya profil duran bir oyuncu görülür. İkinci oyuncu sağdan girer, enlemesine yürür ve yüzü statik oyuncuya dönük olarak durur. Kesme.

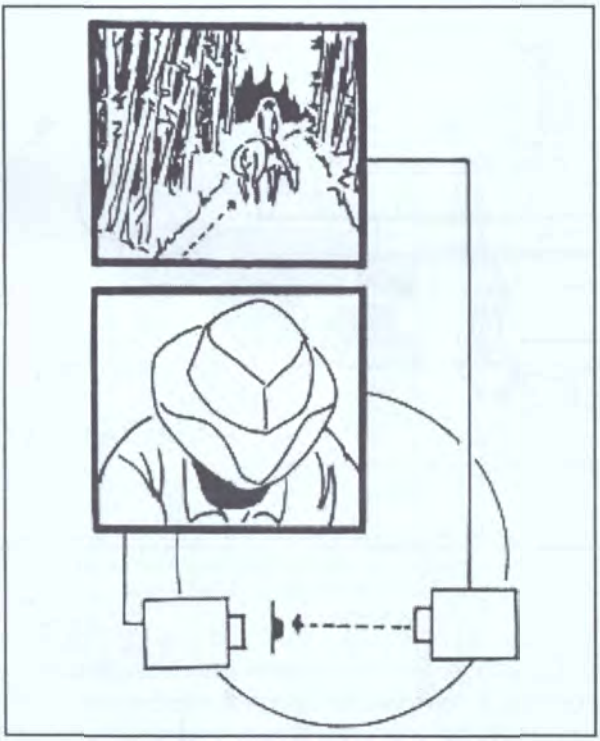
Çekim 2 Bel çekim. Her iki oyuncu da kameraya profildir.

İlk çekimde hareket sonrası yapılan kesme, aynı görüntü ekseninden yapılmıştır. Bel çekiminin önce, genel çekimin sonra kullanıldığı ters uygulamaya çok az rastlanır.

Yukarıda sözü edildiği gibi, bu tür durumlar için daha dinamik yaklaşımlar, çerçeve alanına giriş ve çıkışlar incelenirken ele alınacaktır.

Örnek 7

Kimi zaman, ilk çekimde oyuncu durduktan hemen sonra karşı açıya başvurulur (Şekil 10.7).



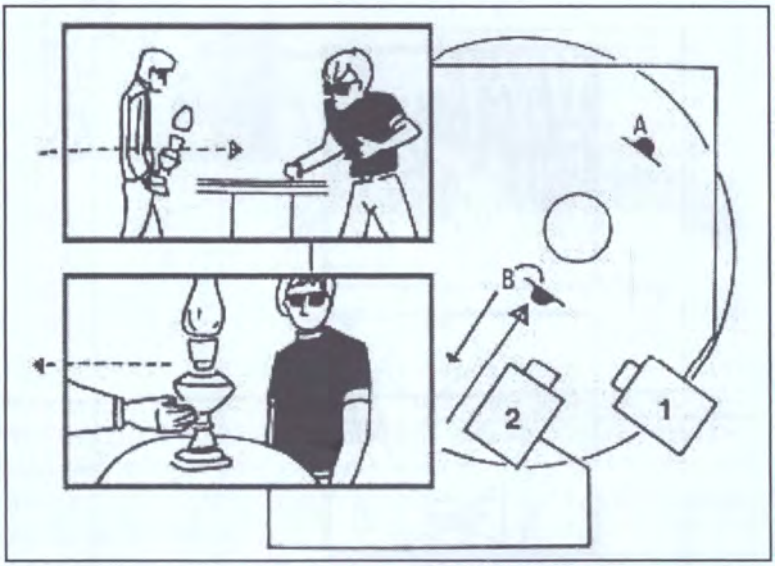
Şekil 10.7 Hareket sonrası kesmenin her iki çekimi birleştirmeye yardımcı olduğu bu örnekte karşı açı kullanılmıştır.

Yukarıdan her iki yanı uzun ağaçlarla örtülü ıssız bir yol görürüz. At sırtında bir adam yavaş yavaş ilerleyerek uzaklaşır. Sonra durur. Kesme.

Karşı açıdan adamın yakın çekimi. Gözleri kapalıdır, başı hafifçe öne eğik at sırtında uyumaktadır.

Örnek 8

Kimi durumlarda kesme hareketi duraklama anında yapılır (Şekil 10.8).



Şekil 10.8 Kesintisiz bir hareketin ortasındaki duraklama, iki çekimi birleştirmede hareket sonrası kesme yöntemi için kullanılabilir.

İlk çekimde, B oyuncusu masaya bir lamba koyar. Eli lambada üç ya da dört kare hareketsiz kalır. Kesme.

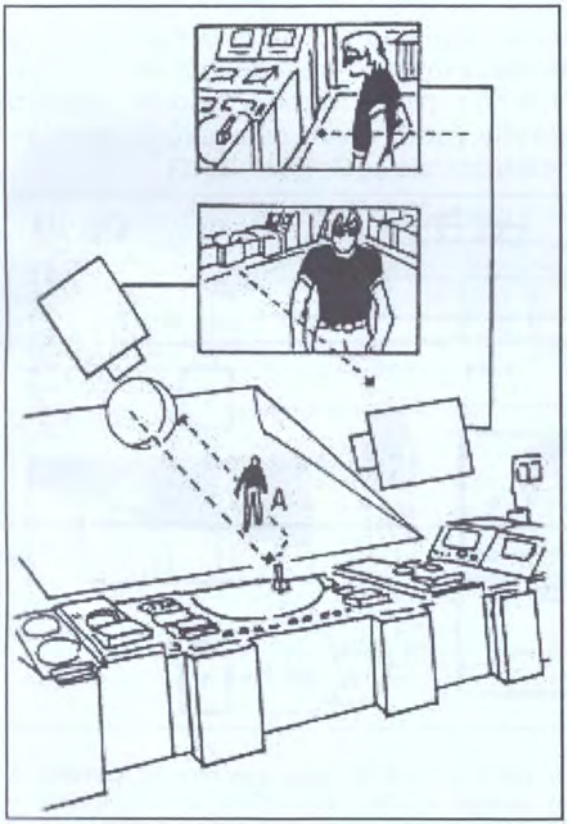
Profil çekim. B'nin ön plandaki eli soldan çerçevenin dışına çıkar. Böylece, hareketin ortasındaki duraklama anı çekimi değiştirmek ve ana objeye yaklaşmak amacıyla kullanılmıştır. Bu durma anı, hareket sonrasına kesme yapma fırsatı yaratır.

İlk çekimin sonundaki duraklama dramatik açıdan gerekli olursa uzatılabilir. Bu durumda, hareketi ikinci çekimin ilk karesinden başlatmanız gerekir.

Örnek 9

Bir yürüme hareketi de benzer biçimde sunulabilir. Oyuncu A kontrol panosuna gider, durur ve bir düğmeye basar, bir an hareketsiz kalır. Kesme. Döner ve geri gelir (Şekil 10.9).

Önceki örneklerde kameralar durağan, oyuncular hareketliydi. Bunun karşıtı da yapılabilir.



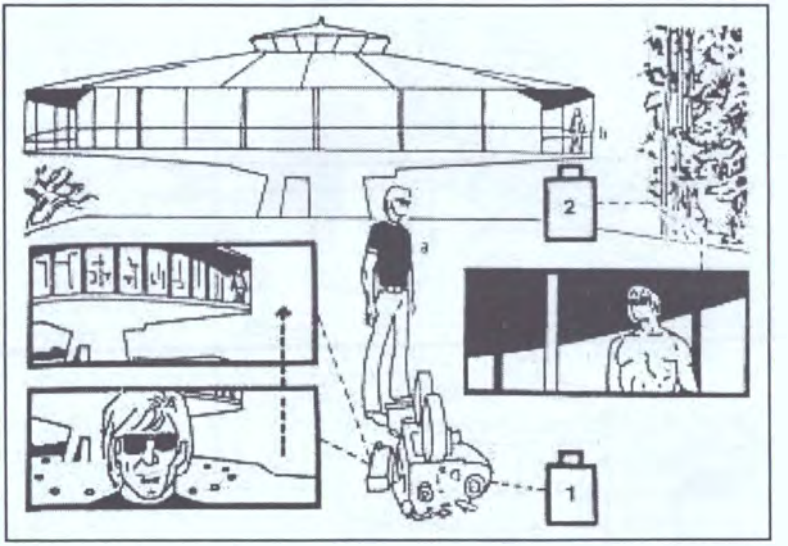
Şekil 10.9 İki zıt yönde yapılan yürüme hareketi önceki örneklerde olduğu gibi sunulabilir. Oyuncu durur durmaz, dönmeden hemen önce ikinci çekime kesilir. Bu çekimde oyuncu döner ve hareketin yönü değişir. Kesme, hareketin ilk bölümü tamamlandıktan sonra yapılır ve yön değişikliğinden önce harekete kısa bir ara verilir.

Örnek 10

Oyuncumuz arka planda oturmaktadır. Kamera boş bir toplantı masasını göstererek sağdan sola doğru kayar. Kemerli bir yolda bir oyuncuyu görürüz, oturmaktadır. Kamera onu çerçevenin tam merkezine yerleştirene dek kayar ve durur. Sonra, aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapılarak ansızın durduğu yerde düştüğü gösterilir. Adam rahatça uyumaktadır.

Örnek 11

Buradaki yöntem çevrinme çekimine benzer. Kamera arka plandaki bir binanın penceresinde görülen bir kişiyi çerçevelemek için ön plandaki bir objeden yukarıya doğru dikey çevrinme yapar. Sonra aynı görüntü ekseninden yapılan bir yakın çekime kesilir (Şekil 10.10).



Şekil 10.10 Buradaki kamera hareketi dikey çevrinmedir. Kamera, A oyuncusundan arka planda görülen B'ye dikey çevrinir Çevrinme tamamlandığında B'yi daha yakından gösteren bir çekime kesilir.

Hareketten sonra kesme yöntemi sınırlılık getiren bir yöntem olmakla birlikte, konuya önemli olmayan görsel yaklaşımlarda bulunmak istendiğinde oldukça kullanışlıdır. Hareket bittikten sonra kestiğimiz için, izleyicinin dikkat çekilen özneyi daha yakından görme arzusunu yerine getirmiş oluruz.

11

ÇERÇEVE İÇİ HAREKET

Bir hareketin perdedeki sunumu, ondan elde edilen farklı çekimlerin birlikte kurgulanması nedeniyle filme özgü bir canlılık yaratır. Uygulama düzeyinde bu yaklaşım, bir ya da bir grup oyuncunun çevresinde bakış açımızı düzenli olarak değiştirme olanağı sağlar.

Tek bir aksiyonu baştan sona görüntüleyen iki çekimin kurgulanmasında gözetilen temel ilke, ilk çekimin sonundaki hareketin üçte biri (başlangıç) ile, ikinci çekimin başındaki hareketin üçte ikisini (sonuç) kullanmaktır. Bu katı bir kural değildir ama iyi bir başlangıç noktası olabilir. Kimi film kuramcılarının koyduğu ve kırılmaz dediği kurallar, yanlış ya da kullanışsız oldukları için sonradan vazgeçilen film yapma alışkanlıkları ortaya çıkarmışlardır. Neyi neden yaptığınızı biliyorsanız bütün kurallar yıkılabilir. Bu durumda bir çekimden diğerine yapacağınız kesmenin hangi karede olacağı görsel bir kıyaslamayla belirlenebilir. Kesme yapmak için, hareketin durumuna ve yönüne en uygun iki kare bulununcaya dek film parçalarıyla uğraşmanız gerekir. Uygulamalar sonucunda kesmenin nerede olması gerektiğini hissedebilirsiniz.

Şüphesiz, film şeritleri üzerindeki hareketin miktarı değişebilir. Tüm hareket çekimin birinde daha uzun olabilir (özellikle çekim iki ayrı çekime bölünmüşse). Bu nedenle, iki ya da ikiden fazla çekim paralel kurgulanacaksa, çekim sırasında hareketin hızının aynı olmasına özen gösterilmelidir.

Yine de uyuşum sağlanmamışsa, ikinci bölümde hareketin daha hızlı olması genellikle doyurucu bir sonuç ortaya koyar. İki, üç ya da dört çekimle oluşturulan bir hareket, gerçek harekete göre daha kısa ya da uzun olabilir. Örneğin, ilk çekim genel, ikincisi yakın çekim ölçeğindeyse hareketin kimi bölümleri tekrarlanabilir ya da çekimden

çekime geçerken akıcılığı bozmadan birkaç kare çıkartılabilir. Kimi zaman uyumlu bir kesme ilk kez yapıldığında harekette tam bir uyuşum sağlanmadığından kusurlu gözükebilir. Film şeritlerini birbirinden ayırmak ve doğru bir görüntü akışı elde etmek için çekimin birinden ya da her ikisinden birkaç kare çıkarmak kolaydır. Doğru yerde kesme yapmak ve buna bir bakışta karar vermek deneyime bağlıdır. Kurgu masasında yapılacak çalışmalarla bu deneyim elde edilebilir.

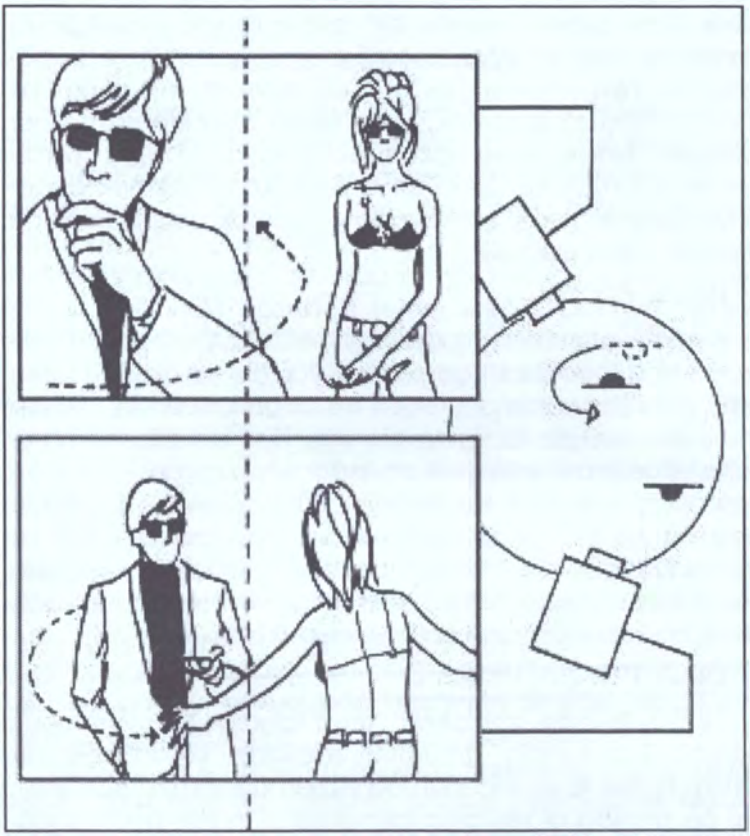
Dönme Hareketi

Ayakta, otururken ya da yatarken olduğu yerde dönüveren birisi, bedeninin çevresinde 90, 180 ya da 360 derecelik dönüşler yapar. Hareketli bir kurgu için bu üç olasılıktan üçüncüsü en az ilginç olanıdır. Tüm bu dönme hareketleri kamerayı yerleştirirken kullanılan üçgen ilkesindeki beş değişkenin üçü tarafından görüntülenebilir. Bir dizi iç karşı açı ve bir çift paralel kamera konumu kesintisiz bir aksiyonun çekimine uygun değildir. Çünkü, bu kamera konumları oldukça farklı ve zıt bir görünteleme sunarlar. Şimdi bu konudaki olası durumlara bakalım.

Örnek 1

Bir çift dış karşı açılı çekim, grup içindeki bir oyuncunun dönme hareketinin görüntülenmesinde kullanılabilir. İlk çekimde her iki oyuncunun da yüzleri kameraya dönüktür, biri ön planda diğeri arka plandadır. Öndeki oyuncu döner. Dönüşü ikinci çekimde tamamlanır.

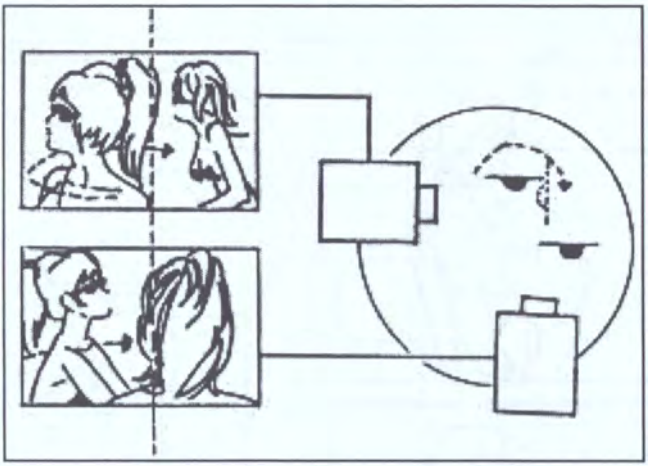
Oyuncular her iki çekimde de çerçeve içindeki konumlarını korurlar (Şekil 11.1).



Şekil 11.1 Oyuncunun dönme hareketi iki çekime bölünür. Her iki oyuncu da çerçeve içinde bulundukları yerleri korurlar. Çekim için dış karşı açı kamera konumları kullanılmıştır.

Örnek 2

Dik açılı bir dönüş ile dik açılı kamera konumu ikinci örneğimizi oluşturur. Şekil 11.2'de kameraların yerleri ve kaydettikleri kompozisyon görülmektedir. Sahnede yalnızca bir oyuncu hareket eder. Görüleceği gibi yaklaşım oldukça basittir.

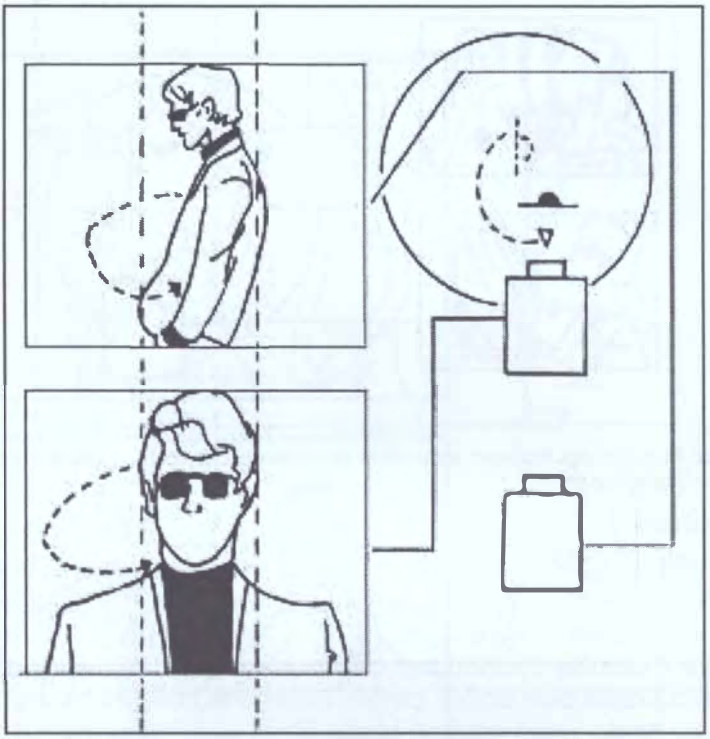


Şekil 11.2 Dik açı kamera konumları bu dönme hareketinin görüntülenmesinde kullanılır.

Örnek 3

Dönen bir kişinin hareketi sırasında yapılacak bir kesme için kullanılan en yaygın yöntem, özneye aynı görsel eksen üzerinde yaklaşmaktır.

İlk çekimde oyuncu bel çekimde ve profil durumdadır. Sonra başını bize doğru çevirir. Dönme hareketini tamamladığı anda yakın çekime kesilir. Şimdi yüzü kameraya dönüktür. Her iki çekimde aynı görsel eksendedir. Oyuncu her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümündedir. Ya çerçevenin ortasındadır ya da çerçeve kompozisyon açısından üçe bölünen çerçevenin bu bölümlerinden herhangi birindedir. Şekil 11.3 bu basit yaklaşımı gösterir.



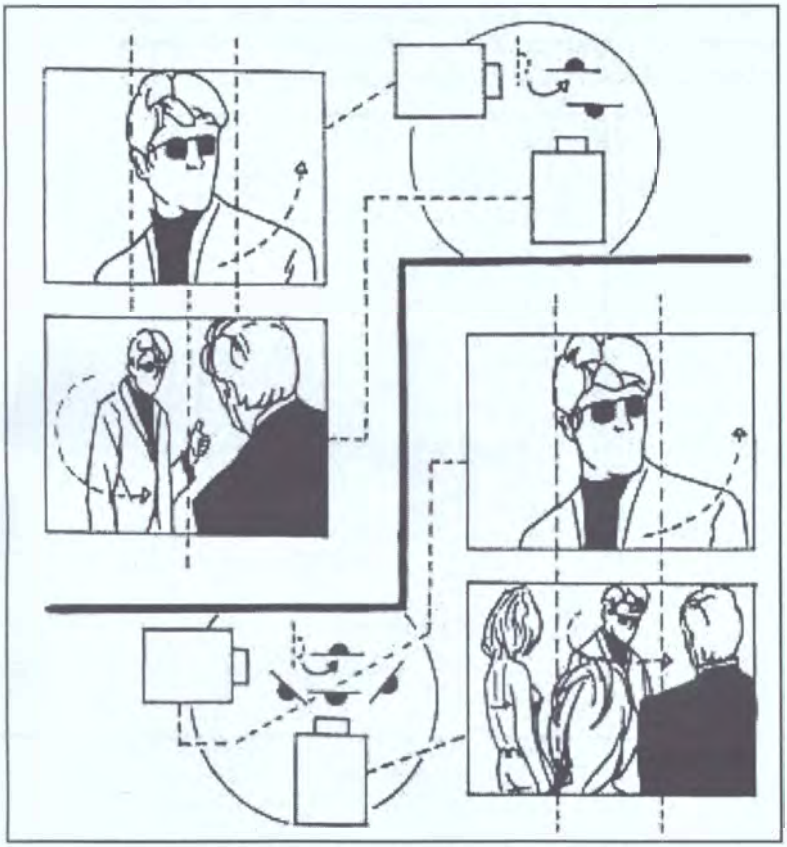
Şekil 11.3 Dönme hareketinin görüntülenmesinde ortak görüntü ekseni kullanılarak oyuncuya yaklaşılır.

Örnek 4

Bir diğer olasılık, ikinci çekime başlarken oyuncu sayısını çoğaltmak ya da azaltmaktır. Bu konuda birçok değişik düzenleme vardır.

Dik açı kamera konumlarının kullanımı ikinci çekimde iki yaklaşıma olanak verir. İlk çekimde ana oyuncu yalnızdır, yüzü kameraya dönüktür. Yana 90 derecelik dönüş yaptığında, dik açı konumundaki diğer kameraya keseriz. Bu kamerada oyuncu çerçevenin ortasında ya da çerçeve-

nin bir yanında görülür. Eğer ana oyuncu ortadaysa, diğer oyuncular yanlarda yer alır. Ana oyuncu yandaysa perdenin geri kalanını diğer oyuncular kaplar. Şekil 11.4 her iki durumu da göstermektedir.



Şekil 11.4 Buradaki örnekler, ikinci çekimde oyuncu sayısının arttığı durumları gösteriyor. Ana oyuncu döner, dik açılı bir konuma yerleştirilen kameranın görüntüsü iki çekimi birleştirir.

Örnek 5

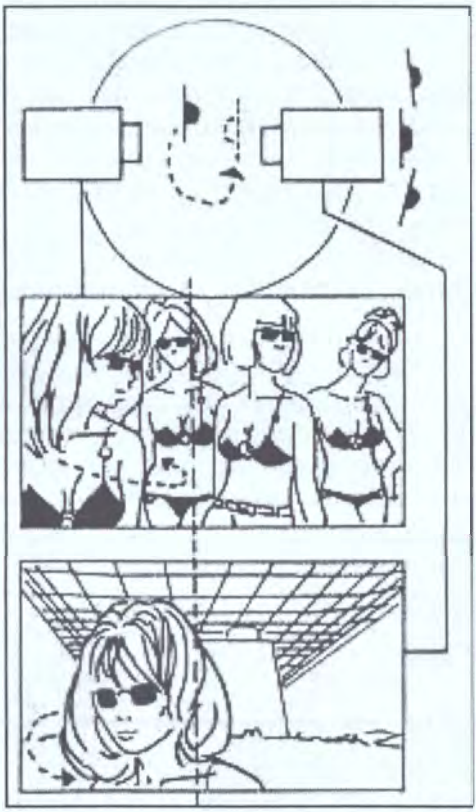
Grubu genişletmek ya da daraltmak için ortak görüntü ekseni üzerinde ilerlemek istenildiğinde de aynı ilke geçerlidir. Oyunculardan birinin dönme hareketi, bu oyuncunun çevresinde bulunan kişilerin görüntüden çıkarılması ya da görüntüye sokulması için bir neden oluşturur (Şekil 11.5).



Şekil 11.5 Burada, dönme hareketini yapan oyuncuya yaklaşarak perdede görülen kişi sayısı bire indirilir. Vurgu dönen oyuncuda ve onun dönme hareketindedir.

Örnek 6

Dış ve iç karşı açıların birleşimi kullanıldığında da perdedeki oyuncu sayısının azaltılması ya da çoğaltılması sağlanabilir (Şekil 11.6).



Şekil 11.6 Dönme hareketini yapan oyuncunun çevresine yerleştirilmiş iç ve dış karşı açı konumlarındaki kameralar bu örnekte, ana oyuncuyu görsel olarak vurgulamak için kullanılmaktadır.

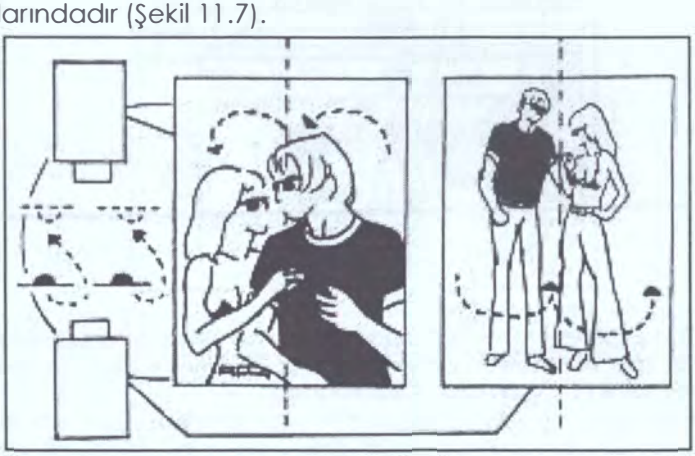
Buraya kadar aktardığımız örneklerde oyuncular sabit bir mekan içindeydiler. Oyuncular hareket eden bir araç içinde olduklarında dönme hareketi arka plandaki hareketlere göre daha güçlüdür.

Eğer ikinci çekim aynı görsel eksenden yapılacaksa, arka plandaki hareket her zaman aynı yönde olacaktır. Eğer dış karşı açı kamera konumları kullanılıyorsa, arka plandaki hareket karşıt yönlerde olacaktır. Dik açı kullanıldığında ise, kameralardan birisi arka plandaki hareketi kaydederken, diğerinde arka plan bir engelle örtülmüş olmalıdır. Arka plan görünüyorsa hareketin yönü ister öne ister arkaya doğru olsun nötr olmalıdır.

Tüm bu örneklerde ön plandaki hareket daha güçlüdür ve izleyen çekimle çok dikkatlice uyumlaştırılmalıdır.

Örnek 7

Kesintisiz bir hareketin görüntülendiği iki çekimde karşıt yön duygusunun ortaya çıktığı bir durum vardır. Bu durum, bir oyuncunun 180 derecelik dönüşünün dış karşı açı kamera konumlarından görüntülenmesi sonucunda ortaya çıkar. Kamera konumları hareketin başlangıç ve bitiş noktalarındadır (Şekil 11.7).



Şekil 11.7 Karşıt yön duygusu, oyuncunun dönüşü dış karşı açı kamera konumlarından görüntülendiğinde elde edilir.

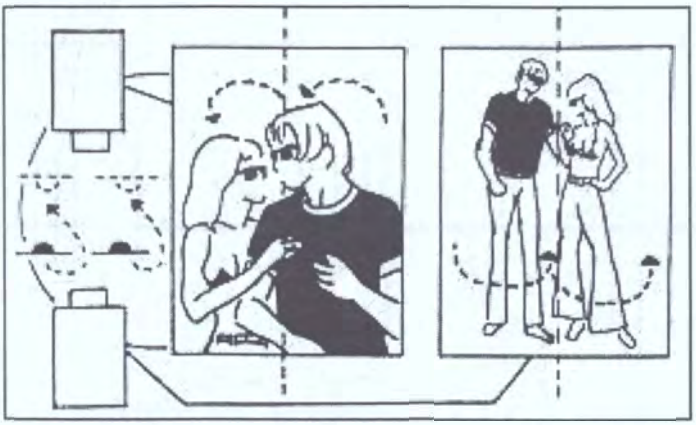
Çekim 1 Yakın çekimde oyuncuyu görürüz. Yüzü kameraya dönüktür. Sırtını bize dönmeye başlar.

Çekim 2 Karşı açıdan genel çekim. Oyuncumuz çerçevenin ortasındadır ve sırtı bize dönüktür. Kameraya döner ve durur.

Bu çekim kurgulanırken, dönme hareketinin ilk yarısı birinci çekimden diğer yarısı ikinci çekimden alınır. İlk çekimde, oyuncu çerçevenin ortasından yana doğru döner. İkinci çekimde ise, çerçevenin diğer yanından ortaya doğru dönerek hareketini tamamlar. Oyuncunun dönme hareketi açıkça görüldüğünden zıt yönler bir kargaşa yaratmaz. Yüzü bize dönükken hareketine başlar, hareketini tamamladığında yüzü yine bize dönüktür. Ani dönüşler genellikle bu yolla çekilir.

Örnek 8

İki oyuncunun ani dönüşleri de aynı yöntemle görüntülenebilir. İlk çekimde her iki oyuncu çerçevenin ortasından yana doğru dönmeye başlar. Dönüşlerini ikinci çekimde görülen ve birincidekinin karşıtı olan yandan merkeze doğru dönerek tamamlarlar (Şekil 11.8).



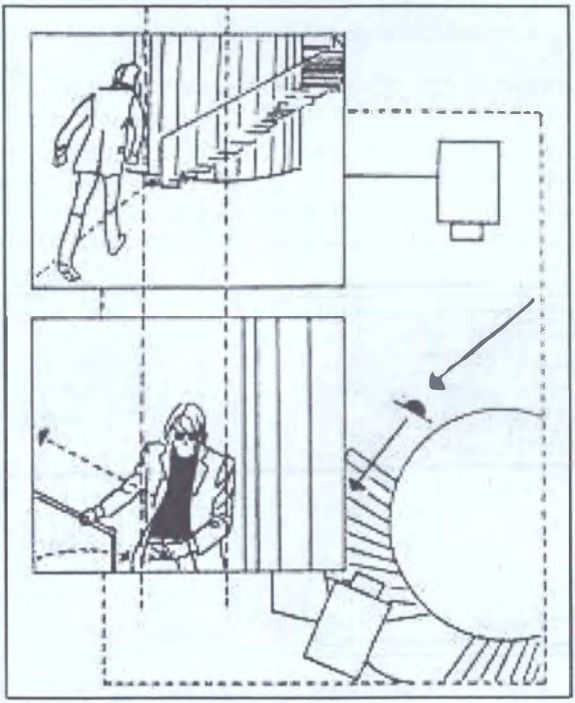
Şekil 11.8 Aynı anda dönen iki oyuncunun hareketi dış karşı açı kamera konumlarından görüntülendiğinde bu oyuncuların çerçeve içindeki konumları değişir.

Dış karşı açı kamera konumlarında oyuncuların çerçeve içindeki yerleri değişir.

Örnek 9

Oyuncu yürürken dönerse hareket yay biçiminde olacaktır. Burada yönün değiştiğini vurgulamak istersek, bir çift dış karşı açı ya da dik açı kamera konumu bunu gerçekleştirir.

Ayrıca, sadece hareket anında kesme yapmakla kalmayıp oyuncuyu her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümüne yerleştirmek gerekir. Şekil 11.9, dış karşı açıları içeren bir örneği göstermektedir.



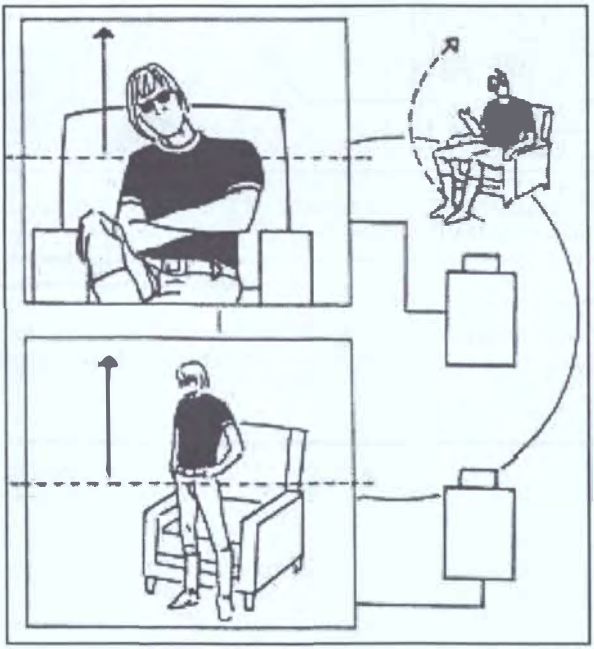
Şekil 11.9 Bir oyuncunun dönme hareketi, hareketin bölündüğü her iki çekimde de aynı çerçeve alanı içinde görünmelidir.

Yükselme Hareketi

Bu dikey bir harekettir. Yükselme hareketinin hangi çekimlerin birleşimi ile görüntüleneceği çok fazla önemli değildir (aynı görsel eksen üzerinde yaklaşma, dik açılar ya da dış karşı açılı çekimler). Hareket her zaman aynı yönde, yukarıya doğru olmalıdır.

Örnek 10

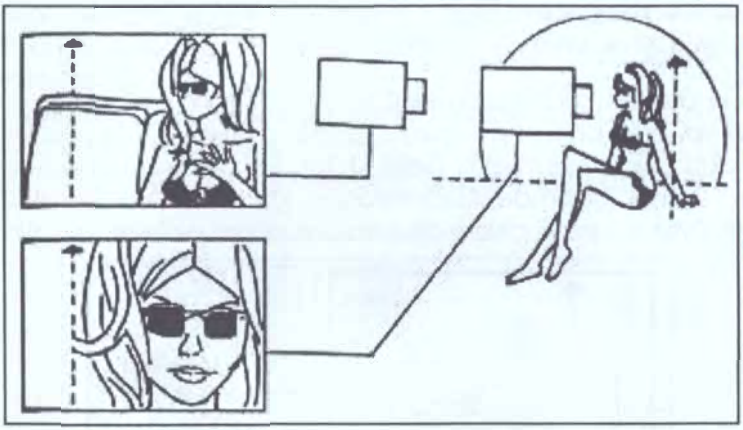
Hareketi çerçevenin sınırları içinde tutmak istiyorsak en iyi yol orta çekimden geriye, genel çekime ya da ileriye, yakın çekime kesmektir (Şekil 11.10). Bel çekimde başlayan ve genel çekimde tamamlanan bir yükselme hareketi görüyoruz. Her iki çekim de ortak bir görsel eksene sahiptir.



Şekil 11.10 Oyuncunun ayağa kalkışı, ikinci çekimde aynı görsel eksende geriye yerleştirilen kamerayla kaydediliyor.

Örnek 11

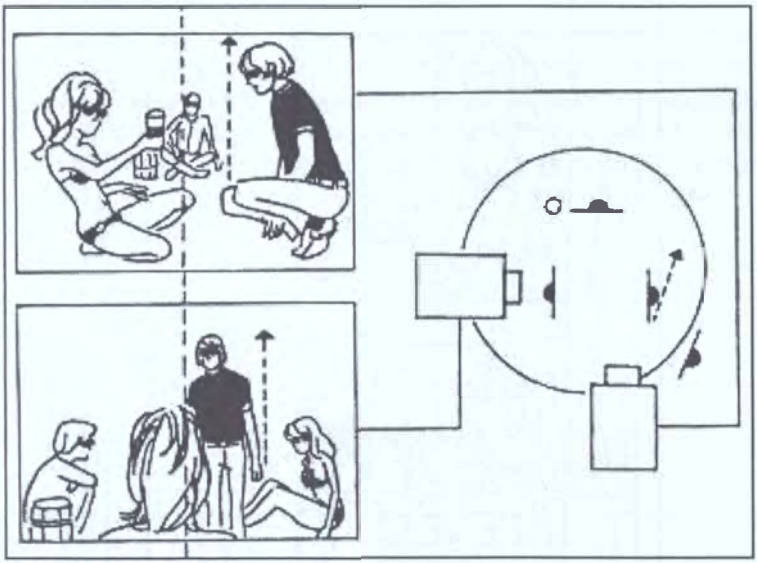
Bu örnekte ise hareket bel çekiminde başlar yakın çekimde biter. İkinci çekim, birinci çekimin görüntü ekseni üzerindedir (Şekil 11.11).



Şekil 11.11 Her iki çekim için de ortak bir görüntü ekseni kullanılıyor. Ancak bu örnekte ikinci kamera konumu birinciden daha ileridedir.

Örnek 12

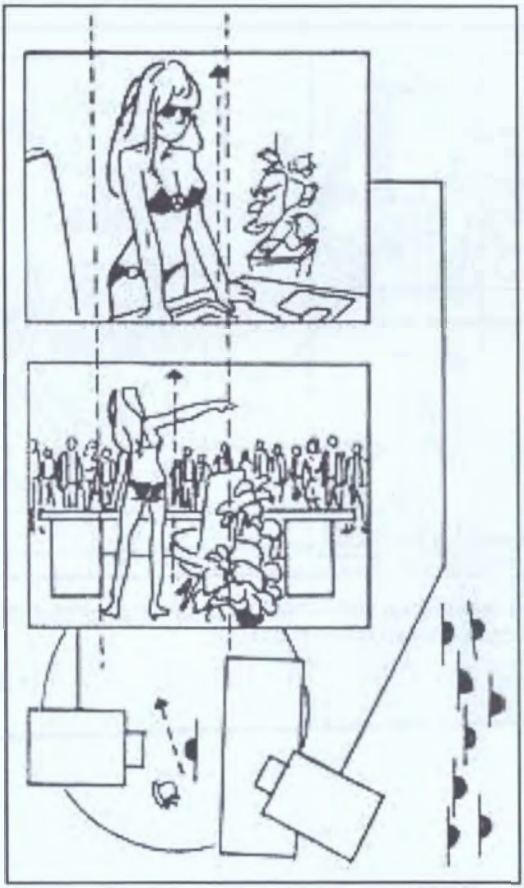
Dik açı kamera konumu, ayağa kalkan oyuncunun yükselme hareketinin görüntülenmesinde kullanılabilir (Şekil 11.12).



Şekil 11.12 Ana oyuncunun yükselme hareketinin görüntülenmesin de dik açı kamera düzenlemesinin kullanılma biçimi.

Örnek 13

Aksiyonda bir yükselme hareketi olduğunda, bu hareketin dış ve iç karşı açılar kullanılarak görüntülenmesi sayısal karşıtlık yaratır (Şekil 11.13).



Şekil 11.13 Bu örnekte, yükselme hareketini yapan oyuncunun çevresinde bir dış ve bir iç karşı açılı kamera kullanılmıştır.

Oturma ve yaslanma hareketi

Oturma ve yaslanma hareketleri iki çekimde görüntülendiğinde, her iki çekimde de aynı yön duygusunun korunması gerekir. Hareket bazen zıt yönlerde de olabilir.

Örnek 14

Kamera konumları ortak bir görsel eksen üzerindeyse, oyuncunun oturma hareketi, her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümünde gerçekleşmelidir. İlk çekimde oyuncu oturma hareketine başlar, ikinci çekimde hareketini tamamlar. Bunu yaparken çerçevenin sınırlarından çıkmaz (Şekil 11.14). Genel çekimden bel çekimine ya da bel çekiminden genel çekime kesebiliriz.



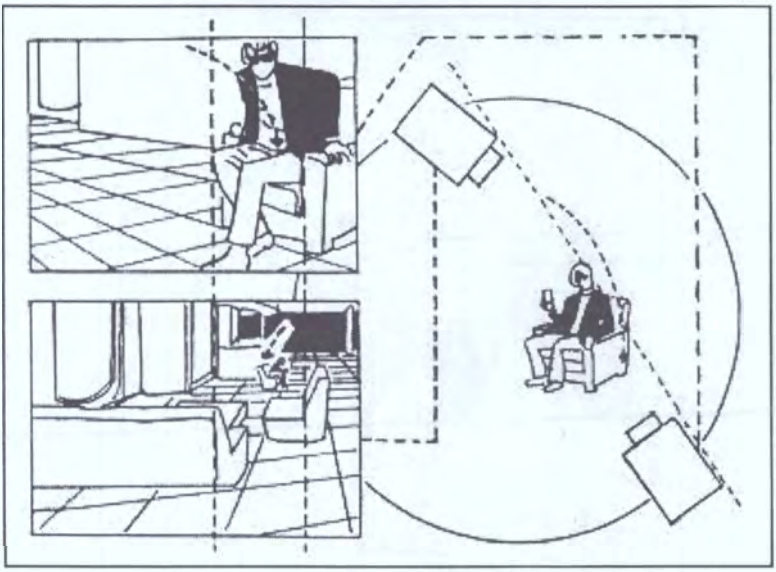
Şekil 11.14 Oyuncunun aşağıya doğru olan hareketini görüntülemek için bu örnekte ortak görüntü ekseni kullanılmıştır.

Örnek 15

Oturma hareketi yapan bir oyuncu dış karşı açılardan görüntülendiğinde perdede iki karşıt yay hareketi ortaya çıkar.

İnsan bedeni, oturma durumuna geçerken yay biçiminde bir bükülme hareketi yapar ve aşağı doğru bükülen kavisli bir yol izler.

Oyuncu her iki çekimde de yandan görüldüğü için hareket zıt yönlerde gerçekleşir. Şekil 11.15'te görülen oturma hareketi, sağa doğru başlar, karşı açıda sola tamamlanır. Düzgün bir akış elde etmek için, burada da görüldüğü gibi çekimin biri bel, diğeri genel çekim bile olsa, hareket çerçevenin aynı bölümünde olmalıdır.

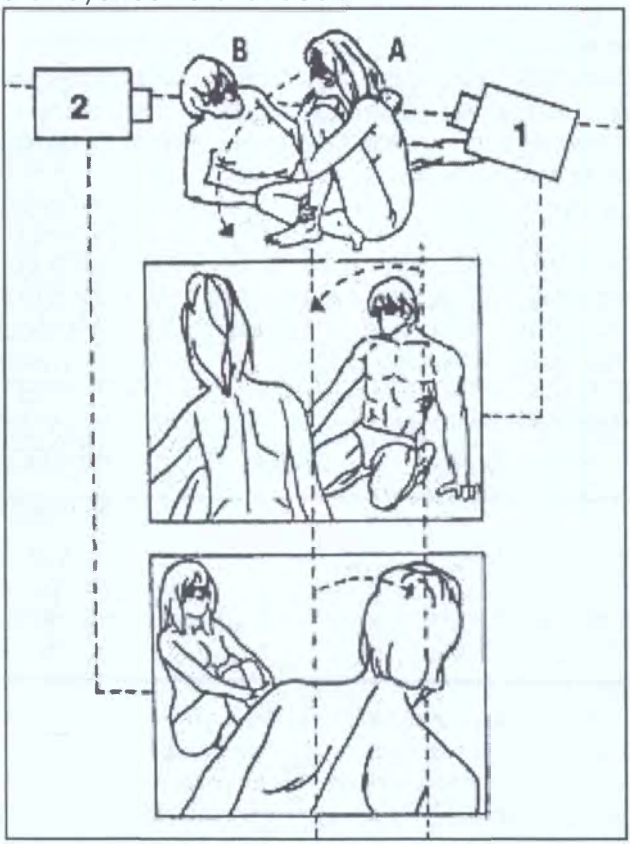


Şekil 11.15 Karşı açı kamera düzenlemesiyle oturmakta olan oyuncunun çekimi. Bu yaklaşımla aşağıya doğru ancak zıt yönlerde bir hareket (önce sağa, sonra sola) elde edilir.

Örnek 16

Belden yapılan yaslanma hareketleri de kesintisiz hareketin bölünerek iki çekimde verilmesi sonucunda ortaya çıkan zıt yönlü hareketler kuralının konusudur.

Şekil 11.16'daki örnekte dış karşı açı kullanılmıştır ve yalnızca bir oyuncu hareket eder.



Şekil 11.16 Çerçevenin sağında yaslanma hareketi yapan oyuncunun bu hareketi karşıt yön duygusu verecek biçimde görüntülenir. İlk çekimde oyuncu sağdan perdenin merkezine doğru, ikinci çekimde merkezden sağa doğru hareket eder.

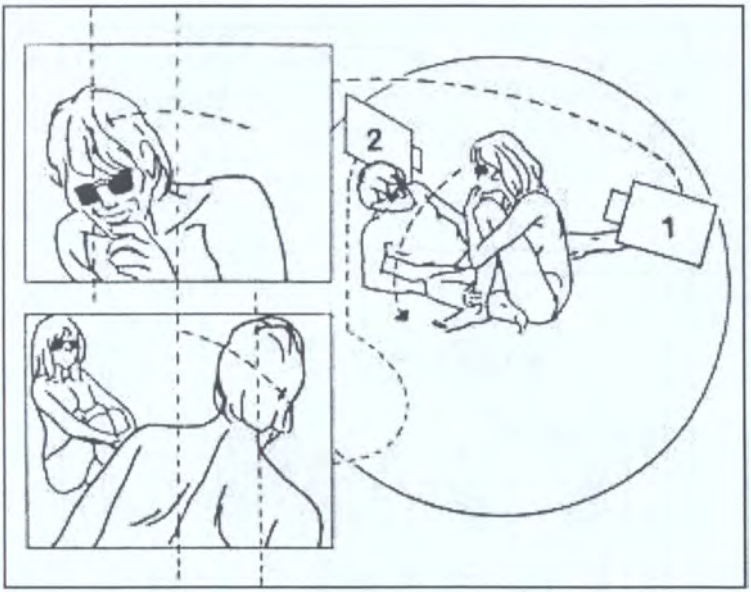
Çekim 1 Oyuncu B sağ dirseği üzerinde yaslanacaktır. Yaslanma hareketine başladığında gövdesi sağdan çerçevenin ortasına doğru hareket eder.

Çekim 2 B oyuncusunu karşı çekimde hareketini tamamlarken görürüz. Ancak hareketi çerçevenin ortasından sağa doğrudur.

Yaslanma hareketini yapan oyuncu çerçevenin hep aynı bölümünde kalır. Ancak her çekimde zıt yöne doğru hareket eder. İkinci çekimdeki hareket, birinci çekimde görülen hareketi tamamlar. Oyuncular, her iki çekimde de çerçevede bulundukları alanı korurlar.

Örnek 17

Yaslanma hareketi yapan oyuncunun çevresine yerleştirilmiş dış ve iç karşı açılı kameralardan elde edilen görüntülerin birleştirilmesi, çerçevenin değişik bölümlerinde zıt yönlü hareketler yaratır. Şekil 11.17'de sola yaslanan oyuncu (1.çekimde iç karşı açıyla görülüyor) ikinci çekimde (dış karşı açı) çerçevenin ortasından sağa doğru hareket ederek hareketini tamamlar. Birinci çekimde yüzü bize dönüktür. İkinci çekimde ise sırtını görürüz.

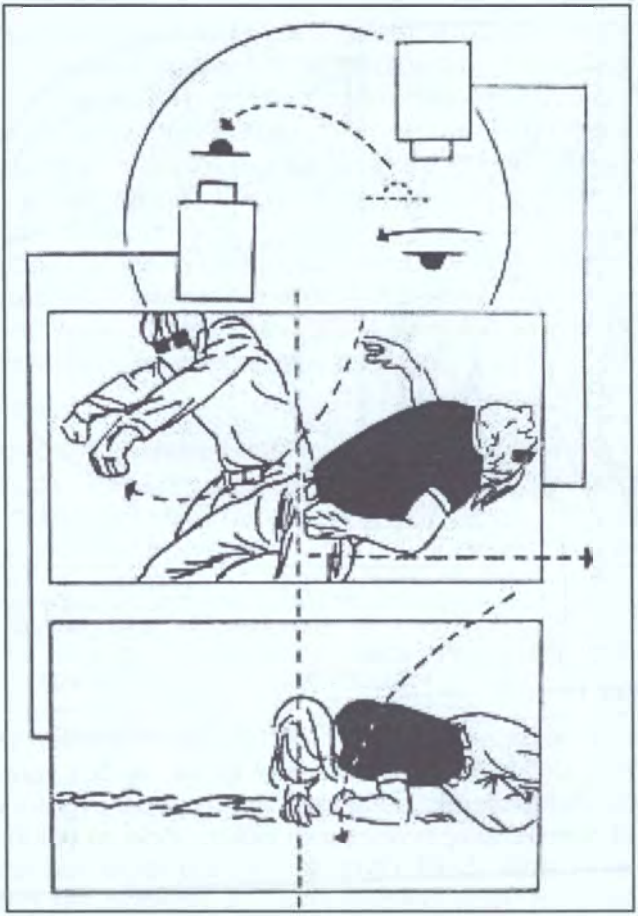


Şekil 11.17 Bu örnekte, kesintisiz zıt yönlü hareketler vurgulanmaktadır, çünkü B oyuncusu birinci çekimde merkezden sola, ikinci çekimde merkezden sağa doğru hareket ediyor.

Örnek 18

Önceki iki örnekte, öznenin önden görünüşünden arkadan görünüşüne kestik. Kameralar iç ve dış açı verecek biçimde yerleştirilerek, bu işlemin tam tersi de uygulanabilir. Bu durumda çerçevenin aynı bölümünde zıt yönlü hareket elde edilir. Şekil 11.18'de oyuncu diğer oyuncuyu itiyor. Hareket yönü perdeyi kesecek biçimde. Bu çekim, dış karşı açıyla yapılıyor. Düşme hareketi iç karşı açı kamera konumu kullanılarak tamamlanıyor.

Dış karşı açı kamera konumu oyuncularla aynı göz düzeyindedir. Ama kamera iç karşı açı konumundayken itilen adamın düşüşü alt açıdan çekilir.

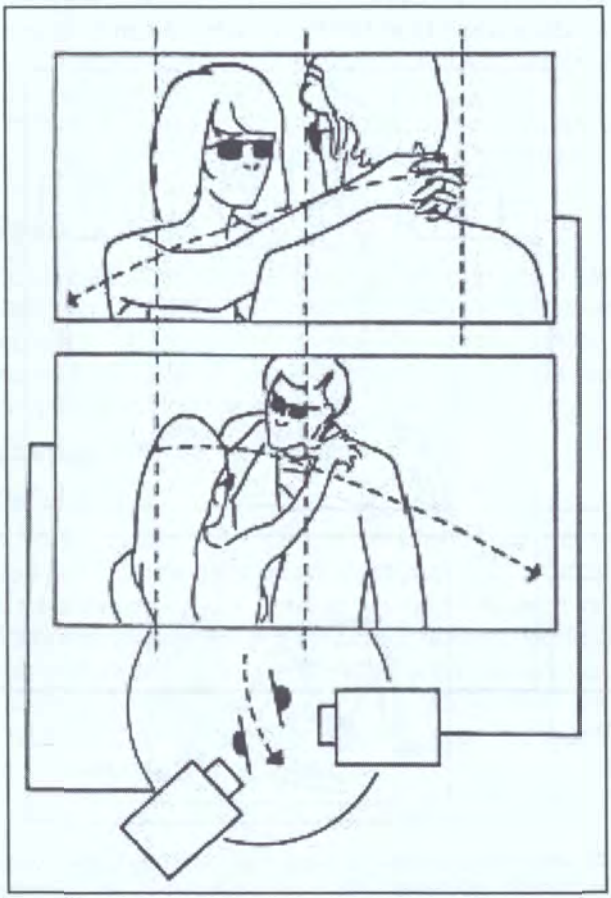


Şekil 11.18 Sürekliliği olan bir hareket görüntülenirken, karşıt yönler bir iç ve bir dış karşı çekimle elde edilir.

Örnek 19

Her iki oyuncunun birlikte hareket ettiği, birlikte bir yana yaslandıkları bir örnek bu. Hareket ikiye bölünür ve dış karşı açılı çekimlerle görüntülenir. Oyuncuların hareketi bu çe-

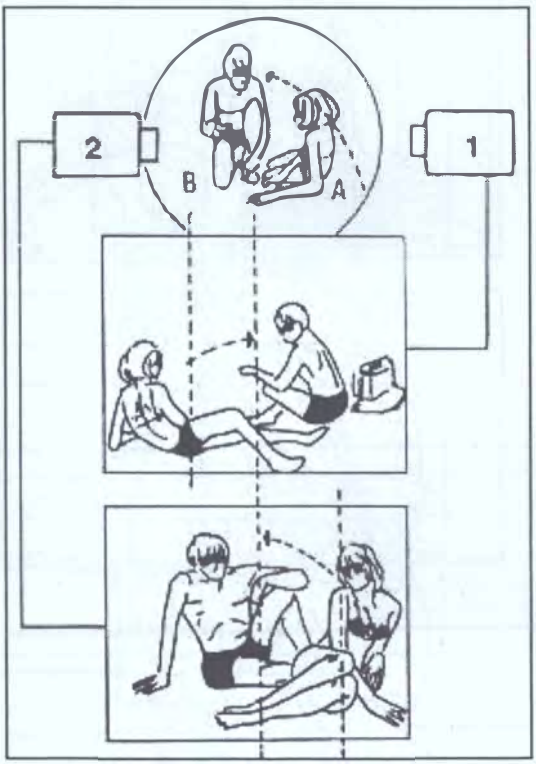
kimle de zıt yönde gerçekleşir. Oyuncular tek bir kişi gibi de hareket edebilirler. Çekim değiştikçe oyuncular çerçeve içinde bulundukları yeri korurlar. Hareketin 1/3'lük bölümü ilk kameradan, diğer bölümü ikinci kameradan görülür (Şekil 11.19).



Şekil 11.19 İki oyuncu beraberce bir tarafa doğru hareket ederek yere uzandıklarında karşı açıdaki kameradan bu hareket zıt yönde görülür.

Örnek 20

Bu iki örnekte oyuncular perdede aynı alan içinde kaldılar. Bu örnekte daha değişik bir durum ele alınıyor. İlk çekimde, oyuncu çerçevenin bir yanından merkezine doğru hareket eder. İkinci çekimde, hareket karşı yandan merkeze doğrudur. Hareket bu çekimde tamamlanır (Şekil 11.20).



Şekil 11.20 Karşıt yön duygusu ve perdedeki alanların karşılıklı olarak değiştirilmesi burada gösterilen yöntemle sağlanabilir. İlk çekimde yere yaslanmış oyuncu soldan merkeze doğru hareket eder, ikinci çekimde ise sağdan merkeze doğru hareket eder. Her iki çekimde de çerçevenin merkezinde kalır. Diğer oyuncunun bulunduğu alan ise değişir.

Çekim 1 A ve B oyuncuları sırtları bize dönük oturuyorlar. A oyuncusu B'ye doğru yaslanma hareketine başlar. Çerçevenin solundan merkezine doğru hareket eder.

Çekim 2 Dış karşı açı. A oyuncusu B'ye doğru hareketine devam eder. Yaslanma hareketini sağdan çerçevenin merkezine doğru yaptığı bir hareketle tamamlar.

İlk çekim, her iki oyuncuyu da gösteren genel bir çekimdir. İkinci çekim ise yakın çekimdir. Oyuncuların yüzü kameraya dönüktür.

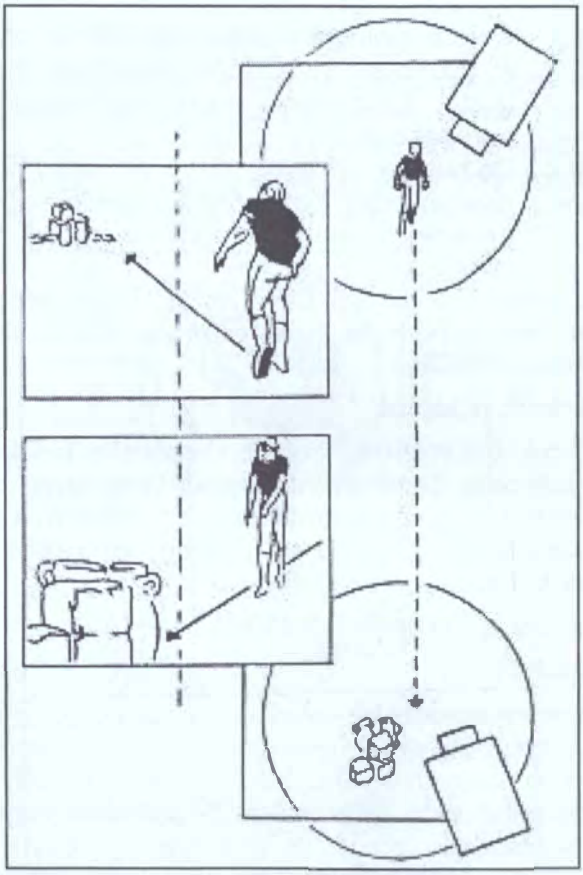
Yürümek ve koşmak

Önceki bölümlerde incelenen hareketler belirli bir yerde olup bitiyordu. Şimdi oyuncularımızı biraz özgür bırakalım, yürümelerine ya da koşmalarına izin verelim. İster sürekli ister kesintili olsun koşma ve yürüme hareketleri filmlerde çok sık kullanılan hareketlerdir.

Dış karşı açılı çekimler kullanmak

Örnek 21

Dış karşı açıdan bir oyuncunun koşma ya da yürüme hareketi iki nötr yönde görüntülenebilir. Kameradan uzaklaşma ve kameraya yaklaşma. Bu iki yön, iki basit ve temel uygulamanın elde edilmesi için değiştirilerek verilebilir. Uygulama oldukça basittir. İlk çekimde oyuncuyu uzaklaşırken görürüz. İkinci çekimde ise bize doğru gelir ve durur. Hareketin üçte biri ilk çekimde, geri kalan üçte ikilik kısım ise ikinci çekimde görüntülenir (Şekil 11.21).



Şekil 11.21 Aksiyon çizgisine göre dış karşı açı kamera konumları ve elde edilen görüntüler.

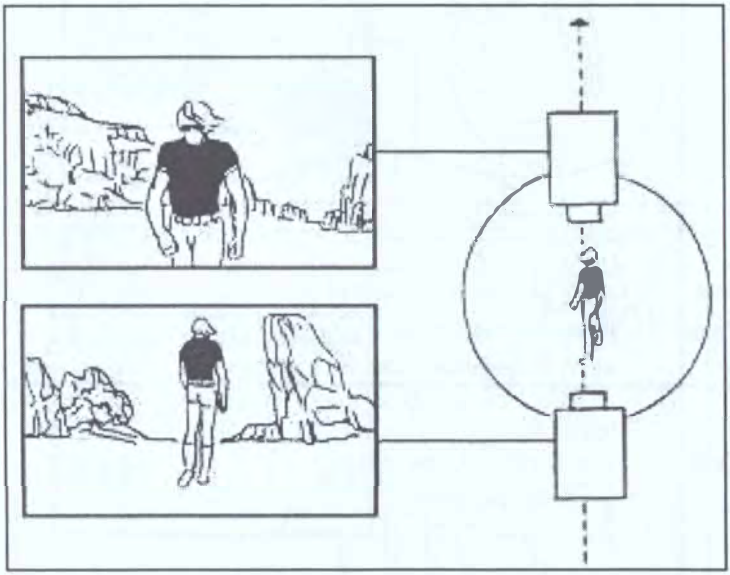
Her iki kamera konumunun da aksiyon çizgisinin aynı bölümünde olduğuna dikkat edin. Bu durum, ilk çekimde arka planda görülen bir nesnenin, ikinci çekimde ön planda görünmesi gerektiğinde önemlidir. Nesne her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümünde olmalıdır.

Kamera her iki çekimde de aynı ya da farklı yükseklikte

olabilir. Oyuncu bir nesneye değil bekleyen bir insana doğru yürüyor olabilir. Bu durumda da aynı yöntem uygulanır. Bu kez hareketin çekimlerde görülen oranı tersine döner. Hareketin üçte ikilik kısmı ilk çekimde, üçte birlik bölümü ise ikinci çekimdedir.

Örnek 22

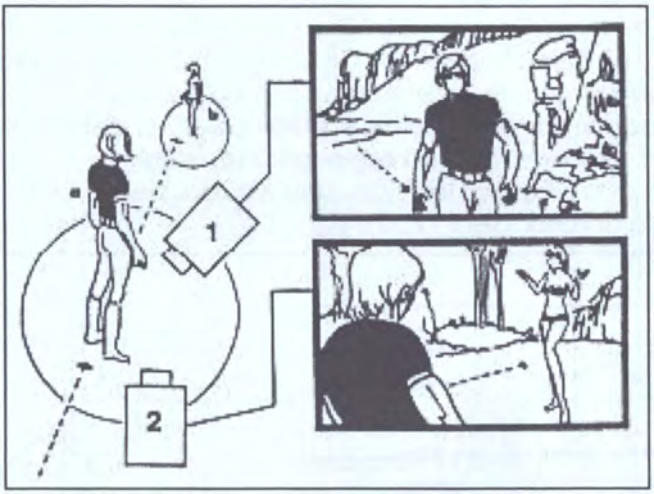
Yukarıda da söz edildiği gibi diğer yöntem bu iki temel çekimi tersine çevirmektir. İlk çekimde oyuncu bize doğru gelir, ikincisinde uzaklaşır. Çekimlerin hiç birinde çerçeve dışına çıkmaz. İlk çekimde kameraya yaklaşırken boy ya da bel çekim ölçeği elde edildiğinde ikinci çekime kesilir. İkinci çekimde onu arkadan görürüz. Nötr bir yönde kameradan uzaklaşmaktadır. Boy ya da bel çekim ölçeğinde görünür (Şekil 11.22).



Şekil 11.22 Nötr yönde bir hareket, öne ve arkaya yerleştirilen kamera konumlarından görüntülenebilir. Oyuncu her iki çekimde de çerçeve içinde kalmalıdır.

Örnek 23

Yürüme ya da koşma hareketi sürekli ya da kesintili olabilir. Şimdi ikinci çeşitlemeyi görelim. Hareket yarıya yakın bir yerde kesintiye uğrar. Oyuncumuz yaklaşır, bir an durur, sonra hedefine doğru ilerler. Şimdi çekimlerin nasıl kurgulandığını görelim (Şekil 11.23).



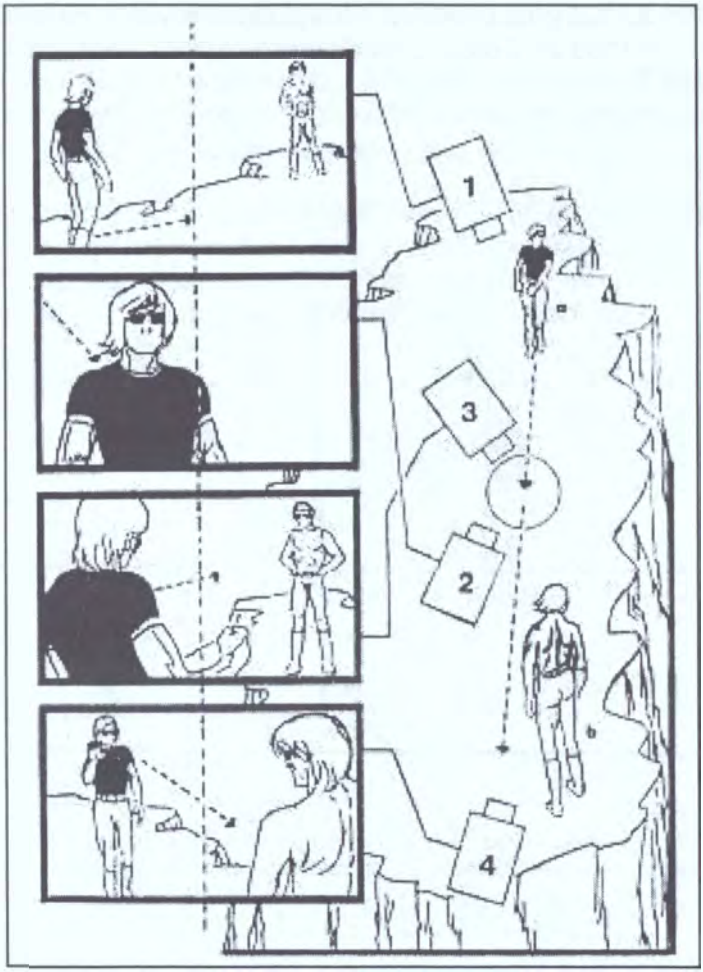
Şekil 11.23 Kesintili bir yürüme hareketi iki çekimle görüntülenebilir.

Çekim 1 A oyuncusu bize doğru gelmektedir. Yakın çekim ölçeğinde durur, çerçevenin dışına, sağa doğru bakar. Sessiz kalabilir ya da bir iki söz söyleyebilir.

Çekim 2 Karşı açı. A oyuncusu arka planda bekleyen B'ye doğru ilerler.

Örnek 24

Çerçeve içindeki bu sürekli hareket dört kamera konumu kullanılarak çekilebilir (Şekil 11.24).



Şekil 11.24 Görülebilen bir hedefe doğru ilerleyen oyuncunun kesintili hareketi dört kamera konumuyla çekilebilir.

Çekim 1 Oyuncu A ön planda ve sırtı bize dönüktür. B arka planda ve beklemektedir. A yürüyerek bizden uzaklaşır.

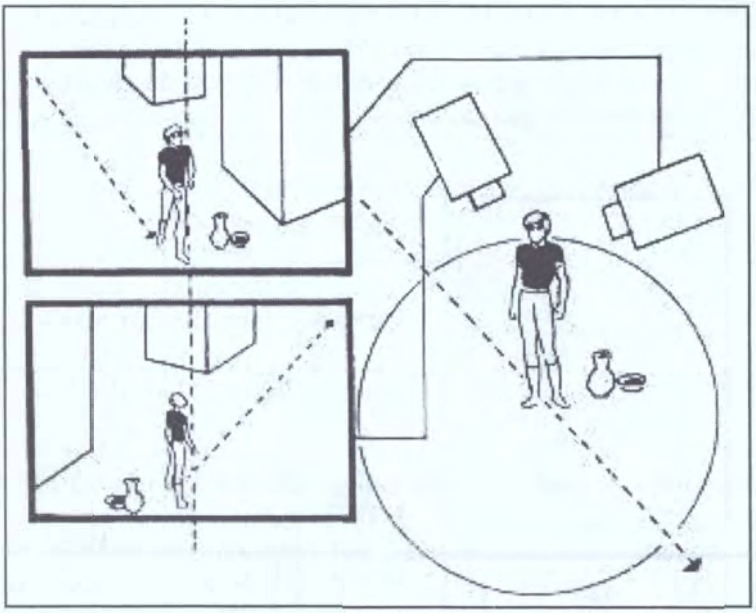
Çekim 2 Karşı açı. Oyuncu A yaklaşır ve yakın çekimde durur. Çerçevenin dışına sağa doğru bakar.

Çekim 3 Karşı açı. Oyuncu A ön planda sırtı bize dönüktür. B ileride arka planda görünür. A yeniden yürümeye başlayarak bekleyen oyuncuya doğru ilerler.

Çekim 4 Karşı açı. Oyuncu B ön planda sırtı bize dönüktür. Beklemektedir. A gelir ve B'nin önünde durur. Her iki oyuncu da çekimlerin tümünde çerçeve içinde bulundukları bölümleri korurlar.

Örnek 25

Nötr bir yönde yürüyen ya da koşan bir oyuncunun hareketi üst açılı iki kamera konumundan görüntülendiğinde, oyuncu çekimin birinde yukarıya doğru diğerinde aşağıya doğru yürüyecektir (Şekil 11.25). Bir çekimden diğerine kesme yaptığınızda, hareket eden oyuncunun çevresindeki nesne ya da kişilerin çerçeve içindeki konumları yer değiştirir.

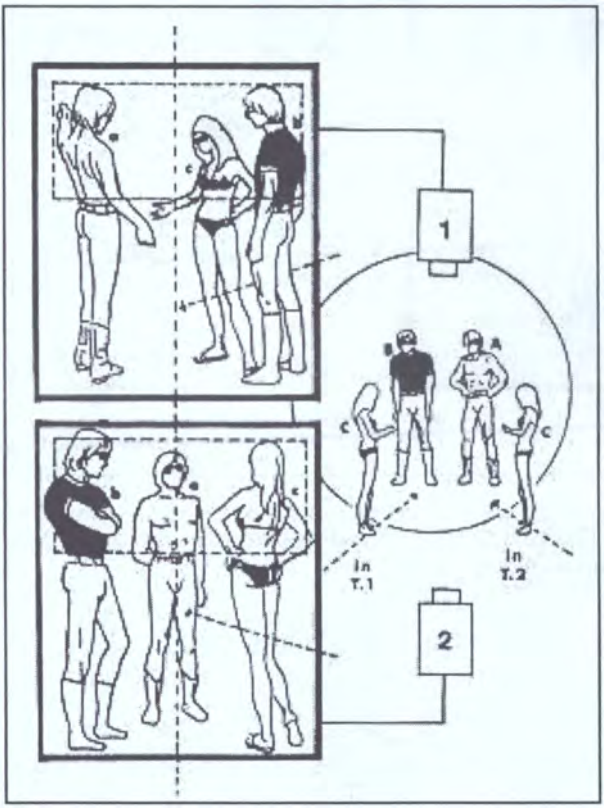


Şekil 11.25 Karşı açı konumunda ve üst açıda bulunan iki kamera ile nötr yöndeki bir hareket görüntülendiğinde, hareket ilk çekimde aşağıya, ikinci çekimde yukarıya doğru olur.

Örnek 26

İki dış karşı açı kamera konumundan görüntülenen bir hareket her zaman nötr yönlü olmaz. Çoğu kez bu hareket, çerçevenin bir yanından merkezine doğru uzanan diyagonal bir yol çizer. İncelenen beş örnek olayda, kavisli bir yol izleyerek koşan ya da yürüyen bir oyuncunun hareketi görüntülendi.

Kimi zaman, bu kavisli hareketin yön duygusu değiştirilerek perdede kesintisiz bir hareketmiş gibi gösterilebilir. Şekil 11.26 bu tür bir olayı sergilemektedir. C oyuncusunun gerçek hareket yönü, çekim 1'den çekim 2'ye farklılık gösterir. Böylece hareket, perdede her iki çekimde de kesintisiz bir hareketmiş gibi görünür.



Şekil 11.26 Bazen, hareketin yönü ikinci çekimde değiştirilerek ilk çekimdeki yönün aynısıymış gibi gösterilebilir.

Hareketin parçalandığı bu iki çekimde, C oyuncusu çerçevenin aynı bölümünde, diyagonal bir yol izleyerek sağdan merkeze doğru yürür. İlk çekimde A ve B sırtları kameraya dönük olarak dururlar. C oyuncusu B'nin arkasından görünür ve çerçevenin merkezine doğru yaklaşır. Karşı açıdan yapılan çekime kesme yapıldığında, B ve A'nın hem perdedeki konumları değişir, hem de yüzler kameraya dönük olur. C oyuncusu ön plandaki çerçevenin sağ kenarına yakın bir yerde görülür, uzaklaşarak çerçevenin merkezine doğru ilerler ve diğer oyuncuların karşısında durur.

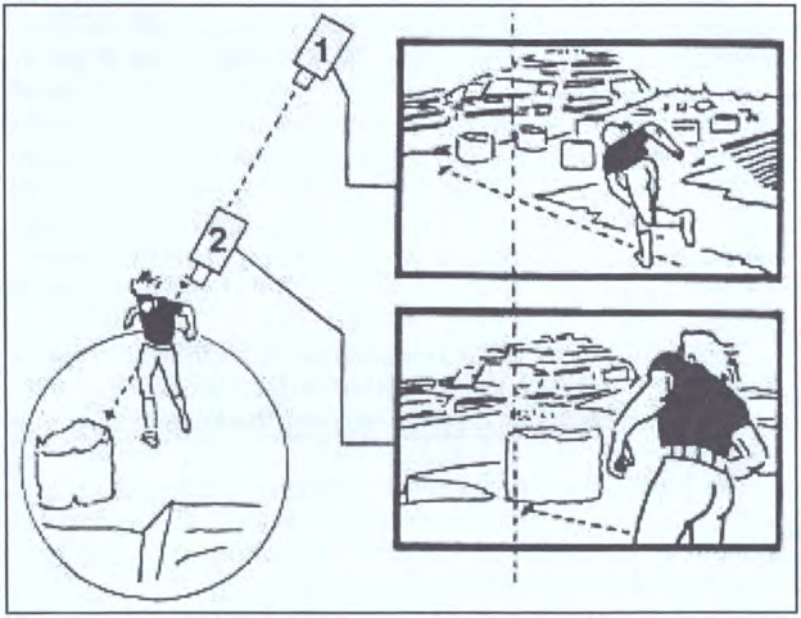
Hareketin ikinci bölümü yapaydır. Çünkü, ikinci kameranın karşı açı konumu, hareket eden oyuncunun yön duygusunu değiştirir: Oyuncu soldan merkeze doğru yürümeliydi.

Bu oyuncunun hareketinde düzgün bir süreklilik elde etmek için, hareketin ikinci bölümüne de ilk bölümdeki yönün aynısı verilir. Şekil 11.26'daki sahne planı durumu açıklıkla sergilemektedir.

Ortak görüntü ekseni kullanmak

Örnek 27

Şimdi ortak görüntü eksenindeki iki kamera konumundan yürüme ya da koşma hareketlerini inceleyelim. Kameraya yaklaşma ya da kameradan uzaklaşma biçimindeki bu hareketler, düz ya da kavisli bir yönde ve çerçevenin aynı yarı alanı içinde gerçekleşir. Şekil 11.27 koşma hareketine uygulanan basit bir yaklaşımı göstermektedir. Oyuncu ön plandan uzakta bulunan bir yere doğru hareket eder. Yolun üçte ikisi ilk çekimde görüntülenir. İkinci çekimde (ileride ve aynı görüntü ekseninde) oyuncu kameraya yakındır, hedefine doğru ilerler ve durur. Kesme, aksiyonun kalan üçte birlik bölümünde yapılır. Bu bölüm, ikinci kamera konumunda görüntülenir. Oyuncu her iki çekimde de çerçevenin aynı yarı alanında hareket eder: Sağdan merkeze doğru.



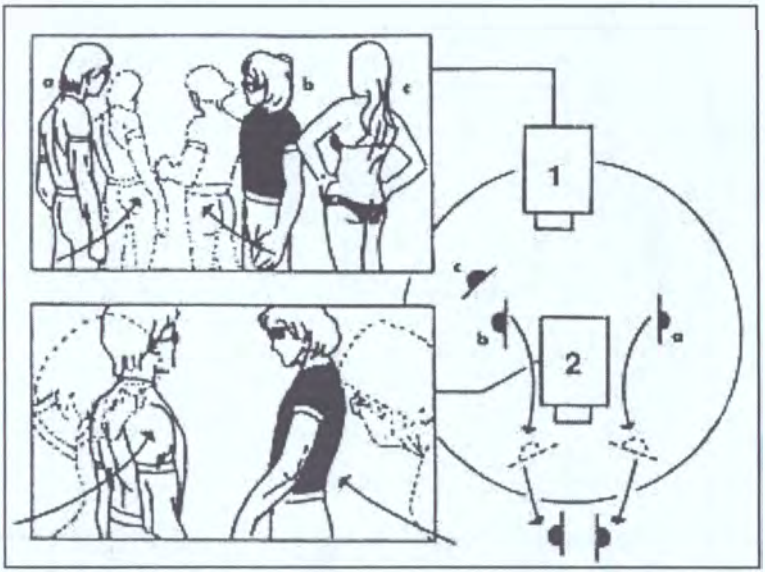
Şekil 11.27 Burada, koşan bir oyuncunun görüntülenmesinde aynı görüntü ekseni üzerine yerleştirilmiş iki kamera konumu kullanılmıştır.

Şüphesiz bu kavisli yolun yönünü değiştirerek her iki çekimde de oyuncuyu soldan merkeze doğru koşarken gösterebiliriz. Bunun için de aynı ilke uygulanır. Uygulama oldukça basittir.

Bunu çekmek için, ilk çekimde oyuncunuzu bir noktadan diğerine yürütün ya da koşturun. Sonra kameranızı ilerideki bir noktaya, oyuncunuzu ise sırtı kameraya dönük olarak kameranın önüne yerleştirin. Çekimi başlatın, oyuncuya koşmasını ve yolun geri kalan bölümünü tamamlamasını söyleyin. Daha sonra, kurgu yaparken önce ilk çekimin son parçasını, sonra ikinci çekimdeki statik bölümü çıkartarak hareketten harekete kesme yapın.

Örnek 28

Aynı yöntem, birlikte kameradan uzaklaşan iki oyuncunun görüntülenmesi için de kullanılabilir. Şekil 11.28'deki örnekte mesafe kısa tutulmuştur.



Şekil 11.28 Nötr bir yönde uzaklaşan iki oyuncu aynı görüntü ekseninde bulunan iki kamera konumundan görüntülenmektedir.

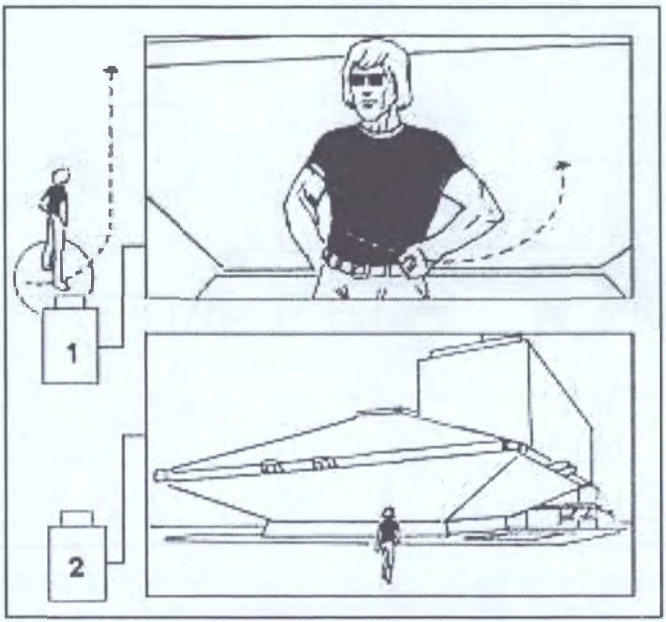
Çekim 1 Genel çekim. A, B ve C konuşmaktadır. Sonra A ve B dönerek birlikte uzaklaşırlar.

Çekim 2 Orta çekim. Kameranın bu konumu, aynı görüntü ekseni üzerinde ilerlenerek elde edilmiştir. A ve B, kameraya yakın bir konumdan yürüyerek uzaklaşırlar, sonra durup konuşurlar.

Bu iki oyuncunun katettiği mesafe beş adımdan fazla değildir. İlk çekimde üç adım, ikinci çekimde iki adım yürürler. İkinci çekimde, oyunculardan birinin (oyuncu C) dışarıda bırakılmasıyla sayısal karşıtlık elde edilir.

Örnek 29

Önceki örneklerde, kameranın ikinci konumu aynı görüntü ekseni üzerinde ve ilerideydi. Geride de olabilir (Şekil 11.29).



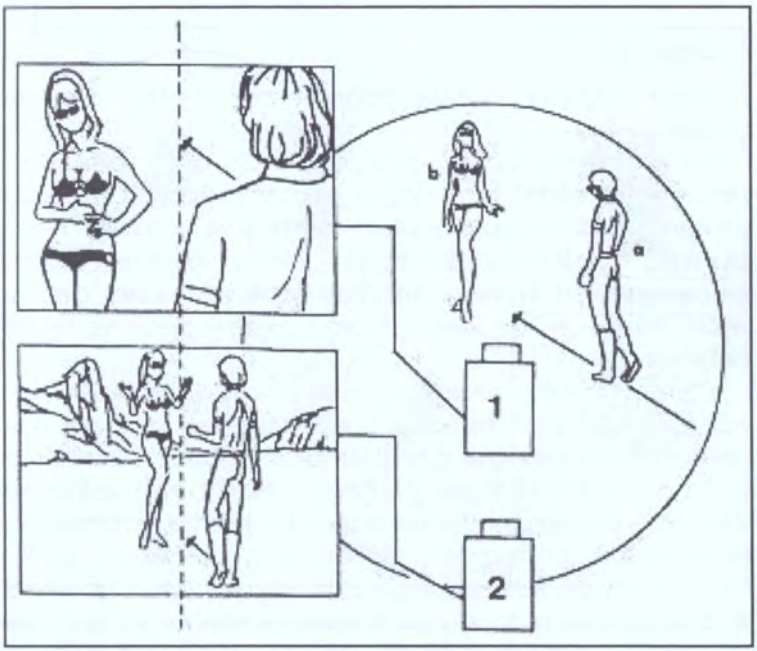
Şekil 11.29 Bu örnekte, ikinci kamera konumu aynı görüntü eksenindedir. Ancak bu kez daha geriye yerleştirilmiştir.

Çekim 1 Orta çekim. Oyuncu çerçevenin ortasında ve yüzü kameraya dönüktür. Döner ve uzaklaşır.

Çekim 2 Genel çekim. Oyuncu çerçevenin merkezinde yürümesini sürdürür.

Örnek 30

Önceki örnekte, oyuncu ilk çekimde kısa, ikinci çekimde ise uzun bir mesafe kateder. Bunun tam tersi aynı görsel yöntem izlenerek de yapılabilir (Şekil 11.30).



Şekil 11.30 Hareketli oyuncu hareketini genel çekimde tamamlar.

Çekim 1 Orta çekim. Oyuncu A, çerçevenin sağ yarı alanında kameraya yakın ve sırtı kameraya dönük durmaktadır. Diyagonal bir yol izleyerek arka planda beklemekte olan B'ye doğru ilerler. A, B'nin yanına geldiğinde kesme...

Çekim 2 Aynı görüntü ekseni. Genel çekim. A (merkezde), B'ye doğru iki adım atar ve yanında durur.

Bu yöntemin anahtarı; kullanılan hareketli öznenin, ikinci çekimin başında bir iki adım atarak hareketini çerçevenin merkezinde tamamlamasıdır.

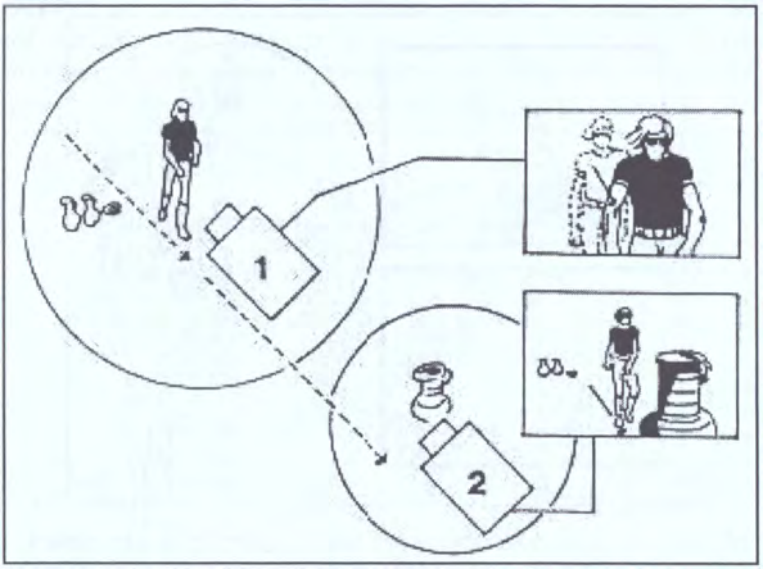
Aynı yöntem, genel çekim-orta çekim sıralamasına da uygulanabilir.

Örnek 31

Şimdi oyuncunun bize doğru hareket ettiği örnekleri görelim.

Bu çekimlerin ilkinde, oyuncu (ya da araç) genel çekimde (merkezde) bize doğru yaklaşmaktadır. Çerçeveyi kapladığında (bu oyuncunun bedeninin tümüyle görüş alanımızı kapatması anlamına gelmez, örneğin başının çerçevenin üst kısmına değmesi yeterlidir) ikinci çekime kesilir. Bu çekim de aynı görüntü eksenindedir ve genel çekimdir.

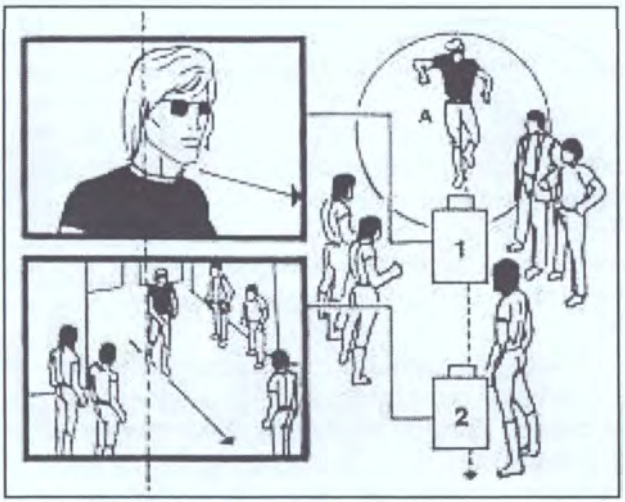
Çerçevenin ortasındaki oyuncu bir kez daha bize doğru yaklaşır ve ön planda durur. Burada istenen şey, ikinci çekimde çekim ölçeğini genişletmektir. Çünkü, oyuncunun yaklaşma hareketi onun çerçeve içinde büyümesine neden olur. Bu durum geriye doğru bir kesme yapmayı ve hedefini de gösterecek şekilde tüm çevresiyle birlikte oyuncunun gösterilmesini gerektirir. Bu kesintisiz hareketin ilk bölümünün amacı, oyuncunun niyetlerini ya da duygularını seyirciye tanıtmaktır. Şekil 11.31 bu durumu göstermektedir.



Şekil 11.31 Her iki çekimde kameraya doğru yapılan nötr yönde bir hareket, ortak görüntü ekseni üzerine yerleştirilmiş iki kamera konumundan görüntülenir.

Örnek 32

Bu örnek, yürüme hareketinin başlangıcının gösterilmesinde film yönetmenlerinin çok sık başvurduğu bir uygulamadır. Bu yöntemde, hareket çerçevenin belirli bir alanında yinelenir (Şekil 11.32).



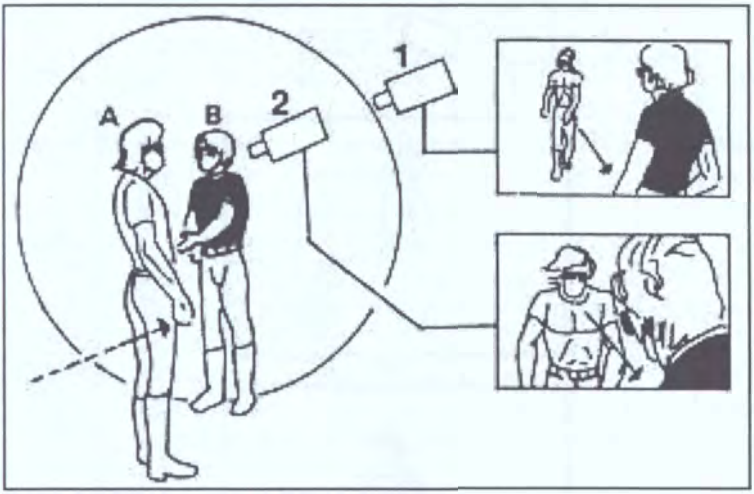
Şekil 11.32 Hareketin başlangıcı yakın, bitişi ise genel çekimde gösterilir. Kamera her iki çekimde de aynı görüntü eksenindedir. Hareket tekrarlarında çerçevenin bir alanı yeniden kullanılır.

Önce, A yakın çekimde çerçevenin dışında bir yere bakarken görülür. Sonra o yöne doğru yürümeye başlar. Diyagonal bir yol çizerek çerçevenin merkezinden sağa doğru yaklaşır. Yüzü çerçevenin kenarına değdiği anda ikinci çekime kesilir. Bu yeni çekimde (genel), kamera aynı görüntü ekseninde ve daha geriye yerleştirilmiştir. Oyuncu çerçevenin merkezinde ve sağa doğru diyagonal bir yönde yürümektedir.

Örnek 33

Hızla yaklaşan bir öznenin çekiminde bir de statik oyuncu görülmektedir. Oyuncu B (orta çekim), çerçevenin sağında ve sırtı kameraya dönük durumda kendisine doğru yaklaşan A'yı (çerçevenin sol tarafında) beklemektedir. İkinci çekim, aynı görüntü ekseninde kameranın ileriye yerleştirilmesi sonucu elde edilen bir yakın çekimdir. Burada, B çok yakın çekimde, çerçevenin sağında, ön

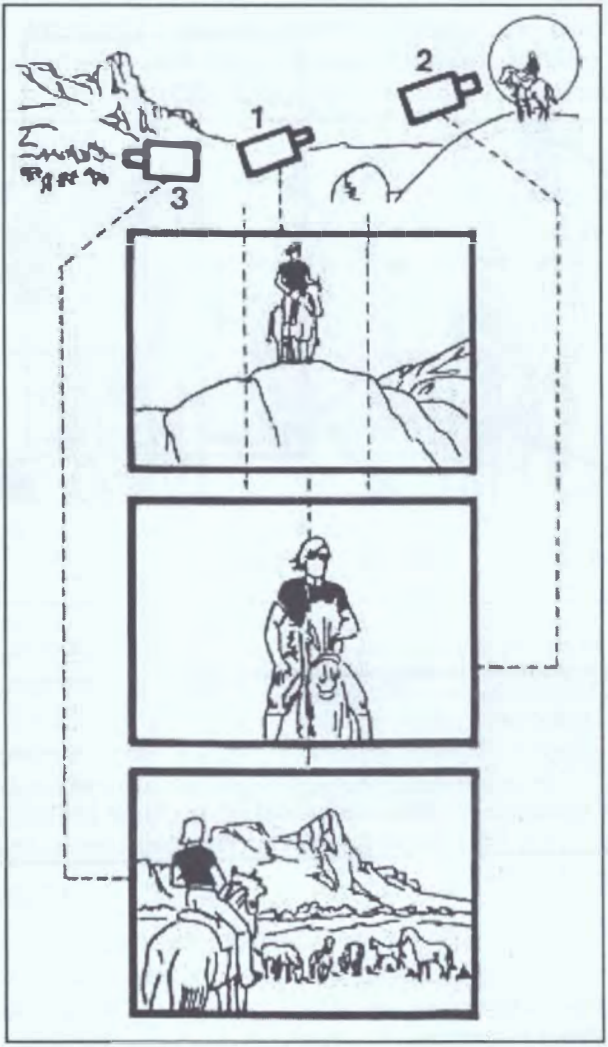
planda ve sırtı kameraya dönük görülür. A oyuncusu da sol tarafta ve oldukça yakın görülür. Yürüyerek B'nin önüne gelir ve durur. Hareketin üçte ikilik bölümü genel, geri kalan kısım yakın çekimde görülür (Şekil 11.33).



Şekil 11.33 Her iki çekimde de ön planda bulunan bir hedefe doğru oyuncunun yaklaşma hareketinin görüntülenmesi.

Örnek 34

Aynı görüntü ekseni üzerindeki iki kamera konumu, sürekli olmayan bir hareketin görüntülenmesinde iki kez kullanılır (Şekil 11.34).



Şekil 11.34 Burada gösterilen her çekim, bölgeyi incelemek için duran, sonra ilerlemeye devam eden bir oyuncunun bu duraklamalı yaklaşma hareketini görüntülemek için iki kez kullanılır.

Çekim 1 Atlı bir kişi, genel çekimde, çerçevenin merkezinde soldan ilerlerken görülür. Tepenin üstünde oldukça küçük görülür.

Çekim 2 Orta çekim. Atlı çerçevenin sol kenarından bize doğru yaklaşır ve çerçevenin ortasında durarak sağa doğru bakar

Çekim 3 Cut-away. Genel çekim. Otlayan bir at sürüsü. Bu çekim atlının nereye baktığını gösterir.

Çekim 2 Orta çekim. Çerçevenin merkezinde bulunan atlı yeniden hareket ederek çerçevenin sağ kenarına ulaşana dek ilerler.

Çekim 1 Genel çekim. Çerçevenin merkezindeki atlı sağa hareket ederek bize doğru yaklaşmaya başlar. Bu çekimde, atlının hareketi tamamen çerçevenin orta alanında gerçekleşir.

Çekim 3 Karşı açı. Genel çekim. Otlayan at sürüsü görülür. Ön planda ve çerçevenin ortasında, bizden uzaklaşarak at sürüsüne doğru ilerleyen atlı vardır.

Çekim 1 ve 2 (aynı görüntü eksenindedir), atlının kesintili hareketinin görüntülenmesinde iki kez kullanılır. Bu çekimler ilk kullanıldıklarında, her iki çekimde de çerçevenin yalnızca sol bölümü kullanıldı. Cut-away çekiminden sonra ise, her iki çekimde de atlı çerçevenin merkezinden sağa doğru ilerlerken gösterildi.

Böylece, çerçevenin sağ ve sol alanları çekim değişmeden önce ikişer kez kullanıldı. Sekansın oluşumu şöyledir. Sol alan (iki kez) - Cut away- sağ alan (iki kez)- karşı açı çekimi (cut-away ile aynı taraftan). Atlı vadiye doğru inerken ön plandaydı. Böylece, sekansa bir başlangıç aksiyonu yaratılmış oldu. Ayrıca, cut-away çekiminin atlının tekrar aynı mekanda gösterilmesinden önce sunulması, bu çekiminin üstlendiği amacı da güçlendirmiş oldu. Gerçekte bu cut-away ve karşı açı çekimleri, oyuncunun bulunduğu merkezden daha farklı bir yerde de yapılabilirdi.

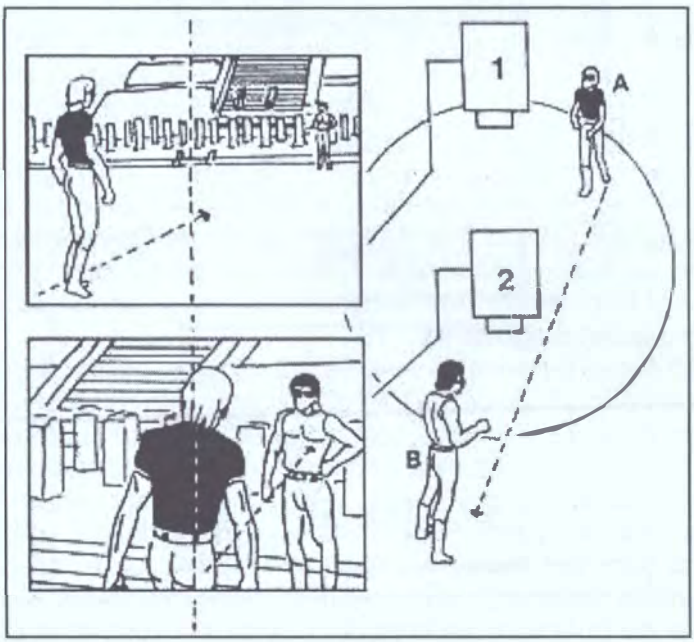
Bu iki çekimin araya sokulmasıyla iki mekan aynı yermiş gibi görünür.

Bu tür zaman ve mekan kullanımlarıyla iki mekan aynı yermiş gibi görünür.

Bu tür zaman ve mekan kullanımları, pratik koşullar nedeniyle çok sık yapılmaktadır. Bu durum yönetmene birbirinden çok uzak mekanları birlikte kullanma olanağı sağlar. Koşullar elverişli olduğunda bu yönteme kolayca başvurulabilir.

Örnek 35

Çerçeve boyunca yapılan diyagonal bir hareketin görüntülenmesinde, her bir çekim için çerçevenin iki ayrı yarı alanı kullanılır (Şekil 11.35).



Şekil 11.35 Çerçeve boyunca yapılan diyagonal bir hareket her çekimde çerçevenin yarı alanı kullanılarak görüntülenir.

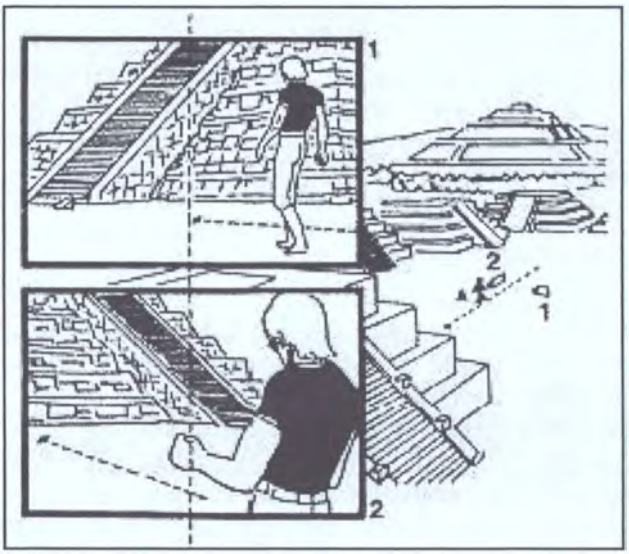
A, ön planda (genel çekimde), diyagonal bir yönde arka planda duran B'ye doğru yürür. A çerçevenin merkezine ulaştığında orta çekime kesme yapılır. Bu ikinci çekimde, A aynı görüntü ekseninde ve çerçevenin ortasındadır. Diyagonal yönde sağa doğru yürümesine devam eder ve her iki çekimde de çerçevenin sağında duran B'nin karşısına gelir, durur.

Dik açılı kamera konumları

Çerçeve içindeki hareket, dik açılı kamera konumlarının kullanılmasıyla güçlendirilir, Çünkü, bu yöntem hareketin geniş bir alan içinde görüntülenmesine izin verir. Her iki kamera konumunun aynı görüntü ekseninde olması, çerçeve boyunca oluşacak bir hareketin görüntüsünü dar bir alana sıkıştırır. Dik açılı kamera konumları, çerçeve boyunca yapılan bir hareketle diyagonal bir hareketin ya da çerçeve boyunca yapılan bir hareketle nötr yönde bir hareketin birlikte kullanılmasına olanak tanır.

Örnek 36

Bu örnekte, çerçevenin yarı alanlarında gelişen hareket dik açı kamera konumlarından görüntülenir. İlk çekimde, oyuncu çerçevenin yarı alanı boyunca yürür. İzleyen çekimde ise, görüntü çerçevesinin diğer yarı alanında yürüyüşüne diyagonal bir yönde devam eder (Şekil 11.36).



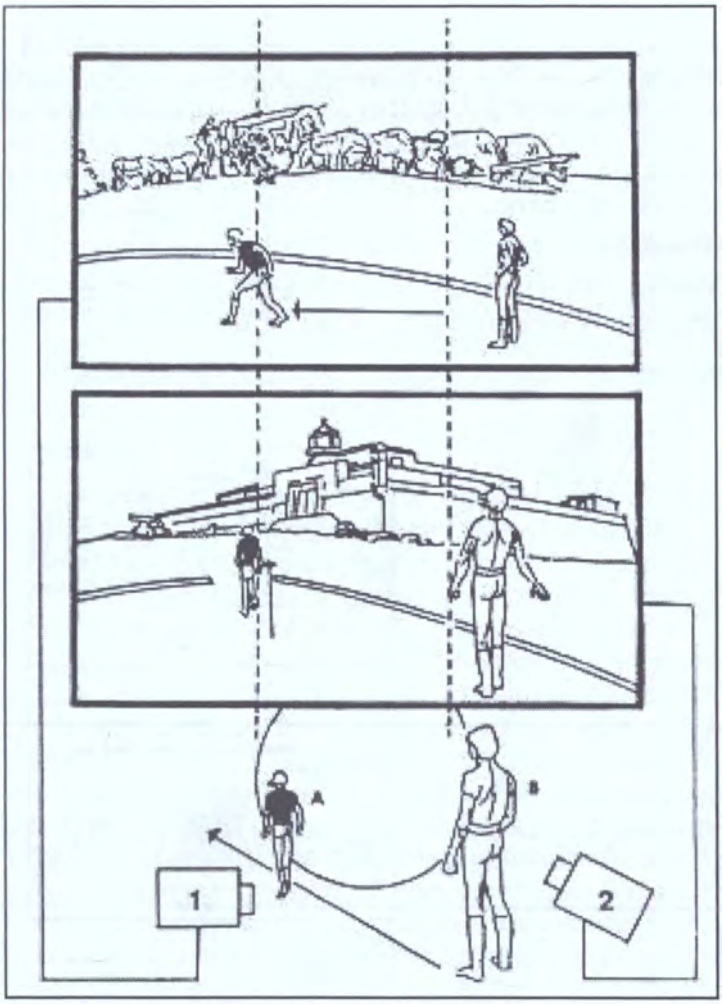
Şekil 11.36 Çekimlerin her birinde, hareketin sadece çerçevenin bir yarı alanında görüntülenmesine bir örnek kamera konumları için dik açı düzenlemesi seçilmiştir.

Çekim 1 Oyuncu A, çerçevenin sağ tarafında, çerçeve kenarına yakın bir yerden çerçevenin merkezine doğru yürümektedir. Vardığında kesme...

Çekim 2 A'nın yakın çekimi. Sırtı bize dönüktür. Çerçevenin sağ yarı alanını tamamen kaplar. Yürüyüşünü diyagonal bir yönde sol tarafa doğru sürdürür ve arka planda durur.

Örnek 37

Çerçeve sınırlarını terk etmeden bir yerden bir başka yere hareket eden bir oyuncu, dik açı konumundaki kameralardan yapılan iki çekim kullanılarak uzun bir yol katetmiş gibi gösterilebilir. Oyuncu ikinci çekimde nötr bir yönde yürür. Şekil 11.37, film yönetmenlerince oldukça sık kullanılan bir yöntemi göstermektedir.



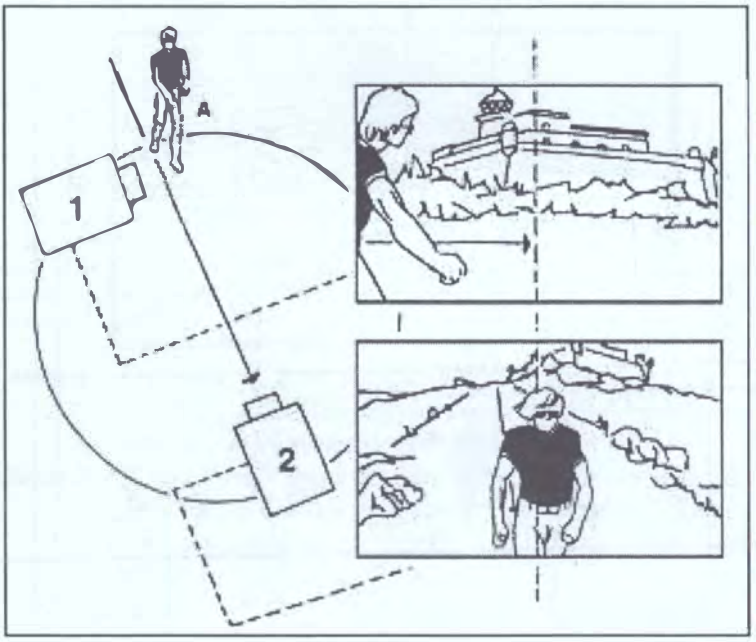
Şekil 11.37 Dik açı kamera konumlandırması ile yaklaşan oyuncunun görüntülenmesi.

A çerçeveyi sağdan sola doğru geçer. Üçüncü bölüme ulaştığında dik açı kamera konumuna kesme yapılır. Bu

çekimde onu bizden uzaklaşırken görürüz. Birinci çekimin sonu ile ikinci çekimin başı aynı görüntü alanındadır. Bunun böyle olması, bu tür bir kesme için önemli bir durumdur. Eğer hareket eden kişi, konumunu tam olarak almamışsa kesme düzgün olmaz.

Örnek 38

Önceki örnekte sözü edilen çekim sırası, yaklaşan bir oyuncu için tersine çevrilebilir (Şekil 11.38).



Şekil 11.38 Çekimler arasında kesme yeri olarak çerçevenin merkezinin seçildiği bir hareketin dik açı kamera konumu ile görüntülenmesi.

İlk çekimde, A oyuncusu çerçevenin kenarına yakın bir yerden çerçevenin merkezine doğru yürür. Oraya ulaştığında ikinci çekime kesme yapılır. Bu çekimde (genel çekim), oyuncu nötr bir yönde bize doğru yaklaşır.

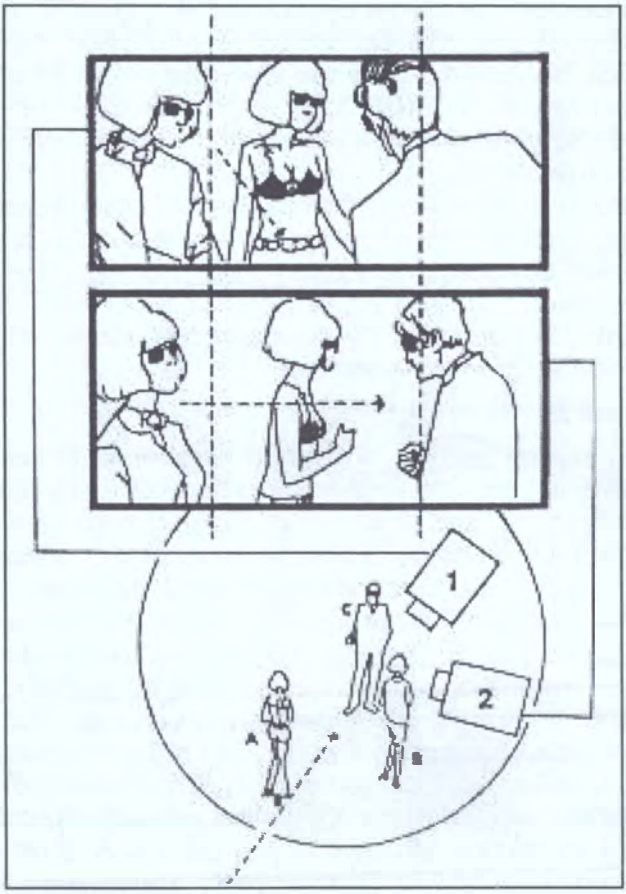
Bunun tam tersi, yani oyuncunun ilk çekimde nötr bir yönde yürüyerek bize yaklaşması ve orta çekim ölçeğine ulaşması, sonra ikinci çekimde yine orta çekim ölçeğinde çerçevenin merkezinden sağa doğru yürümesi de mümkündür. Bu yöntem teknik olarak mümkün olmakla birlikte çok az kullanılır.

Burada sözü edilen yöntem, kesme anında hareket eden oyuncunun her iki çekimde de aynı boyutta olmasını gerektirir. Böylece, oyuncunun ikinci hareketi ister yaklaşma ister uzaklaşma olsun, boyutta büyümeye ya da küçülmeye neden olur. Oyuncunun boyutundaki farklılıklar kesmede sıçramaya neden olur.

Örnek 39

İlk çekimde görülen nötr yönlü hareket ikinci çekimde çerçevenin yarısında sona eriyorsa hareket eden oyuncunun ikinci çekimde çerçeveye dışarıdan girmesi gerekmez. Ön plana yerleştirilmiş oyunculardan birinin arkasından çıkabilir. Böylece oyuncunun yatay hareketi kısaltılır.

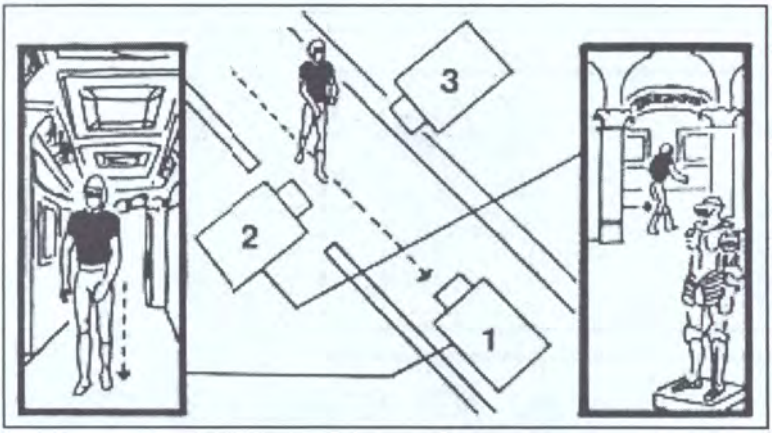
Şekil 11.39'da, ilk çekimde A oyuncusu çerçevenin merkezinde bize doğru yürür. B'nin yanına geldiğinde ikinci çekime kesme yapılır. İkinci çekim yandan yapılır. A, B'nin arkasından çıkarak görüntüye girer, çerçeve alanı boyunca yürür ve çerçevenin ortasında A ile B'nin arasında durur. C ile konuştuktan sonra A'nın ayrılışını görüntülemek için çekim sırasını tersine çevirmek yeterlidir. Ancak kamera konumlarının da aynı olması gerekir. A, B'nin arkasında kaybolduğunda (ikinci kamera konumunda görüldüğü gibi) ilk kamera konumuna kesme yapılır. A (merkezde) nötr bir yönde uzaklaşır.



Şekil 11.39 Her iki çekimde de çerçevenin ortasında gelişen bir hareketin dik açı kamera konumlarından görüntülenmesi.

Örnek 40

İlk çekimde görülen açık bir kapı ya da buna benzer sabit bir açıklık, ikinci çekimde hareketin ikinci bölümünün çerçevelenmesinde kullanılabilir (Şekil 11.40).



Şekil 11.40 Her iki çekimde de çerçevenin merkezinde gelişen bir hareketin görüntülenmesinde kullanılan dik açı kamera konumlandırılmasına değişik bir yaklaşım.

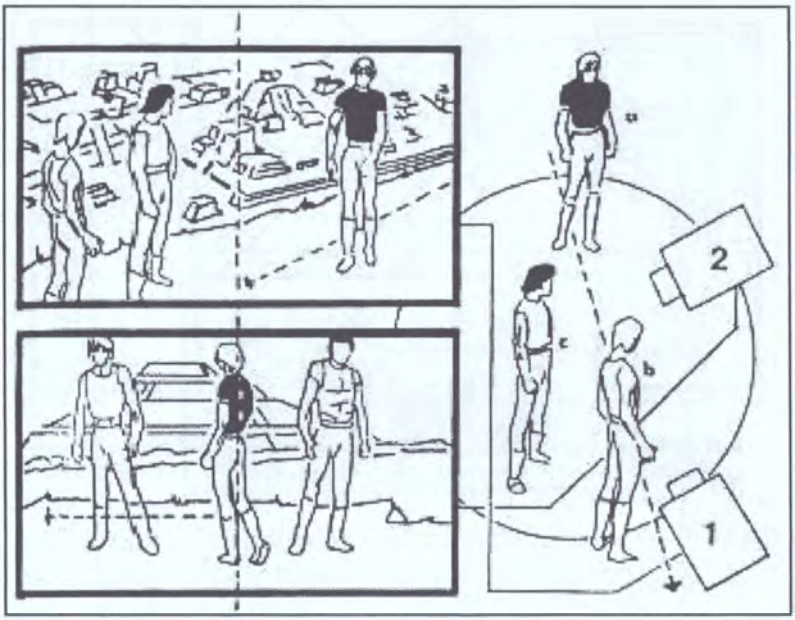
Çekim 1 Genel çekim. Oyuncu koridorda kameraya doğru ilerler. Soldaki kapının yanına geldiğinde kesme.

Çekim 2 Odanın içinden açık kapının görüntüsü. Oyuncu soldan kapı aralığında görünür. Durur, içeriye kameraya doğru bakar.

Hareketin her iki bölümü de görüntünün merkezinde gelişmiştir. Oyuncu ikinci çerçevenin solundan ortasına yürümüştür. Çünkü kapı koridorun sol tarafındadır. Oysa kapı koridorun sağında olsaydı, kamera (konum 3, şekil 11.40) oyuncunun sağdan girişini görecekti. Çekim 1 aynı kalacaktır. Çünkü hareket nötr yöndedir.

Örnek 41

İlk çekimdeki yaklaşma hareketi diyagonal bir yöndeyse ikinci çekimde kamera aksiyon çizgisinin aynı tarafına yerleştirilmelidir (Şekil 11.41)



Şekil 11.41 Hareketi her çekimde çerçevenin farklı yarı alanlarında gösteren dik açı kamera uygulaması.

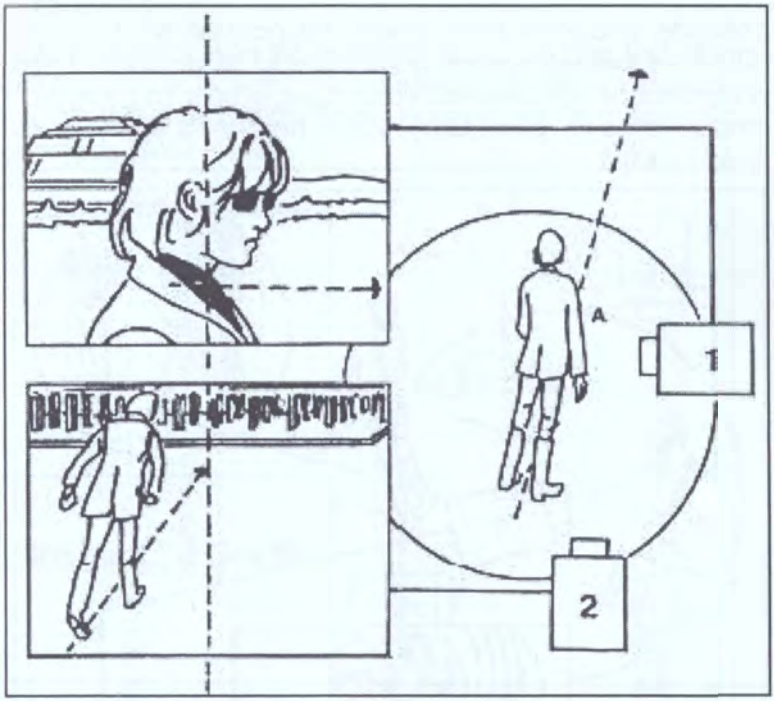
Çekim 1 A, çerçevenin sağ yarı alanında, diyagonal bir yönde arka plandan merkeze doğru yürümektedir. B ile C'nin arasına geldiğinde kesme...

Çekim 2 Yandan çekim. Çerçevenin ortasındaki A, sola doğru yürür ve orada durur.

Her iki çekim de genel çekimdir ve çerçevenin ortası hareketin uyumunun sağlanması için kullanılır.

Örnek 42

Şimdi şöyle bir örneğe göz atalım. Hareket ilk çekimde çerçevenin merkezinden yana, ikinci çekimde diğer yandan merkeze doğru olsun. Bu, yukarıdaki örneğin tam tersidir (Şekil 11.42).



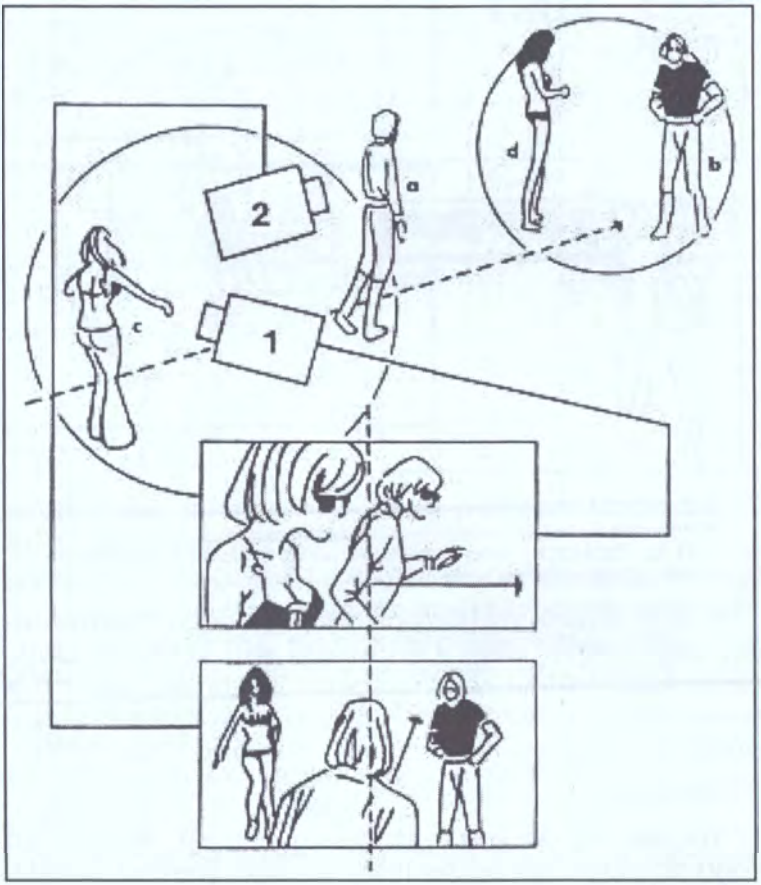
Şekil 11.42 Uzaklaşan oyuncunun görüntülenmesinde uygulanan bir başka dik açı yöntemi.

A, (çerçevenin merkezinde ve sağa doğru bakmaktadır) sağa doğru yürür. Çerçevenin sağ kenarına ulaştığında ikinci çekime kesilir. Bu çekimde kamera oyuncuyu sırtından görüntülemektedir. Oyuncu sol yarı alanda diyagonal bir yol izleyerek çerçevenin merkezine doğru ilerler.

Örnek 43

Yürüyen ya da koşan bir oyuncunun dik açı kamera konumlarından görüntülenmesi, iki farklı mekanı birleştirmek amacıyla kullanılabilir. İlk çekimde, A çerçeve boyunca (ortadan yana) yürüyerek C'den uzaklaşır. İkinci

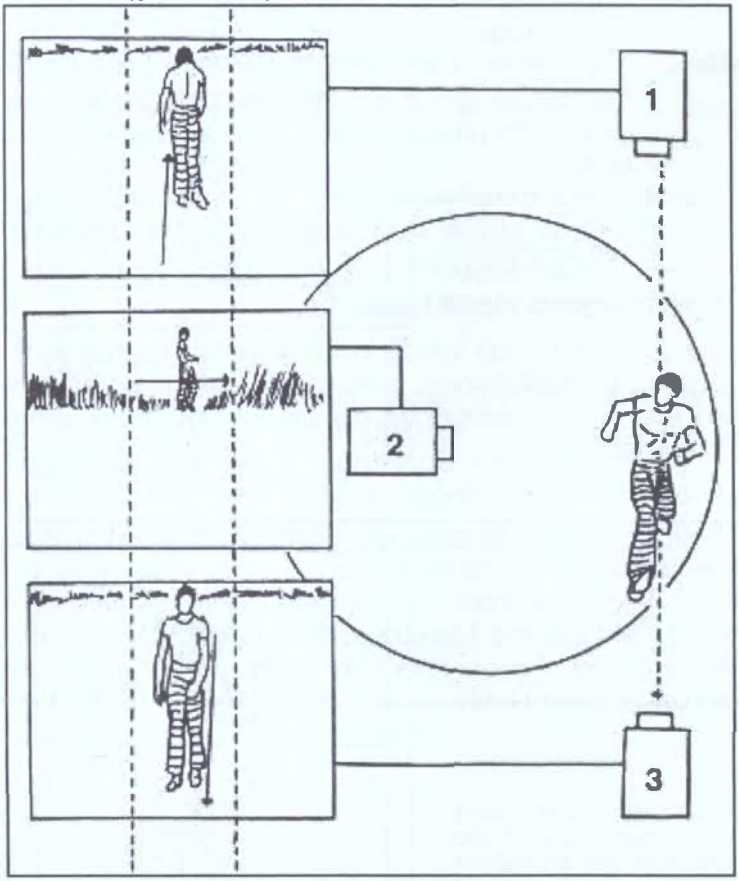
çekimde ortadadır (orta çekim, oyuncunun sırtı bize dönüktür ve belden yukarısı görüntüdedir), B'ye doğru sağa diyagonal bir yol izleyerek yürür. Çerçevenin sağ yarı alanındaki D (arka plandadır), A'nın hareketini izlemektedir (Şekil 11.43).



Şekil 11.43 Setteki iki ayrı bölge, dik açı kamera konumlarından görüntülenen bir oyuncunun hareketi ile birbirine bağlanabilir.

Örnek 44

Son olarak koşan bir oyuncunun üç çekimle (biri diğerlerine göre dik açılıdır) görüntülendiği bir örneği inceleyelim. Yöntemin bir özelliği vardır: Hareket her üç çekimde de ortadadır (Şekil 11.44).



Şekil 11.44 Bu örnekte, ikinci kamera konumu diğer iki kamera konumuna göre dik açılıdır. Oyuncunun hareketi her üç çekimde de çerçevenin orta alanındadır.

Çekim 1 Boy çekim. Kaçak bir mahkum çerçevenin merkezinde, nötr bir yönde, çıplak ve bataklık bir arazide koşarak uzaklaşmaktadır.

Çekim 2 Genel çekim. Çerçevenin ortasında soldan sağa doğru koşmaktadır. Çerçevede çok küçük görünmektedir.

Çekim 3 Boy çekim. Çerçevenin merkezindedir. Önce çok küçük görünür. Kameraya doğru koşarak gelir ve ön planda (orta çekim) soluklanmak için durur.

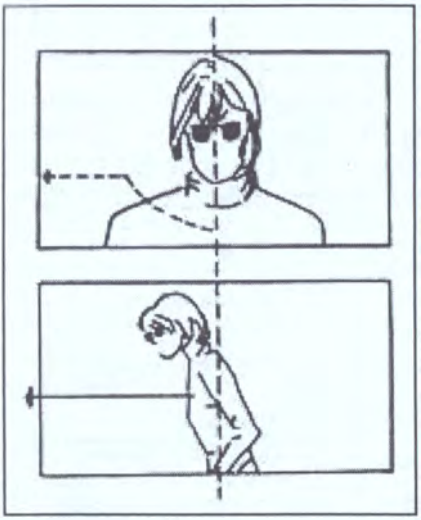
Hareket hep çerçevenin ortasında kaldığı için, özne kimi zaman çok küçük boyutta görünse bile seyircinin oyuncuyu izlemesi kolaydır.

Çerçeve boyunca yapılan hareket

Çerçevenin sınırları içinde kalan kesintisiz bir hareketin iki parçası birleştirildiğinde, çerçeve boyunca yapılan hareket oyuncunun ayrılışını ya da gelişini göstermek amacıyla kullanılır.

Örnek 45

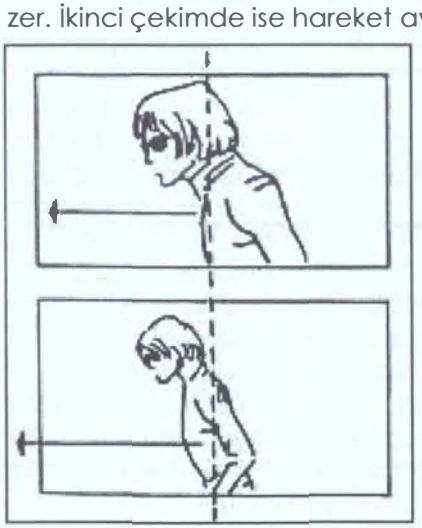
Basit bir durum. İlk çekimde oyuncunun (ortada) yüzü önce kameraya dönüktür. Sonra döner ve sola doğru yürür. Oyuncu bu çekimde tam çerçevenin sol kenarına ulaştığında ikinci çekime kesme yapılır. Bu çekimde (orta çekim) çerçevenin ortasından sola doğru yürüyerek görüntüden çıkar (Şekil 11.45).



Şekil 11.45 Çerçeve boyunca yapılan bir hareketin ortak görüntü ekseninde bulunan iki kamera konumundan görüntülenmesi.

Örnek 46

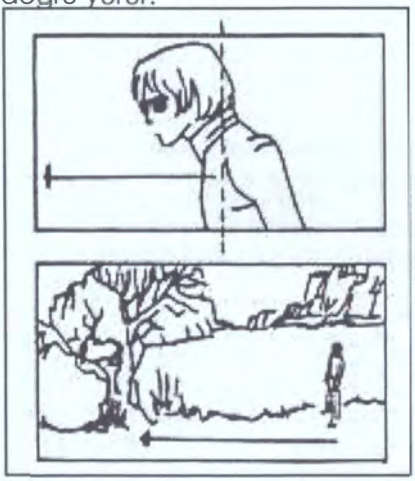
Bu örneğin (Şekil 11.46) önceki örnekten farkı, ilk çekimde oyuncunun yandan görülmesidir. Oyuncunun hareketi, önceki örneğin ilk çekiminde yapılan harekete benzer. İkinci çekimde ise hareket aynıdır.



Şekil 11.46 Bu örnek bir önceki örneğe benzer. Aralarındaki fark oyuncunun ilk çekimde yandan görülmesidir.

Örnek 47

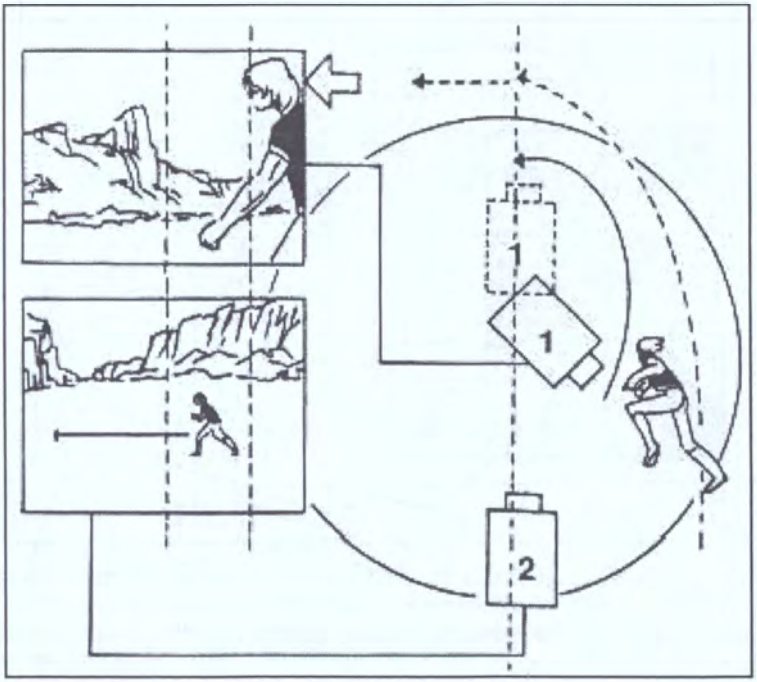
Bu örnekteki (Şekil 11.47) değişiklik ise, ikinci çekimde genel çekimin kullanılmasıdır. İlk çekim bir önceki örnektekine benzer. Oyuncu tam çerçevenin kenarına ulaştığında genel çekime kesilir. Oyuncu sağdan sola, duracağı yere doğru yürür.



Şekil 11.47 Bu örnekle önceki iki örnek arasındaki fark, bu örneğin ikinci çekiminde genel çekimin kullanılmasıdır. Oyuncu ikinci çekimde, diğer örneklerde görüldüğü gibi görüntüden çıkmak zorunda değildir.

Örnek 48

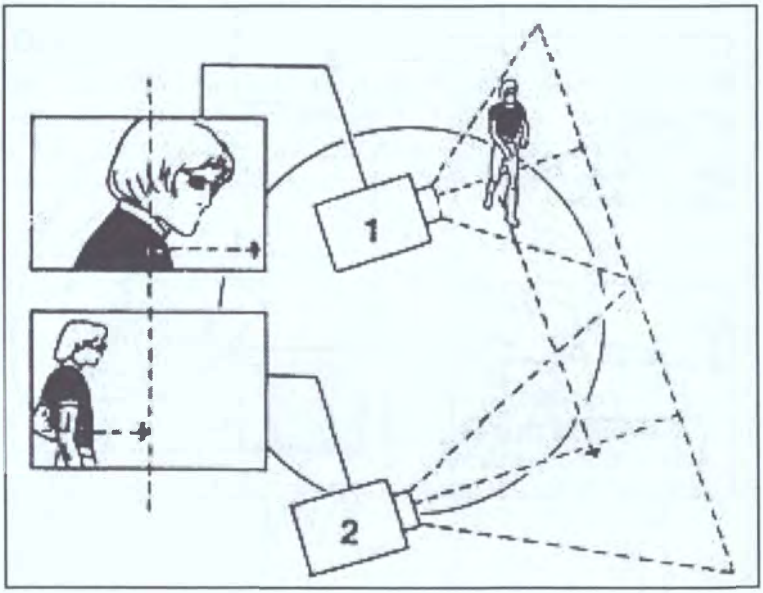
Birbirini izleyen çekimlerde çerçevenin aynı yarı alanı içinde görünen hareketi eşleme yöntemi, çerçeve boyunca gelişen bir hareketi kaydeden statik bir çekimle çevrinme çekimini birleştirmeye de yarar (Şekil 11.48). İlk çekimde oyuncu sağ yarı alanda ve orta çekimdedir. Sağdan sola doğru koşarken kamera onunla birlikte çevrinir. Oyuncunun ilk çekimin sonundaki gövde konumu ile ikinci çekimin (boy çekim, kamera statiktir) başındaki konum aynıdır. İkinci çekimde oyuncu sağdan sola doğru koşar. Her iki çekim de aynı görüntü ekseninden yapılır. Bu yöntem çerçeve boyunca yapılan yürüme veya koşma hareketini sonuçlandırmak için sıkça kullanılır.



Şekil 11.48 Oyuncuyu aynı çerçeve alanında tutmak koşuluyla çevrinme ve statik çekimler hatasız bir şekilde birleştirilebilirler.

Örnek 49

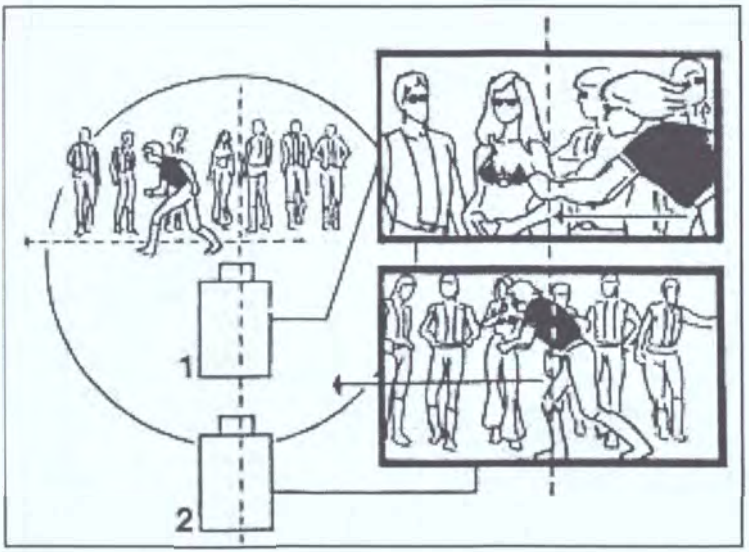
Burada yatay bir hareket farklı çerçeve alanları kullanılarak görüntüleniyor. Ancak, hareket hep aynı yönde gelişmektedir. İlk çekimde (yakın çekim), oyuncu merkezden sağa doğru çerçevenin kenarına yaklaşıncaya kadar yürür. İkinci çekimde (genel çekim) soldan merkeze doğru yürür ve durur (Şekil 11.49).



Şekil 11.49 Yatay bir hareketin birbirine paralel kamera konumlarından görüntülenmesinde her bir çekim için çerçevenin farklı alanları kullanılır. İlk çekimde oyuncu merkezden yana, ikinci çekimde diğer yandan merkeze doğru hareket eder.

Örnek 50

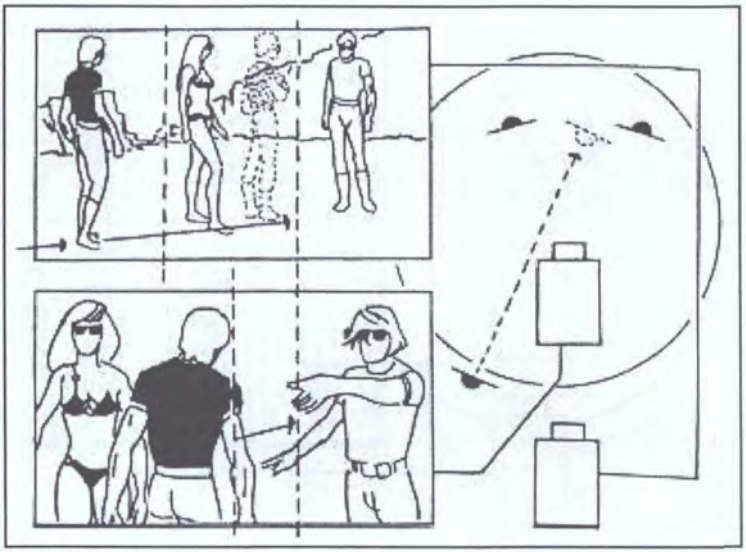
Bu yöntemde çerçevenin art arda gelen bölümleri (yan/merkez, merkez/diğer yan) kullanılır. Kamera yerleri aynı görüntü ekseni üzerinde belirlenir. İlk çekimde bir grup insanın önündeki oyuncu, grubun önünden geçerek (orta çekim ölçeğinde, perdenin sağ yarı alanında ve yandan görülür) merkeze doğru hareket eder. Genel çekime kesilir. Oyuncu grubun önünde merkezden sola doğru hareket etmektedir. Çerçeveden çıkar (Şekil 11.50).



Şekil 11.50 Burada görülen yatay hareket, birinci çekimde çerçevenin yan tarafından merkeze, ikinci çekimde merkezden diğer yana doğru gelişir. Her iki çekim aynı görüntü ekseninden yapılmıştır.

Örnek 51

Şimdi, bir oyuncunun hedefine varışını aynı yöntemle, ancak bu kez tam ters bir çekim sırasıyla nasıl görüntülendiğini inceleyelim. Oyuncu ilk çekimde (boy çekim) sağdan merkeze ikinci çekimde (orta ya da yakın çekim) bir ya da iki adım atarak merkezden sola doğru yürür. Çerçevenin küçük bir alanında enlemesine yapılan bir hareketin yinelenmesiyle değişik bir yöntem elde edilebilir. Hareket eden oyuncu çerçevenin bir yanından girer ve çerçeve genişliğinin örneğin üçte ikisini kateder (Şekil 11.51). Sonra aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesilir. Oyuncu bu kez merkezden çerçevenin kalan alanında yürüyerek çerçeve kenarına kadar ilerler.



Şekil 11.51 Yürüyen oyuncunun hareketinin tamamlanması amacıyla ikinci çekimde hareketin bir kısmı çerçevenin küçük bir bölümü içinde yinelenir.

İkinci çekimdeki yineleme hareketi için çerçevenin ortadaki üçüncü alanı kullanılır.

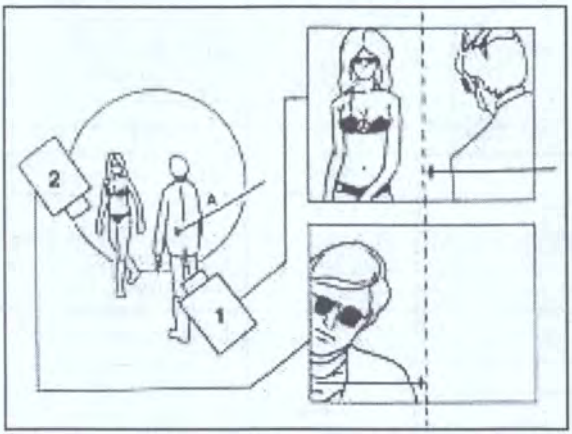
Örnek 52

Şimdiye dek incelenen örneklerde, çerçeve boyunca yapılan hareketlerin aynı görüntü eksenindeki kamera konumlarından aynı yön duygusunu verecek şekilde görüntülendiğini gördük. Ancak, iki dış karşı açı ya da dış ve iç karşı açı kamera konumlarının birlikte kullanılmasıyla da bu hareket görüntülenebilir. Şekil 11.52'de A oyuncusunun ayrıldığını görüyoruz. İlk çekimde merkezden sola doğru yürür. Çerçevenin kenarına ulaştığında ikinci çekime kesilir. A'nın karşıdan görünüşü. Merkezden sağa doğru yürür ve görüntüden çıkar.



Şekil 11.52 Ayrılan oyuncunun dış karşı açı kamera konumlarından görüntülenmesi. Çerçevedeki hareket zıt yönlerdedir.

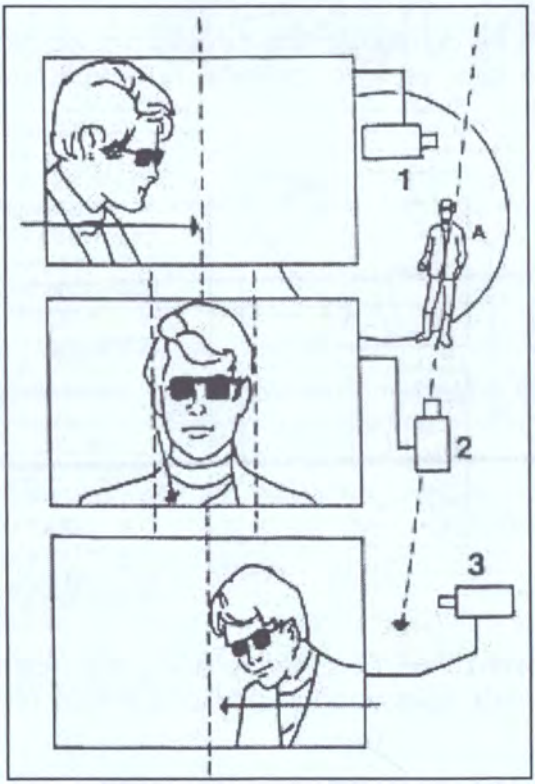
Gelme hareketi ise durumu tersine çevirir. İlk çekimde oyuncu görüntüye girer ve ikinci çekimde hareketini tamamlar (Şekil 11.53).



Şekil 11.53 Oyuncunun belirli bir hedefe varışı çerçevede iki karşıt hareketle gösterilir. Oyuncu ilk çekimde çerçevenin bir yanından merkeze doğru, ikinci çekimde diğer yandan merkeze doğru hareket eder. İkinci çekim iç karşı açıdır.

Bu formülde, oyuncunun bir çekimde sırtını, diğer çekimde yüzünü görürüz. Eğer yandan görülürse ansızın or-

taya çıkan karşıt yön, kurguda düzgün bir akış elde edilmesini önler. Bunun nedeni, oyuncunun o yandan görülmesi durumunda ilgi odağının ileriye oyuncunun önüne kaymasıdır. Hareketi çerçevenin karşıt yarı alanlarında göstermekle ilgi merkezi aniden yarı alandan diğer yarı alana sıçrar. Böylece çerçevedeki sabit yön ilkesi bozulur. Ancak, oyuncu hareketinin ilk yarısında sırtı, diğer yarısında yüzü seyirciye dönük olarak görünüyorsa, seyircinin ilgi odağı çerçevenin merkezinde kalır. Böylece, bu formüle profil konumlar uygulandığında çekimler arasına ya nötr yönde bir hareket (Şekil 11.54'teki gibi) ya da harekette bir kesinti.



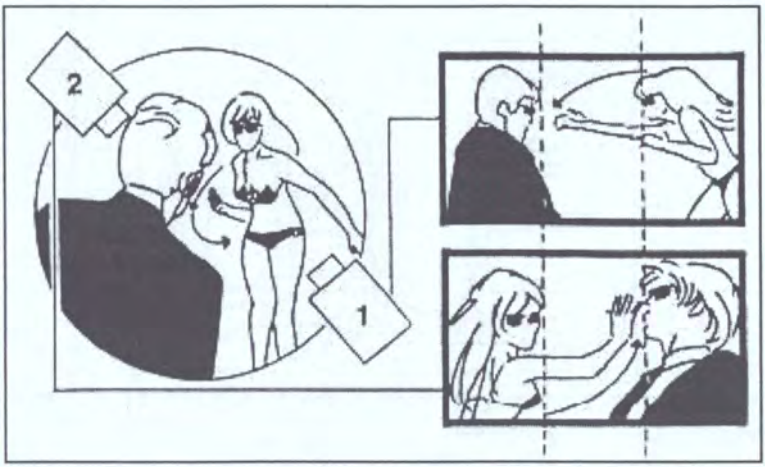
Şekil 11.54
Çerçevenin bir yarı alanındaki görüntüden diğer yarı alanındaki görüntüye düzgün bir geçiş yapabilmek için, bu iki karşıt çekim arasına nötr yönde bir hareket yerleştirilir. Böylece, birinci ve üçüncü çekimlerin zıt yönlü olmasına karşın hareket sabit yönlü ve kesintisiz görünür.

Örnek 53

Kimi zaman anlamlı bir kol hareketi birbirine uymayan iki karşı açılı görüntüyü birleştirmeye yarayabilir (Şekil 11.55)

Kadın (sağda), erkeğin (solda) yüzüne tokat atar. Kadının eli erkeğin yüzüne değdiğinde ikinci çekime kesilir. Bu çekimde kolun hareketi tamamlanır.

İkinci çekimde, oyuncuların konumlarının ters olmasına karşın kesme hatasız olmuştur. Çünkü kolun yaptığı hareketin yönü süreklidir.

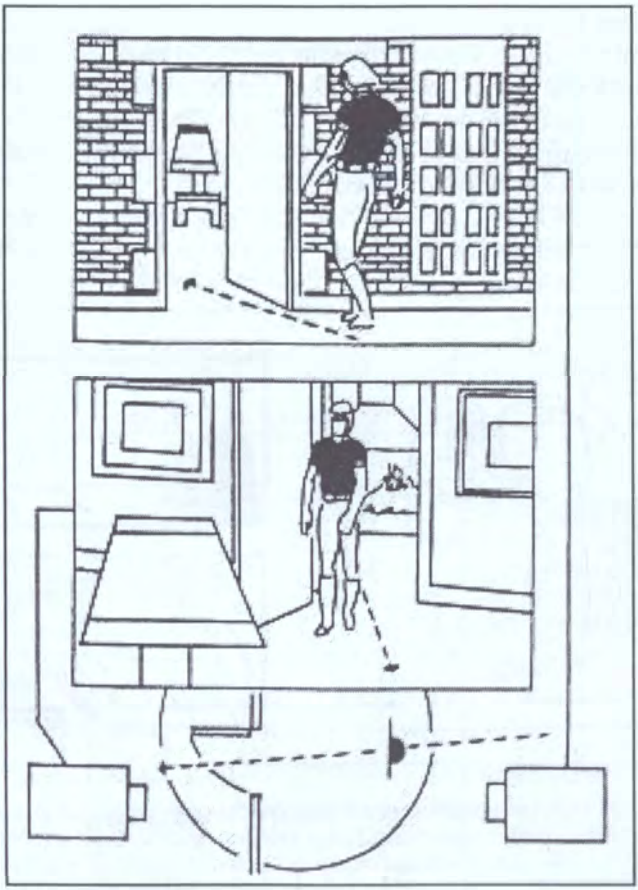


Şekil 11.55 Hareket yönünün sürekli olduğu duygusu (bu örnekte kadının kol hareketi), birinci çekimden ikinci çekime kesildiğinde oyuncuların çerçeve içindeki konumlarında meydana gelen ani değişmeyi gizler.

Kapıdan girme hareketi

Örnek 54

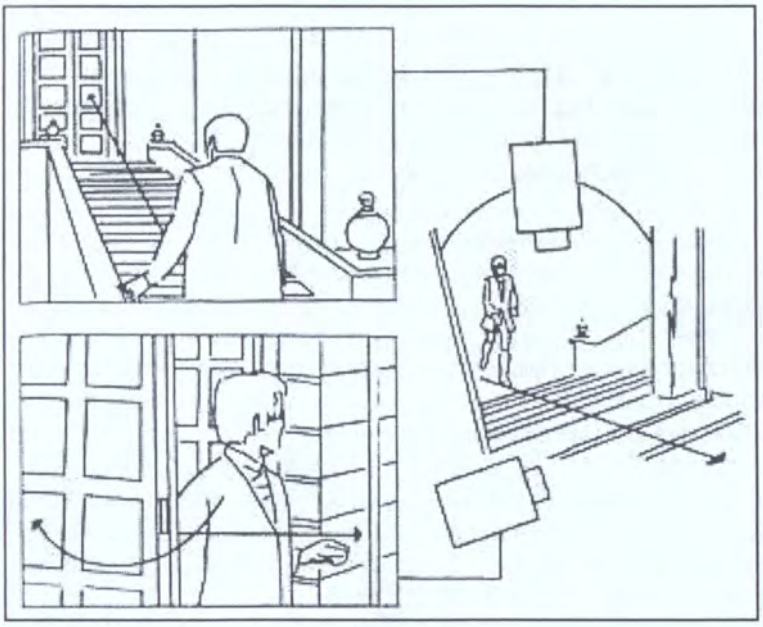
Bu, filmlerde en sık görülen hareketlerden birisidir. Kurallara uygun bir uygulamada, kamera konumları hem içeride hem dışarıda aksiyon çizgisinin aynı tarafında olduğunda sonuç şekil 11.56'daki gibidir.



Şekil 11.56 Kapıdan içeri giren oyuncunun görüntülenmesinde kameranın kurallara uygun yerleştirilmesi için üçgen ilkesi kullanılır. Her iki kamera konumu da aksiyon çizgisinin aynı tarafındadır.

Örnek 55

Bilinçli olarak kural dışı bir uygulama seçildiğinde, aksiyonun bölümleri zıt yönde olacaktır. Çünkü kamera konumları aksiyon çizgisinin aynı tarafında değildir (Şekil 11.57).



Şekil 11.57 Kapıdan geçme hareketine kural dışı bir yaklaşım.

Bu yöntemle çok dinamik bir görüntü (özellikle hareket her iki çekimde de açık kapıdan girmek biçimindeyse) elde edilir. Eğer kapı açılacaksa, bu hareket bir çekimden diğerine geçmek için kesme yeri olarak kullanılır. Yarım daire hareketi yön değişikliğini gizler.

Örnek 56

Kimi film kurgucuları kapıyı açarak içeri giren bir oyuncuyu gösterirken zamandan tasarruf da sağlarlar. *Goldfinger* filminin kurgucusu Peter Hunt'ın bu filmde yaptığı bir uygulamaya bakalım. Filmin ilk sekansında, James Bond kurbağa adam kıyafetinde büyük bir deponun altında çömelmiş durumda görülür. Bond gizli bir düğmeye basar ve bir kapı açılır. Kesme. James Bond'u deponun içinde görürüz. Kapıyı kapatır ve nitrogliserin bidonlarının

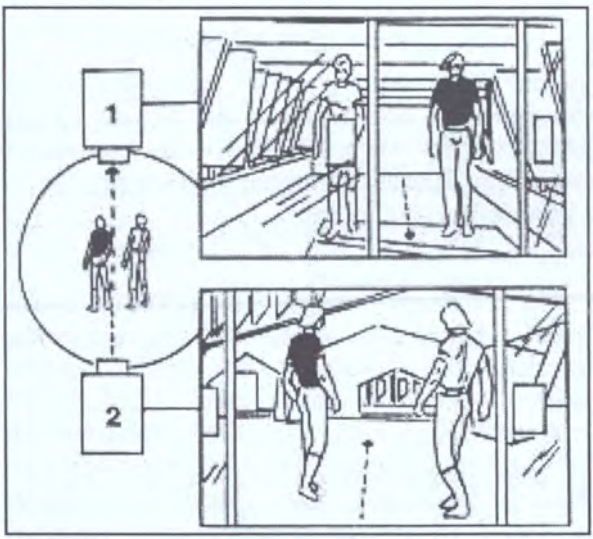
üzerine plastik patlayıcıları yerleştirmek için ilerler. Burada kapıdan geçme hareketi atlanmış, hareketin yalnızca ilk ve son bölümü gösterilmiştir. Böylece, dramatik değeri olmayan bir hareket çıkartılarak zamanda kısaltma yapılmıştır.

Tam tersine, kapı açılma olayı dramatik bir etkiye yol açacaksa, bu hareket sahnenin etkisini bozmayacak şekilde uzatılarak vurgulanabilir.

Diğer bir uygulamada ise, ikinci çekimin başında bir duraklama kullanılır. Odanın içinden görülen kapı, birkaç saniye statik görünür. Sonra açılır, önceki çekimde kapıya yaklaştığı görülen oyuncu içeri girer.

Örnek 57

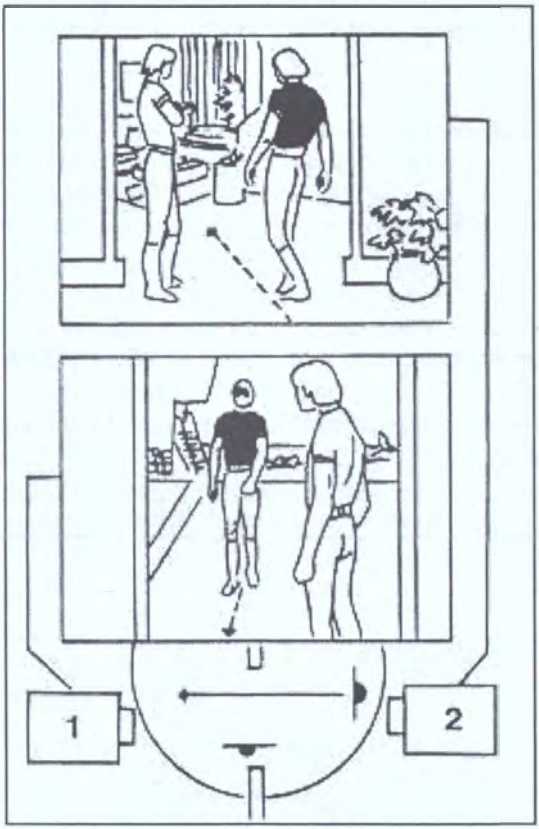
İki oyuncu nötr bir yönde açık bir kapıya doğru yürüyorlarsa, hareketin ikinci yarısı için karşı çekime kesme yapıldığında, oyuncuların çerçevede görülen konumları tersine çevrilmiş olacaktır (Şekil 11.58).



Şekil 11.58 Nötr yönde hareket eden iki oyuncunun çerçevedeki konumları, kameraya doğru yaklaştıkları ikinci çekimde yer değiştirir.

Örnek 58

Aynı tersine çevirme yöntemi, bir oyuncunun kapıya yakın bir yerde ayakta durup, yaklaşan ve odaya giren diğer oyuncuyu beklediği bir duruma da uygulanabilir. Yürüyen oyuncunun hareketi her iki çekimde de nötr yöndedir. Bu oyuncunun çerçevedeki konumunun eşlenmesi mümkün olduğunda (merkezde olması tercih edilir), bekleyen oyuncu ilk çekimde çerçevenin bir yanında, ikinci çekimde diğer yanında görünecektir. Hareket eden oyuncu ise hep çerçevenin merkezinde kalacaktır.



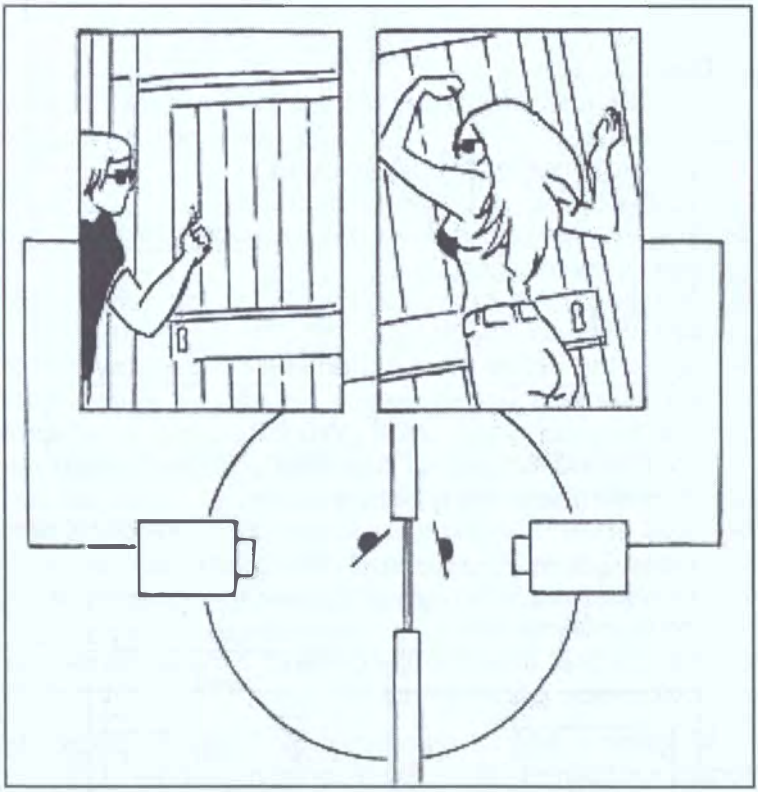
Şekil 11.59 Oyuncuların çerçevedeki konumlarının tersine çevrilmesi, bir oyuncunun duran ve onu izleyen bir oyuncuya doğru ilerleyerek yanından geçmesi durumunda da gerçekleşir.

Örnek 59

Oyuncu kapalı bir kapıdan içeri girerken bazen bir duraklama da kullanılabilir. Oyuncunun ilk çekimde kapıya geldiğini ve zili çalmak için durduğunu görürüz. Zili çaldıktan sonra, ikinci çekime kesme yapar ve kapıyı içeriden görürüz. Ya bir ses dışarıdaki oyuncuya içeri gelmesini söyler ya da bir duraklama anından sonra dışarıdaki oyuncu kapıyı açar ve girer. İkinci çekimin başındaki bu duraklama, oyuncuların hareket yönündeki değişikliği gizlemeye yarar. Odanın içinden çekilen kapalı bir kapı görüntüsü, o anda çerçevede hiçbir hareketin olmayışı, görsel duraklamayı yaratır.

Örnek 60

Şimdi kapı ile ilgili örneklerden bir an için ayrılalım ve saydam olmayan kapalı bir kapının her iki yanında duran iki oyuncunun görüntülenmesine dönelim. Oyuncuların birbirleriyle iletişim içinde oldukları duygusunu verebilmek için çekimler zıt yönlü olmalıdır. Böylece fiziksel bir engele rağmen iletişim kurdukları duygusu, oyuncuların her ikisinin de asla açamayacağı kapalı bir kapının arkasından birbiriyle konuşması durumunda elde edilir. Şekil 11.60 böyle bir örneği göstermektedir. Oyunculardan birinin sağa doğru, kapının diğer tarafında bulunan oyuncunun da sola doğru baktığına dikkat edin.



Şekil 11.60 Kapalı bir kapının her iki yanında bulunan iki oyuncunun bakış yönlerinin karşıtlığıı çerçevede görsel olarak sunulmalıdır.

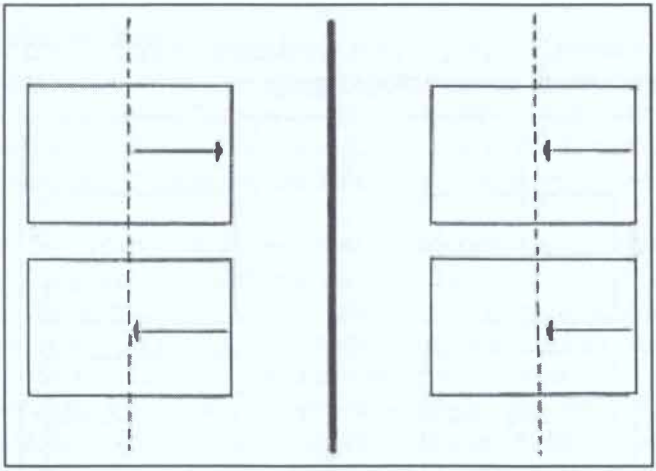
Özet

Bu bölümde sözü edilen önemli noktalar şöyle özetlenebilir:

1- Bir hareket en az iki bölüme ayrılabilir.
2- Kesme aksiyonun üzerinde olmalıdır.
3- Kamera ile konu (hareketli) arasındaki uzaklığın değişimi kesmeyle ilgilidir.
4- Temelde iki tür hareket vardır. Bulunulan yerde ve bir hat boyunca.
5- Bulunulan yerde yapılan hareketi bölerek kaydetmek için, kamera üçgen ilkesinin üç değişik düzenlemesi (dik açı, karşı açı, ortak görüntü ekseni) kullanılarak konumlandırılır; bir hat boyunca yapılan hareket için düzenlemelerin (beş) hepsi kullanılır.
6- Sözü edilen tüm formüller tersine de çevrilebilir; Çekim 1'den Çekim 2'ye, Çekim 2'den Çekim 1'e.
7- Aksiyon parçalarını görüntülemek için çerçeve iki ya da üç bölüme ayrılır.
8- Aksiyon her çekimde çerçevenin bir bölümünde olacak şekilde görüntülenir.

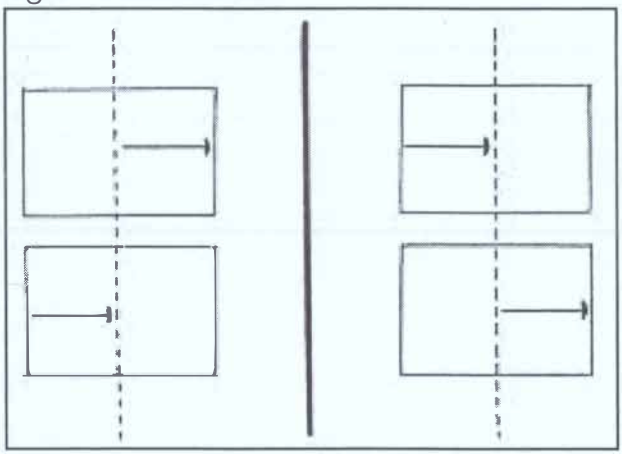
İki çekime bölünen kesintisiz bir hareketi çarpıcı bir tarzda sunabilmek için üç kuraldan sözedilebilir:

1- Hareket ister aynı yönde, ister zıt yönlerde olsun çerçevenin aynı bölümünde tekrarlanır.



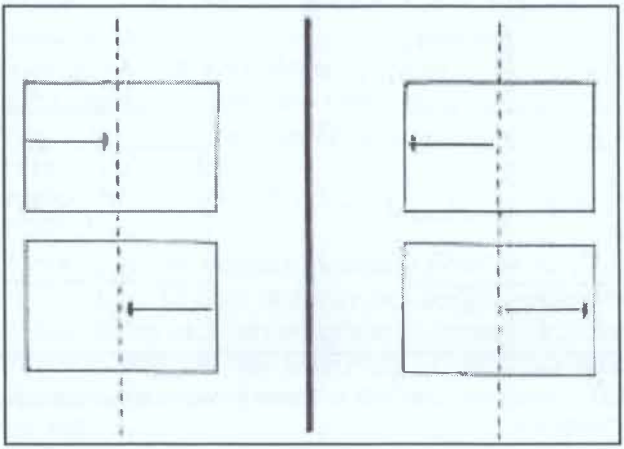
Şekil 11.61 Hareket ister aynı ister zıt yönlerde olsun çerçevenin aynı bölümünde tekrarlanır.

2- Hareket çerçevenin merkezinden başlar ve merkezinde biter ya da çerçevenin bir kenarında başlar diğer kenarında biter.



Şekil 11.62 Hareket merkezde başlar ve merkezde biter. Ya da çerçevenin bir kenarından başlar, diğer kenarında biter.

3- Hareket ya çerçevenin merkezine doğru ya da merkezden zıt yönlere doğru gelişir.



Şekil 11.63 Hareket çerçevenin merkezinde kesişir ya da merkezden uzaklaşır.

Kişisel bir öneri

Birçok yönetmen ve kurgucu aksiyondan tasarruf sağlamak amacıyla "çerçeve içi hareketi" tercih ederler. Filme çekilen hareket öylesine kurgulanır ki, ne ilk çekimde çerçeve dışına çıkılır, ne de ikinci çekimde çerçeveye girilir.

Bu film yapımcıları, çerçevenin merkezinden kenarlara doğru yapılan hareketi ya da tam tersini, konunun çerçeve dışına çıkması durumunda daha etkili ve kolay olduğunu savunurlar. Bu durumda nesnenin hizasında bir önemi yoktur. Seçilen standart değişmeden kalır.

Şimdiye kadar incelenen örneklerde ve formüllerde sözü edilen ölçüleri kullanarak bir oyuncunun, bir hayvanın ya da bir aracın kesintisiz hareketini, o hareketin kaydedildiği çekimleri hızlı, ekonomik ve dinamik geçişlerle kurgulayarak elde edebilirsiniz. Bir alternatif olarak, bir nesne görüntüye girebilir ve görüntüden çıkabilir. Bu yaklaşım izleyen bölümde tartışılacaktır.

12

ÇERÇEVEYE GİRİŞ VE ÇIKIŞ HAREKETLERİ

Bu teknikte, hareketli nesne ilk çekimde çerçeveyi tamamen ya da kısmen terk ederken, ikinci çekimde çerçeveye yeniden girer (ya da girmez). Ancak ikinci çekim için iki seçenekten söz edilebilir: Oyuncu çıktığı yerin tam zıt tarafından çerçeveye girebilir ya da ikinci çekimde çerçevenin merkezinde ya da bir tarafında olacak şekilde görüntünün içinde bulunur.

Önceki bölümün sonunda özetlenen üç temel kural, burada zorunlu bir düzeltmenin, yani hareketin uzatılmasının dışında uygulanabilir. Böylece oyuncu çerçeveye girer ya da tümüyle görüntüden çıkar.

Çerçeve dışına çıkış hareketi kullanıldığında kesme, oyuncunun çıkışından hemen sonra yapılır.

1-Kesme, oyuncu kısmen çerçeveyi terk ettiğinde yapılır.

2-Çekim, çıkış gerçekleştikten sonra bir iki kare daha tutulur.

Bu yöntemler, oyuncunun çerçeveye girişinde tersine uygulanır. Burada üçgen kamera konumlandırmasının beş değişik düzenlemesi tümüyle kullanılabilir. Dış karşı açı, iç karşı açı, dik açı, paralel kamera konumlandırması ve ortak görüntü ekseni.

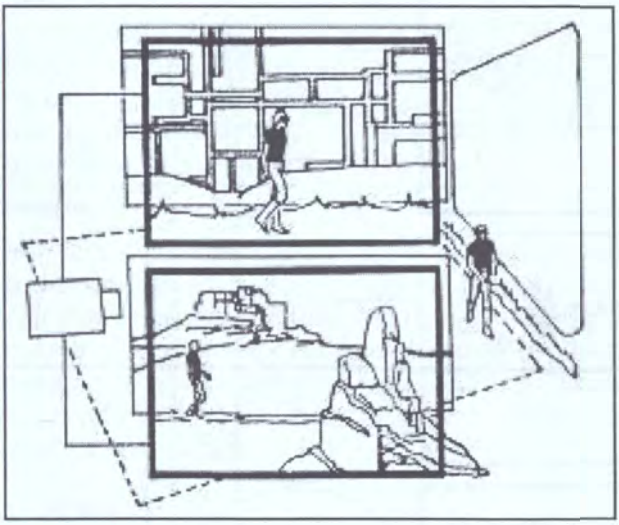
Aksiyonu iki ya da daha fazla bölüme ayırma

Eğer hareket kısa olursa, aksiyonun başlangıcını ve sonucunu göstermek için iki çekim yeterli olur. Uzun ve sürekli bir hareket için tek bir çekimin kullanılması genellikle zayıf bir çözümdür. Bunun yerine aksiyon üç ya da dört bölüme ayrılmalı ya da hareketin başlangıcı ile sonu arasına bir cut-away çekim yerleştirilmelidir. Böylece izleyicinin zihni karıştırılmadan aksiyonda kısaltma yapılmış olur.

Uzun bir hareket, özel bir anlam ya da ayrıntı içermi-

yorsa öyküyü zayıflatır. Eğer uzun bir hareketin tümünün kullanılması gerekiyorsa, kullanımını haklı çıkartacak görüntü düzenlemeleri ile çekim zenginleştirilmelidir. Bu tutum anlatımda yapay ve zorlama izlenimi yaratmasına karşın kaçınılmaz da olabilir. Çekimin birinde oyuncunun çerçeveden çıkışı, izleyen çekimde de çerçeveye girişi iki farklı mekanı çok kolay ve doğal bir şekilde birbiriyle birleştirirken, iki farklı yer arasında da inandırıcı bir geçiş sağlar.

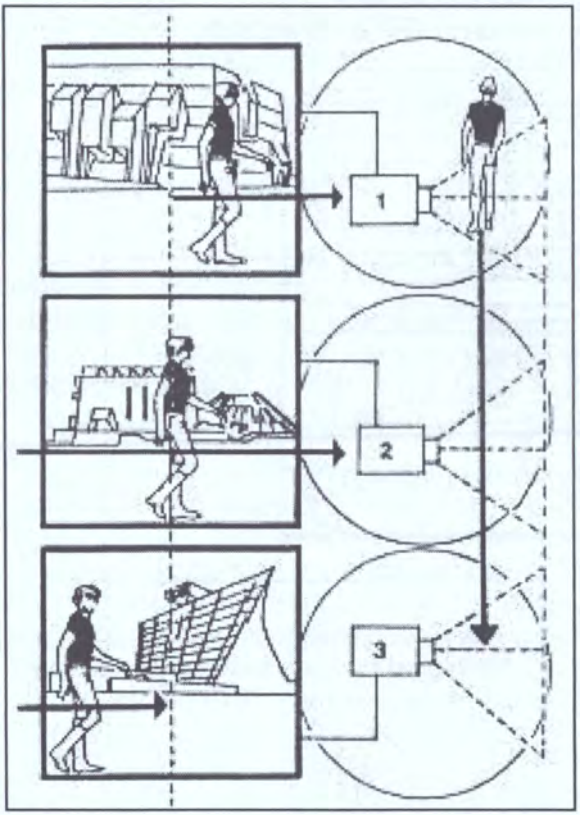
Şekil 12.1 ilk çekimde bir binanın önünde, ikinci çekimde ise bir dağın yamacında yürüyen bir kişiyi göstermektedir. Bu kişinin önünde yürüdüğü bina ile dağ arasında okyanuslar olabilir. Ancak görüntüde, oyuncunun hareketi bu iki farklı mekanın birbirine yakın olduğu izlenimini yaratır. Eğer sahne stüdyoda çekilecekse, oyuncu değiştirilen fon görüntüleri önünde hareketini yineleyecektir.



Şekil 12.1 Kameranın iki farklı mekan önünde görüntülediği oyuncunun yatay hareketi, art arda eklenen bu iki mekan arasındaki gerçek uzaklığı gizler.

Hareketin üç bölüme ayrılması

Bir yerden bir başka yere giden bir oyuncunun hareketi, birbirine paralel üç kamera konumundan görüntülenir. Her kamera konumu, kesintisiz hareketin üç farklı mekandaki gelişimini kaydeder. Oyuncu içinde bulunduğu mekandan çıkar, bir başka mekanda yoluna devam eder ve sonunda varacağı yere ulaşır. Şekil 12.2 bu uygulamayı, oyuncunun hareket yönüne paralel bir çizgi üzerine yerleştirilmiş üç kamera konumundan nasıl görüntüleneceğini açıklayan basit bir örneği göstermektedir. Böylece, tüm kamera konumları oyuncuyu ayrı uzaklıktan görüntüleme olanağına sahip olurlar.



Şekil 12.2 Üç paralel kamera konumundan görüntülenen yatay hareket. Çekimlerin tümü boy çekimidir.

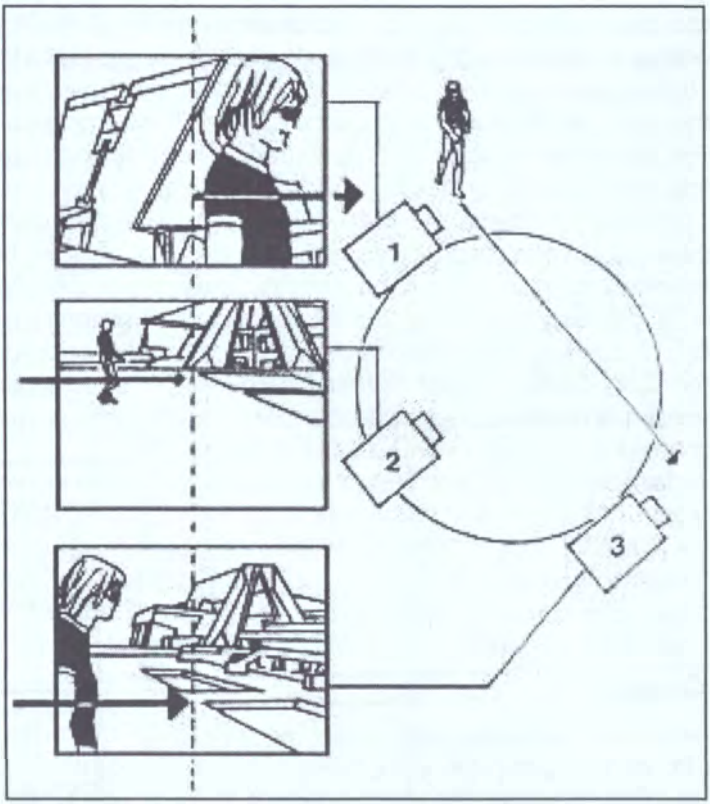
İlk çekimde, hareket sadece çerçevenin bir yarı alanında oluşmaktadır. Oyuncu hareketine merkezden başlamakta ve yana doğru ilerleyerek görüntüden çıkmaktadır. İkinci çekimde oyuncu karşı kenardan görüntüye girer, kameraya profil durumda çerçeveyi enlemesine katederek diğer kenardan görüntüyü terk eder. Üçüncü çekimde oyuncu yine kenardan görüntüye girer ve çerçevenin merkezinde durur. Böylece, iki yarı çerçeve alanında yapılan hareketin arasına yerleştirilen tam çerçevelik bir hareketle, yolun tümünün katedildiği izlenimi yaratılır. Bunun bir diğer uygulama biçimi ise, oyuncu ile kamera arasındaki uzaklığın değiştirilmesidir. En çarpıcı etki ortadaki kameranın geriye doğru hareket ettirilmesi ile elde edilir. Böylece kameraların üçgen konumlandırılma formu oluşur. Kameraların tümünün yönü de ileriye doğrudur.

Uçlardaki kamera konumları, oyuncunun ayrılışını ve varışını görüntülerken, ortadaki kamera;

1- Ayrılma ile varış noktası arasındaki orta alanı,
2- Ayrılma ya da varış noktası ile birlikte ara alanı,
3- Tüm alanı, yani ayrılma, ara ve varış alanlarını birlikte görüntüler (çerçeve iki ya da üç bölüme ayrılabilir).

Örnek A

Şekil 12.3, yukarıda sözü edilen ilk olasılığı göstermektedir. İlk ve son çekimler, yani hareketin başlangıcını ve sonunu gösteren çekimler yakın çekimdir. Bunların arasındaki çekim boy çekimidir. Bu çekimde, oyuncunun çerçevenin bir kenarından görüntüye girdiği ve çerçevenin merkezine doğru yürüdüğü görülür. Oyuncu ile varış noktası çerçevenin zıt bölümlerindedir.



Şekil 12.3 Ortadaki kameranın konumu oldukça geriye yerleştirilerek, genel çekimde oyuncunun varacağı yer o daha ulaşmadan gösterilmiş olur.

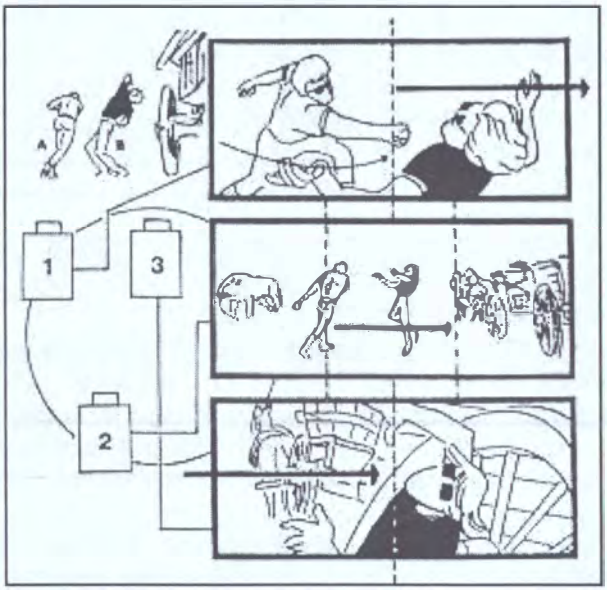
Ele alınan örnekte, son iki çekimde hareket çerçevenin aynı yarı alanında yinelenir. Çekimlerin kurgusu oldukça basittir. İlk çekimde oyuncu görüntüden çıkar çıkmaz, ikinci çekime, karşı kenardan çerçeveye girişini ve merkeze doğru yürüyüşünü gösteren çekime kesme yapılır. Merkeze ulaştığında ise üçüncü çekime kesme yapılır. Oyuncu yine görüntüye girer ve durur.

Yakın çekim-boy çekim-yakın çekim üçlüsünden oluşan bu birliktelik, oyuncunun çekimden çekime alan değiştirdiğini açıklıkla gösterir. Aradaki çekim ise bir tür yeniden tanıtım çekimi olarak (çoğunlukla bu amaç için kullanılır) iş görür. Bu çekimde, oyuncunun yöneldiği diğer alan ya da her iki alan birlikte görünür.

Örnek B

Birbirine bitişik iki mekan aynı çekim içinde gösterilmek istendiğinde, çerçeve üç bölüme ayrılır ve mekanlar sol ve sağ bölüme yerleştirilirken ortadaki bölüm ana oyuncunun aksiyonu için ayrılır.

Böyle bir durumda hareket sadece çerçevenin merkezinde gerçekleşir (Şekil 12.4).



Şekil 12.4 Bu örnekte, ortadaki çekim set içindeki iki alanı göstermekte ve bu iki alan arasındaki yer seyirci için tüm mekanın yeniden tanıtımını yapmaktadır. Çekim 1 ve 3 ayrılma ve varış noktalarını sırayla kaydeder.

Çekimler şöyle kurgulanır:

Çekim 1 Yakın çekim. Oyuncu A, B'nin çenesine bir yumruk vurarak onu çerçevenin sağından görüntünün dışına çıkarır.

Çekim 2 Boy çekim. A solda durmaktadır. B çerçevenin merkezinde geriye doğru sendeler. Sağda bir at arabası vardır.

Çekim 3 Yakın çekim. B soldan görüntüye girer, sendeleyerek geriye doğru gider ve at arabasının tekerleğinin üzerine sert bir şekilde yıkılır.

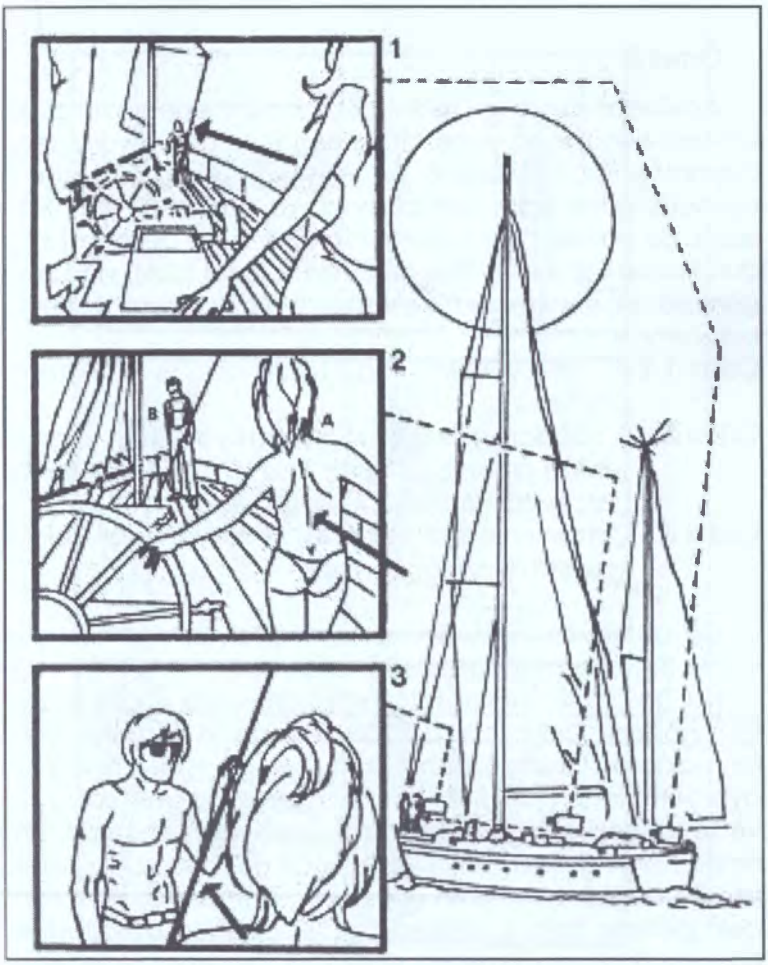
Birinci ve üçüncü çekimlerdeki şiddet, uzak çekime yapılan ani bir kesme ile vurgulanır.

Örnek C

Önceki örneklerde, kamera konumlarının üçü de oyuncunun gidiş yönüne paraleldi. Ancak onunla bir çizgi oluşturacak şekilde de yerleştirilebilir. Bu durumda, tüm bakış açıları ortak görüntü eksenindedir ve hareket bölümlere ayrılarak yürüyen ya da koşan oyuncunun arkasından ileriye doğru hareket edilir.

Daha farklı bir yöntem, çerçeve içi hareketle çerçeveye giriş hareketinin birlikte kullanılması sonucu elde edilir. Şekil 12.5'te gösterildiği gibi.

İlk kamera konumu yelkenlinin arka tarafındadır ve burun kısmına doğru bakmaktadır. Ön plandaki A, arka planda duran B'ye doğru yürümeye başlar. Yarı yola geldiğinde, bir önceki çekimin bakış yönü ve aynı görüntü ekseni üzerinde olan ikinci çekime kesme yapılır. A sağdan çerçeveye girer ve B'ye doğru yürümeye devam eder. A geriye kalan yolun yine yarısına geldiğinde üçüncü çekime kesme yapılır. A sağ tarafta kameraya yakın bir yerden yürümesine devam ederek B'nin yanına gelir.



Şekil 12.5 Burada görülen örnekte, her üç kamera konumu da oyuncunun yürüyüş yolu üzerindedir. Oyuncu varış yerine doğru ilerledikçe kamera konumları da ileriye doğru hareket eder.

Örnek D

Açıklanan örnekte (Şekil 12.5), hareket eden oyuncu ilk kamera konumuna yakın bir yerden B'ye doğru yürümeye başlamıştı. Daha değişik bir yaklaşım, varış noktasını B oyuncusundan daha ileri bir noktaya götürerek elde edilebilir. Bu hareket hem kesintisiz olabilir hem de ortada bir duraklama yapılabilir. İzleyen örnekte (Şekil 12.6), yine aynı görüntü ekseni üzerine yerleştirilmiş üç kamera konumu kullanılmıştır.

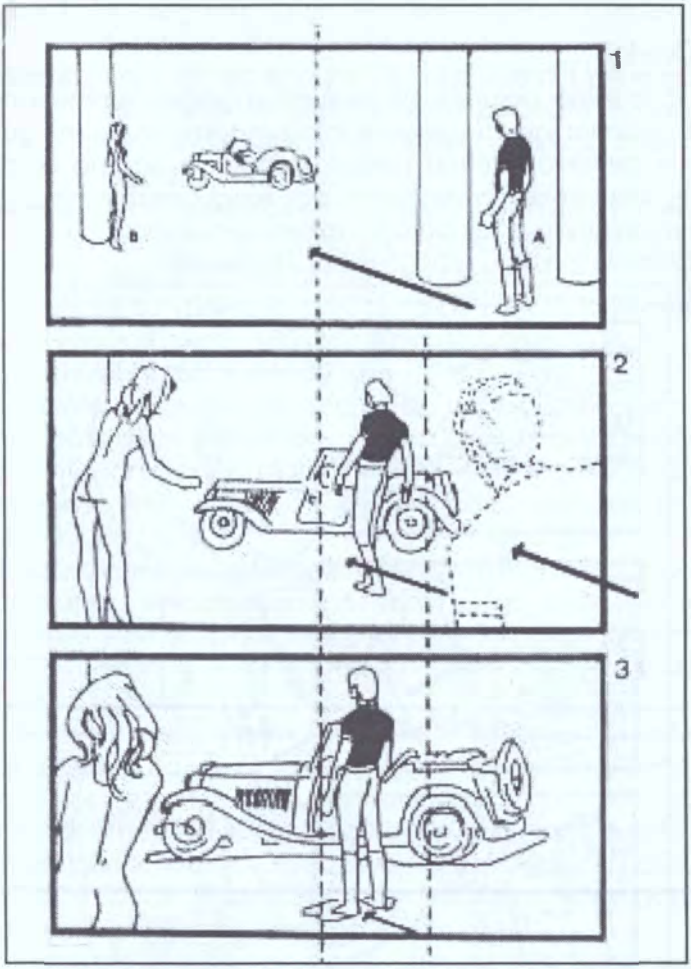
Çekim 1 A çerçevenin sağ tarafında yürümektedir. Kesme...

Çekim 2 A sağdan girer ve sırtı kameraya dönük olacak şekilde ön planda durur. Kısa bir süre sonra ileriye çerçevenin merkezine doğru yürür.

Çekim 3 Çerçevenin merkezindeki A ileriye doğru bir iki adım attıktan sonra durur.

Ele alınan örnekte, oyuncuların ortak bir ilgi noktaları vardır. Bu, arka planda bulunan arabadır.

Her üç çekim, mekansal olarak kameraya doğru bir gelişim gösterir. Çekimlerin birleştirilmesinde iki yöntem uygulanmaktadır. Çekim 1'den çekim 2'ye geçişte çerçevenin aynı yarı alanı tekrar kullanılır. Oyuncu ilk çekimin sonunda ve ikinci çekimin başlangıcında çerçevenin sağ yarı alanında hareket eder. İkinci ve üçüncü çekimleri birleştirmek için ise değişik bir çözüm uygulanır. Çerçevenin merkezindeki aksiyon tam o noktada diğer çekimle uyumlaştırılır. Oyuncu B, tüm çekimlerde statik kalır ve çekim ölçeklerine bağlı olarak yaklaştığı görülür. Böylece, bu oyuncuyu ilk çekimde genel, ikincide orta ve üçüncüde ön planda yakın çekim ölçeğinde görürüz.

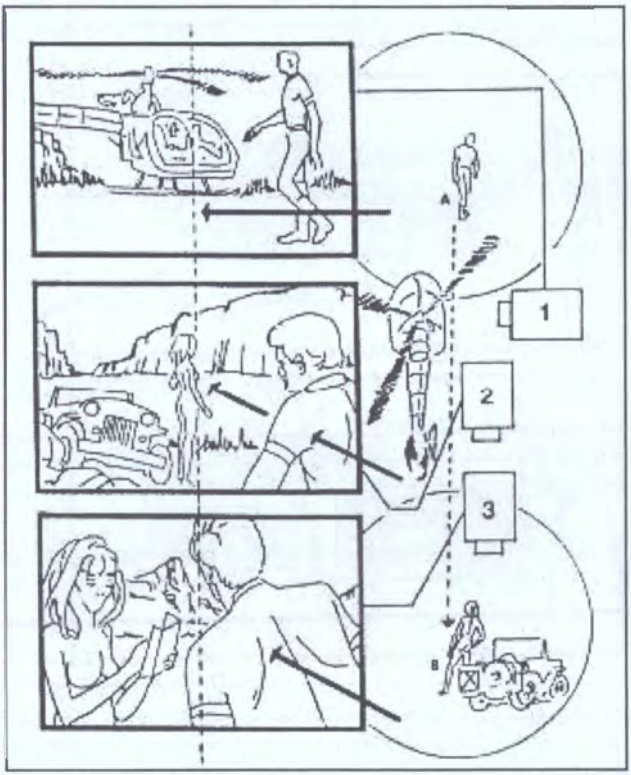


Şekil 12.6 Kamera konumlarının hareket çizgisi üzerinde belirlendiği bir başka örnek. Burada, hareketli oyuncu statik oyuncunun daha ilerisine, arka planda bir noktaya yürür. Çerçevenin sol tarafındaki B oyuncusu, hep statik kalır ancak çekim değiştikçe boyutunda büyüme olur.

Örnek E

Üç çekime bölünen bir aksiyonun görüntülenmesinde, tüm çekimler için çerçeve alanlarının tekrar kullanımı gündeme getirilebilir. Bunu gerçekleştirmek amacıyla ilk çekimle ikinci çekim arasında dik açı, ikinci çekim ile üçüncü çekim arasında ortak görüntü ekseni uygulanır.

Çekimlerin kurgu sırası (Şekil 12.7) şöyledir:



Şekil 12.7 Bu örnekte, A'nın hareketinin görüntülenmesinde her üç çekimde de çerçevenin aynı bölümü kullanılmıştır. Birinci ve ikinci çekimler arasında uygulanan dik açı düzenlemesi ile ikinci ve üçüncü çekimler arasında uygulanan ortak görüntü ekseni, hareketin aynı bölümde tekrar edilmesine olanak sağlar.

Çekim 1 A sağdan girer ve enlemesine çerçevenin merkezine doğru yürür. Kesme...

Çekim 2 Karşı dik açı konumu. B arka planda solda görülür. A sağdan girer ve merkeze doğru diyagonal bir yönde ilerleyerek bizden uzaklaşır. B'nin yanındayken kesme...

Çekim 3 B'nin yakın çekimi. Önceki çekimle aynı eksen üzerinde. B çerçevenin sol tarafındadır. A sağdan girer ve B'nin karşısında durur.

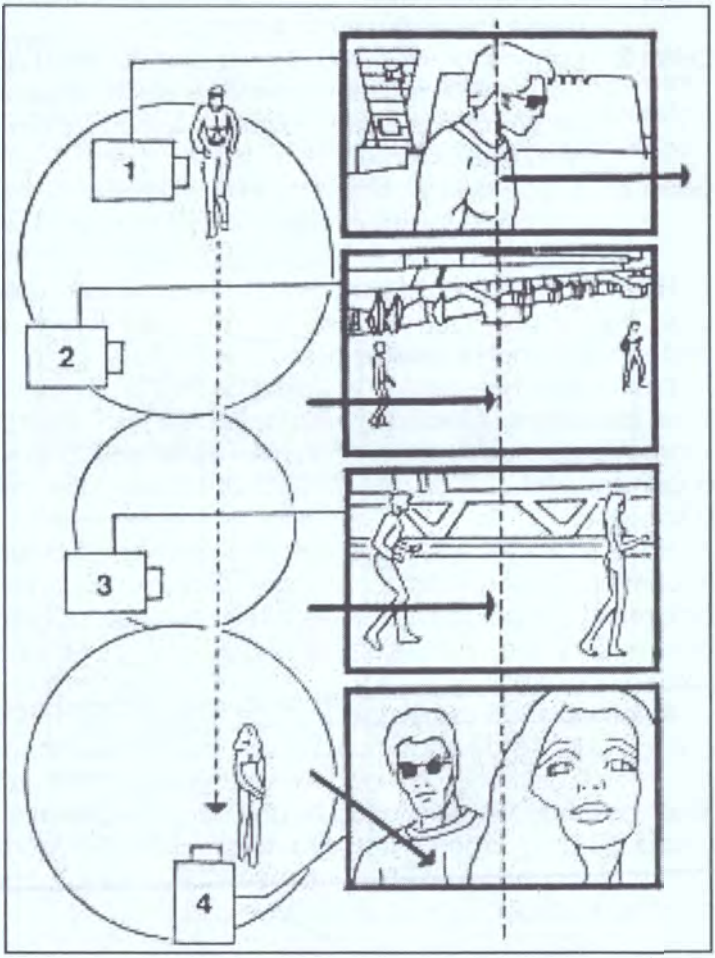
Hareketi bu yöntemle parçalara bölerek iki farklı mekan sanki yan yanaymış gibi gösterilir. Yaratılan illüzyon perdede mükemmel bir şekilde işler.

Kesintisiz bir hareketin dört ya da beşten daha fazla kesime bölünmesi, rahatsızlık yaratabileceği gibi amaçtan sapmaya da neden olabilir. Ancak uzaklık çok büyük olduğunda, şekil 12.8'de de görülebileceği gibi dört çekim kullanılabilir.

Hareket son üç çekimde çerçevenin aynı bölümünde tutulmuştur. Ancak amaç, seyirciyi sıkacak ve öykünün gelişimini yavaşlatacak olan hareketin tümünü göstermeden, oyuncunun o yolu katettiğini anlatabilecek bir kurgu yöntemi bulmaktır.

Bu amacı elde etmek için sadece üç çekim yeterli olacaktır. Şekil 12.8'de sadece 1, 2 ve 4. çekimleri kullanacağız. Birinci çekimde, oyuncu bulunduğu yeri terk eder. İkinci çekimde (oldukça küçük görünür), çerçevenin sağında görülen diğer oyuncuya doğru ilerlediği görülür. Çekim 4, önce bekleyen oyuncuyu birkaç kare gösterir, daha sonra diğer oyuncu çerçeveye girer.

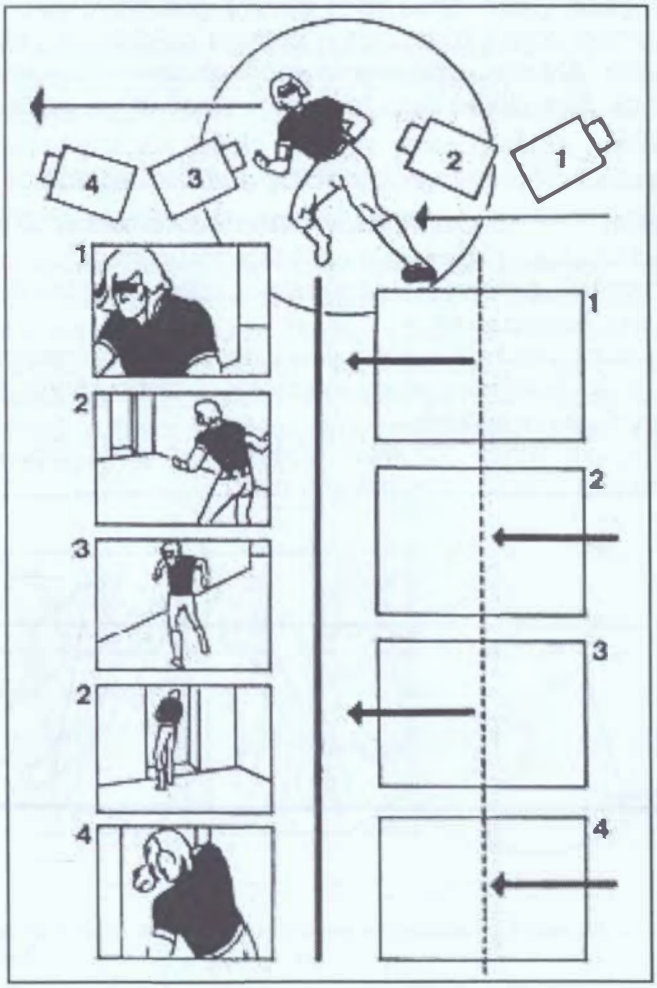
Hareketli oyuncunun yanına gelmesinden önce, bekleyen oyuncunun görüntüde yalnız kaldığı süre katedilen mesafe hakkında bir fikir verebilir. Zamanda kısaltma yapmak, genellikle bu yöntem kullanıldığı zaman gerçekleştirilir. Yinelemeli yapıya sahip bir hareket (yürüme ya da koşma gibi), amaç bir oyuncunun bir yerden bir başka yere gitmesi olduğunda çok az dramatik değer içerir.



Şekil 12.8 Oyuncunun uzun hareketinin bölümlere ayrılması, hareket için çerçevenin aynı bölümünün tekrar tekrar kullanılması son üç çekimde gerçekleştirilir.

Hızlı ya da şiddetli bir hareket dört ya da beş parçaya bölünerek, hareketin doğasında varolan şiddet görsel

olarak daha da güçlendirilir. Şekil 12.9'da görülen örnekte karşı açılar kullanılmıştır.



Şekil 12.9 Oyuncunun hareketindeki şiddet duygusunu güçlendirmek için hareket bölümlere ayrılır.

Çekim 1'de (yakın çekim), A ansızın ileri atılarak görüntüden çıkar. Çekim 2'de (boy çekim) görüntüye girer ve arka plana doğru koşar. Yolun yarısına geldiğinde çekim 3'e kesilir. Oyuncu çerçevenin merkezinde ve boy çekimindedir. Bize doğru hızla koşmasını sürdürür ve görüntüden çıkar.

Hareketin tamamlanmasında üç çözüm önerilebilir:

1- Çekim 2'ye dönülerek (boy çekim), oyuncunun bir kapıya ulaştığı ve kapıyı yumrukladığı gösterilebilir.
2- Dördüncü çekimde (yakın çekim), oyuncu görüntüye girerek kapıya ulaşır.
3- Her iki çözüm birlikte kullanılarak hareket tamamlanabilir. İlk üç çekimden sonra, önce ikinci, daha sonra dördüncü çekim kullanılır.

Birinci ve ikinci çözümler dört bölüm içerir. Üçüncü yaklaşım ise hareketi beş bölüme ayırır.

13

OYUNCU A, OYUNCU B'YE DOĞRU YÜRÜR

Bir diğer oyuncu ya da oyuncu grubuna doğru yaklaşan bir oyuncu için görüntü içinde yer değiştirme olasılıkları sayılamayacak denli çoktur. Aşağıda incelenen örnekler, sadece gözden geçirilmesinde yarar görülen temel durumlar için geliştirilen uygulamalardır.

Tek bir noktaya yaklaşma hareketi

Hareketli oyuncu her iki çekimde de kameraya doğru yürür. Ancak, ilk çekimde hareketini çerçevenin sağ yarısında, sağdan merkeze doğru, ikinci çekimde ise çerçevenin sol yarısında soldan merkeze doğru gerçekleştirir. Oyuncu her iki çekimde, sırayla çerçevenin sağ ve sol bölümlerini kullanarak çerçevenin merkezine doğru kesişen bir yaklaşma hareketi yapar.



Şekil 13.0 Statik oyuncuya doğru yapılan yaklaşma hareketinde yürüyüş yönleri.

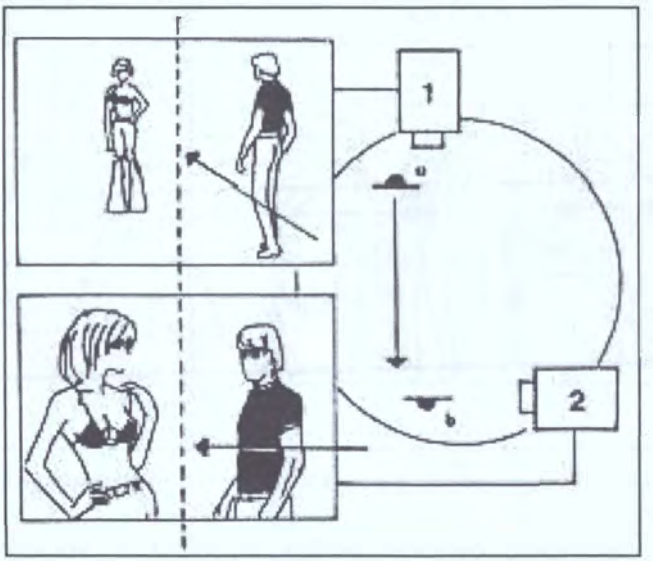
İlk çekimdeki aynanın varlığı, oyuncunun yaklaşma hareketindeki kesişen yönlerin izlenmesine olanak sağlar.

Statik oyuncu ise, her iki çekimde çerçevenin aynı bölümünde görülür.

Pek alışık olunmayan görsel düzenlemelere olanak sağlamaları nedeniyle bir ya da birden fazla ayna kullanımı yönetmenleri her zaman cezbetmiştir.

Dik açı kamera konumları

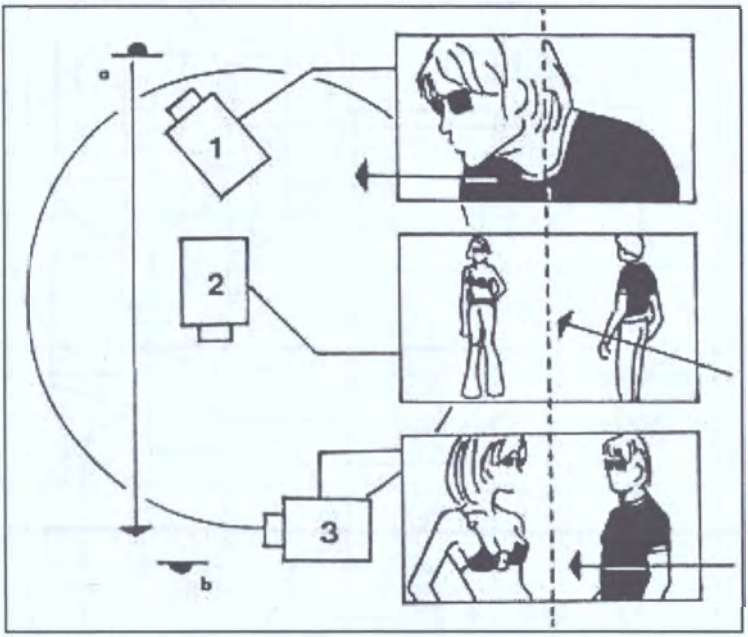
İki temel kamera konumu dik açı ilişkisinde olduğunda, en basit uygulama şekil 13.1'de görüldüğü gibidir. İlk çekimde sırtı kameraya dönük olan A, bizden uzaklaşarak B'ye doğru yürür. İlk çekim, boy çekimdir. Hareketin üçte ikisi bu bakış açısından görüntülenir. Sonra çekim 2'ye, bel çekimine kesme yapılır. Bu çekimde, A görüntüye girer ve B'nin karşısında durur. B ayakta olabileceği gibi, oturuyor ya da yatıyor olabilir.



Şekil 13.1 Oyunculardan birinin bir diğerine doğru yürüdüğü kısa mesafeli hareketlerde sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri. Kameralar dik açı konumundadır.

Her iki çekimde kamera ile oyuncu arasındaki farklı uzaklıklar (boy çekimden yakın ya da bel çekime) anlatıma görsel bir çeşitlilik sağlar. A, her zaman çerçevenin aynı bölümünde hareket eder. Hareket yönünü sağdan sola doğru göstermiş olmamıza karşın, izleyen tüm örneklerde görülebileceği gibi karşıt yönde gelişen hareketler de aynı yöntemde ele alınır.

Yukarıda ele alınan örneğe bir katkı ya da seçenek olarak, ilk çekimde hareketin başlangıcını karşı açıdan yapılan bir yakın çekimle verebiliriz (Şekil 13.2).

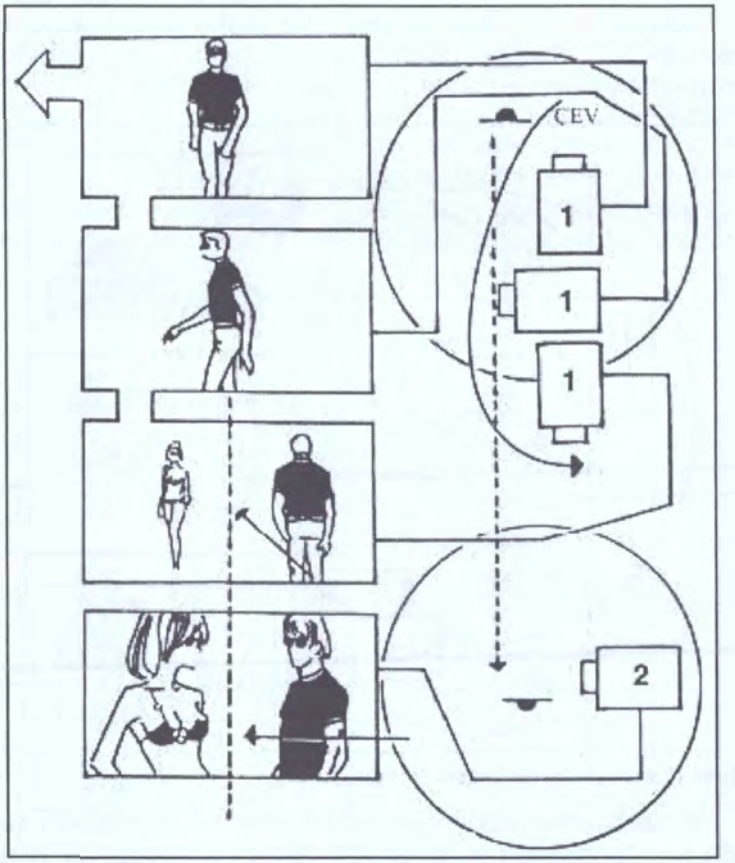


Şekil 13.2 İlk çekim bir önceki örneğin daha geliştirilmişidir.

A hareketine yakın çekimde başlar (1), hareketini sürdürerek çerçeveden çıkar (2) ve boy çekime (2) girer,

sonra da hareketini bel çekime (3) girerek tamamlar. Aşağıdaki örneklerden bazıları da yakın çekimle başlar.

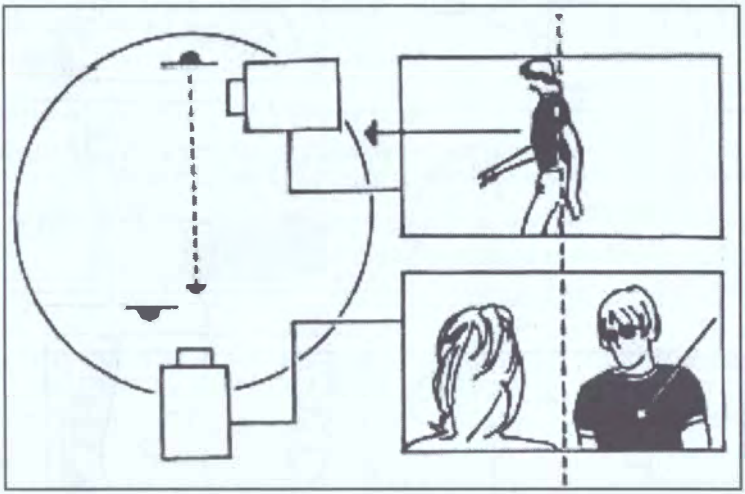
Bir başka uygulama biçimi de, ilk çekimde yatay çevrinme yapmak olabilir. Oyuncu, ilk kamera konumundan gerçekleştirilen çevrinmenin dairesel hareketine teğet düz bir yol üzerinde yürür (Şekil 13.3).



Şekil 13.3 İlk çekimde çevrinme yapılır. Bu uygulama şekil 13.1'de gösterilen temel yöntemin değişik bir türüdür.

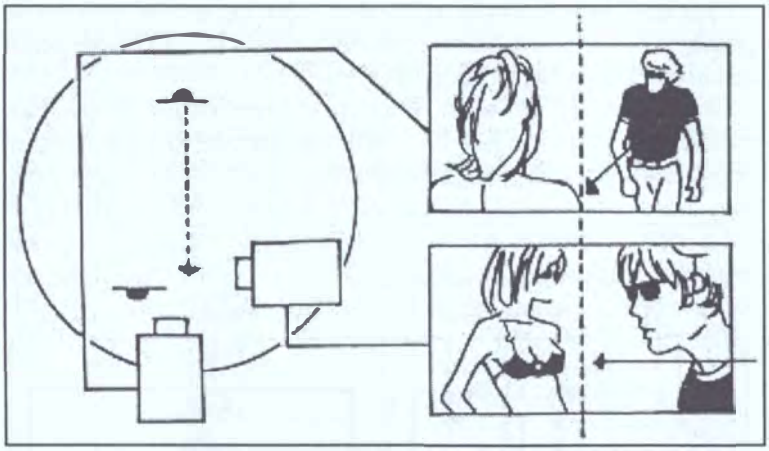
Şekilde, ilk çekimde kullanılan 180 derecelik çevrinme görülmektedir. Bu çekim, şekil 13.2'de ilk iki çekimde yapılan işi tek başına gerçekleştirir.

İncelenen ilk örnekte, kısmen izleyen diğer iki uygulamada, oyuncu hareketine sırtı kameraya dönük başlar, profil duruma ulaştığında da bitirir. Şekil 13.4'te, oyuncunun hareketine profil durumda başlaması ve yüzü kameraya dönük olarak hareketini bitirebilmesi için dik açı kamera düzenlemesi uygulanır. Oyuncu, ikinci çekimde görüntüye çerçevenin her iki tarafından da girebilir.



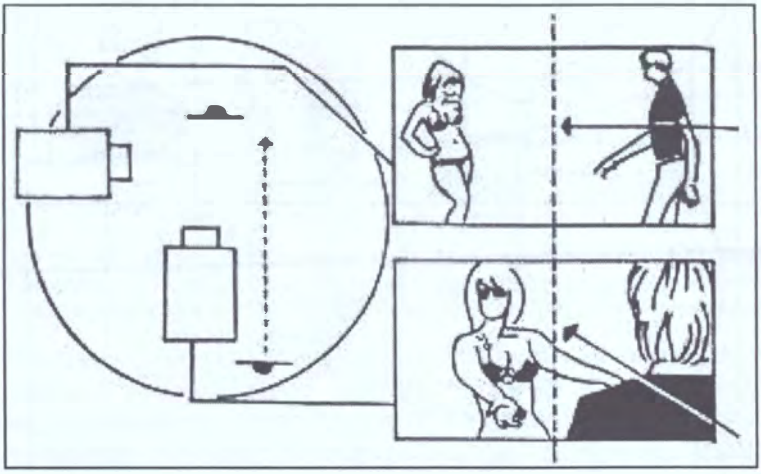
Şekil 13.4 Temel yöntemin bu değişik uygulama biçiminde, dik açı kamera konumlarının kullanılmasıyla hareketli oyuncu, önceki örneklerden farklı olarak ikinci çekimde yüzü kameraya dönük olarak görüntüye girer.

Bir diğer olasılık, önceki örneklerde incelenen uygulamaların tersine çevrilmesi ile elde edilir. Hareketli oyuncu, ilk çekimde doğrudan kameraya doğru yürür. İkinci çekimde de yandan görüntüye girerek hareketini tamamlar (Şekil 13.5).



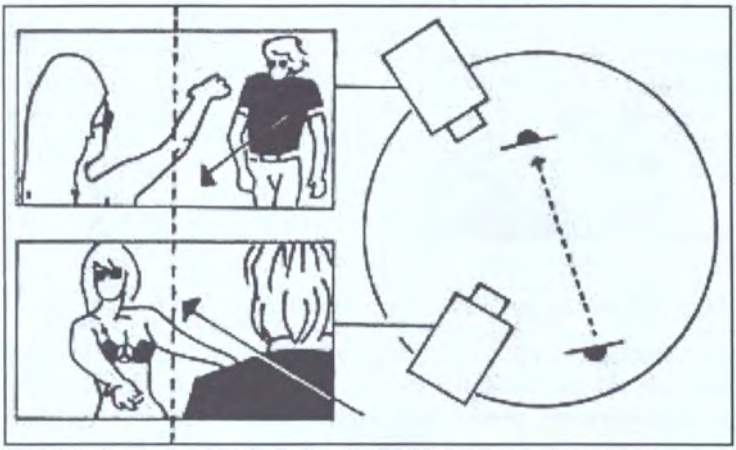
Şekil 13.5 Temel yöntemin bu değişik yaklaşımında, durağan oyuncu her iki çekimde de ön planda tutularak eksen bir kişi olarak kullanılır.

Şekil 13.6'da, oyuncunun hareketi ilk çekimde yandan, ikinci çekimde arkadan gösterilmektedir.



Şekil 13.6 Bu uygulamada, kamera konumları şekil 13.5'teki kamera konumlarını tamamlayıcı biçimdedir.

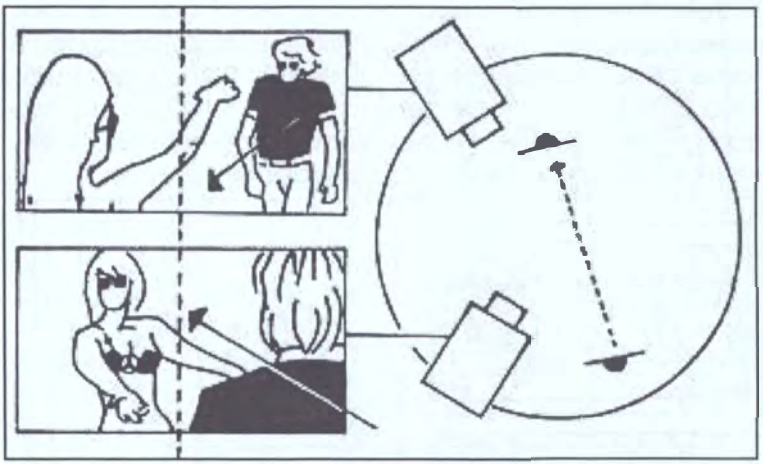
Şekil 13.7'de gösterilen örnekte, ikinci çekimde çevrinme hareketinin yapıldığı görülmektedir. İlk çekimde, A kameradan uzaklaşarak arka plandaki B'ye doğru yürür. İkinci çekimde ise, A çerçevenin ortasındadır (ya da sağdan çerçeveye girer) ve kısa bir çevrinme hareketi ile izlenerek B'nin yanına gelip durduğu gösterilir.



Şekil 13.7 Bu örnekte, temel yöntemde yapılan değişiklik ikinci çekimde görülmektedir. Kamera bu çekimde çevrinme yapar.

Karşı kamera konumları

Şekil 13.8, oyuncuların hareketinin görüntülenmesinde kullanılan karşı açı uygulamaları içinde en basit olanıdır.



Şekil 13.8 Dış karşı açı uygulamasına basit bir örnek.

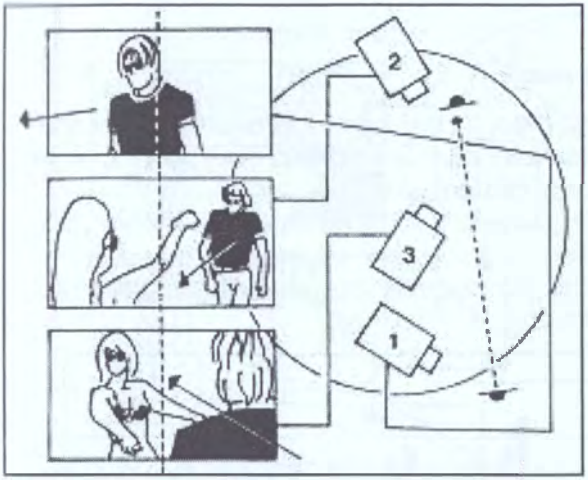
İlk çekimde oyuncu kameraya doğru yürür, ikinci çekimde ise sırtı bize dönük olarak görüntüye girer. Bu yöntemi uygulayarak, şekil 13.9'da da gösterildiği gibi, hareketin başlangıcını görüntülemek amacıyla yakın çekim kullanabiliriz.

Şimdiye kadar oyuncuların ikisi de her iki çekimde gösterilmiştir. İç karşı açı kullanarak hareketli oyuncunun katettiği yolu da görüntüleyebiliriz.

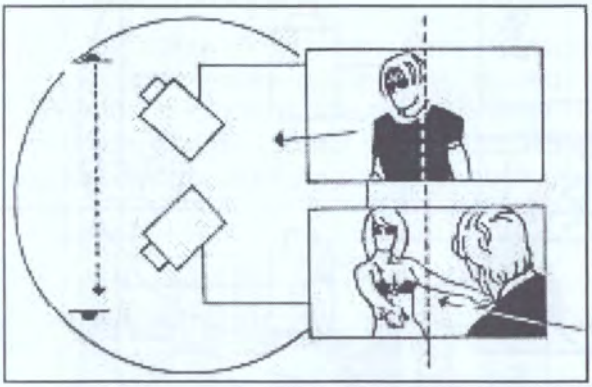
Bu değişik yaklaşım, daha önce diğer yöntemlerin başında hareketin başlangıcını göstermek amacıyla kullanılmıştı. Ancak, bu yaklaşımın tek başına kullanılacak bir yeterliliğe sahip olduğunu da belirtmek gerekir. Şekil 13.10'da gösterilen örnekte, her iki çekimde de kamera ile konu arasındaki uzaklık aynıdır, ancak bu değişebilir.

Paralel kamera konumları

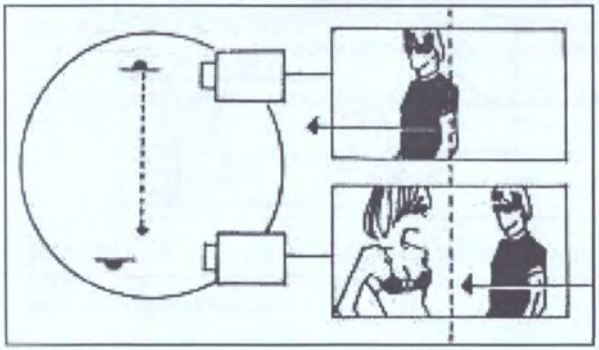
Paralel kamera konumları, daha önce çerçeveyi boydan boya kateden oyuncunun hareketinin kaydedilmesinde kapsamlı olarak incelendiğinden burada sadece tek ve basit bir örnek vermekle yetinilecektir (Şekil 13.11).



Şekil 13.9
İlk çekim, bir önceki örnekte uygulanan dış karşı açı kamera düzenlemesine eklenmiş bir çekimdir.



Şekil 13.10
Bu uygulamada, hareket eden oyuncunun görüntülenmesinde bir çift iç karşı açı kamera konumu kullanılmıştır.

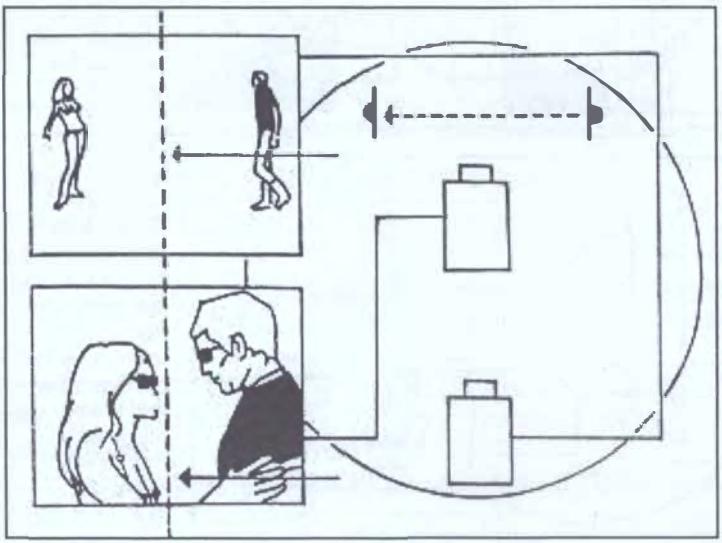


Şekil 13.11
Arkadaşına doğru yürüyen oyuncunun hareketinin kaydedilmesinde paralel kamera düzenlenmesinin kullanılışı.

Ortak görüntü ekseni

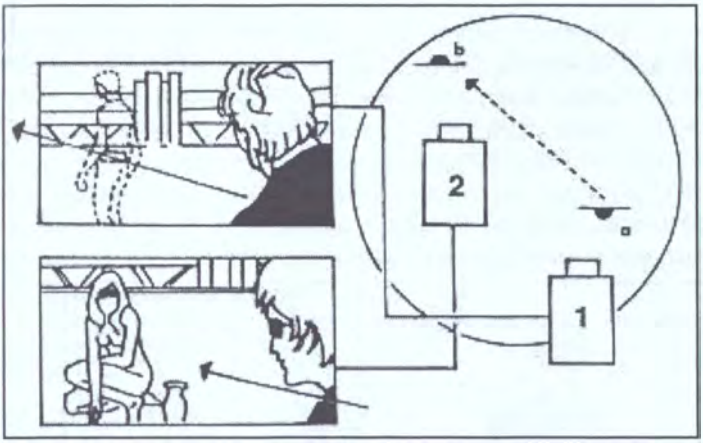
Ortak görüntü eksenindeki kamera konumları irdelenecek örneklerin temelini oluşturmaktadır. Şekil 13.12 çok sık kullanılan bir örneği göstermektedir.

Şekil 13.12'de gösterilen yöntem, ulaşılmak istenen görsel anlatımı sağlamada son derece sade ve uygulanması da o denli basittir. Bu nedenle çok sık kullanıldığını söylemeye gerek yoktur.



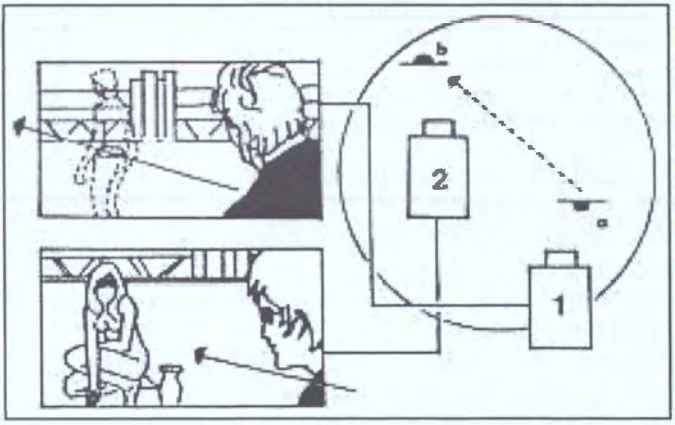
Şekil 13.12 Burada, her iki kamera konumu için ortak görüntü ekseni kullanılarak oyuncuların hareketi görüntülenmektedir.

Burada (şekil 13.13), hareket çizgisi, aksiyon çizgisine paraleldir.



Şekil 13.13 Nötr yöndeki bir hareketin ortak görüntü eksenindeki kamera konumlarından görüntülenmesi.

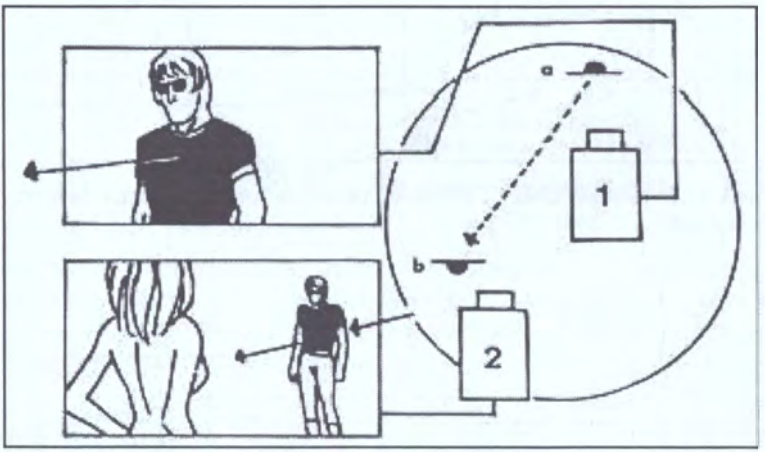
Sözü edilen örneklerde, A'nın hareketlerinin görüntülendiği çekimlerde,varış noktası (oyuncu B) her zaman görüntünün içindedir. İzleyen örneklerde ise sadece ikinci çekimde görünür. Bunun nedeni, hareketin görüntü alanı içinde diyagonal bir yol çizmiş olmasıdır (Şekil 13.14).



Şekil 13.14 İlk çekimde, A eğri bir yol izleyerek kameradan uzaklaşır ve soldan çıkar. İkinci çekimde sırtı kameraya dönük olarak görüntüye girer ve B'nin karşısında durur.

İlk çekimde, oyuncu A eğimli bir yol izleyerek kameradan uzaklaşır ve soldan görüntüden çıkar. İkinci çekimde, sağdan çerçeveye girer ve B'nin karşısında durur. A her iki çekimde de arkadan görünür.

Bu örnekte, bir önceki örnekte incelenen durum tam tersine çevrilmiştir. Hareketli oyuncunun yüzü her iki çekimde de kameraya dönüktür (Şekil 13.15).



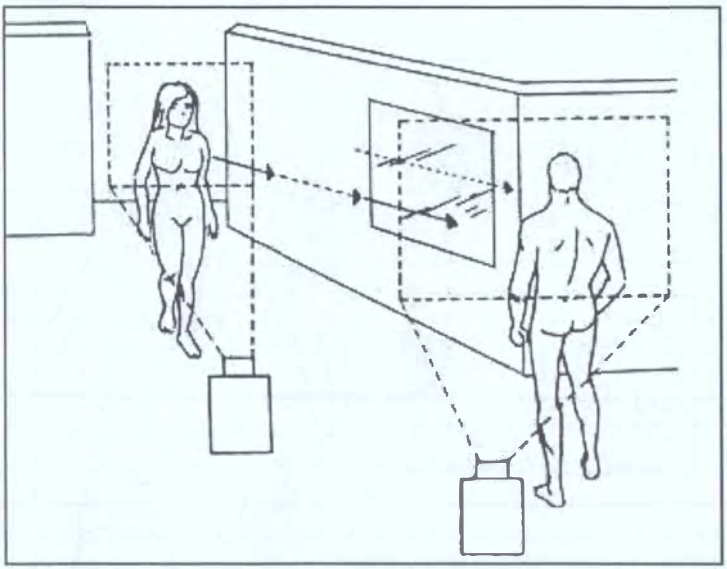
Şekil 13.15 Bu ve bundan önceki örnek arasındaki tek fark, hareketli oyuncunun bu örnekte yüzünün kameraya dönük olmasıdır. Önceki örnekte oyuncu sırtı kameraya dönük olarak yürür.

İlk çekimde, A diyagonal bir yol izleyerek kameraya doğru yaklaşır ve soldan görüntüden çıkar. İkinci çekim için iki seçenek sözkonusudur. Her iki seçenekte de B ön planda yer alır. A ise, ya çerçevenin sağ bölümünden bize doğru yürür ya da sağdan görüntüye girerek ön plana doğru yürür.

İlk çekimde, görünmeyen bir varış noktasına doğru yapılan yaklaşma hareketi yönetmenlerce çok sık kullanılan uygulamalardan biridir. Yaklaşma hareketi, uzaklaşma hareketine göre çok daha dinamik bir aksiyondur.

İkinci çekimde arka plana bir ayna yerleştirilir. Ayna A'nın görüntüden çıktığı yana doğru açılandırılır. Bu yöntemle, ikinci çekimde önce oyuncunun soldan görüntüye (aynadan) girişini görürüz. Oyuncu aynada sağdan görüntüden çıkarken, bu kez soldan görüntüye oyuncunun gerçek figürünün girdiği ve B'nin karşısında durduğu görülür.

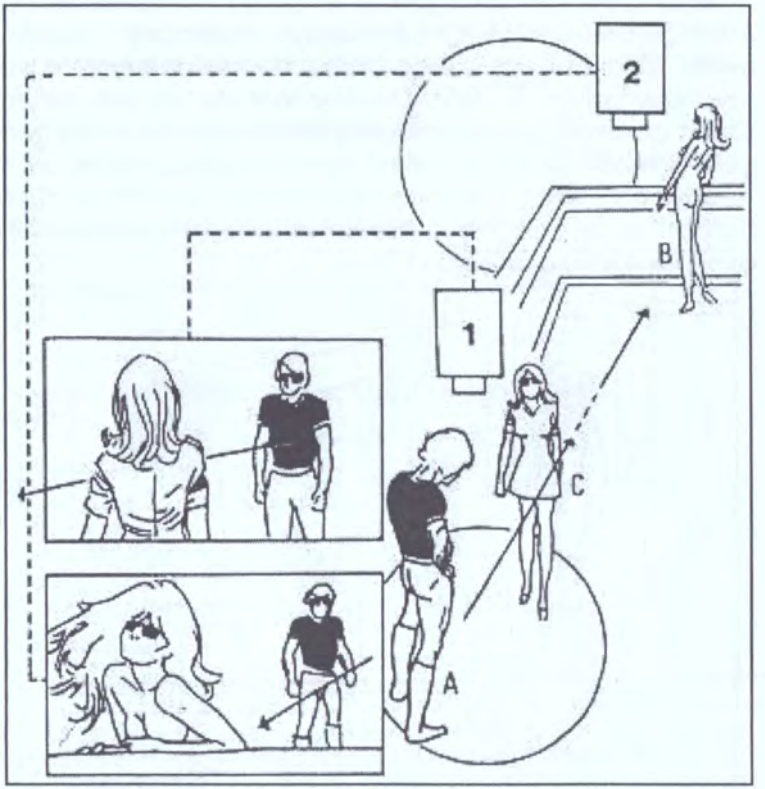
Böylece, ikinci çekimde oyuncunun görüntüye giriş hareketi iki kez görülür. Oyuncunun girişi çerçevenin hep aynı bölümüne olur (Şekil I3.15-A).



Şekil 13.15-A İkinci çekimde bir aynanın kullanılmasıyla hareketli oyuncunun görüntüye girişi iki kez tekrarlanır.

Bir başka yerde de söz edildiği gibi, ayna kullanımı hareketin tekrarlanmasına neden olur. Bu ise görsel açıdan çok çarpıcı ve olağan dışıdır.

Aynı yöntem, C'nin yanından ayrılarak, ikinci çekimde B'nin yanına gelen A'nın hareketini görüntülemek amacıyla da kullanılabilir (Şekil 13.16).



Şekil 13.16 Bu yaklaşımda duran iki oyuncu vardır. Hareketli oyuncu iki çekimde birinden diğerine doğru ilerler.

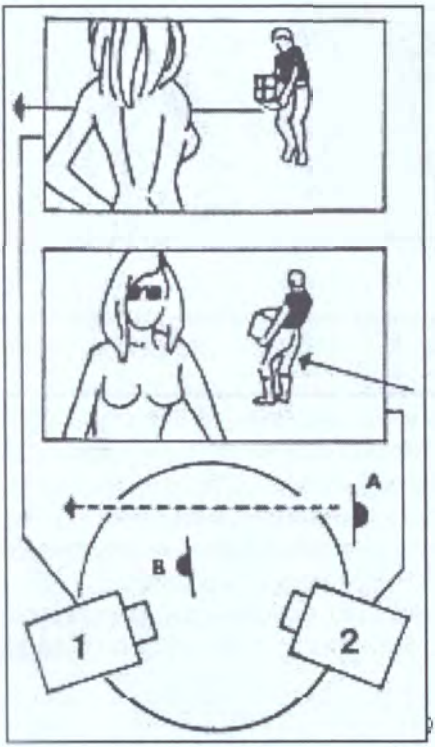
Hareket her iki çekimde de eğri bir yol izler. C ikinci çekimde görüntü dışında tutulmuştur. İlk çekimde C ve A konuşurlar. Daha sonra A diyagonal yönde hareket ederek C'nin arkasından geçer, yaklaşarak soldan görüntüden çıkar.

Oyuncu ikinci çekimde hâlâ çerçevenin sağ bölümünün ortasındadır. Ön planda duran B'ye doğru ilerler, daha sonra da onunla konuşur.

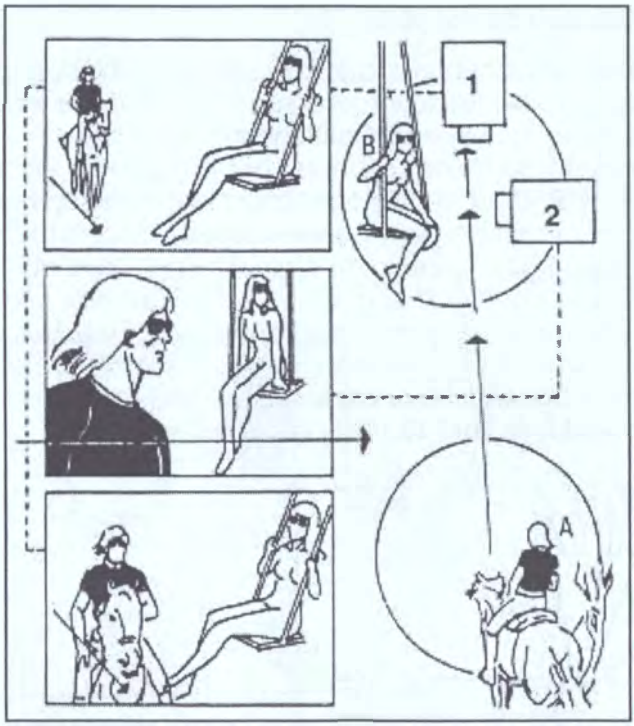
A, B'nin daha ilerisine yürür

Hareketli oyuncunun statik oyuncunun yanından geçerek onun ilerisinde bir yerde durduğu bir sahneye sıklıkla rastlanır. Bu sahne şöyle görüntülenebilir.

Oyuncu B (hareketsiz oyuncu), her iki çekimde de eksen kişi olarak kullanılır. Böylece, çekimlere bölünen hareketi görsel olarak bağlama görevi üstlenir. Şekil 13.17'de de görüldüğü gibi, ilk çekimde B'nin sırtı kameraya dönükken ikinci çekimde yüzü dönüktür. A ise ilk çekimde görüntüden çıkar, ikinci çekimde görüntüye girer. Hareketli bu oyuncuya önemli bir iş verilerek güdülendirilebilir. Örneğin ilk çekimde ağır bir kutuyu kaldırır, ikinci çekimde ise boşaltır. İkinci yaklaşım, Şekil 13.18'de görülmektedir.



Şekil 13.17 Hareketli oyuncu duran oyuncunun ilerisine yürür. Duran oyuncu her iki çekimde de ön plandadır ve eksen kişi olarak kullanılır.



Şekil 13.18 Hareketli oyuncunun duran oyuncunun yanından geçerek daha ileriye gitme hareketinin görüntülenmesinde dik açı kamera düzenlemesi. İlk çekim hareketin başlangıcında ve sonunda iki kez kullanılır. İkinci çekim ise hareketin orta bölümünü görüntüler.

İlk çekimde A arka plandadır. Nötr bir yönde bize doğru yürür. B çerçevenin sağında ve boy çekiminde görülür. A yanına gelirken, ikinci çekime kesme yapılır. A soldan girer, B'nin önünden geçer ve sağdan görüntüden çıkar.

İlk çekime geri dönülür. A, B'nin yanından geçmiş ve bize doğru yürümektedir. Ön plana gelir ve durur.

Bu bölümün başında da sözü edildiği gibi, burada ele alınan örnekler irdelenen durumlar için tek seçenek değildir.

14

PERDEDE HAREKETİN TÜMÜNÜN GÖSTERİLDİĞİ ANA ÇEKİMLERİN KULLANIMI

Şimdiye kadar incelenen hareketlerin çok azı bölünmeye ve iki ya da daha fazla çekimle görüntülenmeye izin vermiştir. Ana çekim içindeki insert ve cut-away çekimler, kaydedilen aksiyon içinde bir duraklama sağlayabilir, bir durumu vurgulayabilir ya da ilgili karakterlerin tanınmasına izin verebilir. Aşağıdaki örnekte oyuncu büyük bir binanın önünde durmaktadır. Biraz sonra oraya yürüyecektir. Bir karşı açı araya sokulur.

Ana çekim 1 Fonda büyük bina, oyuncu A sol taraftan görüntüye girer ve arkası bize dönük olarak durur. Binaya doğru bakar. Kesme...

Insert 2 A'nın, çerçevenin aynı (soldadır) tarafından karşı açı çekimi. A sağ tarafa bakar, soldan sağa doğru hareket ederek çerçeveden çıkar.

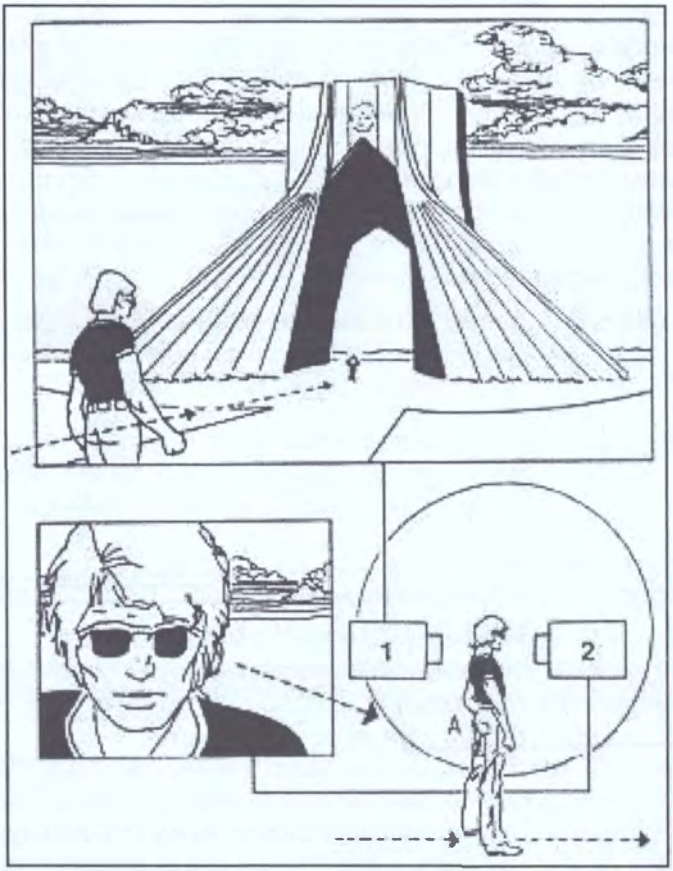
Ana çekim 1 A çerçevenin ortasındadır, bizden uzaklaşarak binaya doğru ilerler.

Bu tür bir kombinasyonu başarmak kolaydır. Ana çekim 1, kesintisiz olarak çekilmiştir. Oyuncu çerçeveye girer, durur, sonra binaya doğru hareket eder. Kesme.

Oyuncu sırtı dönük olarak ikinci çekim için konumunu alır. Burada, binayı incelerken yüz ifadesini görürüz. Daha sonra binaya doğru yürümeye başlar. Kurguda ana çekimin bir bölümü, insert çekimdeki aksiyonla ilgili olarak çıkartılır, yerine insert 2 yerleştirilir.

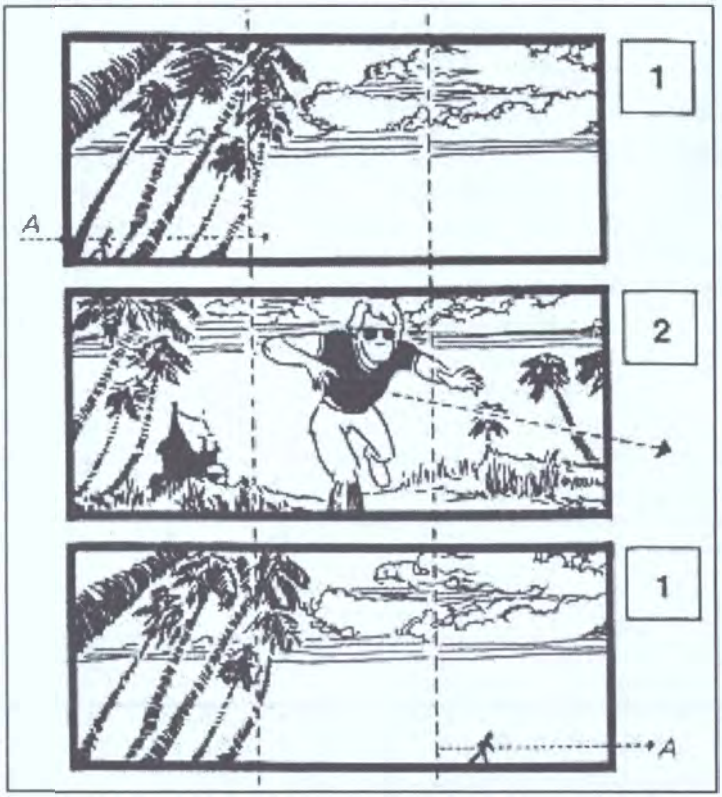
Bu karşı açı, oyuncuyu vurgulamak için önden yapılan bir çekimdir, oyuncunun tepkisini çekim 1'e göre daha iyi gösterir.

Bir diğer örnekte, oyuncu çok genel çekimde görülür. Bu durum, aksiyon öncesi seyircide oyuncuyu tanıma isteği doğurur. Bu, şu şekilde ele alınabilir.



Şekil 14.1 Oyuncu A yalnızdır. Binaya bakar. Görüntüye girer, durur, ilerler. Sonra yine ilk kamera konumundan alınan çekimde binaya doğru ilerler.

Ana Çekim 1 A soldan görüntüye girer. Sağa doğru koşmaktadır. Çok küçük ve silüet olarak kumsal boyunca koşarken gösterilir. Çerçevenin üçte birlik bölümüne ulaştığında kesme...



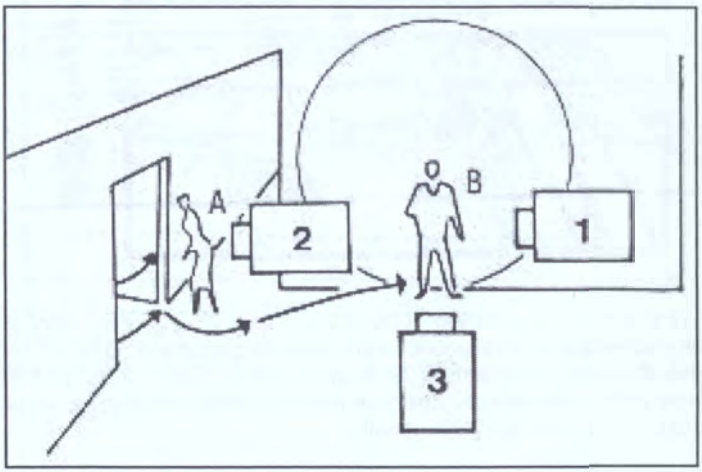
Şekil 14.2 Birinci çekim iki kez kullanılmıştır. Oyuncunun yatay hareketi, çerçeve alanının birinci ve üçüncü bölümlerinde gerçekleşir. Çekim 1'de, çerçevenin merkezinde olması gereken hareket, çekim 2'de görülen harekete yerini bırakmıştır. Bu çekimde oyuncu daha yakından ve dik açı kamera konumundan görüntülenmiştir.

Insert 2 A çerçevenin ortasında bize doğru koşmaktadır. Sağdan kameranın yanından çıkar. Bize doğru ilerlerken onu tanıma fırsatı da elde ederiz.

Çekim 1 A çok küçük ve silüet halinde, çerçevenin geri kalan üçte birlik kısmını koşar ve sağdan çıkar.

Oyuncu ana çekimde, sağa doğru, görüntü boyunca enlemesine koşar. Yakın çekim bu hareketin bir bölümünü gösterir. Ana çekimde oyuncunun hareketinin üç parçaya bölünmesi, başta ve sonda (birinci ve üçüncü bölümlerin kullanılmasıyla) oyuncunun çevresiyle birlikte gösterilmesine olanak sağlamıştır. Çerçevenin orta bölümündeki hareket ise çıkartılarak yerine insert çekim yerleştirilmiştir

Önceki örneğe bir ekleme yapılabilir. Ana çekime tekrar döndükten sonra, sekans aksiyonu tamamlayacak bir üçüncü çekimin eklenmesiyle bitirilir.



Şekil 14.3 Yukarıdaki plan bir oyuncunun basit bir hareketinin görüntülenmesinde uygulanan kamera düzenlemesini göstermektedir.



Boy çekim. Kız (oyuncu A) kapıdan içeri koridora girer. Adamın (oyuncu B) varlığından habersizdir. Sırtı bize dönük olarak kapıyı kapatır. Adam yavaşça "merhaba" der. Şaşırır bize doğru dönmeye başlar. Hareket başlar başlamaz aynı görüntü ekseninden yapılan yakın çekime kesme yapılır.



Kız dönüş hareketini tamamlar ve sağa çerçevenin dışına doğru bakar. Adamı tanımıştır, gülümser. Sonra bize doğru, yürümeye başlar (sağa) ve başının yarısı çerçevenin dışına çıktığında yeniden boy çekimine kesme yapılır.

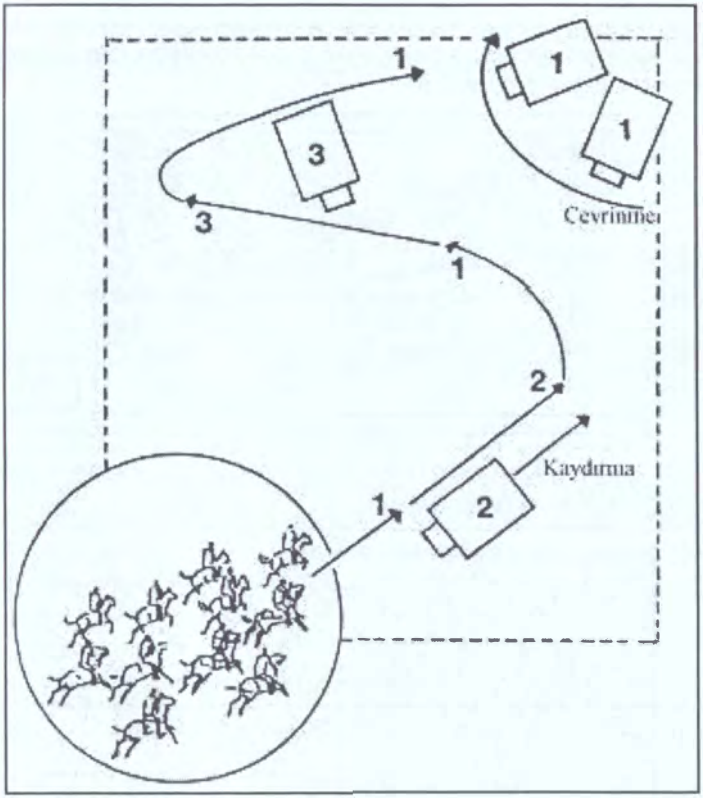


Kız çerçevenin ortasında bize doğru, yani ön planda duran B'ye doğru yürümektedir. Yaklaşır yaklaşmaz B'nin yakın çekimine kesme yapılır.



Çekimin başlangıcında A, soldan çerçeveye girer ve durur. Konuşurlar.

Tek bir ana çekimden kaydedilen ayrıntılı bir hareket iki insert çekimle zenginleştirilebilir. Şekil 14.4 böyle bir durum için gerekli kamera konumlarını vermektedir.



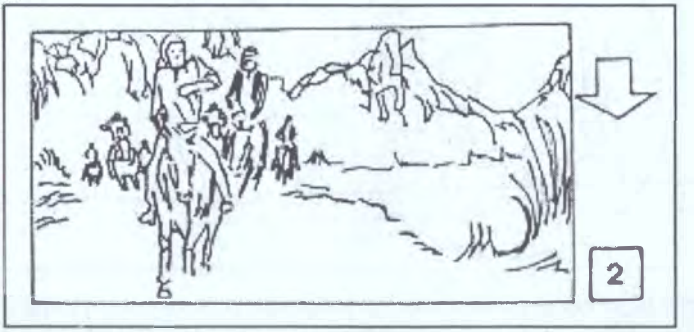
Şekil 14.4 Planda görülen kamera konumları, basit bir hareketi değişik kamera açılarından görüntüler. Bunlardan biri ana çekim (1) için kullanılır.

Sahne kayalık ve çorak bir arazide geçer. Arkada sıra dağlar görülür. Sürekli kullanıldığı için yerde bir patika oluşmuştur. Atlılar üçlü sıralar halinde yaklaşık aynı uzaklıktan birbirlerini izleyerek ilerlerler.

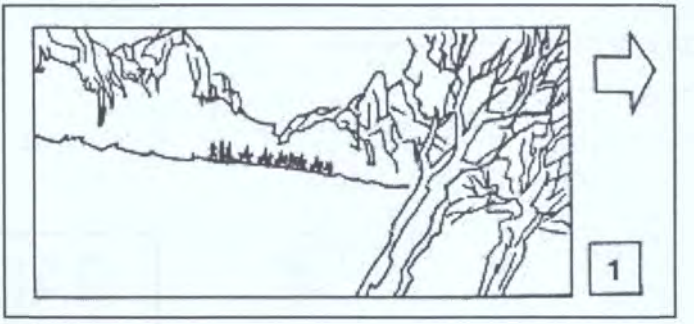
Üst açıdan genel çekim. Atlılar sol taraftan çerçevenin ortasına doğru yaklaşırlar.



Boy çekim. Kamera onlarla birlikte yol üzerinde kayar. Atlılar bize doğru gelmektedir.



Tekrar üst açıdan genel çekim. Atlılar sağa doğru kıvrılırlar ve çerçeve boyunca ilerlerler. Onlarla birlikte sağa çevrinme yapılır.



Alt açıdan boy çekim. Atlılar soldan sağa diyagonal bir hat çizerek yaklaşırlar ve sağdan çerçevenin dışına çıkarlar.



Tekrar üst açıdan genel çekim. Atlılar bir dönemeci dönerek kameraya doğru yönelirler ve soldan sağa diyagonal biçimde ilerlerler. Kamera çerçeveden çıkana dek yatay ve dikey çevrinmelerle onları izler.

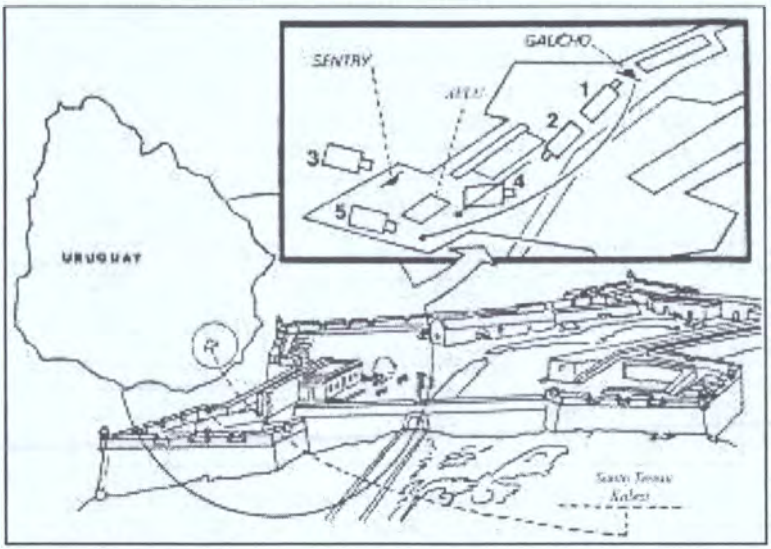


Bu örnekte, genel çekime bir dinamizm katabilmek için iki insert kullanılmıştır. Ana çekim panoramik bir görüntüdür. Onun değeri atlıları, geniş ve vahşi bir bölge içinde soyutlanmış olarak göstermekte yatar. Insert çekimler ise, ana çekimin durgunluğuna kontrast, canlı bir hareketlilik sergiler. Bu iki insert çekim perdede göründüğünde, ses düze-

yindeki yükselme ile, onları izleyen ana çekimdeki ani düşüş, kısa bir süre sonra olacak çatışma duygusunu vurgular.

Çeşitli ana çekimler, seyircide heyecan, kuşku ya da gerçek bir aksiyon yaratabilmek amacıyla paralel kurgulanabilir. Işte *El Senör Del Este (Lord of East)* adlı tamamlanmamış filmden bir örnek.

Sahne, Uruguayda Santa Teresa kalesinde geçmektedir. Silahlı ve Portekiz üniforması giymiş bir gaucho, sabotaj yapmak amacıyla cephaneliğe doğru kalenin avlusunda ilerlemek üzeredir. Surlar üzerindeki bir asker, sırtı avluya dönük gözetleme yapmaktadır. Gaucho avluda ilerlemeye başlar (Şekil 14.5).



Şekil 14.5 Sekansı oluşturan çekimler metinde anlatıldığı gibi paralel kurgulanmıştır.

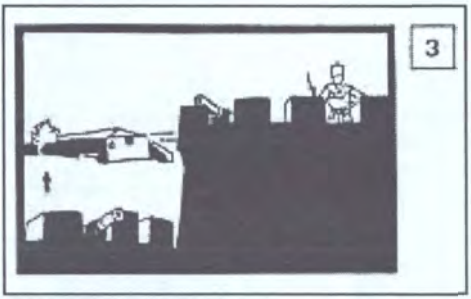
Çekim 1
Gaucho kemerli bir taş geçitte ilerler ve sağdan görüntüden çıkar.



Çekim 2
Karşı açı. Gaucho soldan çerçeveye girer ve arka plana doğru ilerler. İleride hedefi görülmektedir: Cephanelik.



Çekim 3
Kalenin surlarındaki nöbetçi (ön planda), arkası Gauchoya dönük durmaktadır. Arka planda ise, Gaucho'nun cephaneliğe doğru ilerlediği görülür.

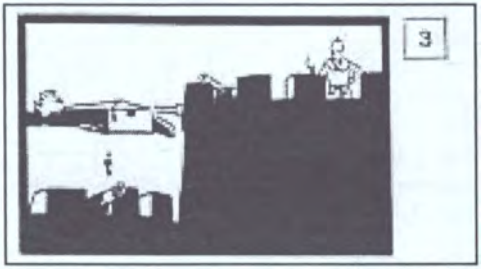


Bu tür sahnelerde atmosfer çok önemlidir. Çok uzaklarda gitar eşliğinde bir kadının ağlamaklı tonda söylediği şarkı, taş surlar üzerinde askerin postallarının çıkardığı sert seslerle karışır. Bu durum, aniden patlak verecek bir tehlike duygusunu vurgular.

Çekim 4
Alt açı. Gaucho yürürken, kamera orta çekimde onunla birlikte geriye kayar.



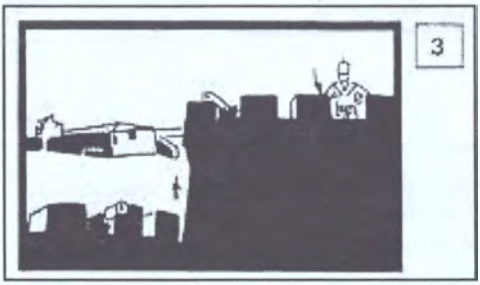
Çekim 3
Surlardan genel çekim Gaucho arka planda yürür.



Çekim 4
Alt açıdan Gaucho izlenir.



Çekim 3
Surlardan genel çekim. Gaucho cephaneliğe ulaşır ve arkasında yok olur.





Çekim 5
Ön planda cephaneliğin duvarları. Gaucho bize doğru gelir ve ışık yanan bir pencerenin altına diz çöker.



Çekim 3
Kalenin surlarındaki nöbetçi konumunu değiştirir, arka plana doğru bakar.



Çekim 5
Gaucho yavaşça kalkar ve cephaneliğin dar penceresinden içeriye doğru bakar.

Tüm sekans on çekimden oluşmaktadır. İncelendiğinde, bunların üç tane ana ve iki tekli çekim olduğu görülür. Bu tekli çekimler sekansın başında ve arasında aksiyonun gerçekleştiği iki uç bölgeyi göstermek amacıyla kullanılmıştır. Çekim 1'de, Gaucho'nun saklandığı yerden ayrıldığı,

çekim 2'de hedefine, uzaktaki cephaneliğe doğru ilerlediği görülür. Ana çekim 3 ve 4 ise, onun tehlikeli bölgedeki cesur hareketini gösterir. Ana çekim 3'te, ön plandaki nöbetçi her an dönebilecek ve onu yakalayacakmış gibi gösterilir. Bu çekimde, Gaucho'nun ilerleyişi çerçevenin üç bölgesinde gösterilir. Bunlar avlu boyunca ilerleyen Gaucho'nun duygularının gösterildiği ana çekim 4 ile çapraz kurgulanmıştır.

Kahramanımız cephaneliğe ulaştığında ana çekim 5'e kesme yapılır ve pencereye yaklaştığı gösterilir.

Sonra ana çekim 3'e dönülür. Öykünün daha önceki bölümünde, eğer nöbetçi dönerse kahramanımızın planının altüst olacağı hissettirilerek seyircinin duygularıyla oynanmıştır (seyirci kale surları içinde gece dışarı çıkma yasağının olduğunu da biliyor). Şimdi, nöbetçinin döndüğü gösterilerek tehlikenin belirtildiği gibi büyük olduğu vurgulanmaktadır. Ancak kahramanımız tam zamanında bu tehlikeden kurtulur. Daha sonra, ana çekim 5'e dönülerek Gaucho'nun eyleminin bir sonraki aşamasına geçtiği ve öykünün devam ettiği gösterilir.

15

KURALLARA UYGUN OLMAYAN DURUMLAR

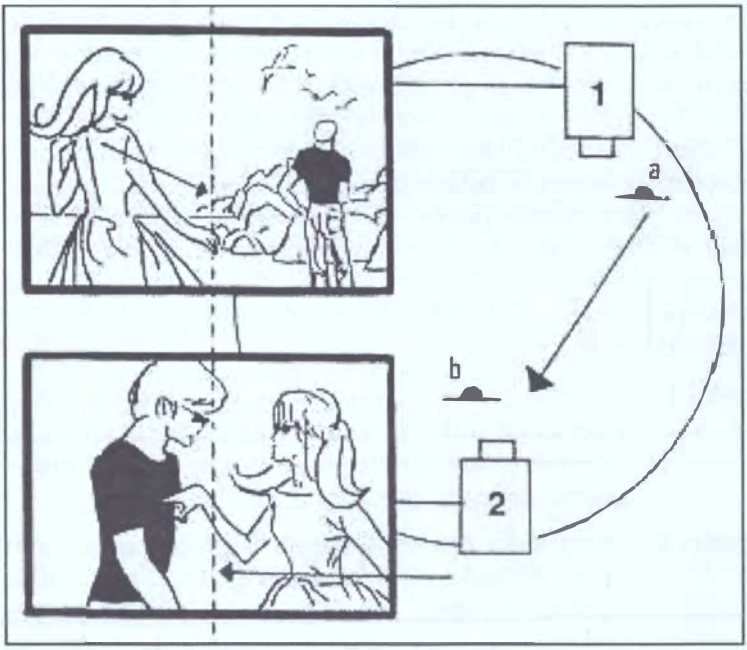
Dramatik gereksinmeler, bazen öylesine görsel sunumların yapılmasını zorunlu kılar ki, daha önce açıklanmış hareket kuralları tümüyle bozulur. Aşağıdaki örnekler bu kategori içerisinde yer almaktadır. Bunlara işlerlik kazandırabilmek için iki çözüm yolu uygulanmıştır: Bir görsel ara ya da çerçevenin küçük bir bölümünü kullanmak. Filmlerin çoğunluğunda, oyuncu birbirine zıt ve güçlü iki farklı ilgi alanı arasında hareket ettiğinde sorunlar doğmaktadır. Öyle ki, genel kamera konumunda, ilgi merkezlerinden birindeki oyuncuyu bize dönük, diğerindekini ise arkadan görürüz. Bu sorunun üstesinden gelebilmek için ikinci çekimin başlangıcında görsel bir duraklama kullanılmalıdır. Şekil 15.1'deki gibi, iki oyuncudan birinin durağan, diğerinin ise hareketli olduğu bir durum düşünelim. Her iki ilgi alanı arasındaki hareketin görüntülenmesinde sadece iki çekim kullanılmıştır.

Çekim 1 Genel çekim. Oyuncu B, sağda arkası bize dönüktür. Arka plandaki manzaraya bakar. A, çerçevenin solunda, B'ye doğru yürür. Çerçevenin ortasına geldiğinde kesme.

Çekim 2 Karşı orta çekim. Oyuncu B şimdi çerçevenin sol tarafında yüzü bize dönüktür. Kısa bir süre yalnız kaldıktan sonra A, sağ taraftan çerçeveye girer ve yanında durur. Şimdi her iki oyuncu da kameraya doğru ya da birbirlerine bakmaktadır.

İkinci çekimin başındaki bir anlık ara hareketin yönünün değişmesini gizler. Hareket eden oyuncu, bir süre için görüntünün dışında tutulmuştur. Böylece, durağan konumdaki oyuncu kısa bir an yalnız görülür. Bu, seyircinin yeni kamera konumuna uyum sağlamasına yardım eder.

Çerçeve alanı içinde yapılan zıt yönlü hareketlerden söz ederken verdiğimiz örnekte, oyuncu çerçeve alanının ilk yarısında sırtı, ikinci yarısında yüzü kameraya dönük olarak hareket ediyordu (Bölüm 11, Örnek 52). Bu durum doğru bir hareketin başarılması için gerekliydi. Çünkü, bu örnekte oyuncu ve seyirci için ilgi merkezi çerçevenin ortasında kalır.

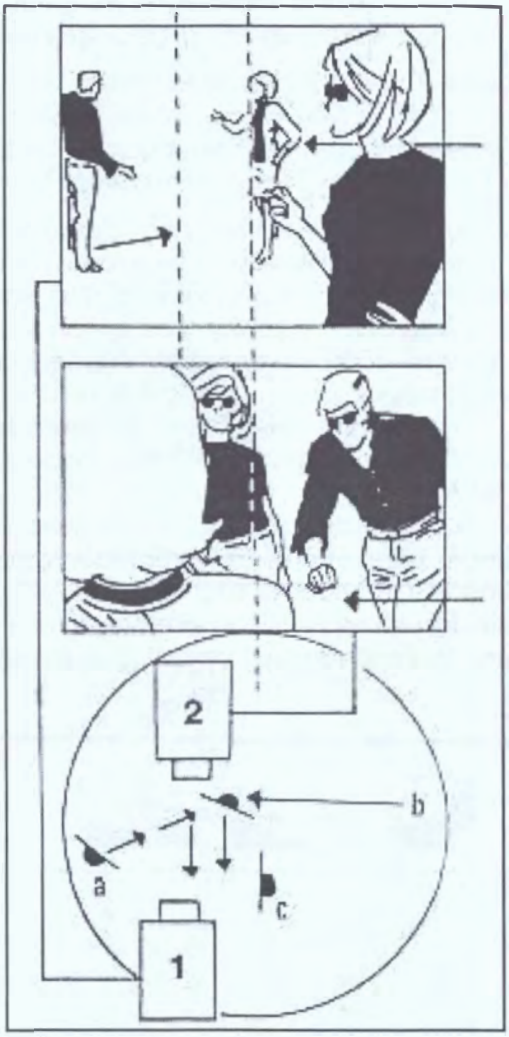


Şekil 15.1 İkinci çekimin başında verilen görsel ara oyuncunun hareket yönünde düzgün bir değişimin elde edilmesini sağlar.

Görsel ara ikinci çekimin başında sunulmuştur. Hareket eden oyuncu her iki çekimde de profilden gösterilmiştir. Çerçeve içinde oyuncu ya da nesnelerin hareketi hem enlemesine hem de diyagonal olabilir.

Büyük gruplar için görsel ara

Statik duran büyük gruplarda hareketin bölünmesi, grubun dışından bir oyuncunun hareketi yardımıyla gerçekleştirilebilir (Şekil 15.2).



Şekil 15.2 İkinci oyuncunun aksiyonundaki görsel ara ile birlikte oyuncuların hareketi. İkinci çekimde oyuncuların çerçeve içindeki konumlarında değişme olmuştur.

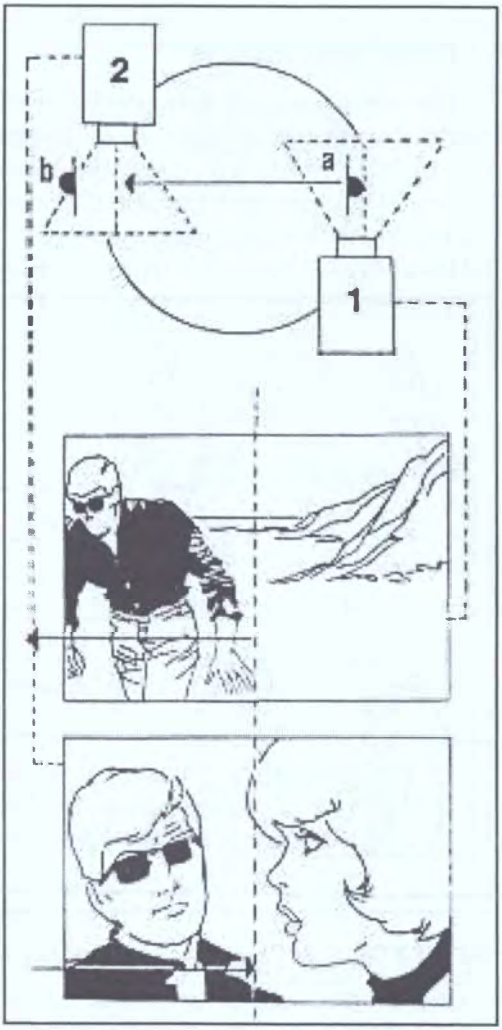
Çekim 1 A ve C konuşurken görülmektedir. B sağdan çerçeveye girer, C'nin arkasından geçerek çerçevenin ortasında durur. B, A ile konuşur, daha sonra A, B'ye doğru ilerler. A çerçeve alanının 1/3'ini geçince kesme yapılır.

Çekim 2 Karşı açı, orta çekim. B şimdi sol taraftadır. Sağa doğru dönük profil durumdadır. A sağdan girer ve durur. B'ye bakar. Daha sonra durup geri plana doğru ilerler.

Burada iki ana oyuncunun çerçeve içindeki konumlarının tersine çevrilmesi bu uygulamayla hiçbir zaman önlenemez. Ancak, ikinci çekimin başlangıcında görülen görsel ara, seyircinin dikkatinin kısa bir an için başka tarafa yönelmesini sağlayarak hareketin yönünde meydana gelen değişmeye kolayca alışılmasına yardımcı olur.

Oyuncuların ikisini de her iki çekimde göstermek yerine onları sadece çekimin birinde beraberce gösterebilir. (Şekil 15.2A).

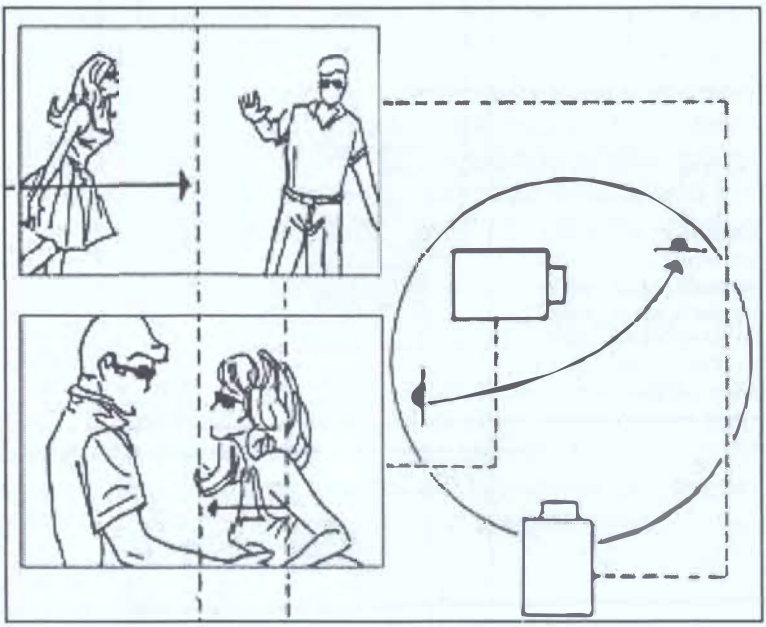
İlk çekimde, oyuncu A çerçevenin ortasından sola doğru hareket ederek görüntüden çıkar. İkinci çekim B ile başlar. Çerçevenin sağında durmaktadır. Kısa bir görsel aradan sonra A soldan girer ve durur. Hareket çerçevenin aynı bölümünde (sol) ve zıt yönlerde gerçekleşmiştir.



Şekil 15.2 A Oyuncunun çerçevenin aynı bölümünde zıt yönde hareketi. İkinci çekimin başlangıcındaki görsel ara her iki hareketi birbirine bağlar.

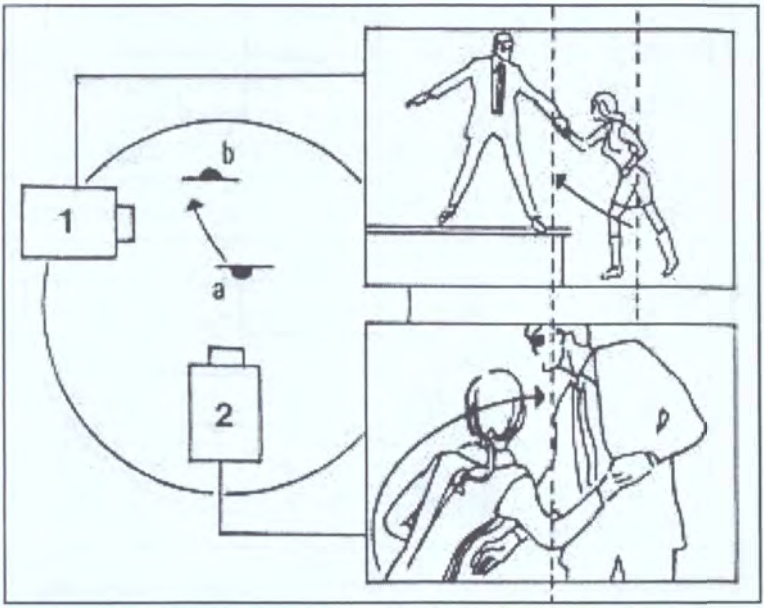
Görsel aranın atlanması

Dik açı düzenlemesiyle görüntüleme yapıldığında görsel ara bazen yapılmayabilir. Direk kesme uygulanır ve hareket eden oyuncu bir çekimde çerçevenin sağ, izleyen çekimde sol yarısında görülür. Çekimin birinde, oyuncunun hareketi çerçevenin merkezinde dar bir alan ile sınırlı kalır. Bu kısa hareket şekil 15.3'te ikinci çekimde uygulanmıştır.



Şekil 15.3 Dik açı kamera düzenlemesiyle görüntülenen bir hareket her iki çekimde de çerçevenin ortasında kesişir.

Hareketin her iki bölümü de çerçevenin merkezine doğru kesişir. Bu görsel açıdan ilginç uygulama sadece iki kişinin karşılaşmasında değil, örneğin bir oyuncunun yüksek bir yere çıkması için diğer oyuncunun yardım etmesi durumunda da mükemmelce uygulanır (Şekil 15.4).

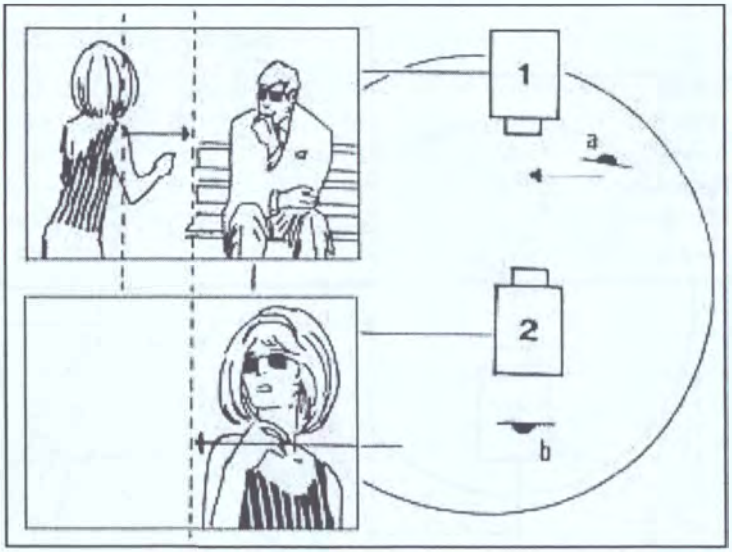


Şekil 15.4 İkinci çekimin başındaki görsel ara burada atlanmış ve direk kesme uygulanmıştır. Her iki çekimdeki hareket çerçevenin merkezinde birleşir.

Oyuncu A ve B çerçevenin ortasında birleşirler. A elini B'ye uzatır. Hareket sırasında dik açı konumundaki ikinci kamera konumuna kesme yapılır. A'nın vücudu sol taraftan çerçeveye girer ve B'ye ulaşır. Kısa hareket ilk çekimdedir.

Karşı açı kullanmak

Oyunculardan birinin oturduğu diğerinin ayakta olduğu bir durum, bir noktanın vurgulanması için ya da bir başka nedenle bir taraftan diğer tarafa hareket etme duygusunu zorlayabilir. Buradaki hareket de çerçevenin zıt bölümleri kullanılarak parçalanmıştır (Şekil 15.5).



Şekil 15.5 Bu örnekte oturan oyuncu ikinci çekimde dışarıda bırakılmıştır.

Burada hız öğesi çok önemlidir ve bu tür bir düzenleme planlandığında asla gözardı edilmemelidir. Kısa hareket ilk çekimde yapılmıştır.

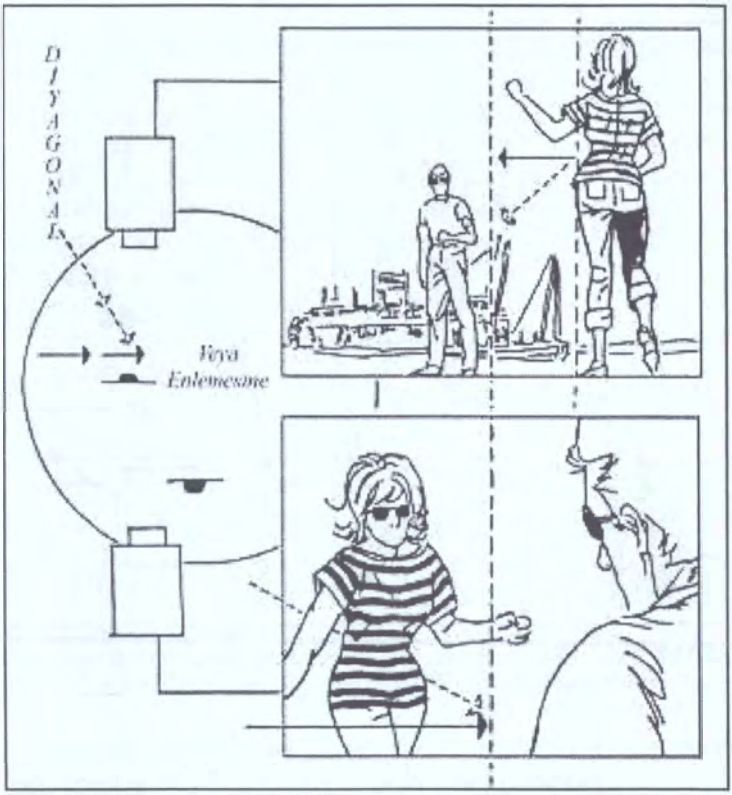
Bu uygulama 13. bölümdeki örneklerden birine, 52. örneğe benzer. Sözü edilen örnekte, ikinci çekimde oyuncu yeniden merkeze doğru hareket etmez, çerçeveye girer.

İkinci çekimde, yakın çekim kullanılarak oyuncunun çerçeveye girmesine hız kazandırılır. Böylece, oyuncu çerçevenin bu yarısını, bir önceki çekimde çerçevenin diğer yarısını katettiğinden daha hızlı kateder.

Bir başka yerde açıklandığı gibi, ikiye bölünen bir harekette, hareketin her iki parçasında da hareketin hızı aynı olmalıdır. Ancak yakın çekimde figürün boyunda meydana gelen büyüme harekette de hızlanmaya neden olur. Mademki yakın çekim görsel vurgulama amacıyla kullanılmaktadır, öyleyse hızdaki bu artış daha yavaş bir hareketle bir önceki çekimdekine uyacak biçimde düşürülür.

Oysa kesintisiz bir hareketin gösterildiği çekimlerde, çekimden çekime hareketin hızında azalma olduğunda bu uygulama başarılı olamaz.

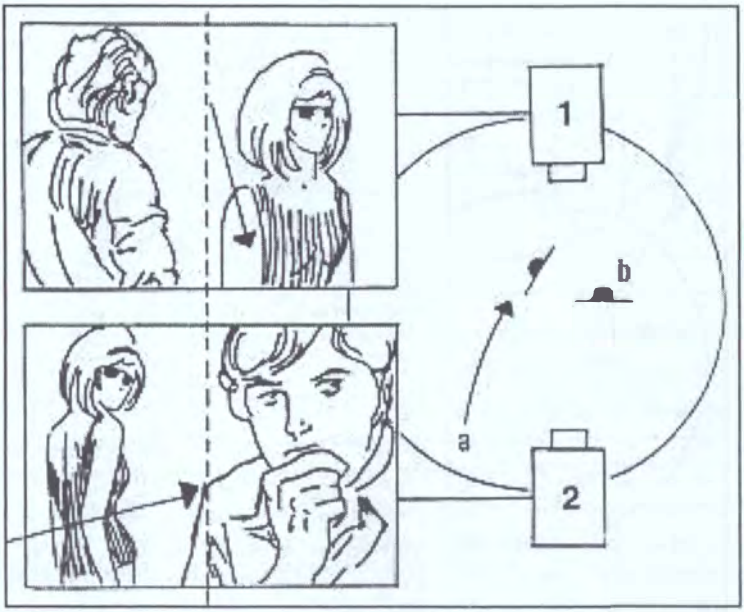
Oyuncu B ikinci çekimde (bu çekim erkek oyuncunun bakış noktasıdır) dışarıda bırakıldığı halde, erkek oyuncu bu çekimde de görüntü alanı içinde olabilir (oyuncuların çerçeve konumlarında bir zıtlık yaratılarak) (Şekil 15.6).



Şekil 15.6 Bir çekimden diğerine oyuncuların çerçevedeki konumlarının değiştiği diyagonal bir harekette, hareket her iki çekimde de çerçevenin merkezinde kesişir.

Şekilde de açıkça görüldüğü gibi, hareket eden oyuncunun hareket yönünde iki seçenek vardır. Bu oyuncu her iki çekimde de çerçevenin yarı alanını ya yatay katedebilir ya da diyagonal hareket ederek ilk çekimde uzaklaşırken ikinci çekimde yaklaşabilir.

Nötr yöndeki oyuncu hareketi için de aynı formül uygulanabilir (Şekil 15.7).



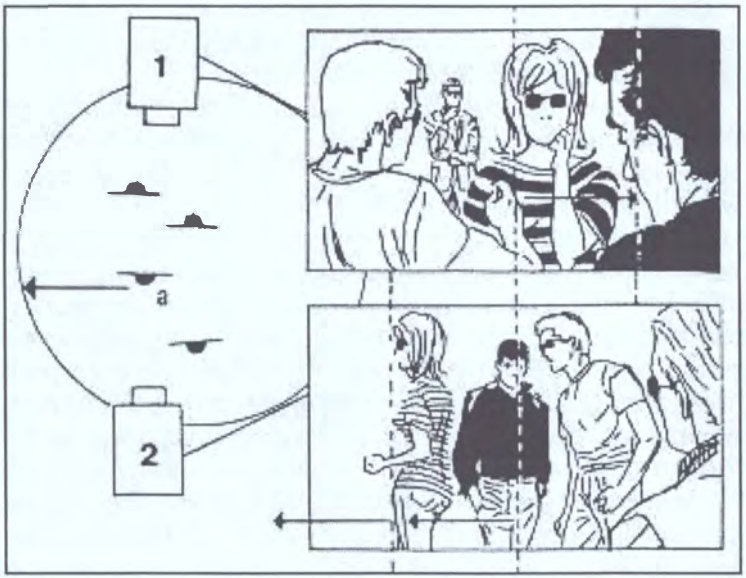
Şekil 15.7 Oyuncu A'nın hareketiyle oyuncuların çerçevedeki konumlarının ikinci çekimde değiştiği nötr yönde bir hareket. Oyuncu A ikinci çekimde hareketini tamamlar.

Çekim 1 B ön planda ve arkası kameraya dönüktür. A (sağda) bize doğru yaklaşır. B'nin yanına geldiğinde kesme...

Çekim 2 Karşı açı. B ön planda ve sağdadır. A, çerçevenin solundan girer. B'nin arkasına geldiğinde ona doğru döner.

Çerçeveyi çaprazlamasına merkeze kadar katetmek yerine, çerçevenin zıt bölgelerinde, nötr yönde yaklaşma ve uzaklaşma hareketleri gerçekleştirilmiştir.

İkinci çekimde oyuncunun yandan çerçeveye girişini göstermek gerekli değildir. Girişin kullanılması hareketin daha dinamik olmasını sağladığı halde, en iyi sonuç oyuncu sırtı kameraya dönük, B'nin yanında dururken ve birinci çekimde kullanılan çerçeve alanının zıttı olan alanda arka plana doğru uzaklaşırken gösterildiğinde elde edilir. Her iki çekimde de yakın çekim kullanmak, oyuncuların her ikisinin çerçeve içi konumlarının sözü edilen yöntemde tersine çevrilmesini zorunlu kılar. Eğer aksiyon genel çekimlerle görüntüleniyor ve aynı yöntem uygulanıyorsa oyuncuların çerçeve içi konumlarında meydana gelen değişim çok az farkedilir. Bu her iki oyuncunun boy çekiminde ve çerçevenin merkezinde olması durumunda söz konusudur. Oyuncuların çerçeve içinde kapladıkları alan aynı aksiyonun yakın çekimlerle görüntülenmesine göre daha azdır.



Şekil 15.8 Oyuncunun hareket yönü merkezden yanlara doğru olabilir.

Ayrılma hareketleri

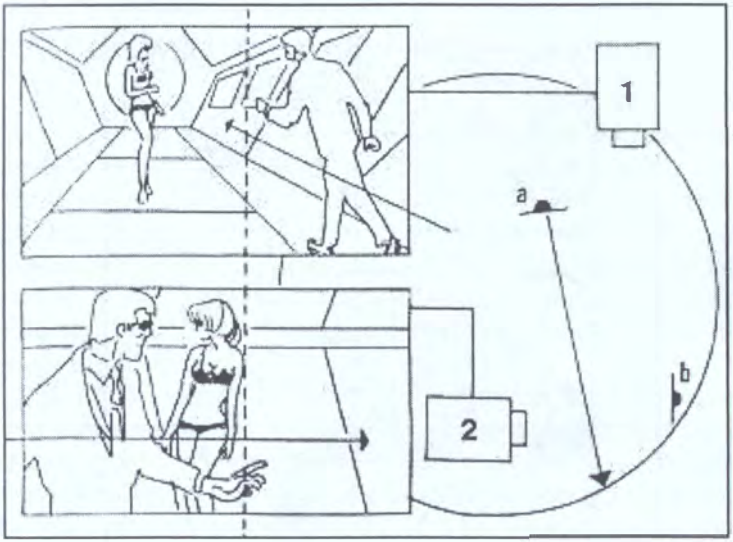
Oyuncu çerçeve alanına girmek yerine sahneden, yani çerçevenin merkezinden hareket ederek uzaklaşabilir.

Önce grup orta çekimde görüntülenir. A çerçevenin merkezinden sağa doğru hareket eder ve dışarı çıkar.

Sonra karşı açıdan boy çekimine geçilir. A (merkezde) hareketini tamamlar. Ya soldan dışarı çıkar ya da durup gruba yönelebilir.

Oyunculardan biri için çerçeve konumunun korunması

Bazı durumlarda oyuncuların her ikisinin de çerçeve alanı içindeki konumlarının değiştirilmesi yerine, oyunculardan birinin çerçeve alanı içindeki yeri korunurken diğerinin yeri değiştirilir (Şekil 15.9).



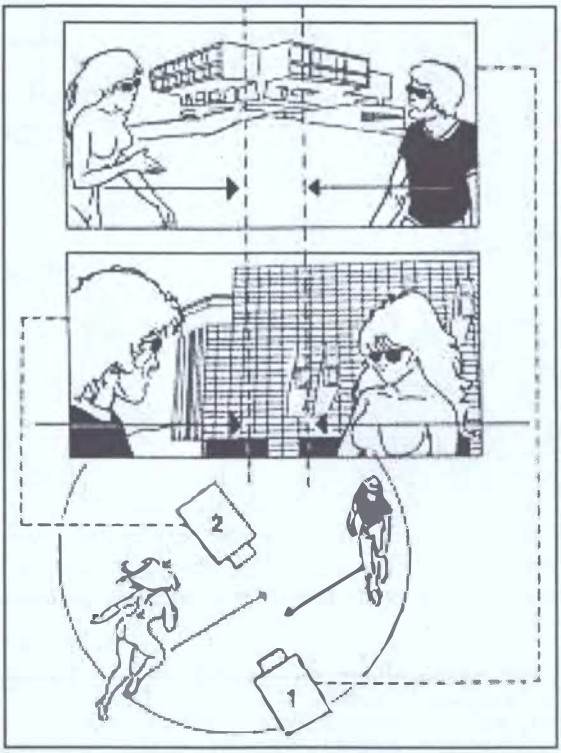
Şekil 15.9 Oyuncu B her iki çekimde de çerçevenin solunda ve statik kalırken, diğer oyuncu ilk çekimde nötr bir yönde, ikinci çekimde enlemesine hareket eder.

Çekim 1 B solda, statik. A (sağda) nötr bir yönde ilerler. Kesme.

Çekim 2 Yandan çekim. B solda, statik. A soldan girer, çerçeveyi enlemesine kateder ve sağ tarafta durur.

Her iki oyuncu da hareketlidir

Daha ayrıntılı ve kurallara uygun olmayan bir örnek oyuncuların her ikisinin de hareketli olması durumunda elde edilir. Oyuncular birbirlerine paralel ancak karşıt yönde yürürler. Aynı anda durup birbirlerine bakarlar (Şekil 15.10).



Şekil 15.10 Oyuncular zıt yönlerden buluşma noktasına doğru hareket ederler. İkinci kamera konumunda, oyuncuların çerçeve içindeki konumları değişir ancak her iki çekimde de yaklaşma hareketi eşit olduğundan kesme çok yumuşak olur.

Çekim 1 Orta çekim. Oyuncular karşıt yönlerden çerçeveye girerler ve çerçevenin merkezine doğru yürürler. Yaklaşık aynı hizaya geldiklerinde kesme.

Çekim 2 Karşı açı. Yakın çekim. Her iki oyuncu da yine zıt yönlerden görüntü alanına girerler ve yüzyüze gelecek şekilde dururlar.

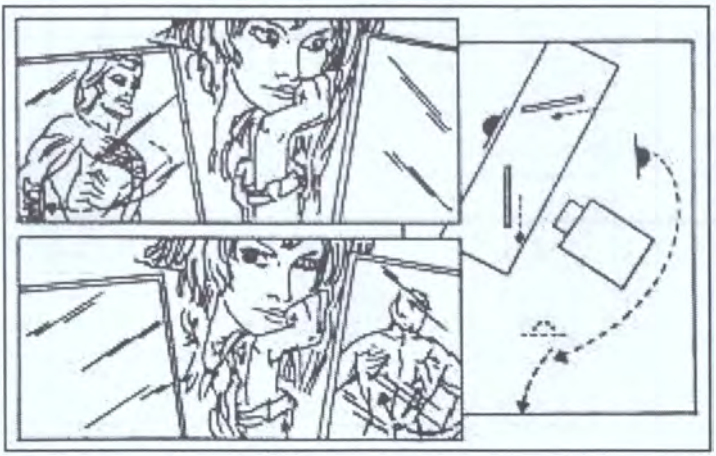
İkinci çekimde oyuncuların konumları tersine dönmüştür.

16

OYUNCU (A) OYUNCU (B) DEN UZAKLAŞIR

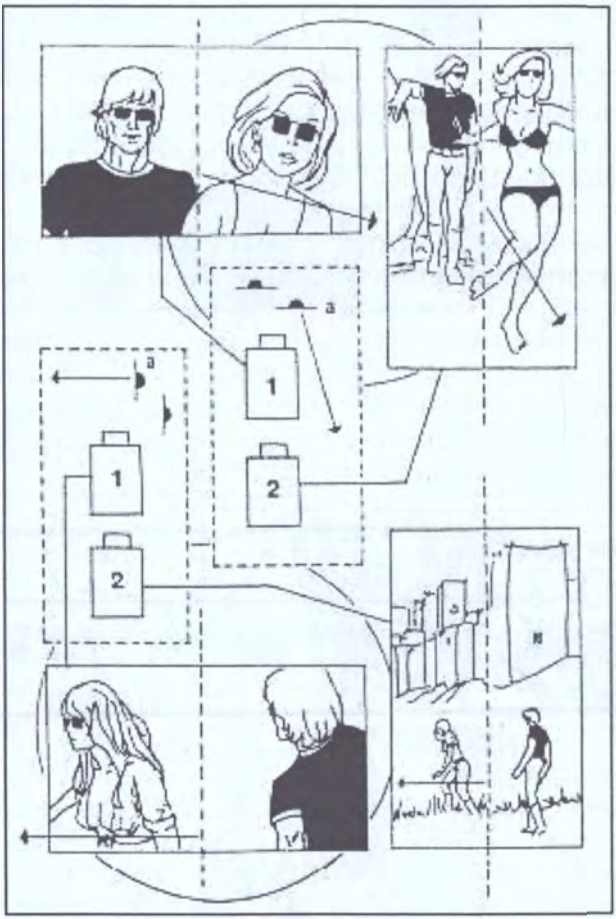
Daha önce incelenen koşullara benzer şekilde bir oyuncu diğer oyuncunun yanından ayrılarak uzaklaşırsa o örneklerdeki çekimlerin daha doğrusu işlemin tersine çevrilmesi gerekir. Yani birbirinden değişik ve yumuşak geçişli görüntüler elde etmek için sadece çekimlerin sırasını ve hareketin yönünü değiştirmek yeterli olacaktır. 13. bölümde olduğu gibi, A oyuncusunun B oyuncusuna doğru yürüdüğü durumlar için uygulanan üçgen kamera konumlandırma ilkesi burada da uygulanır.

Bu tür hareketler için en çok kullanılan klasik yaklaşımlara geçmeden önce ilginç bir örnek görelim. Çerçevelenmiş görüntü içine birbirine göre açılandırılmış iki ayna yerleştirmekle, uzaklaşan oyuncunun başlangıç hareketini bir aynadan, hareketin ikinci kısmını da diğer aynadan kaydetmek mümkündür. Statik oyuncu geniş çerçeve içinde sürekli bulunurken, aynalar uzaklaşan oyuncunun hareketi için iki küçük perde rolü oynar.



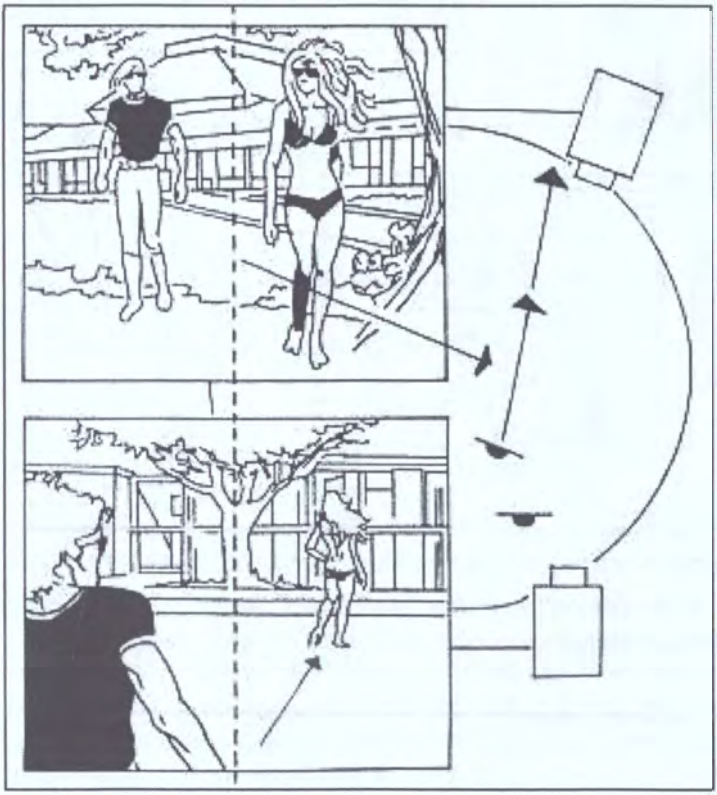
Şekil 16.0 İki ayna, oyuncunun uzaklaşma hareketinin çerçevenin karşıt bölümlerinde kaydedilmesini sağlar.

Ortak görüntü ekseni üzerinde bulunan iki kamera konumu, uzaklaşma hareketinin görüntülenmesinde kullanılabilir. Hareket her iki çekimde de kameraya doğru diyagonal olabildiği gibi paralel de olabilir (Şekil 16.1).



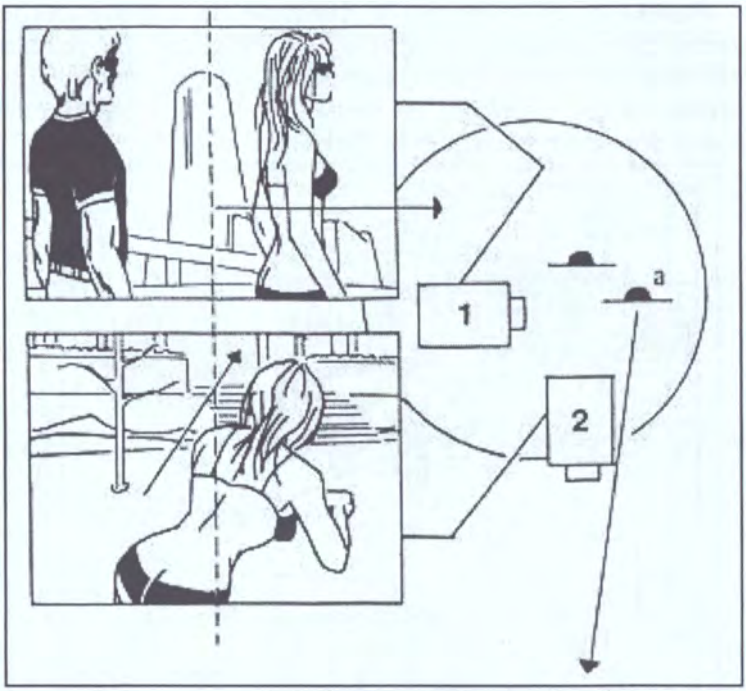
Şekil 16.1 Uzaklaşma hareketinin görüntülenmesinde iki farklı uygulama önerilmektedir. Birincisi hareketi nötr bir yönde kaydederken, ikincisinde hareket çerçeveyi enlemesine kateder.

Hareketin bölümleri her iki çekimde de sadece çerçevenin aynı yarısında gerçekleşir. A ilk çekimde yandan çerçeveden çıkar. İkinci çekimde ise çerçevenin aynı kenarına doğru uzaklaşır. Görüntülemede dış karşı açı kamera düzenlemesi uygulanır (Şekil 16.2).



Şekil 16.2 Bu örnekte, uzaklaşan oyuncunun görüntülenmesinde dış karşı açı kamera konumları kullanılmıştır.

Oyuncunun uzaklaşma hareketinin görüntülenmesinde kullanılan dik açı kamera konumları, ilk çekimde oyuncuların her ikisini, ikincisinde ise sadece hareketli olanı görüntüleyecektir. (Şekil 16.3).



Şekil 16.3 Statik oyuncu ikinci çekimde çerçeve dışı bırakılmıştır.

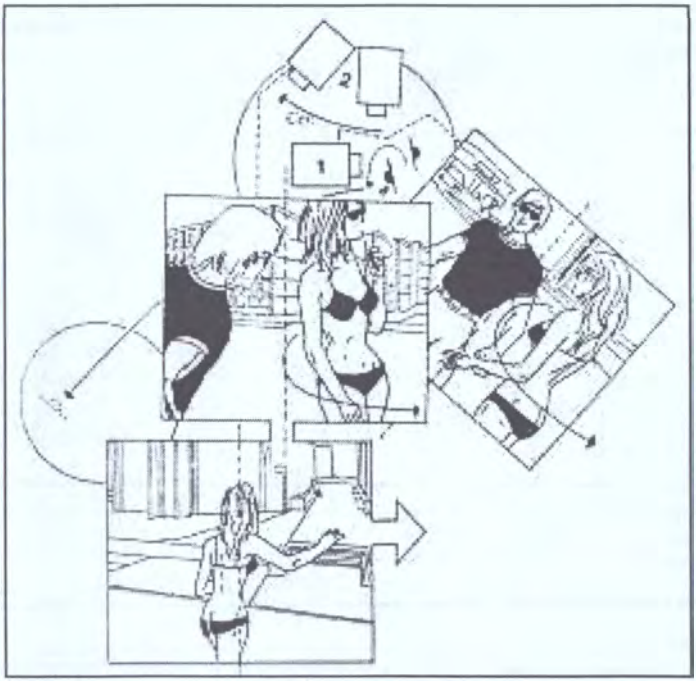
A ilk çekimde görüntüden çıkar. İkinci çekimde çerçevenin merkezinden nötr bir yönde giderek uzaklaşır.

Gerçekte bu ikinci çekim statik oyuncunun bakış noktası olur. İkinci çekimde, hareket eden oyuncunun uzaklığı statik oyuncunun kişisel bakış açısına uygundur. Eğer ilk çekimde oyuncular boy çekiminde görüldükten sonra, ikinci çekimde hareket eden oyuncu yine boy çekiminde görülseydi katedilen mesafenin çerçevenin kenarına doğru çapraz yönde olması aksiyonun orta çekimdekine göre daha uzun sürmesine neden olurdu. Bu son örnekte, uzaklaşan oyuncunun ikinci çekimde kameraya yakın görülmesi ilk çekimde katedilen mesafeye uygundur.

Hareket eden oyuncuyu önce kameraya yakın sonra

uzak daha sonra yine kameraya yakın göstermekle kesintisiz bir hareketin bölümleri üzerinde dinamik bir görsel ritm yaratılmış olur.

Dik açı kamera konumları kullanıldığında daha ayrıntılı bir örnek ikinci çekimde çevrinme yapmakla elde edilir (Şekil 16.4)



Şekil 16.4 Kamera ikinci çekimde statik oyuncunun yanından yürüyerek uzaklaşan oyuncuyu izlemek için çevrinme yapar.

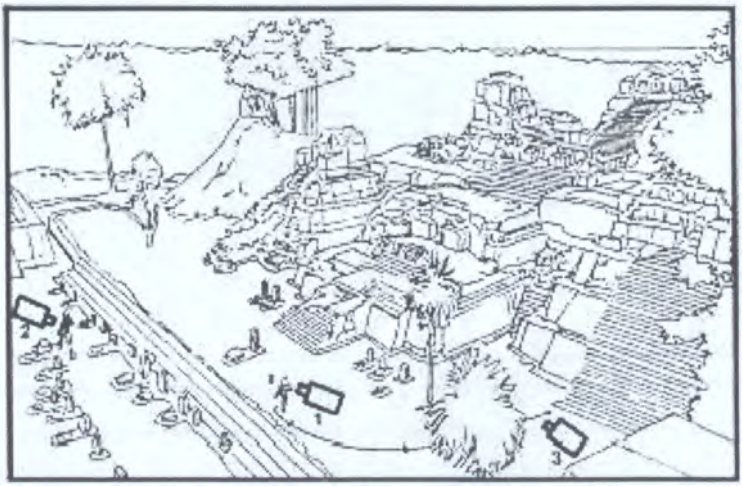
Önce (yakın çekim) A ön plandadır, döner ve sağdan görüntüden çıkar. A'nın boy çekimine kesme yapılır. A (merkezde) sağa doğru yürümektedir.

Elde edilen etki, Şekil 16.3'tekine benzemektedir. Ancak, burada ikinci çekim görüntü dışında bırakılan oyun-

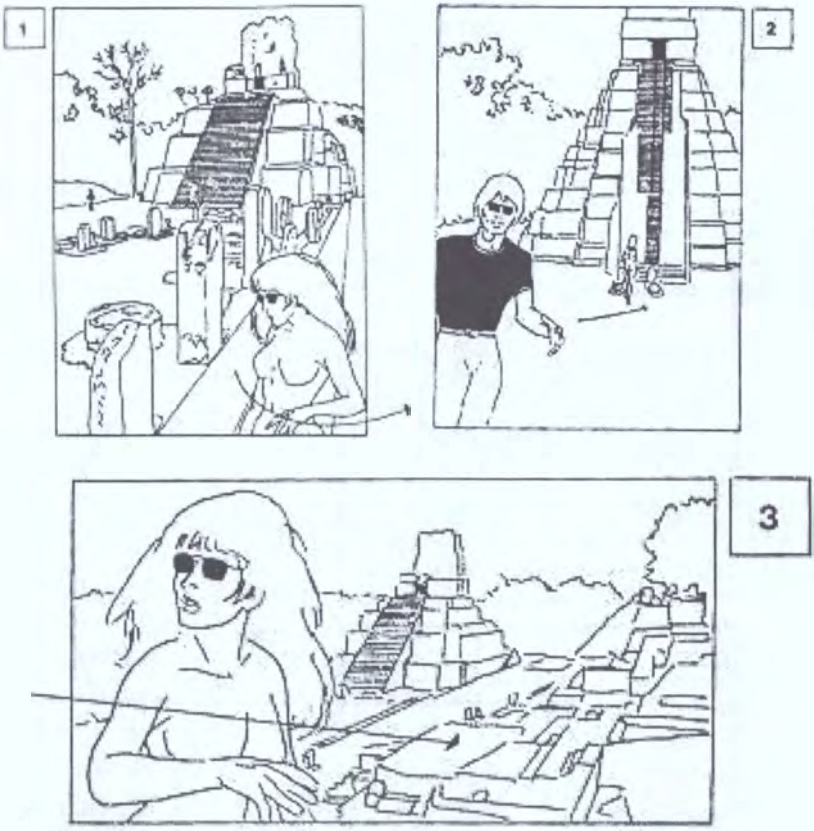
cunun bakış açısı değildir. Uzaklaşan oyuncunun hareketinin vurgulanmasında nesnel bakış açısı kullanılmıştır. Bu uygulama böyle bir sahnenin görüntülenmesinde kullanılan iki benzer yöntem arasındaki küçük bir farktır.

Yönetmen bunlardan sahnenin anlatımına en uygun olanı seçer.

Hareket, özellikle uzun hareketler bazen değişik kamera açılarından görüntülenebilir. Şekil 16.5 üç çekimin kullanıldığı bir örneği göstermektedir.



Şekil 16.5 Uzaklaşan oyuncunun hareketi üç çekime bölünmüştür.

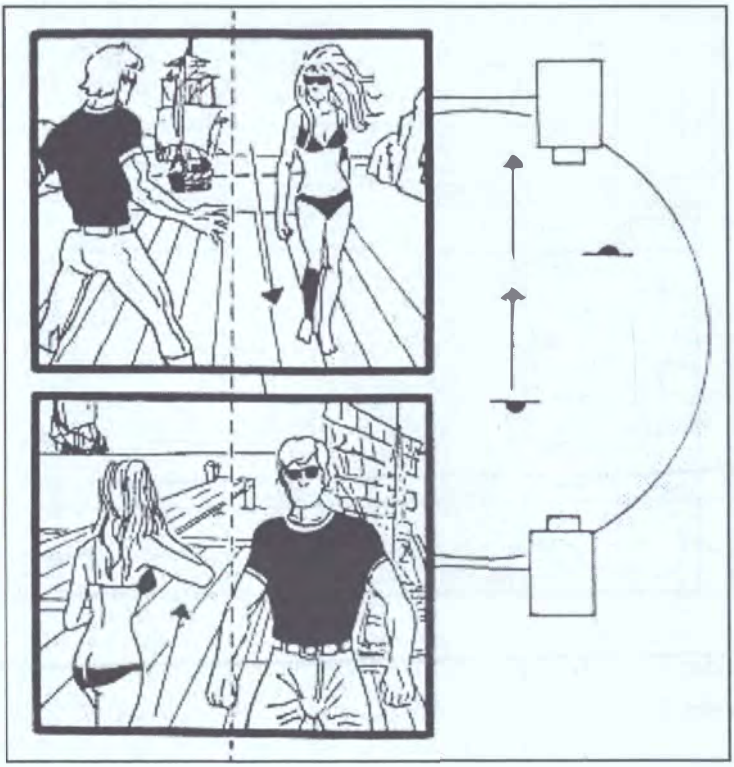


Çekim 1 A ön plandadır, döner ve sağdan çıkar.

Çekim 2 Karşı açı. B ön plandadır. A arka planda, ortadaki sağa doğru hareket eder. Bu çekimde çerçeve dışına çıkmaz.

Çekim 3 Alt açı, yakın çekim. A soldan çerçeveye girer, enlemesine yürüyerek sağdan çerçeveden çıkar ya da bir seçenek olarak ortada durur.

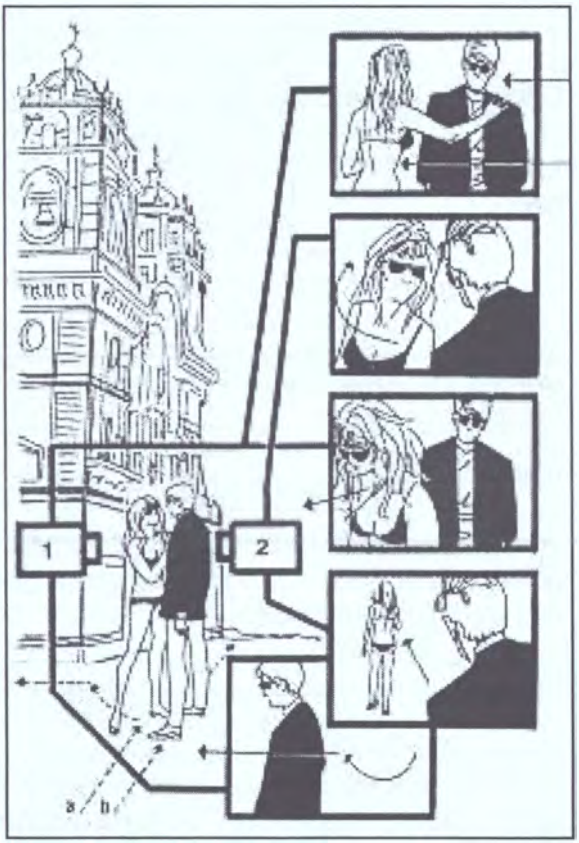
Yüzyüze olan iki kişi, iki dış karşı açı kamera konumundan görüntülenebilir. Güçlü konumdaki kişi (ön plandaki oyuncunun karşısında) arkadaşının yanından ayrılır. Eğer hareketin yönü ilk çekimde kameraya doğru olursa, hareketin devamı ikinci çekimde çerçevenin sınırları içinde kalacaktır (Şekil 16.6).



Şekil 16.6 Hareket eden oyuncu nötr yönde bize doğru yürür. Duran oyuncuya yaklaştığında, arkasından karşı çekime keseriz. Kameradan yürüyerek uzaklaşır, duran oyuncuyu geçer ve arka planda yürümesini sürdürür. Görüntülemede dış karşı açı kamera konumlarının kullanılması nedeniyle oyuncuların çerçevedeki konumlarında değişme olmuştur.

Buradaki uygulama 172. sayfadaki şekil 15.7'ye benzemektedir. Ancak burada hareket eden oyuncu tekrar çerçeveye girmez.

İlk çekimde oyuncu hareketine başlar. İkinci çekimde statik oyuncunun yanından geçerek hareketini tamamlar. Burada oyuncuların çerçeve içindeki konumları değişmiştir. Ancak ayrılan oyuncu ilk çekimde arka plana doğru hareket ederse, ikinci çekimde görüntü alanının dışına çıkar. Uygulamada değişik ölçeklere sahip iki ana çekim paralel kurgulanır (Şekil 16.7).



Şekil 16.7 Parçalara bölünmüş bir ayrılma hareketinin karşı açı kamera konumlarından görüntülenmesi. Bunun için gösterilen kamera konumlarından elde edilen iki ana çekim kullanılmıştır.

Çekim 1 A ve B'nin orta çekimi. Sağdan çerçeveye girerler ve yüzleri birbirlerine dönük olarak dururlar. Kız oyuncunun arkası bize dönüktür. Erkek oyuncu güçlü konumdadır. Erkek oyuncu, "seni ne zaman tekrar göreceğim" der.

Çekim 2 Karşı açı. İkili yakın çekim. Kız, "kilisedeki akşam duasından sonra" diye cevap verir. Geriye doğru dönmeye başlar.

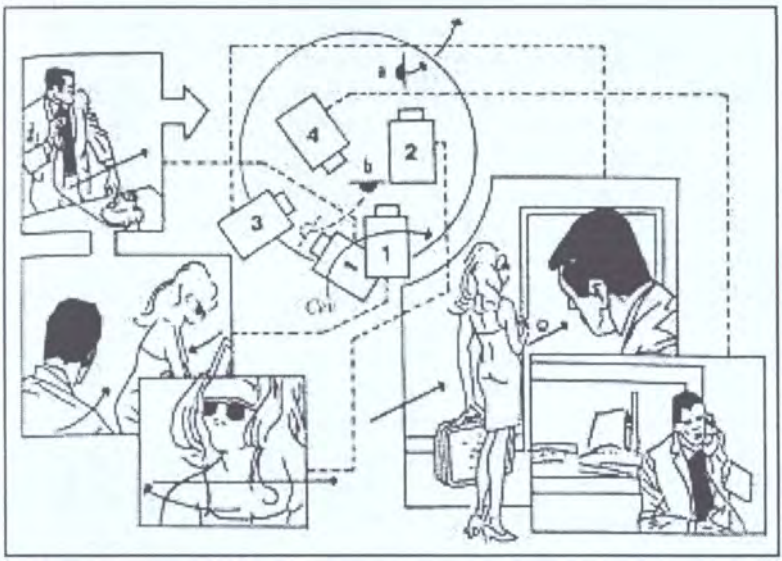
Çekim 1 Orta çekim. Dönme hareketini tamamlar, bize doğru yürümeye başlar ve soldan görüntüden çıkar.

Çekim 2 Bu karşı açı konumundan onu çerçevenin sol bölümünde arka plana doğru yürüyerek uzaklaşırken görürüz.

Çekim 1 Yakın çekim. Erkek oyuncu bir an çerçevenin soluna dışarıya doğru bakar. Sonra döner, enlemesine yürüyerek çerçevenin solundan çıkar.

Kızın hareketi her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümünde gerçekleşmiştir. Görsel olarak anlattığımız şekilde işlenmiş bir ayrılık sahnesi dinamik nitelikte bir hareketin başarılmasını sağlar. Bunda, hareketin tüm çekimlerinde çerçevenin aynı bölümünün kullanılması ve ara kesme ve ana çekimlerden oluşan, tekrara dayalı bir kurgu modeli rol oynar.

Hareket, hareketin içinde eriyip gitmelidir. Ayrılma hareketi küçük bir bölüm olsa bile, sahnenin genel hareket düzeni ile bütünleşmelidir (Şekil 16.8).



Şekil 16.8 Daha kompleks bir hareketle bütünleşen ayrılma hareketi, burada gösterilen ana aksiyonun gelişimini ve devamını sağlar.

Çekim 1 B ön plandadır, telefonu kapatır, sağa döner. Kamera onunla birlikte çevrinir. Durduğunda, çerçevede B solda, A ileride arka plandadır. A valizini hazırlamaktadır. B onunla konuşur.

Çekim 2 A'nın orta çekimi. Başını kaldırır, çerçeve dışındaki B'ye cevap verir. Sonra valizini kapatır, alır ve sağdan görüntüden çıkar.

Çekim 3 B ön planda sağdadır. A sol taraftan çerçeveye girer arka planda kapıya doğru yürür. Kapıyı açar ve çıkar.

Çekim 4 Karşı açı B'nin yakın çekimi. Uzanır tekrar telefonu alır, bir numara çevirir, alıcıyı kulağına koyar, bir an bekler ve konuşur.

4.çekim için değişik yaklaşımlar mümkündür. Kadın 3.çekimde görüntüden çıktıktan sonra, izleyen çekimde otelin koridorunda yürüyerek uzaklaşırken görülebilir. Bu

durumda öykünün aksiyonu onunla birlikte gelişir. Oysa, öykü B oyuncusunun durumuyla ilgilenecek olursa, 3. çekimden sonra bu oyuncuyla ilgili bir gelişim söz konusu olur.

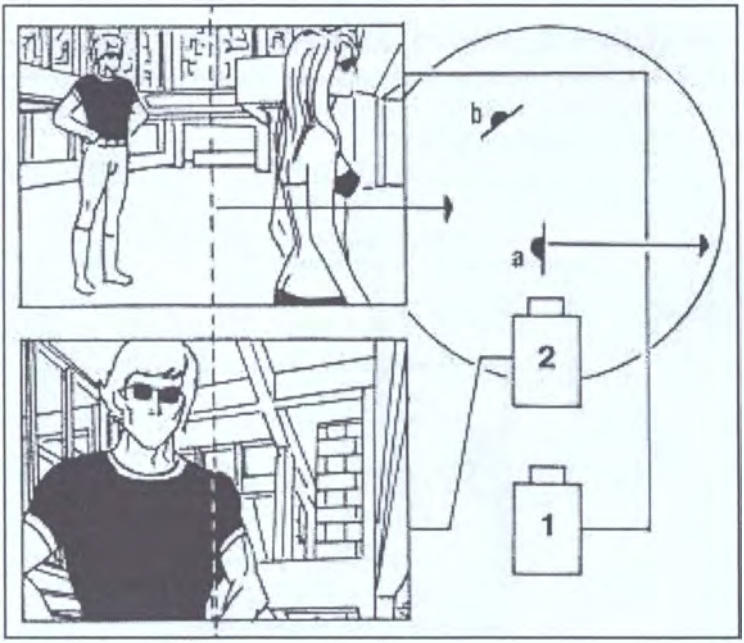
Bu arada, kameranın A oyuncusunun sağ tarafından sol tarafına geçişindeki ilginç yönteme dikkat edin.

Birinci çekimde, çevrinme hareketinin sonunda erkek oyuncu arkası bize dönük olarak çerçevenin sol tarafında görülmektedir. İkinci çekim, B oyuncusunu vurgulamak için ortak görüntü ekseni üzerinde yapılan bir ilerlemedir. Bu çekim kadının sol tarafa bakışıyla bir önceki çekime bağlanır. Daha sonra kadın hareket ederek sağdan çerçeve dışına çıkar. 3. çekimde soldan tekrar çerçeveye girer ve arka plana doğru yürür. Ancak, artık çerçevenin sağ tarafında görülen A'nın sol tarafına geçmiş bulunuyoruz. Aksiyon ise gelişimini düzgünce sürdürür. Çünkü, kız oyuncunun çıkış-giriş hareketinin çerçevenin zıt bölümlerinde gerçekleşmesi, A'nın 3 numaralı tanıtım çekiminde çerçevedeki yerinin değişmesini maskeler. B'nin hareketi bu tür bir yumuşak geçişe olanak sağlar.

Bu örnekte kullanılan yöntem, kameraların üçgen konumlandırma ilkesinin ihlal edildiğini hissettirmeden görsel olarak oyuncunun diğer tarafına geçmektir. Bu yöntem, 9. bölümde aksiyon çizgisinin ya da hareketin karşı tarafa nasıl geçilebileceği konusunda söz edilen yöntemler arasına ilave edilebilir.

Eğer oyuncu görüntü dışına çıkıyorsa, izleyen çekim oyuncunun hareketinin devamı olmayabilir. Duran oyuncunun yüz tepkilerini göstermek daha etkili olabilir.

Şekil 16.9'da, birinci çekimde A çerçevenin dışına çıkar çıkmaz B'nin aynı görüntü ekseni üzerinden yapılan yakın çekimine kesme yapılır. Eğer bu örnek bir araç için uygulansaydı, araç genel çekimde görüntüden çıktıktan sonra, arka planda görülen kahramanın yakın çekimine kesme yapılır.

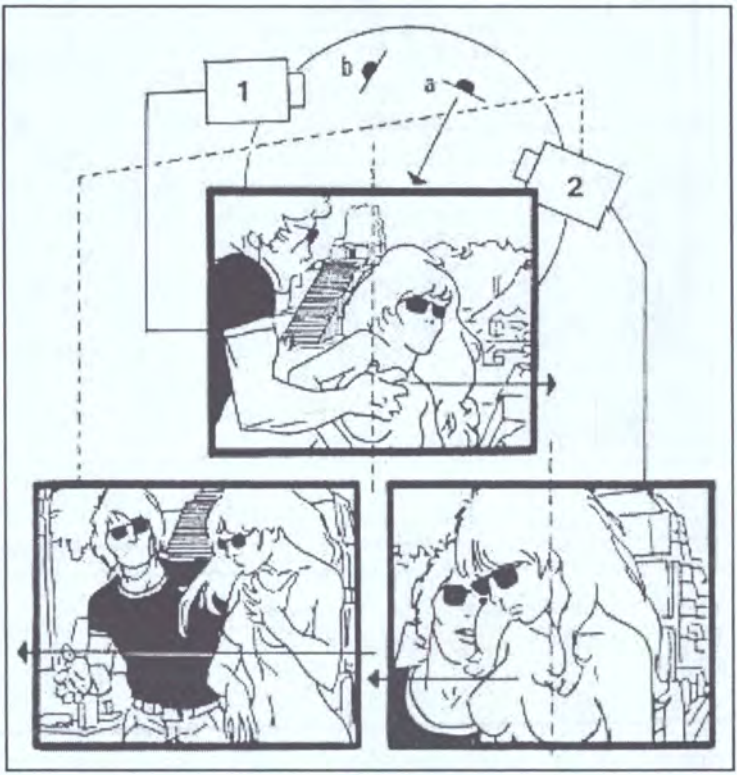


Şekil 16.9 Hareketli oyuncu ikinci çekimde görüntünün dışında bırakılır. Böylece durağan oyuncu, yakın çekimle vurgulanabilir.

Bu tür vurgulama, çerçevede kalan oyuncuyu ilgi odağı durumuna getirir. Onun yakın çekimine kesme yapmak, yapacağı herhangi bir hareketin vurgulanmasını sağlar.

Burada çekimlerin sırasını tersine çevirmek doğru değildir. Örneğin duran oyuncunun yakın çekiminden, aynı görüntü ekseni üzerinden alınan genel çekime kesme yaptığımızda, hareket eden oyuncu yürüyerek çerçeveden çıktığında sahnede yalnız kalan statik oyuncu küçücük görünür. Bu yöntemle oyuncuların vurgulanması mümkün değildir. Çünkü son çekimde hareket eden oyuncunun görüntüde kalma süresi çok kısadır. Duran oyuncu ise, bizim konumumuzdan çok uzakta ve küçük görünür.

Zıt yönlerde kesintisiz bir ayrılma hareketi, iki dış karşı açı kamera konumunun kullanılmasıyla mümkündür. Bu durumda, hareket her iki çekimde de çerçevenin enine doğru gerçekleşir (Şekil 16.10).

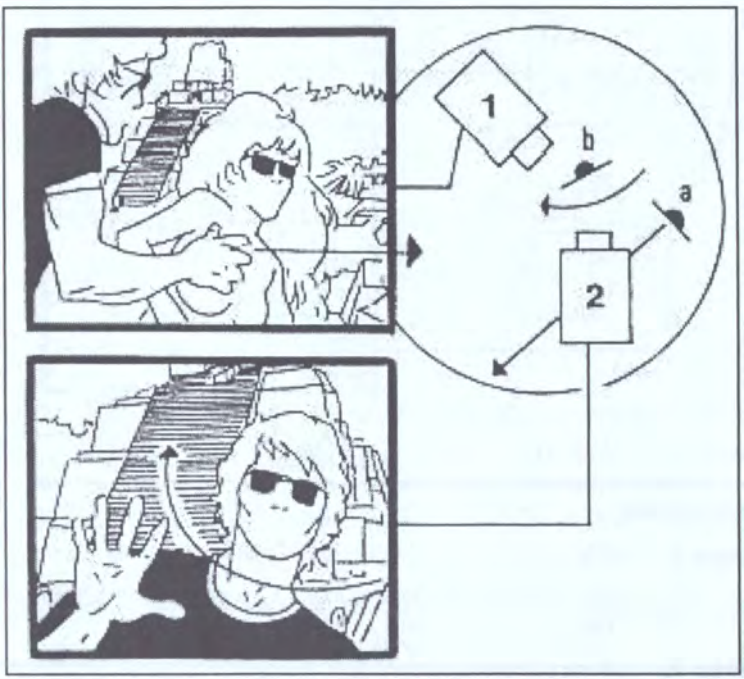


Şekil 16.10 Uzaklaşan oyuncunun hareket yönü çekimden çekime değişir. Burada dış karşı açı kamera konumları kullanılmıştır.

Önce her iki oyuncunun yakın çekimi. A sağdan görüntüden çıkar. Karşı açı çekimine (2) kesme yapılır. Bu da yakın çekimdir. İki yaklaşım mümkündür. Birincisinde A çerçevenin ortasında vücuduyla B'yi gizler, sonra da sola doğru yürür ve çıkar.

Alternatif olarak, A sağ ön plandan sırtı bize dönük olarak girer, B ile kamera arasından geçer, soldan çıkar. B başını sağdan sola çevirir.

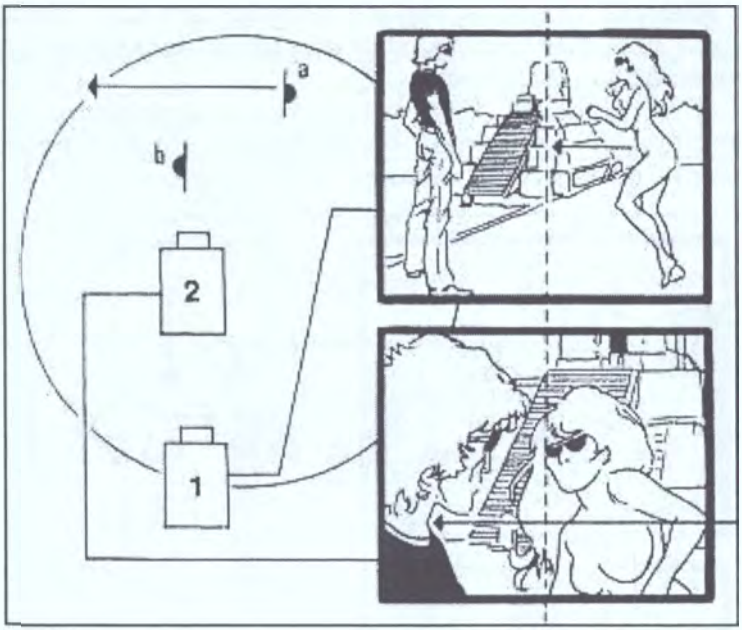
Iç ve dış karşı açı kamera konumları kullanıldığında ayrılma hareketi gösterilmez, ancak diğer oyuncunun başını çevirme hareketi bu konuda bir fikir verebilir (Şekil 16.11).



Şekil 16.11 Hareket eden oyuncu ikinci çekimde görüntü dışında bırakılır. Duran oyuncu bu çekimde başını çevirerek görüntü dışında kalan oyuncunun hareketinin yönünü belirler.

İlk çekimde A görüntüden çıktığında, A'nın hareketini izlediğini belirten B'nin çekimine kesme yapılır.

Görüntüden çıkış, kenardan çerçevenin ortasına doğru da olabilir (Şekil 16.12).



Şekil 16.12 Aynı görüntü eksenindeki iki kamera konumu, duran oyuncunun arkasından geçerek çerçeveden çıkan oyuncunun görüntülenmesinde kullanılır.

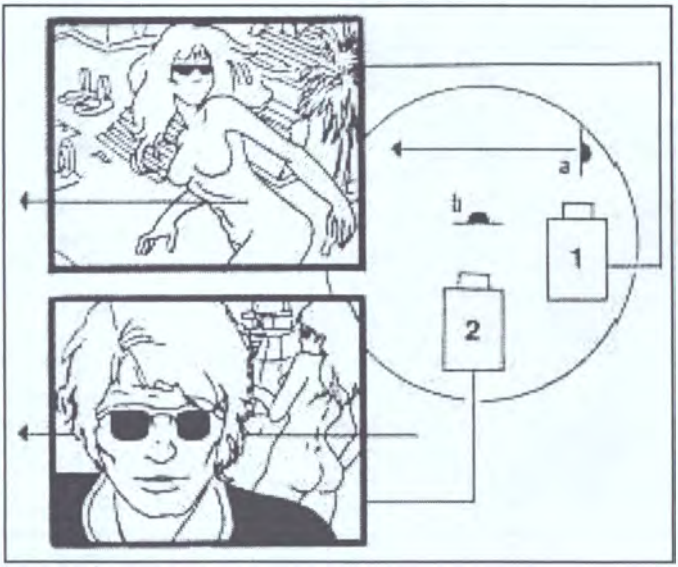
Çekim 1 B ve A konuşuyorlar. A ayrılmaya karar verir ve sol tarafa doğru yürür. Çerçevenin ortasına ulaştığında kesme.

Çekim 2 B nin yakın çekimi (bir önceki çekimin görüntü ekseni üzerinden). A sağdan girer, B'nin arkasından geçer ve soldan görüntüden çıkar.

İlk çekimde, A'nın sola doğru kısa hareketi çerçevenin yarısını kısa sürede kateder. İkinci çekimde ise çerçeveyi boydan boya katederek, sahnede güçlü konuma giren statik oyuncunun arkasından çıkar.

Bu örneğe farklı bir yaklaşım her iki oyuncunun ayrı ayrı

çekilmesiyle gerçekleştirilebilir. Oyuncuların beraberce göründüğü bir tanıtım çekiminden sonra oyuncuların tek çekimlerine geçilerek bunlar paralel kurgulanabilir. Şekil 16.13 bu basit yaklaşımı göstermektedir.



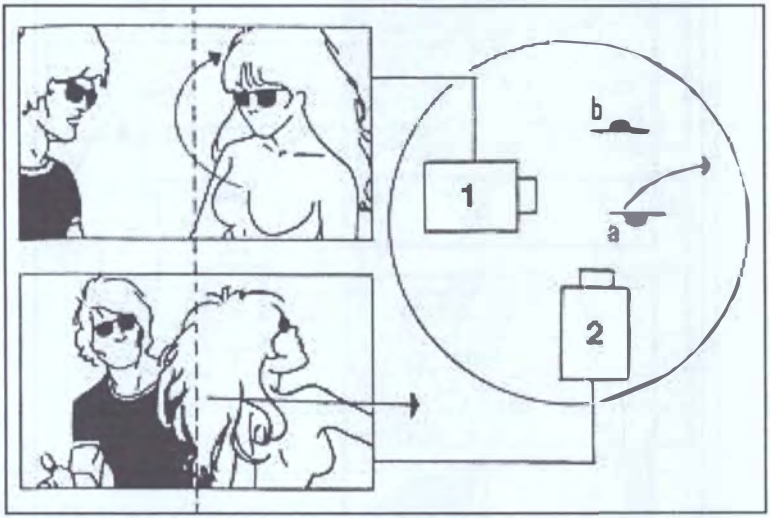
Şekil 16.13 Duran oyuncu birinci çekimde görüntü dışında bırakılmıştır. Hareket eden oyuncu ikinci çekimde onun arkasından geçer.

Çekim 1 Yakın çekim. A çerçevenin ortasından sola doğru yürüyerek görüntüden çıkar.

Çekim 2 B'nin yakın çekimi. Arkasında A'nın sağdan sola doğru yürüdüğü görülür. Netsizdir.

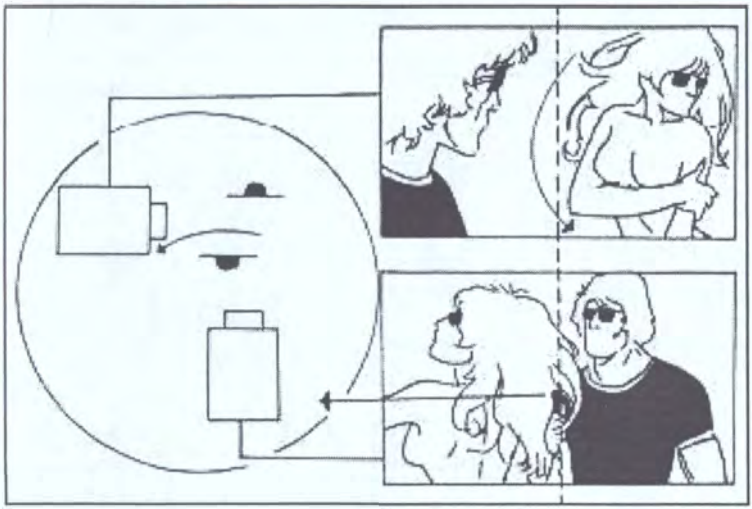
Bu yöntem, tanıtım çekimine yeniden başvurulmadan bu tür tek oyuncunun gösterildiği çekimlerin birbiriyle bağlanmasında çok bilinen bir yöntemdir. Ayrıca bu yöntemde, yanlış oyuncunun vurgulanmasıyla da seyircinin dikkati başka yöne kaydırılır. A'yı ikinci çekimde arka planda netsiz göstermekle üstlendiği rol anlamını kaybetmeksizin azaltılır.

Ayrılma öyle bir tarzda gerçekleştirilir ki, ikinci çekimin başlangıcında duran oyuncuyu tam anlamıyla açığa çıkartır. Bu oyuncunun tam cepheden bir görüntüsünü sunar (Şekil 16.14).



Şekil 16.14 Ayrılan oyuncu için dik açı uygulanması. İlk çekimde oyuncu kameradan uzaklaşmaya başlar. İkinci çekimde hareketini tamamladığında duran oyuncuyu önden görünecek biçimde açığa çıkartır.

Kamera konumları birbirleriyle dik açı oluşturur. İlk çekimde oyuncu A dönmeye başlar. İkinci çekimde kamera oyuncunun arkasındadır, görüntüden çıkarken dönüşünü de tamamlar. Bunu yaparken statik oyuncuyu önden görünecek biçimde açığa çıkartır. Bu basit ancak dinamik sunuşla dikkat diğer oyuncu üzerine çekilir. Örnekte görüldüğü gibi, A geriye döner. Ancak ayrılırken kameraya doğru dönerse aynı ilke yine uygulanabilir (Şekil 16.15).



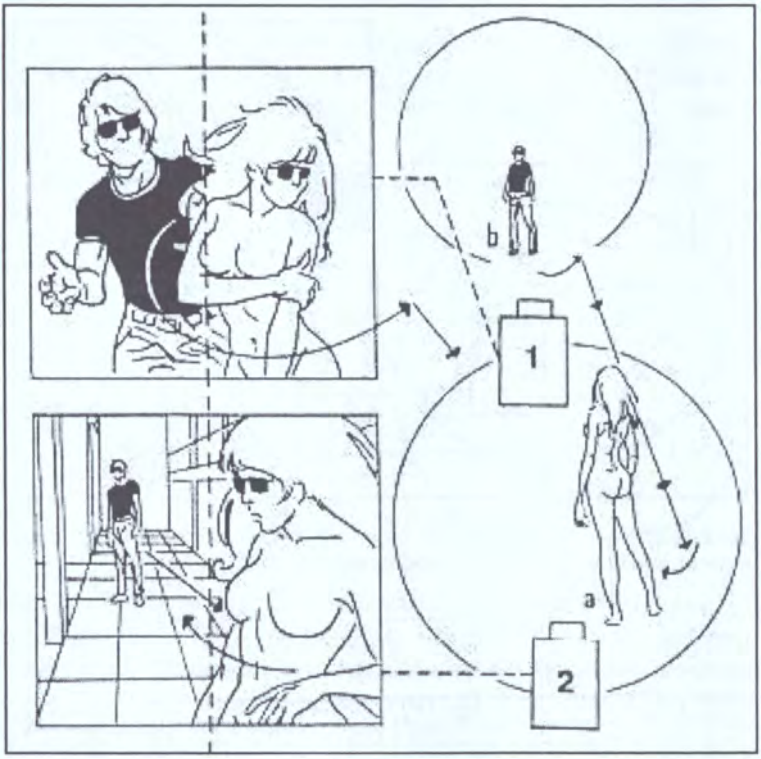
Şekil 16.15 Bu örnekle bir önceki örnek arasındaki fark, ilk çekimde ayrılan oyuncunun hareketinin kameraya doğru olmasıdır.

Şekil 16.14'te ayrılma hareketi her iki çekimde de çerçevenin aynı bölümünde gerçekleşir. Oysa şekil 16.15'te, ayrılma hareketi çerçevenin zıt bölümlerinde ve merkezden yana doğrudur. Duran oyuncu ortada kalır.

Pek çok hareketi içeren bir ayrılma hareketinde, hareketin iki uç noktasından daha fazlasını göstermek gerekli değildir (zamanda kısaltma bir başka yerde açıklanmıştı). Şekil 16.16 bu uygulamayı gösterir.

Çekim 1 Yakın çekim. A ve B konuşmaktadır. Sonra A döner ve bize doğru yaklaşarak sağdan çıkar. B konuşmasını sürdürürken kamera kısa bir süre onun üzerinde kalır.

Çekim 2 Genel çekim. A ön plandadır, kameraya doğru yürür, durur ve arka plandaki B'ye döner.

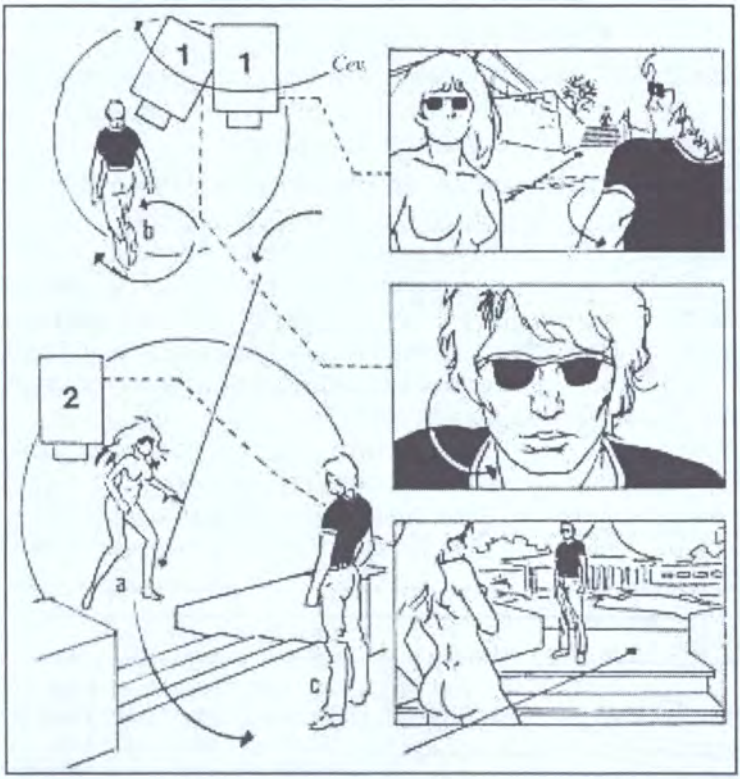


Şekil 16.16 Görsel ara, ilk çekimin sonundadır (duran oyuncu üzerinde kalınır) ve uzun bir yol üzerinde yapılacak bir hareketin kısaltılmasına yardım eder.

Aksiyon bir kez daha çerçevenin aynı bölümünde ve aynı görüntü ekseni üzerinde gerçekleşmiştir. İşlemdeki farklılık şudur. A, B'ye doğru yürüdüğünde görsel ara ikinci çekimin başındadır. Oysa A, B'den uzaklaştığında, görsel ara ilk çekimin sonunda yapılır.

Benzer bir çözüm, görsel araları çoğaltmakla ve görsel olarak dikkati başka yöne çekmekle mümkün olabilir. Ayrılan oyuncu doğrudan arka plana yürüdüğünde ve varacağı yer göründüğünde böyle bir problem doğabilir. Dikkati başka tarafa çekme, ilgimizin bir an için hareket eden

oyuncu ve gideceği yer üzerinden kaybolmasına ve ön planda duran oyuncu üzerinde yoğunlaşmasına yardım eder (Şekil 16.17).



Şekil 16.17 İlk çekimin sonunda başka yöne doğru yapılan bir hareket, diğer oyuncunun arka plana doğru yapacağı uzun bir hareketin atlanmasını sağlar.

Çekim 1 A ve B ön planda konuşmaktadır. Oyuncu C uzak çekimde arka planda görülen merdivenlerin üzerinde beklemektedir. Sonra, A bizden uzaklaşarak C'ye doğru yürür. B ön plandadır, sağa doğru hareket eder. Kamera da

onunla çevrinerek diğer oyuncuları çerçeve dışında bırakır. Kamera kısa bir süre B'nin üzerinde kalarak onun konuşmasını ya da tepkisini kaydeder.

Çekim 2 C'nin orta çekimi. A soldan çerçeveye girer ve merdivenleri çıkar, C ile birlikte çerçeve dışındaki B'ye bakmak için döner.

Burada kameranın ve ön plandaki oyuncunun birlikte hareketi görsel açıdan dikkati başka yöne çeker. Tek başına bir kamera hareketi ön planda duran oyuncunun gösterdiği bir ayrıntıya çevrinme olabilirdi. Ön plandaki oyuncu kameraya doğru yürüdüğünde (güvenli olsa bile) yapılacak bir kamera hareketinden kaçınılmalıdır. Çünkü hem arka planı görüşümüz engellenir, hem de oyuncunun yakın planını kabule zorlanırız.

Görsel ara yerine bir cut-away, çıkış ve yarış arasındaki mesafeyi kısaltmak amacıyla araya sokulabilir.

Bu cut-away öyküdeki ana aksiyon ile ilgili olmalıdır. Şekil 16.18, çok bilinen bir filmden alınmış bu tür bir örneği göstermektedir.

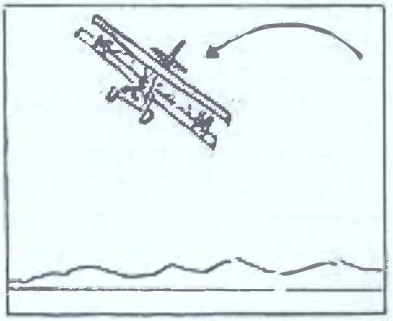


Şekil 16.18 Bu örnek Alfred Hitchcock'un North by Northwest filminden alınmıştır. Burada oyuncunun katedeceği mesafe cut-away çekimiyle kısaltılmıştır.

Çekim 1 Gary Grant, mısır tarlasından çıkarak arka planda görülen ana yolda tüm hızıyla yaklaşmakta olan kamyona doğru koşar.

Çekim 2

Genel çekim. Çift kanatlı bir uçak döner ve kameraya doğru uçarak yaklaşır.



Çekim 3

Genel çekim. Kamera ana yolun ortasındadır. Gary Grant arkası bize dönük olarak ekrana girer ve ön planda durur. Kamyon şoförünü durdurmak için el sallar.



Alfred Hitchcock'un *North by Northwest* filminden alınan ve çok bilinen bu sahnede, Gary Grant oldukça düz ve açık bir arazide bir uçak tarafından kovalanır.

Örnekteki cut-away, öyküyle ilgilidir ve uçak pilotunun niyeti konusunda seyirciyi bilgilendirir. Ayrıca, hem Gary Grant'ın mısır tarlasından ana yola kadar katedeceği mesafenin kısaltılması hem de aksiyonun önemli bir noktasına dikkatin yoğunlaştırılması amacıyla kullanılmıştır.

17

BİRLİKTE HAREKET EDEN OYUNCULAR

Şimdiye dek çerçeve içindeki hareketi, bir oyuncunun (ana oyuncu) görüntüye girişi ve çıkışı biçiminde ele alıp inceledik. Oysa, bir aksiyonda iki oyuncu da aynı anda hareket edebilir. Bu durumda üç tür hareket söz konusudur.

1- Her iki oyuncu aynı yöne hareket eder.
2- Her iki oyuncu birbirlerine doğru hareket eder.
3- Her iki oyuncu birbirinden ayrılarak hareket eder.

Bu durumların her birine ayrı ayrı değinilecek, değişik örneklerle açıklanacaktır.

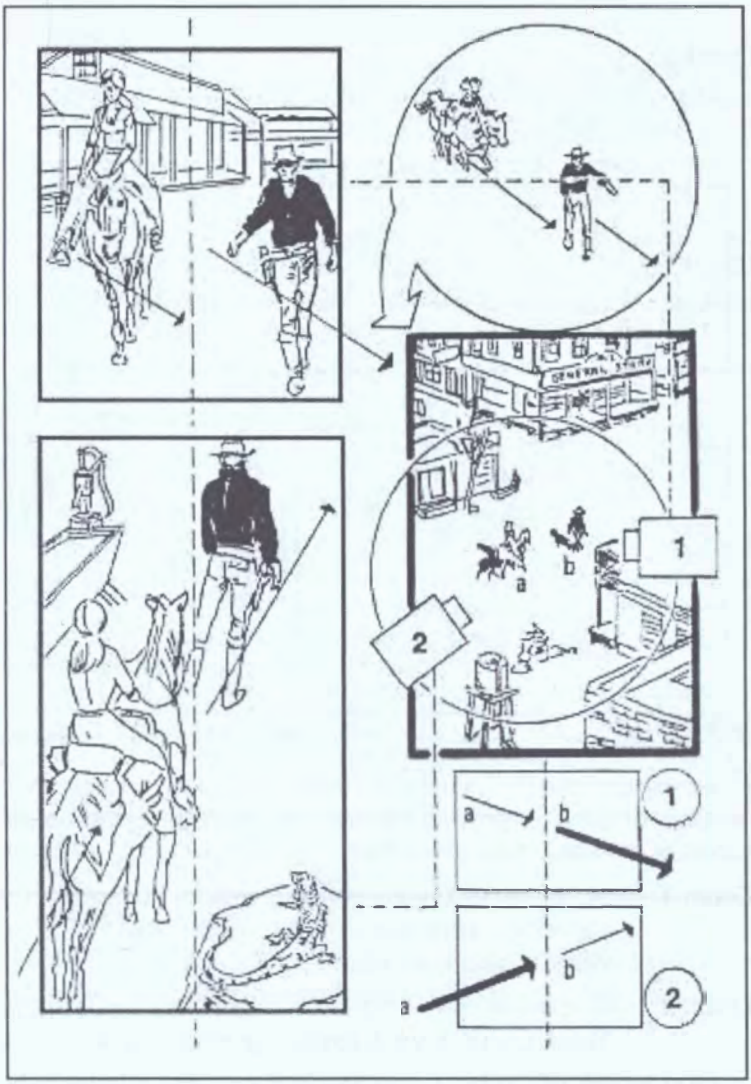
Örnek 1

Şekil 17.1'de görüldüğü gibi, iki oyuncu biri diğerinin arkasında aynı yöne doğru yürüdüklerinde, dış karşı açı çekimlerinden elde edilen görüntülerin kurgulanmasıyla dinamik bir sunuş elde edilebilir.

Çekim 1 Boy çekim. B çerçevenin ortasından sağa doğru yürür ve çıkar. Kesme...

Çekim 2 Karşı açı, boy çekim. A soldan görüntüye girer ve B'nin arkasından yürür.

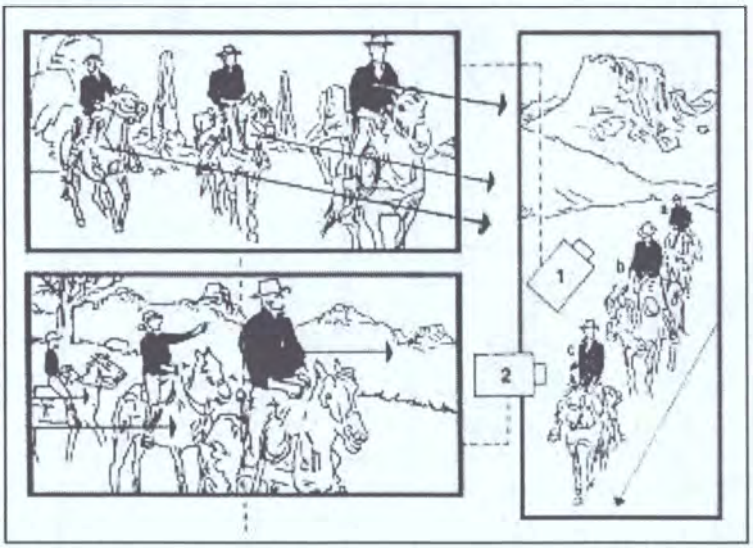
Birinci çekimde, A soldan çerçevenin ortasına, B ise çerçevenin ortasından sağa doğru yürür. İkinci çekimde, her iki oyuncu da çerçevenin aynı bölümlerinde hareketlerini sürdürürler. Ancak ilk çekimde B çerçeveden çıkar. İkinci çekimde ise, A zıt yönden çerçeveye girerken, B çerçevenin merkezinden arka plana doğru ilerlemeye devam eder.



Şekil 17.1 Her çekim için ekranın yarısı bir oyuncunun hareketine ayrılmış bulunmaktadır.

Örnek 2

Eğer üç kişi, şekil 17.2'deki gibi tek sıra halinde ilerliyorlarsa, aşağı yukarı benzer bir çözüm sağlanabilir.



Şekil 17.2 İkinci çekimde, hareketin çerçevenin ortasından başlaması çekimlerin görsel olarak birleştirilmesi amacına yöneliktir.

Bu dinamik kurgu yaklaşımı için kullanılan kamera konumları arasında hemen hemen bir dik açı ilişkisi vardır. Kural ise aynıdır.

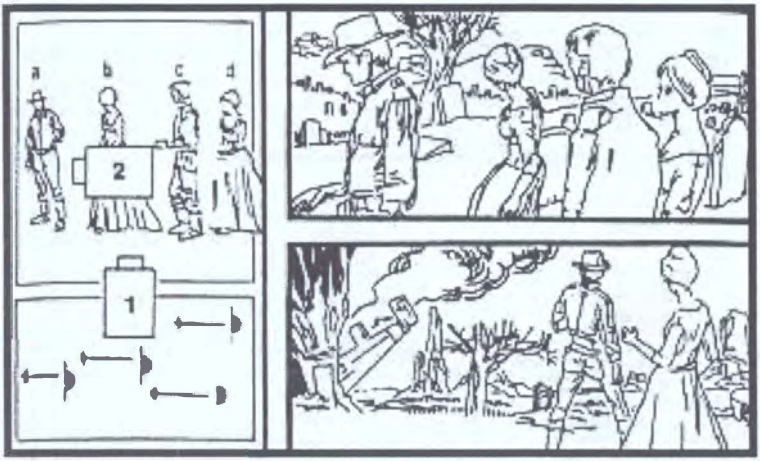
Çekim 1 A, B ve C diyagonal bir yönde yürürler, çerçevenin sağından teker teker çıkarlar. Sonuncu çıkarken, kesme...

Çekim 2 C çerçevenin ortasında sağa doğru yürümektedir. Durur. B ve A soldan girer ve durur.

Görülebileceği gibi, C'nin görüntüye girişi atlanılmıştır. Bunun yerine, C'ye çerçevenin ortasından dışına doğru bir hareket verilerek daha çarpıcı bir etki yaratılmıştır.

Örnek 3

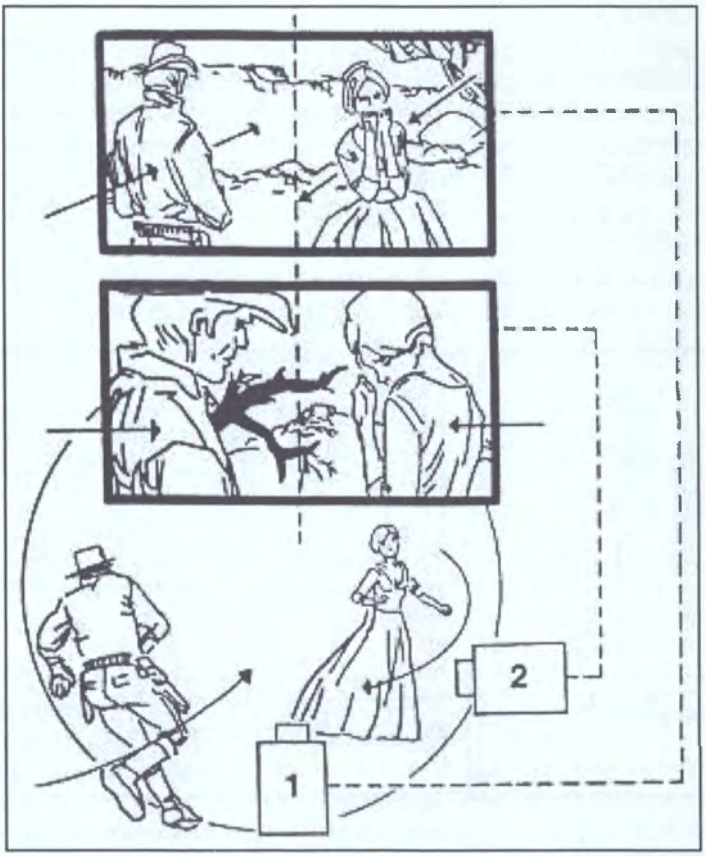
Şekil 17.3'te görüldüğü gibi, dik açı düzenlemesi de mümkündür. İlk çekimde kameraya profil duran dört kişi sola çerçevenin dışındaki birşeye bakmaktadır. Bir süre sonra sola doğru yürümeye başlarlar. A çerçeveden çıkar. B (çerçevenin ortasında) çerçevenin sol kenarına doğru yürür. Bu sırada C ve D çerçevenin ortasına ulaşır. Dik açı konumundaki ikinci kameraya kesme. A ve B görüntüdedir (sağda), arka planda yanmakta olan uçağa doğru ilerlerler. Onları sağdan görüntüye giren diğerleri izler.



Şekil 17.3 Arka arkaya yürüyen oyuncuların görüntülenmesinde dik açı düzenlemesi.

Örnek 4

Birbirine doğru ilerleyen iki oyuncunun görüntülenmesinde dik açı düzenlemesi kullanılabilir (Şekil 17.4).



Şekil 17.4 İki oyuncunun kesişen hareketleri dik açı kamera düzenlemesiyle görüntülenebilir.

İlk çekimde oyuncular (nötr bir yönde ilerlerler) birbirlerine doğru yürürler. İkinci çekime kesme. Her iki oyuncu, bulundukları taraftan çerçeveye girer ve ortaya yakın bir yerde dururlar.

Örnek 5

Ortak görüntü ekseni üzerindeki kameralar da kesişen bu hareketi çok iyi görüntülerler (Şekil 17.5).



Şekil 17.5

Aynı görüntü ekseni üzerindeki kamera konumlarından oyuncuların kesişen hareketlerinin görünüşü.

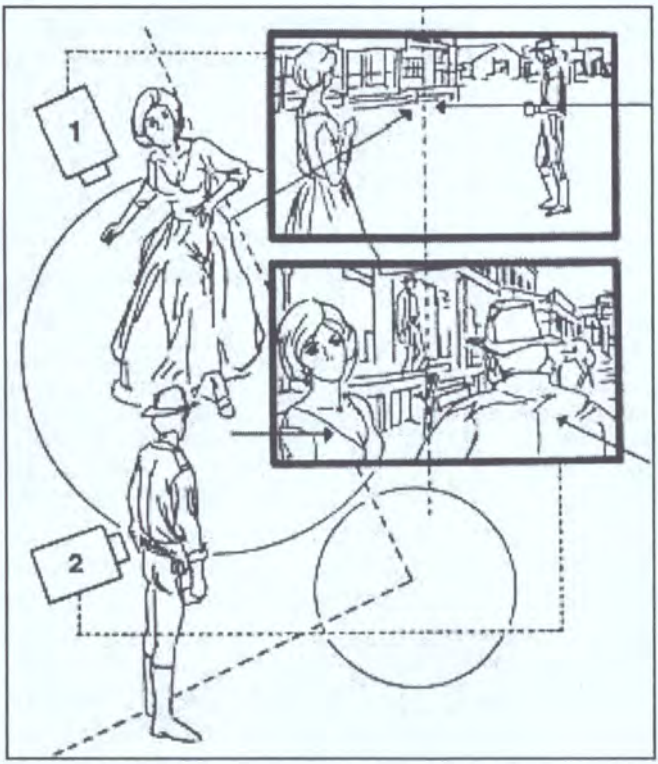
İlk çekimde çerçeve kompozisyon açısından üç dikey bölüme ayrılmıştır. Oyuncular en dıştaki bölümlere yerleştirilmiştir. Ortadaki bölümün sınır çizgilerine doğru hareket etmeleri istenmiştir. Sonra, ortak görüntü ekseninde ilerlenerek yapılan yakın çekime kesme yapılır. Bu çekimde, oyuncular bulundukları taraftan görüntüye girip dururlar.

Burada, her iki oyuncunun yaklaşık aynı hızda birbirine yaklaşması gerektiğini de belirtelim. Böylece, çerçeve içinde kendilerine ayrılan bölümlere tam zamanında ulaşmaları mümkün olur. Eğer oyunculardan biri diğerine göre daha yavaş hareket ederse, ikinci çekimde, o oyuncunun görüntüye girişi gecikecek, görsel sunum zayıflayacaktır.

Eğer ilk çekimde böyle bir fark olursa, ikinci çekimde oyuncular aynı anda görüntüye sokularak bu durumun telafisi yoluna gidilmelidir.

Örnek 6

Oyuncular, Şekil 17.6'da görüldüğü gibi dik açı oluşturacak şekilde birbirlerine yaklaşabilirler.



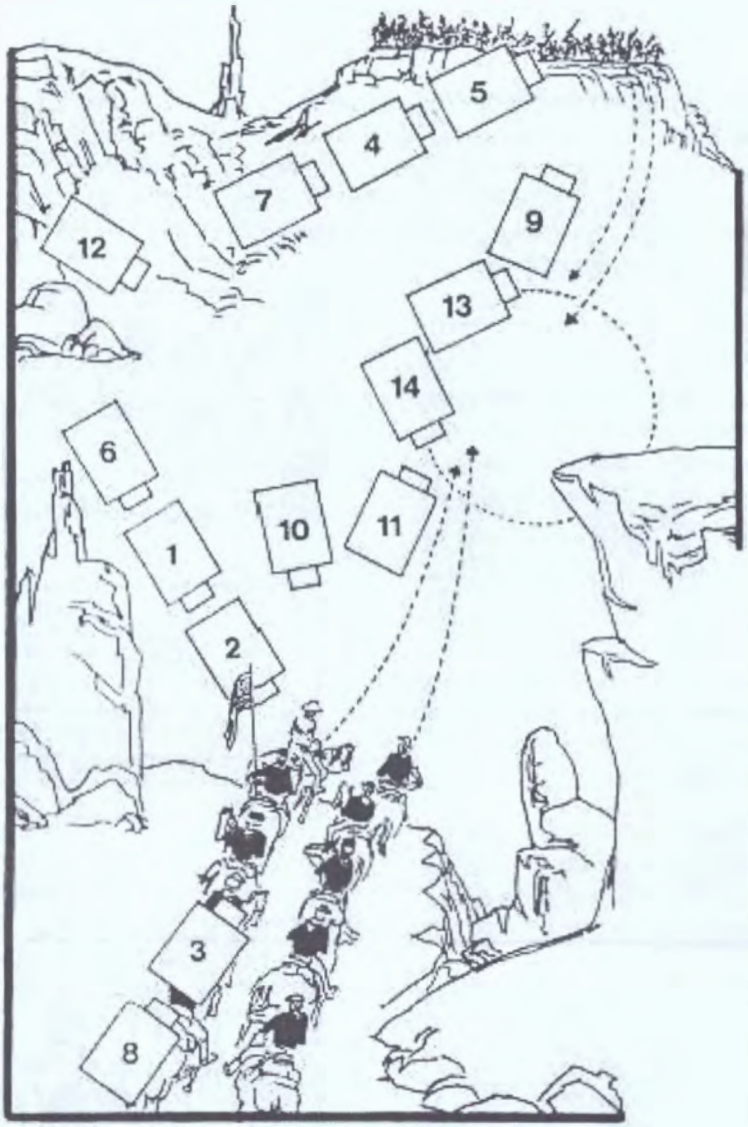
Şekil 17.6 Oyuncuların birbirleriyle dik açı oluşturan hareket yolları, dik açı kamera düzenlemesiyle görüntülenebilir.

Kurgu işlemi bir önceki örneğe benzer olacaktır.

Burada dik açı kamera düzenlemesi, oyuncuların dik açı formundaki hareketlerine de uygundur. Nötr ve diyagonal yöndeki hareketler, çerçevenin yarı alanının çekimden çekime daralmasına neden olur.

Örnek 7

Hareketleri bir orta noktada kesişen iki oyuncunun karşılaşma yöntemi iki grup için de uygulanır. Kurguda bu hareketler sırayla gösterilebileceği gibi, aynı çekim içinde



Şekil 17.7 Bir noktada kesişen oyuncu hareketleri iki gruba da uygulanabilir.

de gösterilebilir. Örneğin, kızılderili şef ile süvari komutanı aralarındaki anlaşmazlığı görüşmek amacıyla tarafsız bir yerde buluşmaya karar verirler. Her ikisi de ordularıyla gelip tepede dururlar. Şefler vadideki buluşma noktasına doğru inerlerken, yanlarındakiler tepede kalırlar. Şimdi sekansın nasıl geliştiğini görelim.

Çekim 1

Alt açı, boy çekim. Süvarilerden bir grup tepenin kenarında görünürler ve dururlar. Sağdan sola doğru hareket ederler. Durdukları anda kesme...



Çekim 2

Üç süvarinin alt açıdan yakın çekimi. Subay, kızılderili kılavuz ve süvari kumandanı. Bakar ve beklerler.



Çekim 3

Karşı açı, boy çekim. Süvari grubunun arkasından karşı tepeyi görürüz.

Belirsiz nal sesleri duyulur.



Çekim 4

Alt açı, boy çekim. Diğer tepede kızılderililer belirir ve dururlar (soldan sağa doğru hareket ederler).



Çekim 2

Üç süvarinin yakın çekimi. Süvari komutanı elini kaldırır.



Çekim 5

Alt açıdan üç kızılderilinin yakın çekimi. Ortadaki reistir.



Çekim 2

Üç süvarinin alt açıdan yakın çekimi. Beklerler.



Çekim 5

Alt açıdan üç kızılderilinin yakın çekimi. Reis kolunu kaldırır, sonra indirir.



Çekim 2

Alt açıdan üç süvarinin yakın çekimi. Kızılderili kılavuz ve komutan çerçevenin soluna hareket ederler ve görüntüden çıkarlar.



Çekim 6

Genel çekim. Her iki süvari (kızılderili kılavuz ve komutan), sola doğru inerek görüntüden çıkarlar. Diğerleri tepede beklerler.



Çekim 5

Alt açıdan üç kızılderilinin yakın çekimi. Reis ve oğlu, sağa yönelip aşağıya doğru inmeye başlarlar ve o yönden görüntüden çıkarlar.



Çekim 7

Genel çekim. Yerlilerin reisi ve oğlu soldan sağa doğru inmeye devam ederler ve sağdan görüntüden çıkarlar. Diğer kızılderililer tepenin üstüne yayılmışlardır.



Çekim 8

Genel çekim. Ön planda atların üzerinde askerler görünür. İleride vadide ise, iki süvarinin ve iki kızılderilinin birbirlerine doğru ilerledikleri görülür. Daha ilerideki tepede ise, sıra halindeki kızılderililer onları izlemektedir.



Çekim 9

Boy çekim. Önceki çekimle aynı görüntü ekseni üzerinde olan bir çekim. Tepede sıra halinde duran kızılderililer var. Kızılderililerin reisi ve oğlu bize doğru ilerlemektedir. Yokuş aşağı inerek aşağıdan görüntüden çıkarlar.



Çekim 10

Orta çekim. Kızılderili kılavuz ve komutan sağdan görüntüye girer. Diyagonal bir yönde sol aşağıya doğru ilerleyerek çerçeveden çıkarlar.



Çekim 11

Karşı açı. Boy çekim. Her iki atlı grubu birbirlerine doğru ilerlerler.



Çekim 12

Boy çekim (yandan). İki süvari sağdan, iki kızılderili de soldan çerçeveye girer. Çerçevenin ortasında buluşurlar.



Çekim 13

Kızılderili reisin yakın çekimi. Yüzünde vakur ancak anlaşılmaz bir ifade vardır. Sessizce bekler.



Çekim 14

Komutanın yakın çekimi. İlk önce o konuşur.



Çekim 13

Reisin yakın çekimi. Cevap verir.



Çekim 14

Komutanın yakın çekimi. Tekrar konuşur.



Tüm sekans yavaş bir ritme sahiptir. Bu da tüm olaydaki gerilimin ölçülmesine olanak verir. Her iki grup arasında güvensizlik vardır ve birbirlerine ihtiyatla yaklaşırlar. Sekansın yapısı öykü açısından basit ve açıktır.

Süvariler ve kızılderililer buluşma yerine gelirler. Karşılıklı olarak işaretleşirler. Her iki lider konuşmak için vadiye doğru inerler.

Sahneye uygulanan filmik dil de oldukça basittir:

İlk grup (süvariler) tanıtılır. Sonra tüm mekan tanıtılır. İkinci grup (kızılderililer) gelir. Bilinen işaretler alınıp verilir. Her iki grupda ayrı ayrı çekimlerle görüntülenirler.

Kızılderililer yanıt verene dek bir gecikme yaratılmıştır.

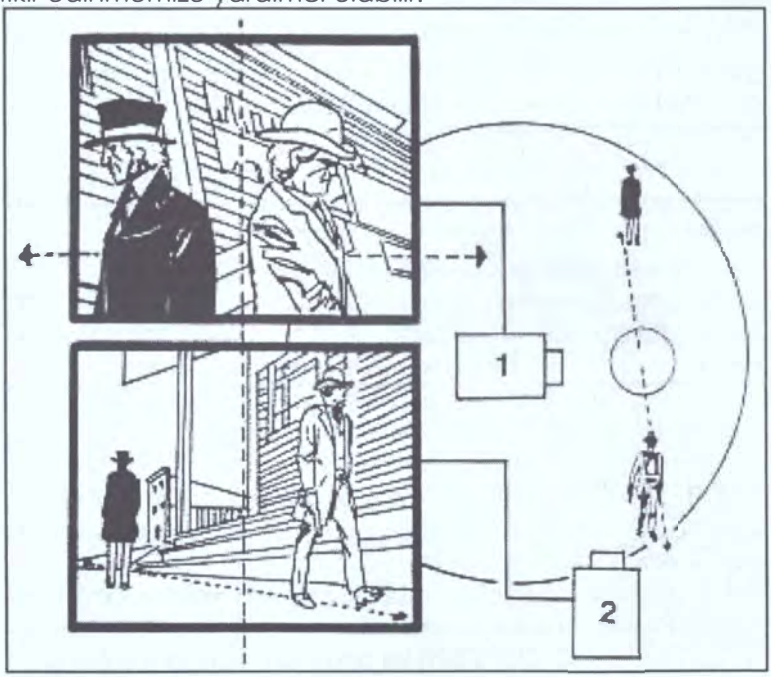
Her iki grup vadiye doğru inmeye başladıklarında, gruplar önce tek tek gösterilirler. İkinci çekimlerde ise, çekim ölçeği genişletilerek mekan görüntüye dahil edilir. Sonra tanıtım çekimi yeniden verilir. Her iki grup bu çekimde beraberce gösterilir.

Daha sonra izleyicinin dikkati atlarıyla vadiye doğru inmekte olan iki liderle yanındakilerin üzerine odaklandırılmıştır. Bundan sonra silahlı birlikler sekansın dışında tutulmuştur.

İki genel çekim, bize onların nasıl karşılıklı, yüzyüze durduklarını görmemize yardımcı olur. İki liderin yüzü yakın çekimlerle verilir. Bu iki kişi bundan sonra sekansın en güçlü kişileridir. Her iki grup da silahlı adamlarının yanlarına dönerken, hareketleri çok daha canlı olacaktır. Konuşma bittiğinde dönüşün yavaş olması gerekmez. Öyle olduğunda doruk nokta kaybedilecektir.

Örnek 8

Oyuncuların birbirlerinden uzaklaşmalarını konu alan üçüncü olasılıktan bu bölümün başında sözedilmişti. Bu olasılık için, birbirlerine doğru yürüyen oyuncular için uygulanan yöntemleri tersine çevirmek yeterli olacaktır. Şekil 17.8'de görüldüğü gibi, görsel bir vurgulama bu konuda fikir edinmemize yardımcı olabilir.



Şekil 17.8 Oyuncular diyagonal bir yönde birbirlerinden ayrılarak uzaklaşırlar. Dik açı kamera düzenlemesi hareketi kaydeder.

İlk çekimde, düello yapan iki kişinin sırt sırta durdukları ve yakın çekimde oldukları görülmektedir. Çerçevenin dışından duyulan bir komutla birbirlerinden uzaklaşmaya başlarlar. Görüntüden çıktıkları anda ikinci çekime kesme yapılır. Yürümekte oldukları ve aralarındaki mesafenin gittikçe açıldığı görülür. Sonunda dururlar.

Örnek 9

Birbirlerinden ayrılarak uzaklaşan bir grup oyuncu, bu hareketleriyle önünü kapattıkları birşeyin görünmesine yardımcı olurlar. Buradaki hareket tiyatro perdesinin açılma hareketine benzer. Verdiğimiz örnek bu efekti kullanır.

Büyük bir sarayın görkemli salonunda asiller dans etmektedir. Ansızın bir uşak içeri girer ve gür bir sesle Prens Charles'ın geldiğini anons eder.

Müzik sesi alçalır, dans kesilir. Dans edenler salonun sonundaki lordların önünü açmak amacıyla iki yana açılarak bir yol oluştururlar. Prens kalabalığın arasından geçerek ev sahiplerine doğru ilerler. Burada, sadece kalabalığın açılma hareketinin gösterilmesiyle ilgileniriz.

Çekim 1 Genel çekim. Kalabalığın ön tarafındaki kişiler yanlara doğru açılmaya başlarlar ve çerçevenin her iki yanından görüntüden çıkarlar.

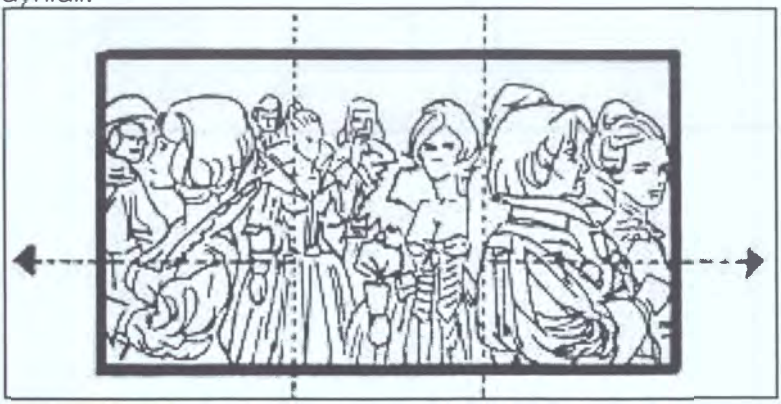


Çekim 2 Boy çekim. Kalabalığa daha yakın bir konum. Ön plandakiler yanlardan görüntüden çıkar.



Çekim 3 Orta çekim. Son birkaç kişi de görüntüden çıkarak ev sahiplerinin önünü açarlar.

Her çekim iki üç saniye sürer. Tüm çekimler ortak görüntü ekseninden yapılmıştır. Her yeni çekimle birlikte kalabalığa daha çok yaklaşırız. Dans edenler çerçevenin ortasından yanlara hareket ederler. Hareket tüm çekimlerde aynıdır.



Şekil 17.9 Tiyatro perdesinin açılma hareketine benzer bir etki. İki hareketli grup arkada durmakta olan kişileri açığa çıkarırlar.

Duraklamalı hareket

Görüntü içine ya da dışına doğru yapılan yatay hareketlerle ilgili örneklerimize baktığımızda, sadece bir ya da iki oyuncunun kesintisiz hareketlerini ele aldığımızı anlarız. Oysa oyuncuların sırayla yaptıkları duraklamalı hareketler filmlerde oldukça yaygındır. Diyaloglu pek çok sahnede, oyuncuların konum değiştirmelerinde buna çok sık rastlanılır. Bununla ilgili örnekleri çekimlerin çerçeve içinde kurgulanması ve sekansın oluşturulması konularını tartışırken ele alacağız.

18

KURGUSU ZOR DURUMLAR İÇİN ÇÖZÜM SEÇENEKLERİ

Dramatik etki yaratma gereksiniminin yoğun olarak baş-gösterdiği bölümlerde kurgu güçlükleri genelde şu iki nedenden ortaya çıkar. Görüntüde hareket noksanlığı ya da yine görüntüde gereğinden fazla hareketin varlığı. Kitabın bu bölümü bu tür güçlüklerle karşılaşıldığında çözüm için gerçekleştirilebilecek yaklaşımların bazılarını basit ve ilginç örneklerle ele almaya çalışmaktadır.

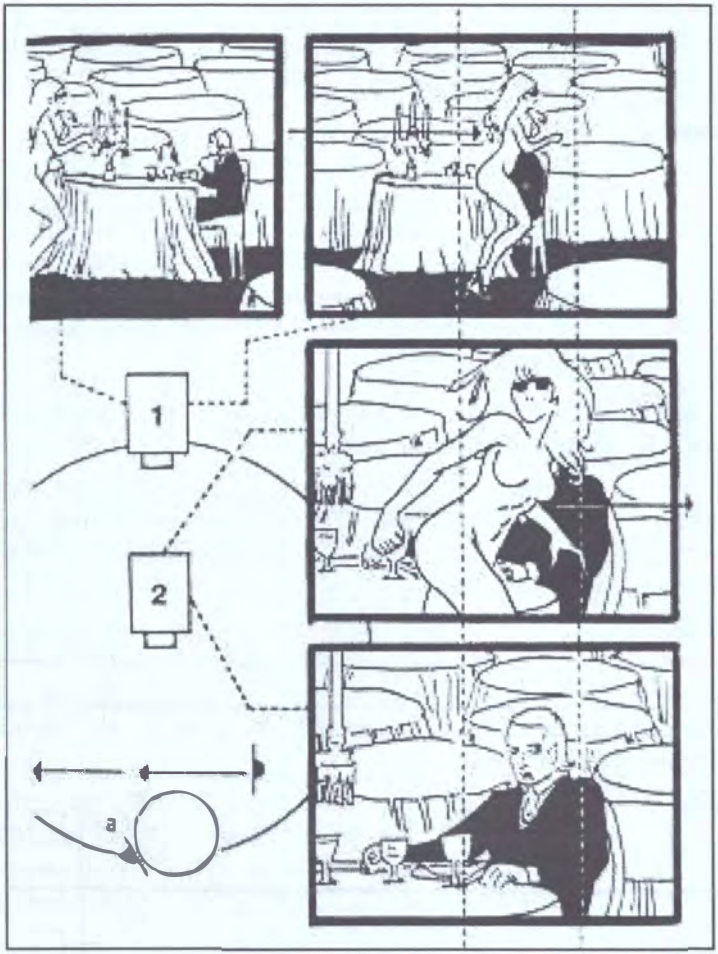
Kamera ile durağan nesne arasındaki hareketler

Örnek 1

Bu örnekte, görüntüde merkezi durumdaki oyuncunun hareketsizliği sonucunda ortaya çıkan sorunu irdeleyelim.

Oyuncu bir gece kulübünde, bir masada yalnız başına oturmaktadır. Odanın genel çekiminde, oyuncunun etrafında boş olarak görülen masalar oyuncunun yalnızlığını görsel olarak ifade etmektedirler. Sonra oyuncunun diz çekimine kesilerek, izleyiciye oyuncuyu daha yakından tanıma olanağı sağlanmış olur. Bu çekimde, oyuncunun yorgun, bitkin, göz kapakları düşük ve bakışları önündeki boş bardağa kilitlenmiş yüz ifadesi açıkça seçilir.

Adam hareketsizdir. Bu o kadar da önemli değildir. Aslında, bu durumda oyuncuyu hareketlendirmek dramatik hata olurdu. Fakat burada asıl önemli olan, bu durağan görüntünün genel çekiminden diz çekimine kesildiği halde, çerçevede görsel atlama sorununun nasıl giderildiğidir. Bunun bir yolu, durağan oyuncu ile kamera arasından başka bir oyuncuyu geçirmek ve kesmeyi bu hareketi kullanarak yapmak olabilir (Şekil 18.1).



Şekil 18.1 Yumuşak bir kesme, çerçevenin merkezindeki durağan oyuncunun aradan geçen oyuncu tarafından perdelenmesi ile sağlanmış olur.

Çekim 1 A'nın genel çekimi. Kısa bir süre sonra aradan geçecek oyuncu çerçevenin bir kenarından girer ve diğer tarafına doğru yürür. Çerçevenin

merkezine geldiğinde ve A'yı tümüyle perdelediğinde kesme...

Çekim 2 Kameranın görüntüsü aradan geçmekte olan oyuncunun bedeni ile tümüyle örtülüdür, hareketini sürdürür ve çerçeveden çıktığında A bel çekiminde görünür. Aradan geçen oyuncu çerçeveden tümüyle çıkar. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, ikinci çekimin birinci ile aynı görüntü ekseninde olmasının sağlanmasıdır.

Burada gerçekleştirilen şey bir çekimden diğerine pürüzsüz bir geçişin sağlanmış olmasıdır.

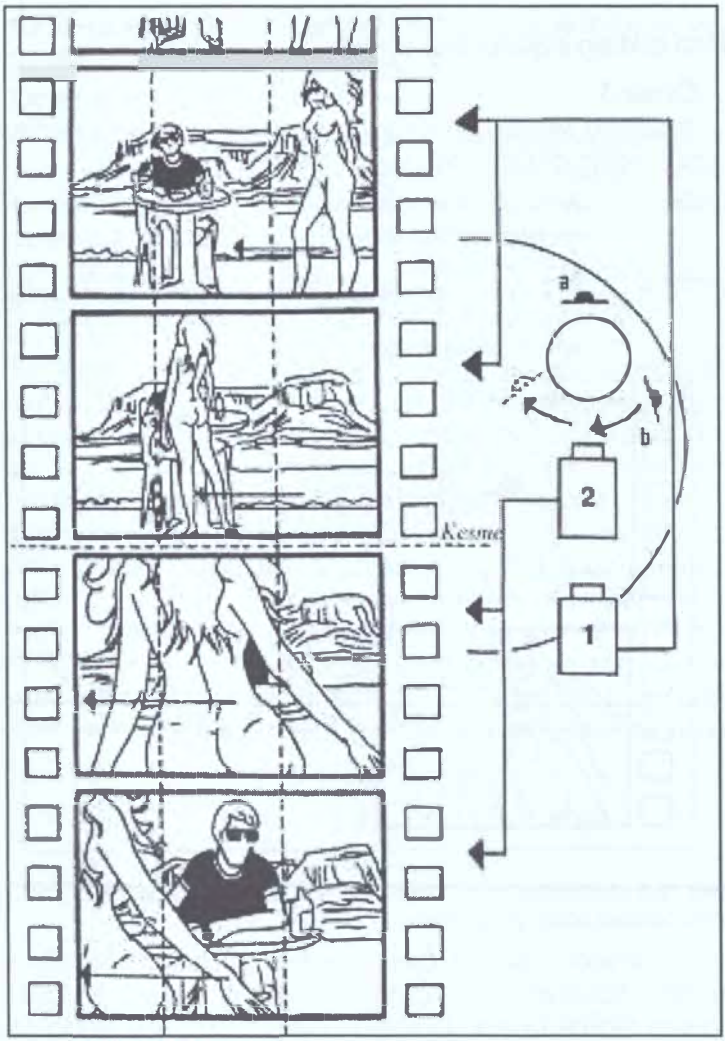
Ayrıca, aradan geçen kişinin gerek birinci, gerek ikinci çekimde çerçeveyi tümüyle doldurması her zaman gerekmez. Ancak önemli olan, arka planda kalan nesnenin tümüyle ya da kısmen perdelenmesinin sağlanmasıdır.

Örnek 2

Yumuşak bir kesmeyi gerçekleştirmek amacıyla kullanılan kişi, görüntüde ve statik bir durumda olabilir. Bu oyuncu, daha sonra hareket ederek perdeleme işlemini gerçekleştirebilir (Şekil 18.2).

Çekim 1 A diz çekiminde çerçevenin merkezinde oturmaktadır. B sağ ön planda ve ayaktadır. Aile konuşmaktadır. Bir süre sonra, B sola doğru yürümeye başlar. Çerçevenin merkezindeki A'yı perdelediği anda kesme...

Çekim 2 B çerçevenin merkezindedir. Yürüyüşüne devam ederek A'nın önünü açar ve durur. A şimdi yakın çekimdedir.



Şekil 18.2 Perdeleme işlemini çerçevenin bir kenarından diğerine doğru hareket ederek gerçekleştiren oyuncu, çerçeveyi kesmenin yapıldığı her iki görüntüde de tümüyle terketmiş olmamalıdır.

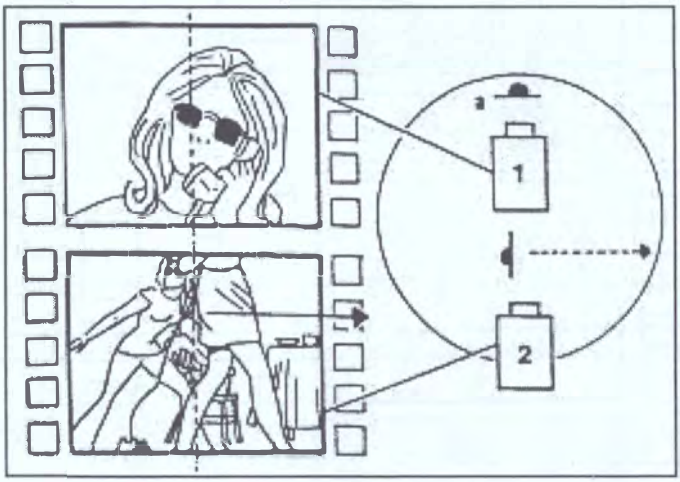
İkinci çekimin başlangıcında hareket

Örnek 3

Yukarıda verilen örnek tersine işletilerek durağan oyuncunun yakın çekiminden yola çıkılabilir (Şekil 18.3).

Çekim 1 A'nın yakın çekimi. Oyuncu hareketsiz oturmakta ve telefonla konuşmaktadır. Kesme...

Çekim 2 Boy çekim. Çerçevenin ortasındaki bir diğer oyuncu yana doğru yürüyerek arka plandaki A'nın görünmesini sağlar.



Şekil 18.3 Merkezden yana doğru hareket eden oyuncu, bir önceki çekimle hareket etmiş gibi gösterilir.

Bu örnekte, birinci çekimde hiçbir hareket görülmez. Ancak, hareket ikinci çekimin hemen başında oldukça çarpıcı olarak başlar. Durağan oyuncunun arkasında oluşturulan bir fon hareketi ikinci çekimde de devam eder. Bu hareketin kesmeyi olumsuz etkilememesi için, ön plandaki hareketin daha çarpıcı ve ötekine baskın gelmesi sağlanır.

Bu anahtar hareket için, eğer çekim bir lokantada ya-

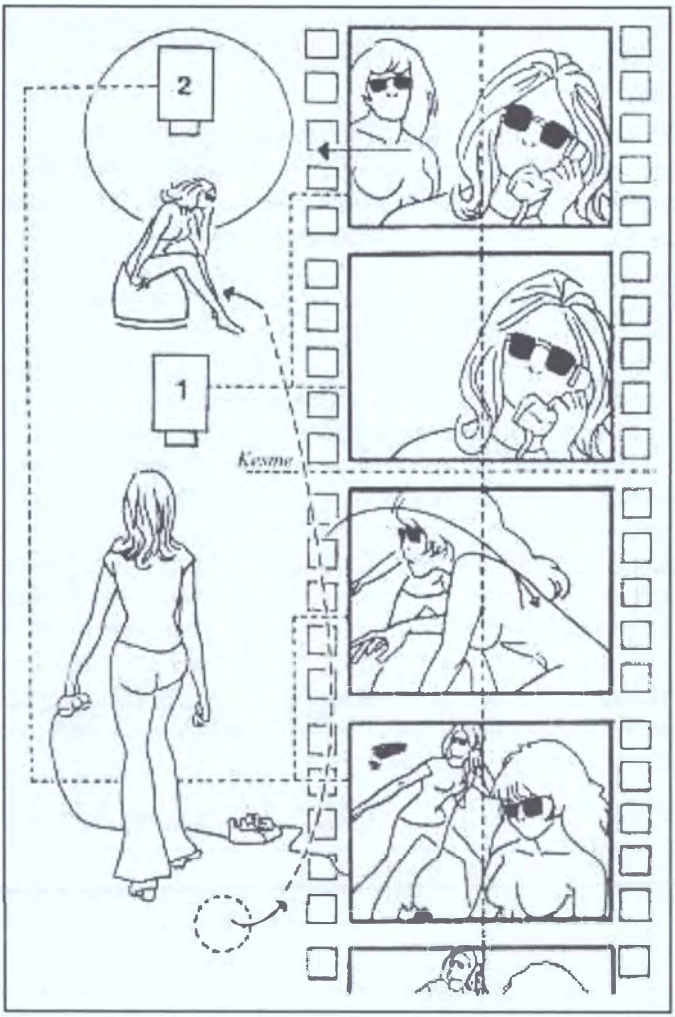
pılıyorsa garson ya da benzeri bir kişinin kullanılması yerinde olur.

Örnek 4

Perdeleme hareketi için rastgele bir kişi yerine önemli bir oyuncu da kullanılabilir. Bu oyuncu filmin daha önceki bölümlerinde görev almış ve bu nedenle izleyiciye daha önce tanıtılmış bir oyuncu olabilir. Böylece hem bu oyuncunun rolünün gereğini yerine getirmesi, hem de arka plandaki durağan oyuncunun pürüzsüz bir kesme ile yeni çekime katılması sağlanmış olur (Şekil 18.4).

Birinci çekimde, bir kız ayakta telefonla görüşmektedir. Bu oyuncunun yanındaki bir diğer oyuncu bir an durağan kaldıktan sonra yürüyerek soldan çıkar. Bir süre sonra, hareket eden oyuncu kameraya yakın bir yere otururken, görüntüyü perdelediği anda ikinci çekime kesme yapılır.

Otururken, hâlâ konuşmakta olan ilk oyuncunun da önünü açarak görünmesini sağlar. Bu anda, ikinci oyuncu ön planda, oldukça yakın ve çerçevenin diğer bölümünde boy çekimde görülen ilk oyuncuya göre profil durumdadır. Böylece, her iki amaç aynı anda ve tam olarak gerçekleştirilmiş olur. İkinci oyuncu sahnede yeniden gösterilmiş ve arkadaşına bağlı olarak çerçeve içindeki yeni konumu seyirci için açıklığa kavuşmuştur.

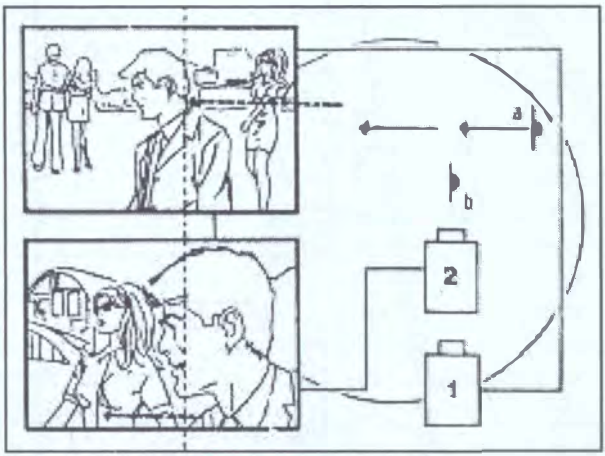


Şekil 18.4 Birinci çekimde arka plandaki kadın görüntüden çıkar. İkinci çekimde, bu oyuncu (görüşünüzü engellemektedir) oturur ve arka planda telefonla görüşen kadını ortaya çıkarır. Ön planda oturan kadın profilden görünmektedir. Bu kadının hareketi kesintisiz bir sürekliliği ve görüntünün yeniden oluşturulmasını sağlar.

Durağan oyuncunun arka planında hareket oluşturmak

Örnek 5

Ele alınan örneklerde, hareket ana oyuncumuz ile kamera arasındaydı. Vurgu ise bu oyuncumuz üzerindeydi. Ancak arka plandaki oyuncu hareketli, ön plandaki durağan olursa, bu durumda hareketli olan görüntüde daha önemli hale gelecektir (Şekil 18.5).



Şekil 18.5 Hareketli oyuncu, birinci çekimde durağan oyuncu tarafından perdelenecek olursa, bu durumda kesme hareketli oyuncunun arkasından görüldüğü anda yapılır.

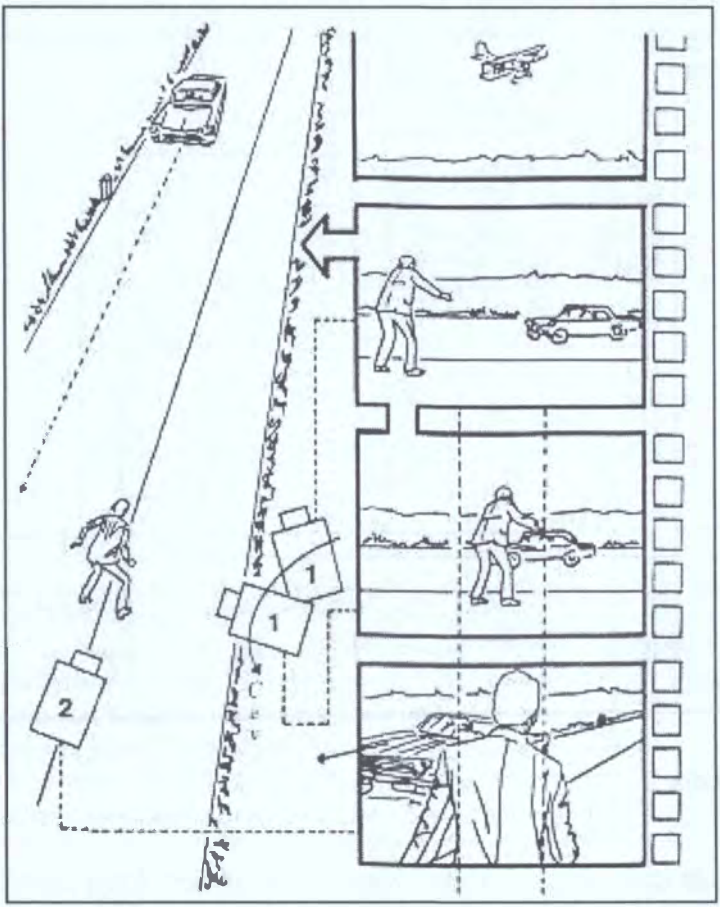
Çekim 1 Diz çekim. B çerçevenin merkezinde ayaktadır. A sağdan girer ve sola doğru yürür. B'nin arkasından geçerken tam perdelendiğinde kesme.

Çekim 2 Çerçevenin sağındaki B'nin yakın çekimi. Arkasından A görülür, sola doğru yürür ve çerçevenin bu bölümünde durur.

İlk çekimde durağan kişilerin sayısı birden fazla olabilir. Ancak, hareketli oyuncu tek olmalıdır: O da A'dır. B çerçevenin merkezinde tutulmalı ki birinci çekimden ikinciye etkili kesme yapılabilsin.

Örnek 6

Durağan bir nesnenin arkasından geçen hareketli bir araç ya da oyuncuyu perdelemek için, çevrinme ile durağan bir çekim birlikte kullanılabilir (Şekil 18.6).



Şekil 18.6 Alfred Hitchcock'un *North by Northwest* filmindeki sahne. Durağan nesnenin arkasından geçen hareketli nesneye kesmek için dik açılı kamera kullanımı.

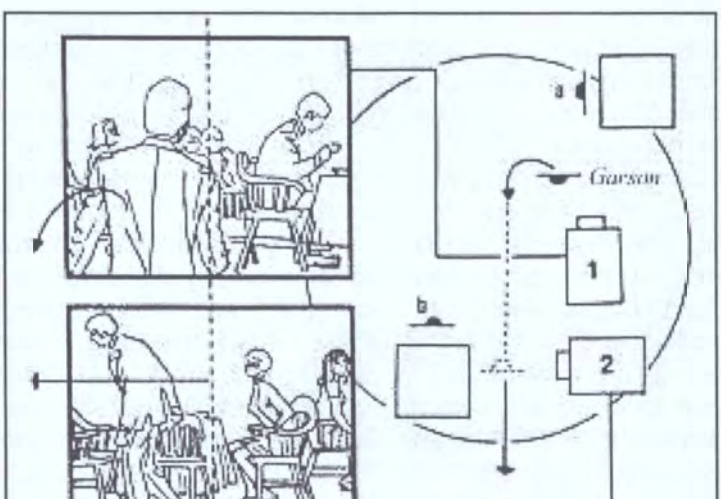
İlk çekimde, çerçevenin solunda duran bir kişi yaklaşmakta olan bir araca el sallamaktadır. Araç genel çekimde, çerçevenin sağından soluna doğru ilerler. Durağan oyuncunun arkasından geçerken (bu aşamada her iki görsel öğe de çerçevenin merkezinde birlikte görüntülenmektedir) ikinci çekime kesme yapılır. Bu çekimde, kamera bir önceki kamera açısına dik açı yapacak şekilde yerleştirilmiştir ve durağan oyuncuyu arkasından bel çekimde görüntülemektedir. Araba adamın arkasından çıkarak çerçeveyi boydan boya kateder ve çerçeveyi soldan terk eder. Durağan oyuncu bize döner ve uzaklaşan arabanın arkasından çerçeve dışına ümitsiz bir yüz ifadesi ile bakar. Değinilen bu ikinci çekim durağan çekimdi. (Bu örnek Alfred Hitchcock'un *North by Northwest* filminde, ıssız şehirlerarası bir yolda Gary Grant'ın uçakla kovalandığı sahneye aittir). Bu örnekte, ele alınan yöntem ile ilgili dikkate değer bir diğer konu da, daha önceki örneklerde sözü edilmeyen iki kamera arasındaki "dik açı ilişkisi"dir. Bu ilişki, ortak görüntü ekseninde ilerleme yönteminin yerine kullanılmıştır. Birinci çekimde görüntülenen hareket, ikincide görüntülenenden daha uzun sürer, ancak ikincide nesne boyut olarak daha büyüktür ve çerçeveyi büyük bir hızla terkeder. Böylece hareketin kendisi dinamik bir görsel anlatım yaratır.

Dik açı kamera konumları kullanmak

Örnek 7

Birbirinden ayrı görüntülenen iki durağan oyuncu (dik açıda), bir diğer oyuncunun hareketi ile birbirine bağlanabilir (Şekil 18.7).

A'nın birinci çekiminde, ön plandaki bir garson sırtı kameraya dönük olarak bir süre bekler, sonra döner ve çerçeveyi soldan terkeder. Kesme. İkinci çekimde (dik açı konumundan) çerçevenin arkasındaki garson görüntüden çıkarken B'nin görünmesini sağlar. Böylece, her iki ana oyuncunun görüntüde birlikte yer almaları sağlanmış, ayrı-



Şekil 18.7 İki durağan oyuncu bir başka oyuncunun yerinden ayrılmasıyla birbirine bağlanabilir. Bunun için dik açı kamera düzenlemesi kullanılır.

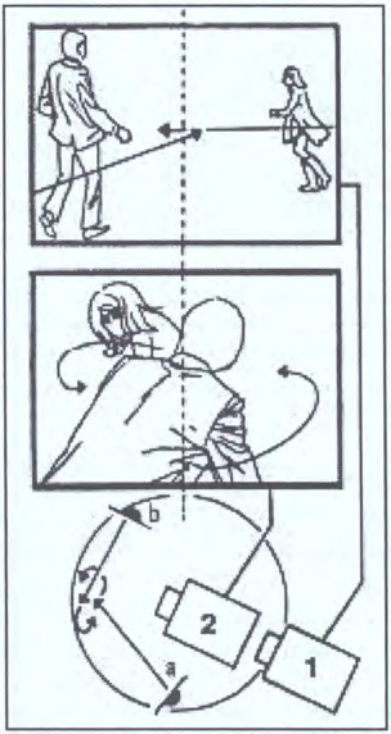
rıca onların setteki konumlanış biçimleri hakkında da görsel olarak bir fikir verilmiş olur.

Bu yöntemden yararlanılarak, ikinci derecedeki bir oyuncunun, yani bir garsonun hareketi ile B'nin seyirciye tanıtımı hem etkili hem de çok açıktır. Garsonun A ile olan ilişkisi ilk çekimde seyirciye tanıtılmıştı. Ayrıca bu yöntemle, her iki oyuncu da kendi ilgi merkezlerine (örneğin yedikleri yemek) sahip olurlar. Bunu sağlamak için, oyuncuları birbirine bağlayan karşıt bakışlardan da yararlanmaya gerek yoktur. Böyle bir gereklilik ise sahnenin yararına değildir.

Her iki oyuncunun da hareketli olduğu durumlar

Örnek 8

Bazen her iki oyuncu da hareketli olabilir ve hareketleri çaprazlama kesişebilir. Bu gibi durumlarda da aynı formül uygulanır (Şekil 18.8).



Şekil 18.8 Her iki oyuncu çerçevenin merkezinde karşılaştıklarında kesme tam geçme anında ortak görüntü ekseninden gerçekleştirilecek başka bir ölçeğe yapılır.

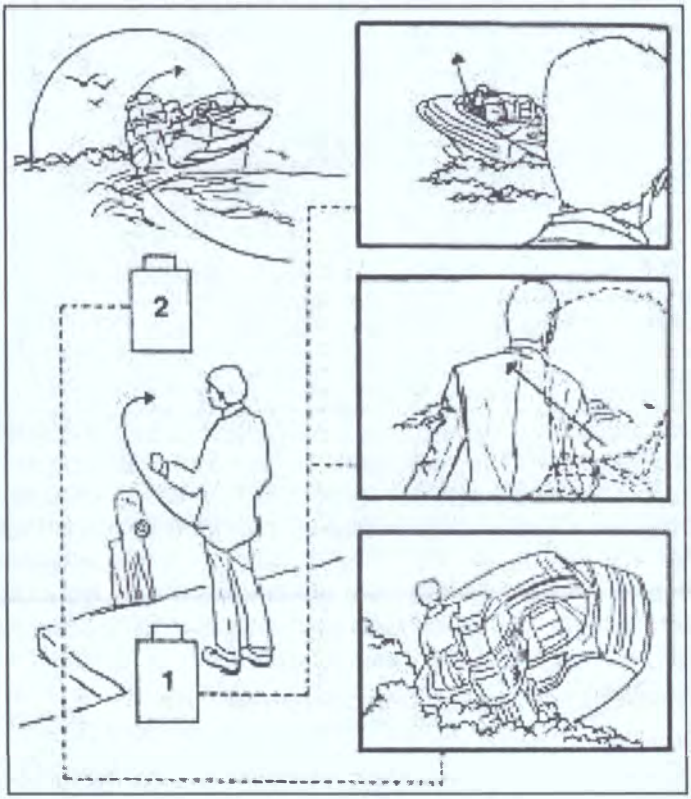
Birinci çekimde (boy çekim), A diyagonal bir yol çizerek çerçevenin solundan merkezine doğru yürür; aynı anda B de karşı taraftan (sağdan) çerçevenin merkezine doğru yürümektedir. Birbirinin yanından geçerken B, A tarafından perdelenir, kesme de bu anda yapılır. Aynı görsel eksen üzerinden yapılan bel ya da yakın çekim ile oyuncular görüntülenir. B, A'nın arkasından ortaya çıkar. Sonuçta oyuncular çerçevenin iki yanında dururlar.

Birinci çekimde hareketli oyuncuyu perdelemek

Örnek 9

Eğer bir nesne çerçevenin merkezinde nötr bir yönde ilerliyorsa, aynı görüntü ekseni üzerinde daha yakın bir ölçeğe kesme yapabiliriz. Nesne uzaklaşırken boyutunda da

küçülme olacaktır. İleri doğru yapılacak bir kesme boyutta ani bir büyümeye neden olur, ancak daha sonra yeniden küçülür. Bu gibi durumlarda, elde edilen etki görsel olarak rahatsız edici olur. Bu durum çaprazlama yapılan hareketlerden farklıdır. Çünkü, bu tür hareketlerde nesnenin boyu hep aynı kalır. Bu nedenle, nötr bir yönde ilerleyen bir nesneye doğru aynı görsel eksen üzerinde yaklaşmak rahatsız edici bir durumu da beraberinde getirir (Şekil 18.9).



Şekil 18.9 Ön plandaki oyuncu, çerçevenin merkezinde uzaklaşmakta olan kişiyi perdelemek amacıyla hareket eder. Bu ana oyuncu perdelenir perdelenmez yakın çekimine kesme yapılır.

Çekim 1 Arkası kameraya dönük olan bir adam çerçevenin sağ tarafında ayakta durmakta ve göle bakmaktadır. Sağdan motorlu bir tekne çerçeveye girer, döner ve çerçevenin merkezinde uzaklaşmaya başlar. Adam ileri doğru hareket eder ve tekneyi görmemizi engeller. Kesme...

Çekim 2 Aynı görüntü ekseninden teknenin yakın çekimi. Tekne uzaklaşmaktadır. Bu örnekte, yumuşak bir kesme elde etmek için, nötr bir yöndeki hareket daha güçlü bir hareketle perdelenmektedir.

Güçlü bir ön plan hareketi kullanmak

Örnek 10

Aynı görüntü ekseni üzerindeki iki çekim arasında kesme yaparken sorun yaratabilecek olan bir diğer durum da hareket bolluğudur. Bu hareket, genellikle kalabalık sahnelerde görülür, doğası gereği zıt yönlüdür. Zıt yönlerdeki hareketlere düzensiz kalabalıklarda rastlanır. Bu tür hareketli fon önünde hareket eden ya da sabit duran bir ya da iki oyuncunun kurgulanması görsel sıçramalar olmaksızın imkansız olabilir.

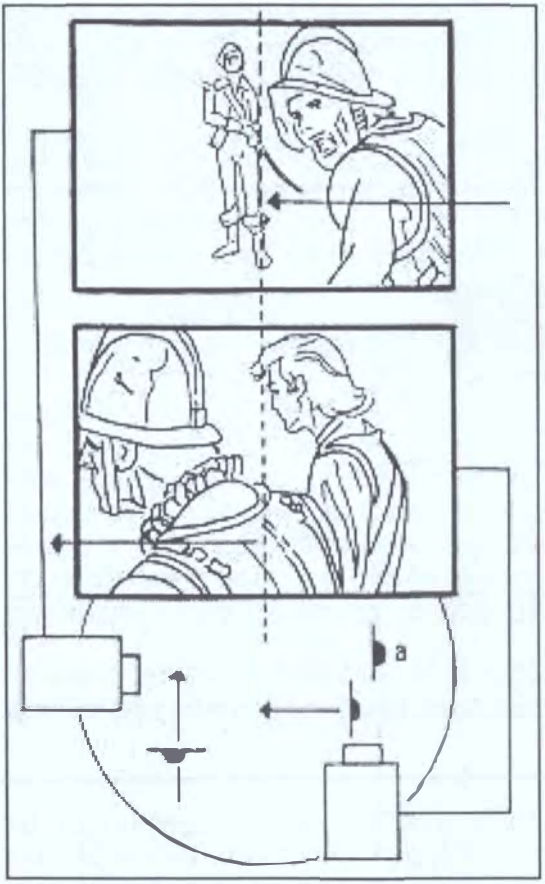
Kesmenin yapıldığı anda dikkati başka yöne çekecek bir hareket kullanma ilkesi, bu tür bir sorunun çözümünde de kullanılabilir.

Örnek 11

Hareketli bir fon önünde kesme ile vurgulanacak bir oyuncunun geçici olarak perdelenmesi amacıyla iki farklı oyuncu kullanıldığında, dik açı kamera düzenlemesi aynı tekniği kullanabilir (Şekil 18.10).

A, kalabalığın ortasında yalnız durmaktadır. Kesme yapmaya olanak sağlamak için ön plandan bir oyuncu girer ve A'yı perdeler. Ön plandan ikinci bir oyuncu (ve

yaklaşık aynı ölçekte) aynı yönde ilerler. A bu kez sadece yakın ölçekte görünmekle kalmaz, yan açıdan da görülür.



Şekil 18.10 İkinci derecedeki oyuncular birbirlerine göre doksan derece açı ile hareket ederek arka planda yer alan sabit oyuncunun bir görüntüsünden diğerine sorunsuz kesme yapılmasına olanak sağlarlar.

Örnek 12

Kalabalık bir sahnenin görüntülenmesinde uygulanacak iki çekim için bu tür bir çözüm seçeneği uygulanmak istendiğinde, çekimler aynı görsel eksen üzerinde yapılabilir. Önce, dans pistinde birkaç çiftin bel çekimi yapılır. Dans

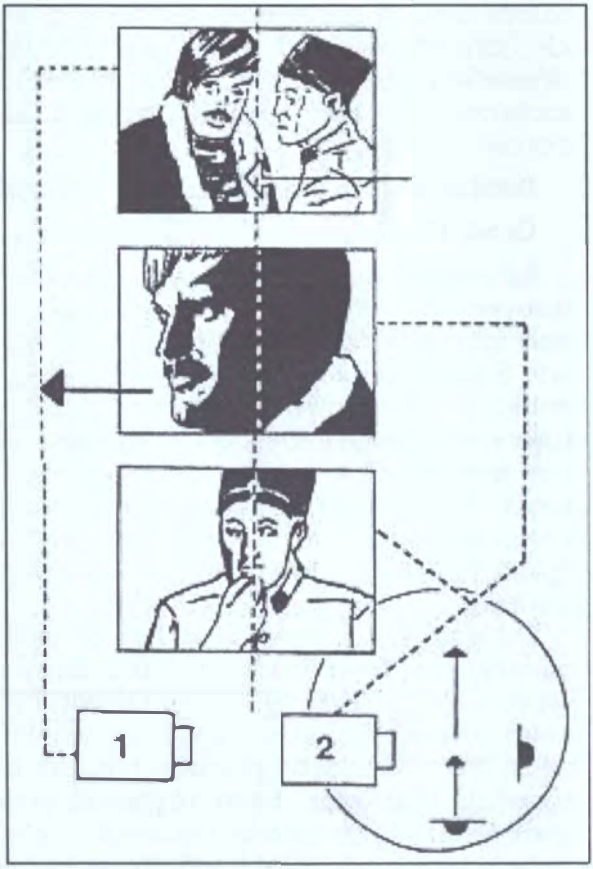
pistinin tümüyle gösterileceği bir genel çekime kesebilmek için dans eden çiftlerden biri kameraya doğru yaklaşarak diğerlerini perdeler. Böylece ikinci kesme için sorun yaratabilecek olan arka plandaki hareketli kalabalık dikkat çekicilik özelliğini yitirir.

Durağan nesnenin yerine başka nesne kullanmak

Örnek 13

İlgi merkezi durumundaki oyuncuyu kesme öncesi perdeleyen hareketli bir oyuncu zaman geçişi etkisini yaratmak için de kullanılabilir. David Lean, "Doctor Zhivago" adlı filminde bu yöntemi, Yevgraf'ın (Alec Guinnes), kayınbiraderi Zhivago'yu (Omar Sherif) ziyaret ettiği sahnede kullanmıştır. Yevgraf, Zhivago'yu sobasına odun sağlamak için bahçesindeki tahta perdeyi kırarken bulur. Daha sonra, Zhivago'nun odasında onun ailesi ile görüşür ve konuşurlar. Bu sahne, Yevgraf'ın anlatımı ile sunulur. Bizi ilgilendiren efekt, aşağı yukarı bu sekansın ortasında gerçekleşir.

Zhivago, bel çekiminde çıplak bir duvarın karşısında durmaktadır. Yevgraf sağdan görüntüye girer ve çerçevenin ortasına doğru yürüyerek Zhivago'yu perdeler. Bu anda aynı görüntü ekseni üzerinden yapılan ikinci çekime geçilir. Bu çekimde, ön plandaki hareketli bir figür duvarın karşısında hareketsiz duran Yevgraf'ın yakın çekimindeki görüntüsünü açığa çıkartır. Etki oldukça çarpıcıdır. Burada "rollerin tersine dönüşü" bir zaman geçişini de vurgular.



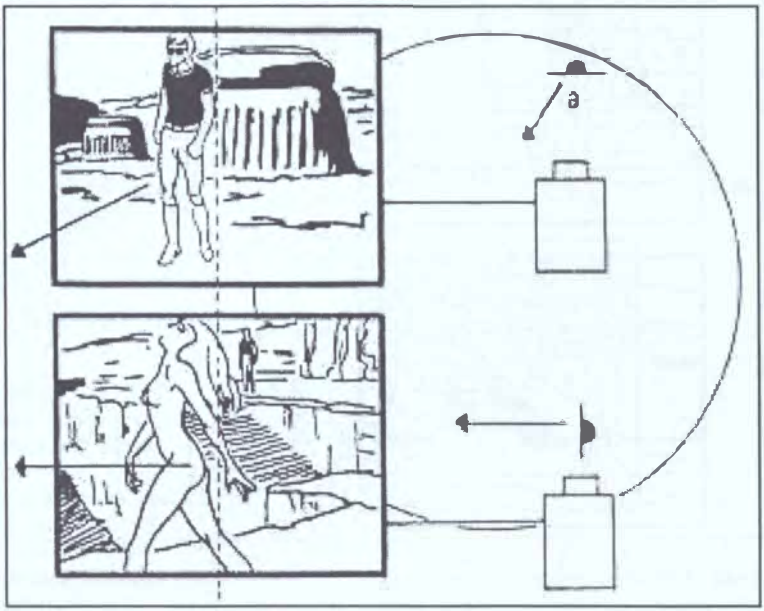
Şekil 18.11 Zaman geçişi elde etmek için durağan oyuncu çerçevenin merkezinde perdelendiğinde bir kesmeyle oyuncuların konumları değiştirilir. Hareketli oyuncu durdurulur ya da durağan oyuncu hareketlendirilir.

Dikkati yeniden yönlendirmek

Örnek 14

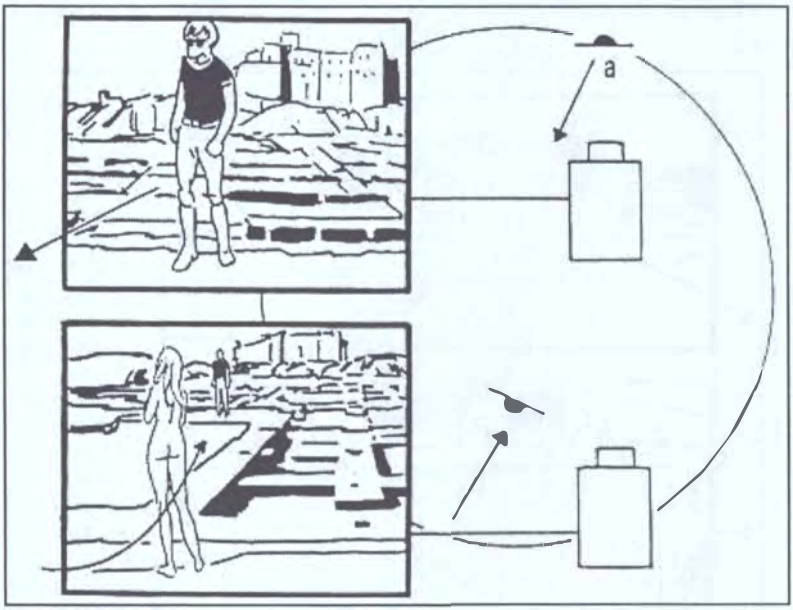
Nötr yönde yürüyen bir oyuncunun yakın çekiminden boy çekimine kesme yapıldığında, oyuncunun ikinci çekimdeki boyutu çok rahatsız edici olabilir. Çünkü, ikinci çekimde elde edilen boyut kameraya olan uzaklık da dikkate alınarak hareketin etkisini zayıflatır. Bu nedenle, önemli aksiyon ikinci çekimin hemen başlangıcında göste-

rilmelidir. Bu yaklaşıma bir örnek, şekil 18.12'de verilmektedir.



Şekil 18.12 Dikkatimiz ikinci çekimin hemen başlangıcında ikinci oyuncunun ön plandaki güçlü hareketine yönelir. Ana oyuncu arka planda ve bize doğru yürümektedir.

A yaklaşır ve soldan çerçeveden çıkar. İkinci çekimde, ikincil konumdaki oyuncu çerçevenin ortasından sola doğru yürür ve çerçeveden çıkar. Böylece, arka plandan kameraya doğru yaklaşmakta olan A'ya çerçeveyi bırakır. Bir başka seçenek ise, ikincil konumdaki oyuncunun ana oyuncunun çıktığı taraftan görüntüye girmesidir (Şekil 18.13).



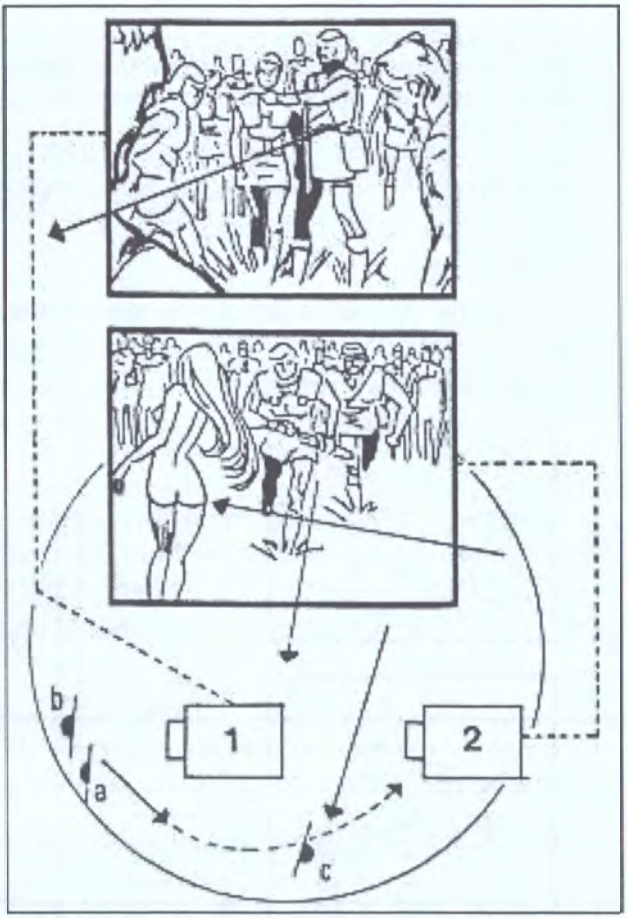
Şekil 18.13 İkinci çekimin başında yardımcı oyuncunun görüntüye girmesi, dikkatimizi arka plandaki ana oyuncuya doğru yönlendirir.

İkincil konumdaki oyuncunun hareketi, seyircinin dikkatini ana oyuncuya doğru yeniden yönlendirir. Kameraya yakın bir yerden görüntüye giren ikinci oyuncunun hareketi çok güçlü olduğundan hareketinin yönü seyirci tarafından izlenecektir.

A yeniden ilgi merkezimiz olurken, ikincil konumdaki oyuncu ya bir vitrin önünde durarak ya bir dükkana girerek ya da bir yan sokağa saparak kendisini kaybettirir.

Örnek 15

Benzer bir çözüm, kalabalık hareketli grup, ana oyuncuların arkasında ve yanında olduğu zaman da kullanılır (Şekil 18.14).



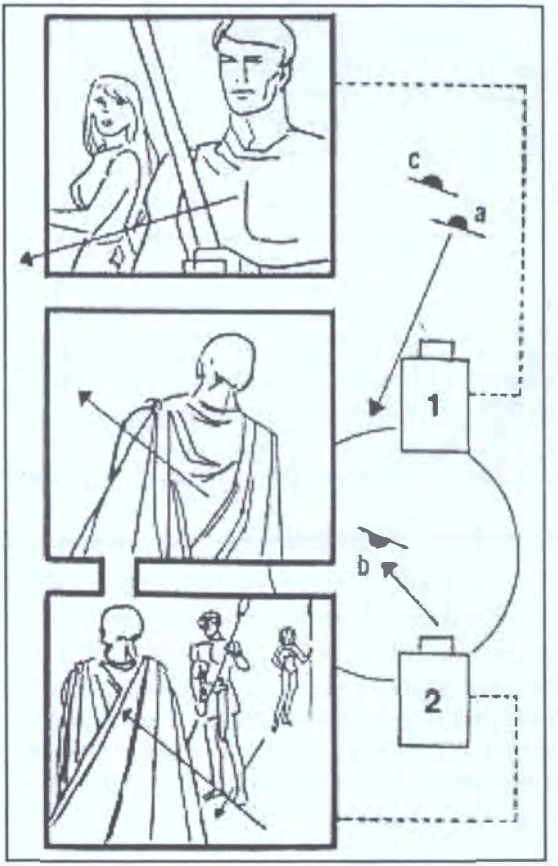
Şekil 18.14 İkinci çekimin başında yardımcı oyuncunun (C) ön plandaki güçlü hareketi, çekimler arasında kalabalığın hareketlerinde görülebilecek uyumsuzlukları en aza indirgemek amacıyla kullanılır.

Birinci çekimde, A ve B arkalarında ve önlerinde hareketli bir kalabalık olduğu halde kameraya doğru yürümektedir. Kameraya doğru yaklaşırlar ve çerçevenin solundan görüntüden çıkarlar. Aynı görüntü ekseninde onları izleyen C'ye kesme. C görüntüye sağdan girer, çerçeveyi boydan boya geçer ve solda kalabalığı oluşturan diğer kişilerle birlikte durur. Arka plandan, tam ortadan A ve B gelmek-

tedir. C, kameraya yakın bir yerden çerçeveyi boydan boya geçerek, arka plandaki kalabalığın hareketlerinde görülebilecek uyumsuzlukların fark edilmesini engeller. A ve B, C'yi geçerek durabilirler ya da görüntünün önceden planlanmış akışına göre hareketlerine devam edebilirler, kamera da geri kayarak onları izleyebilir.

Örnek 16

Farklı bir uygulama ise, ikinci çekimin başında görüntünün tümüyle perdelendiğinde ortaya çıkar (Şekil 18.15).



Şekil 18.15 İkinci çekimin başında kamera merceğini tümüyle perdeleyen oyuncu, kameraya doğru ilerlemekte olan ikinci oyuncunun A hareketinde görülebilecek uyumsuzlukları gizlemek amacıyla güçlü bir hareket yapar. Bu iki çekim de aynı görüntü ekseni üzerinde yer alır.

Çekim 1 A ve C'nin yüzleri kameraya dönüktür. A konuşmaktadır. Yaklaşır ve çerçeveyi soldan terk eder.

Çekim 2 (Aynı görüntü ekseni) B ön plandadır. Sırtı kameraya dönüktür ve çerçeveyi tümüyle kaplamaktadır. Sola hareket eder, durur ve kameraya doğru yaklaşmakta olan A'nın görülmesini sağlar. A durur ve B ile konuşmaya başlar. C ise arka planda kalır.

İkinci çekimin başında görüntü perdelenmiştir. Çünkü B, C'nin önünden geçerken ve görüntüden tümüyle çıkmadan önce kesme yapılacaktır. Bu önden geçme hareketi, çerçevenin sol kesiminde olur. Bu çekimi, kesme yapılacak ikinci çekim ile en iyi şekilde uyumlaştırmak için eylemin ikinci çekimde çerçevenin aynı bölümünde tamamlanması gerekir. Oysa, ön plandaki dikkat çekici hareket nedeniyle sağ tarafta görünürler.

Cansız varlıkların hareketlerini kullanmak

Örnek 17

Kamera objektifinin bir oyuncu tarafından perdelenmesine gerek yoktur. Doğal çevre koşullarına uygun olarak su, toz bulutu, kum fırtınası ya da duman da aynı amaca hizmet edebilir.

Oyuncu ile kamera arasında gerçekleşen bu hareketler zayıflayıp tükendiklerinde, vurgulanmak istenen oyuncunun yakın çekimine geçilmesine olanak tanır. Kamera merceğine yansıyan ya da parlayan bir ışık da benzer etkinin elde edilmesi amacıyla kullanılabilir. İzleyen çekime de ışık parlamasıyla başlamak, sonra normal pozlama değerine dönülerek ya o oyuncunun ya da bir başkasının değişik açıdan yakın çekimine geçilmelidir. Kesme tam parlama anında yapılmalıdır. Franklin Schaffner *Papillon* adlı filminde aynı etkiyi elde etmek amacıyla çerçeveden bir gölge geçirir.

Açılan perde etkisi

Örnek 18

Bazen bir oyuncunun hareketi tehlikeli bir durumdan sakınmak amacıyla maskelenir. Bu uygulama, ana oyuncunun aksiyonunda bir kesme yapma zorunluluğunu da ortadan kaldırır. Ancak ikinci çekimin hemen başında bir dikkat dağıtıcı unsurun işe koşulması ve böylece oyuncunun hareketini tamamlama beklentisinin ortadan kaldırılması gerekir. Bu dikkat dağıtıcı unsur açılan perde örneğinde olduğu gibi, çerçevenin merkezinden başlayan ve çerçevenin kenarlarına doğru yönelen bir harekettir. Şekil 18.16'da bu teknik kullanılarak oyuncunun attan düşme hareketinin tümüyle gösterilmesi ve sonrasında oluşabilecek tehlikeler giderilmiş olmaktadır. Birinci çekimde, ana oyuncu attan düşermiş gibi yapar. Aslında yaptığı sadece aşağı sarkmaktır. İkinci çekimde, ön plandaki kalabalık (sırtları kameraya dönüktür) bitkin bir halde yere düşmüş olan oyuncunun görünmesi için açılırlar. Çekimin başında kalabalık bir an için düştüğü farzedilen oyuncuyu perdeler. Bu yöntem hareketli araçlarla da yapılabilir.



Şekil 18.16 Ön plandaki oyuncu grubunun çerçevenin iki tarafına doğru gerçekleştirdiği çarpıcı ve yoğun hareket ve sonunda açılarak arka plandaki asıl oyuncuyu görüntüye getirme tekniği, doğrudan dikkat nesnesi olan asıl oyuncuyu maskeleyerek hareketinin eksik kaldığı izleniminin doğması olasılığını ortadan kaldırır. Buradaki örnekte, oyuncunun birinci çekimde attan düşmesi kararlaştırılmıştır. Ancak bu hareketin ikinci çekimde tamamlandığının görülmemesi istenmektedir. Bu istek, ikinci çekimin başında ön plana yerleştirilen kalabalığın hareketi ile gerçekleştirilir. Hareketin tehlikeli olması nedeniyle son bölümü gizlenmiştir.

19

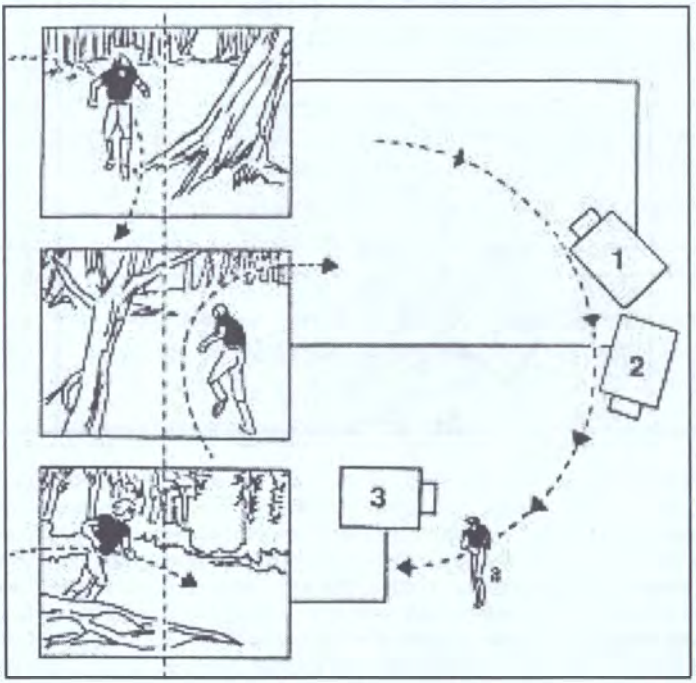
HAREKETİN DİĞER TÜRLERİ

Her ne kadar doğrusal hareketler çok sık kullanılıyorsa da, dairesel, dikey ya da görüntüye girme ve çıkma hareketleri aksiyonu hem daha canlı hem de ilgi çekici yapar. İşte bunlarla ilgili örnekler.

Dairesel Hareket

Örnek 1

Oyuncu dairesel hareket yaptığında, hareketin yönü görsel açıdan kuşku duyulmayacak açıklıkta olmalıdır (Şekil 19.1).



Şekil 19.1 Bir oyuncunun dairesel hareketi görüntü çerçevesinin yan alanları kullanılarak görüntülenir. İlk iki kamera konumu, oyuncunun dairesel yoluna teğet durumdayken üçüncüsü dairenin iç kısmındadır.

Çekim 1 Üst açı. A sol arka plandan görüntüye girer. Kameraya doğru önce sağa, sonra sola doğru yay çizerek koşar.

Çekim 2 Karşı açı. A sağ alt köşeden girer ve sola doğru yay çizerek koşar. Sonra sağa döner ve çıkar.

Çekim 3 A soldan çerçeveye girer ve ortada durur.

Dairesel hareket, dairenin dışına yerleştirilmiş ilk iki kamera konumuna teğettir. Üçüncü kamera konumu ise dairenin içine yerleştirilmiştir. A'nın dairesel hareketi nedeniyle yönde meydana gelen değişim ilk iki çekimde açıkça görülür.

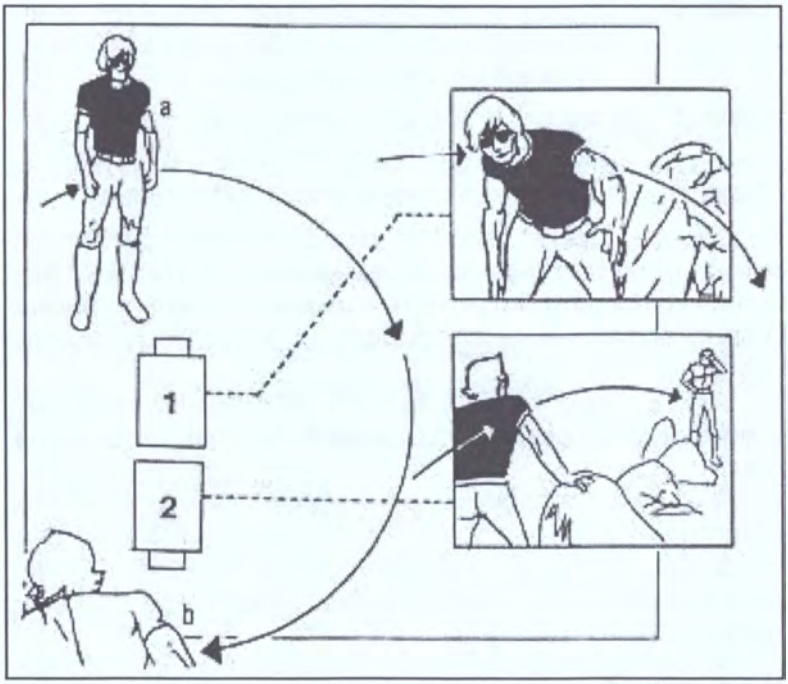
Eğer üçüncü kamera konumu dairesel hareketin dışında olsaydı, çekim 1'de görülen hareket tekrarlanmış olurdu.

İlk iki çekim sokağın köşesinden dönen bir kişinin görüntülenmesi için uygulanabilir. Hatta, üst ve alt açı ile göz düzeyi bu hareketin kaydedilmesinde kullanılabilir. Ancak, dairesel harekette sürekliliği sağlamak için kullanılan çerçeve alanlarının değişmemesi gerekir.

İlk iki çekim için söz edilen yaklaşım, yani kamera konumlarının sırt sırta ve zıt yönlere doğru olması, iki farklı mekanda gerçekleşen aksiyonu birbirine bağlamakta kullanılan bir yöntemdir. Bu durumda, aksiyon perdede sürekliymiş gibi görünür. Bunun için, her iki mekanda da aynı oyuncunun kullanılması yeterlidir.

Örnek 2

Dairesel yolun iç kısmından görüntüleme yapmak da mümkündür. Kamera konumları bu durumda sırt sırta olmalıdır (Şekil 19.2).

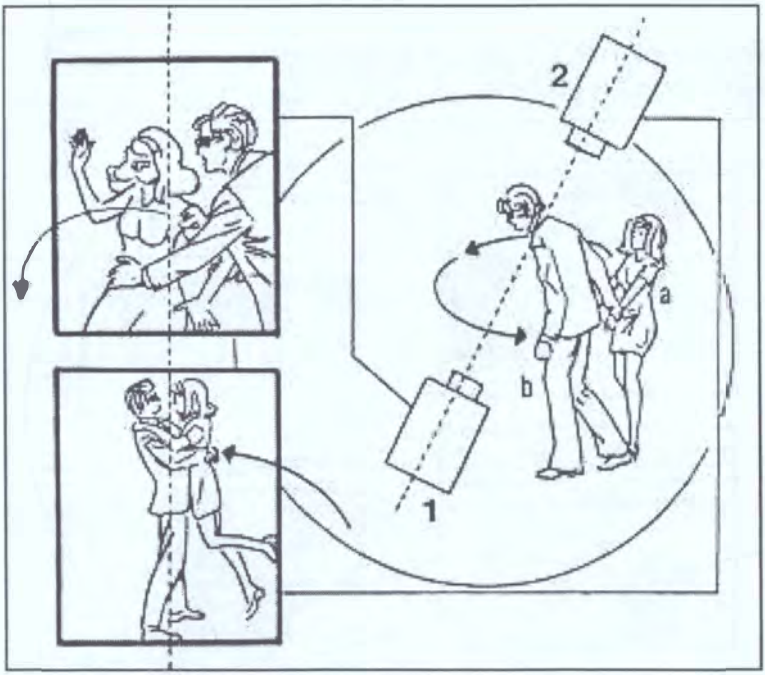


Şekil 19.2 Her iki kamera konumu da oyuncunun hareketiyle biçimlendirdiği dairesel şeklin iç kısmındadır.

İlk çekimde A sağdan çıkar. İkinci çekimde ise soldan girer. Orada onu bekleyen B'ye doğru yürür ve durur. İlk çekimde A sağdan görüntüden çıkarken, sola çerçevenin dışına bakar. Böylece izlediği yolun dairesel yapısını da vurgular.

Örnek 3

Eğer kamera konumlarından biri dairesel yolun içinde diğeri dışındaysa, oyuncunun görüntüdeki konumu bu çekimlerde tersine dönecektir (Şekil 19.3).



Şekil 19.3 Dış karşı açı kamera konumlarıyla görüntülenen dairesel bir harekette oyuncuların çerçeve içindeki yerlerinde değişme olur.

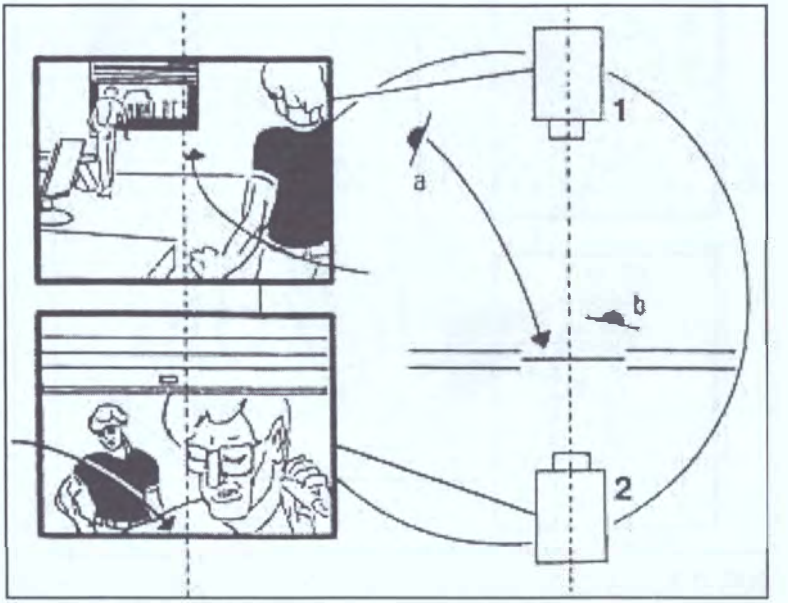
B, A'yı elinden tutarak kendisine çeker. Bu çekme hareketi A'nın, B'nin kolu ekseninde dairesel bir hareket yapmasına neden olur. A, ilk çekimde çerçevenin solundan çıkar. Karşıdan yapılan ikinci çekimde ise görüntüye sağdan girer.

A'nın bu hareketi çerçevenin zıt bölümlerinde kaydedilir. Ancak hareketin yönü hep aynı kalır.

Örnek 4

Dairesel harekete teğet yerleştirilen dış karşı açı konumlarından görüntülenen iki oyuncunun konumlarında değişme olur. Oyunculardan sadece birisi hareketlidir. Ancak, her ikisi de çerçevenin ortasındaki tek bir ilgi merke-

zine yönelmiştir. İlgi merkezi ilk çekimde seyirciye sezdirilmiş, ikincisinde de gösterilmiştir (Şekil 19.4).



Şekil 19.4 Dairesel harekete teğet yerleştirilen dış karşı açı kamera konumlarında oyuncuların çerçeve içinde bulundukları yerler değişir.

Çekim 1 Orta çekim. Ön planda bulunan A, dairesel bir hareketle pencereden bakmakta olan B'ye doğru ilerler. Yanına geldiğinde kesme...

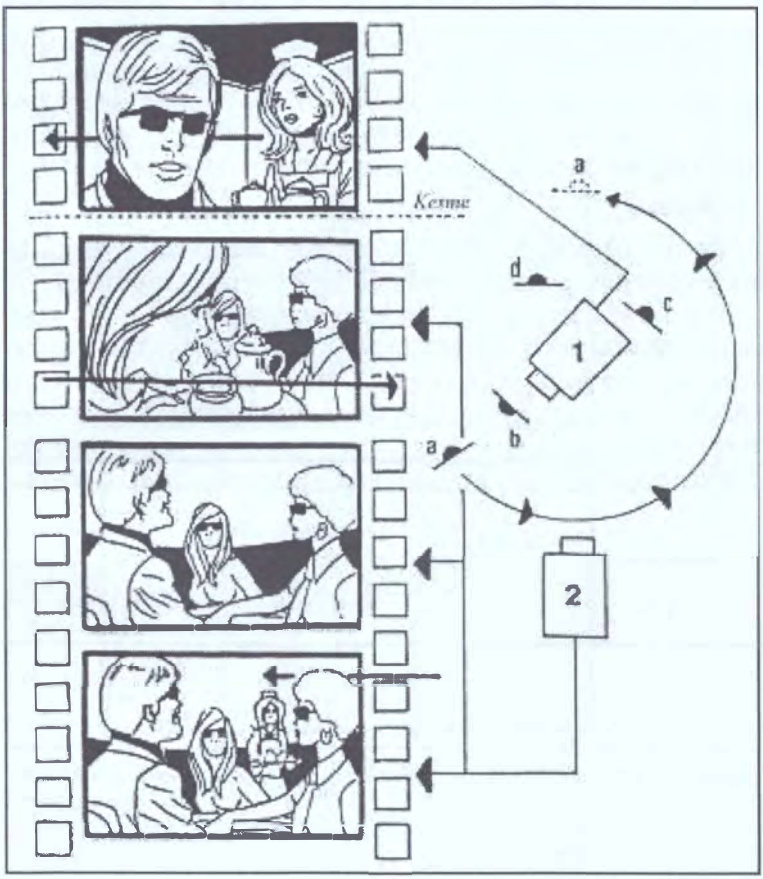
Çekim 2 Pencerenin dışından yakın çekim. B sağda, ön plandadır. A soldan girer, hareketini tamamlar ve durur.

Bu çekimlerde A'nın hareketi zıt yönlerdedir. Her iki çekimde de hareket çerçevenin ortasında birleşir. Bu ve bundan önceki örnekte dairesel hareketin parçaları her iki çekimde de çerçevenin sadece yarı alanı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

Örnek 5

Büyük bir grubun çevresinde hareket eden bir oyuncu, biri dairenin içine, diğeri dairenin dışına yerleştirilen iki karşı açı kamera konumuyla görüntülenebilir.

Şekil 19.5, sahnenin hareket planını göstermektedir. Oyuncular, B, C ve D hepsi oturmaktadır. Bu nedenle statiktirler. A, onların çevresinde dairesel bir hareket yapar.



Şekil 19.5 Dairesel hareketin görüntülenmesinde kullanılan bir iç ve bir dış karşı açı kamera konumu. İkinci çekimde hareketli oyuncu çerçevenin aynı tarafından görüntüden çıkar ve girer.

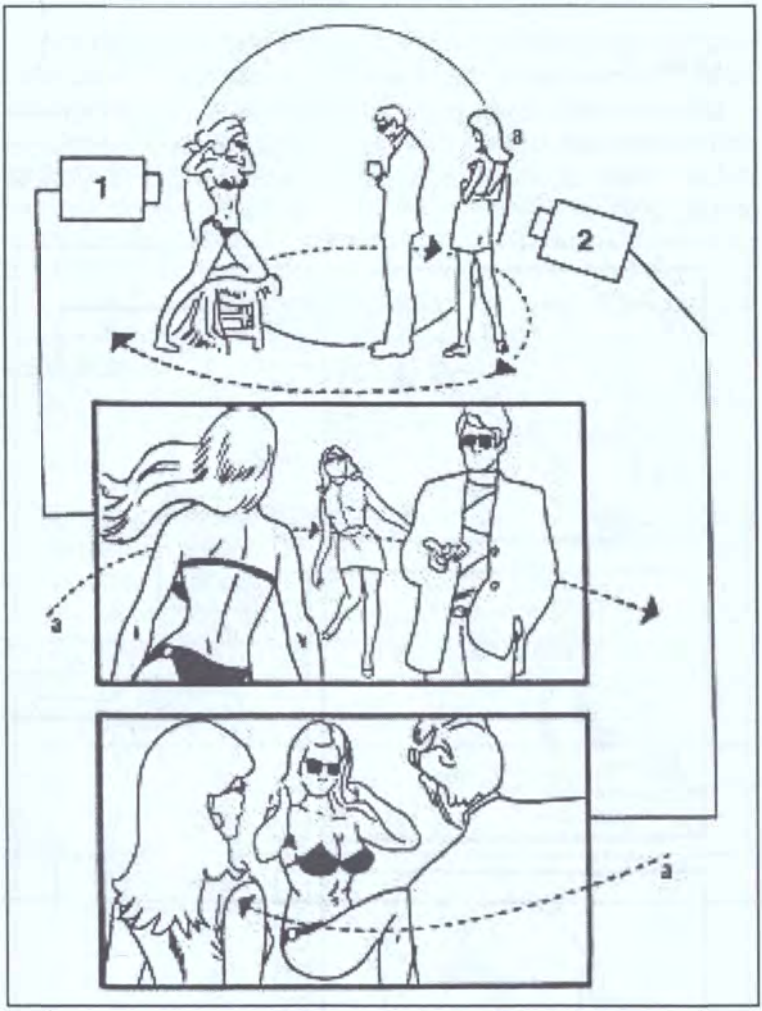
İlk çekimde B'yi ön planda görürüz. A, onun arkasından sağdan görüntüye girer ve sola doğru ilerler. Görüntüden çıkar çıkmaz karşı açıdan yapılan ikinci çekime kesme yapılır.

B'nin sırtı bize dönüktür, diğer oyuncular D ve C de görünmektedir. A ön plandan girer ve hızla ilerleyerek sağdan çıkar. Çok kısa bir an sadece B, D ve C'yi gördükten sonra, A bu kez sağ arka plandan görüntüye girer ve grubun ortasında durur. A elinde içki bardaklarının bulunduğu bir tepsi tutmaktadır. Onları dağıtmaya başlar. İkinci çekimde A'nın aynı taraftan görüntüden çıkması ve görüntüye girmesi hareketinin dairesel olduğunu belirtir.

Örnek 6

Benzer bir etki, ilk çekimde hareketi arka, ikinci çekimde ise ön planda gerçekleştirerek elde edilebilir (Şekil 19.6).

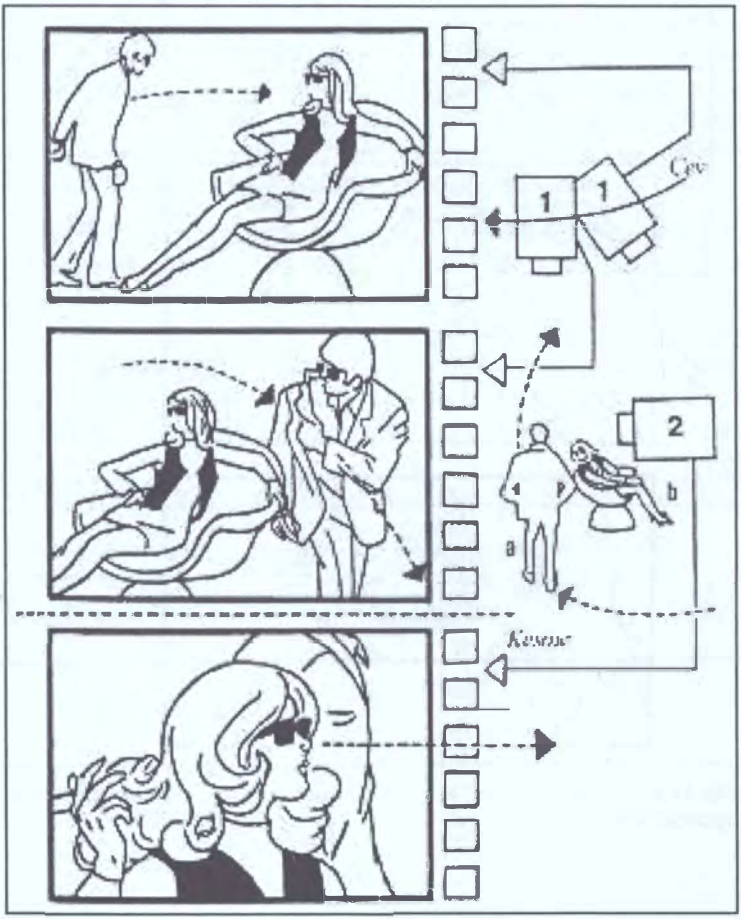
Her iki kamera da oyuncuların çevresinde ve dış karşı açı konumundadır. İlk çekimde A yürür ve sağdan çıkar. Karşı açı durumundaki çekim 2'de, A sağdan, ancak bu kez ön plandan görüntüye girer ve sola doğru yürür. Çekim 1'in sonunda A'nın görüntüye tekrar gireceği ana kadar katedeceği mesafeye eşit bir sürenin verilmesi gerekir.



Şekil 19.6 Dairesel hareket, ilk çekimde arka, ikinci çekimde ön planda kaydedilmiştir.

Örnek 7

Biri hareketli, diğeri statik iki oyuncunun görüntülenmesinde kullanılan dik açı kamera düzenlemesi, ikinci çekimde statik oyuncunun vurgulanması amacına yönelik olabilir (Şekil 19.7).



Şekil 19.7 Dik açılı kamera konumları, statik oyuncunun arkasındaki oyuncunun dairesel hareketini saptayabilmek için kullanılmıştır. Birinci çekim kameranın çevrinme hareketidir.

Açı değişimi, oyuncunun çerçeve içinde yaptığı hareketin devamlılığını korur. Hareketin yönü burada en belirleyici öğedir.

Çekim 1 Orta çekim. A solda, B sağdadır. Konuşmaktadırlar. Bir süre sonra A, B'nin arkasına doğru yürür ve kameraya döner. Kamera A'yı takip etmektedir. Şimdi her iki oyuncu çerçevenin ortasındadır. A tam B'nin arkasındayken ikinci çekime kesme.

Çekim 2 B'nin yakın çekimi. A onun arkasından çerçevenin sağına doğru ilerleyerek görüntüden çıkar. B yalnız kalır.

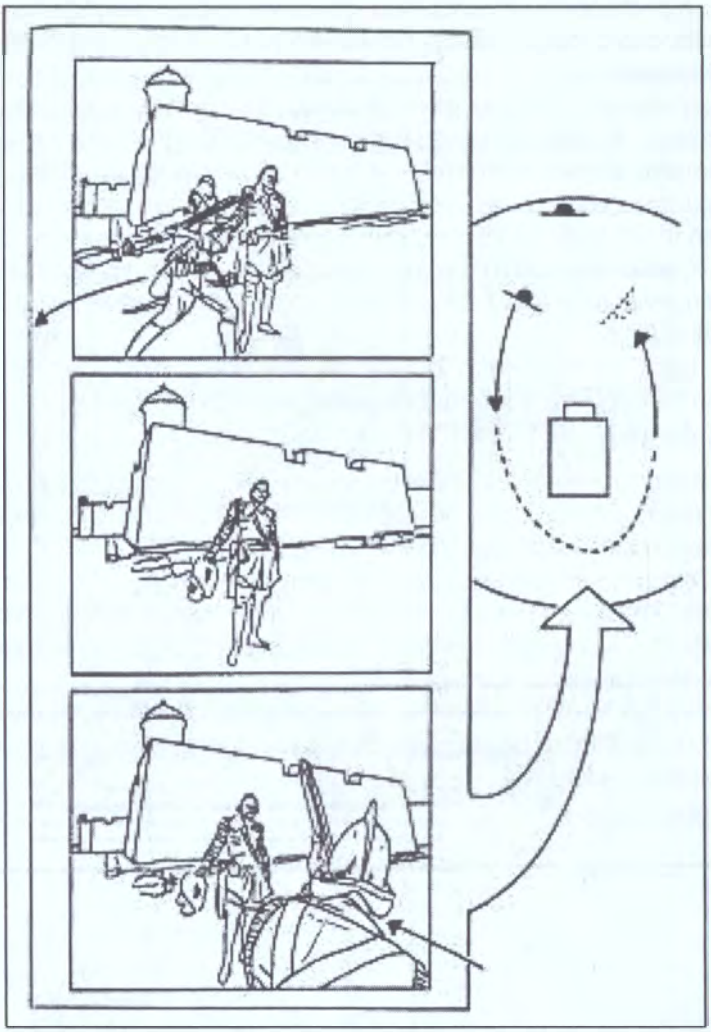
Dairesel hareketin büyük bir bölümü birinci çekimde, son bölümü ise hemen ikinci çekimin başında gösterilir.

Örnek 8

Eğer görüntüdeki oyuncu soldan çıkarak çerçeveyi boş bırakırsa (ve çekime devam ederse), hiçbir zaman çerçevenin diğer tarafından görüntüye girmemelidir.

Ancak, ilk oyuncu soldan çıktıktan sonra görüntüde ikinci bir oyuncu kalıyorsa, bu oyuncu görüntüden çıkan oyuncuyu başıyla izliyorsa, o oyuncu çerçevenin diğer tarafından görüntüye girebilir.

Bu tür baş hareketleri, izleyiciye kendi görüş alanının arka tarafında dairesel bir hareketin gerçekleştiğini ifade edebilir (Şekil 19.8).



Şekil 19.8 Aynı çekimde çerçevenin bir tarafından dışarı çıkan, diğer tarafından görüntüye giren bir oyuncunun hareketinin statik oyuncunun baş ya da göz hareketiyle izlenmesi gerekir. Bu, hareket eden oyuncunun çerçevenin diğer tarafından görüntüye girmesini doğrular.

Statik oyuncunun arka tarafına bir ayna yerleştirildiğinde, ön plandan çerçevenin dışına çıkan oyuncunun hareketi aynada arka planda görülecektir. Böylece, sırtı aynaya dönük oyuncu onun arkasından bakarken, aynada yansıyan görüntüsünü de seyirci izleyebilir. Hareket eden oyuncu çerçevenin diğer tarafından görüntüye girdiğinde seyirci onun nerede olduğu konusunda kuşku duymayacaktır. Bu tür bir çekim sadece tek bir sorun yaratır. Kamera aynadan nasıl gizlenecektir. Bu örnekte, görüntüde kalan oyuncu gövdesiyle kameranın aynada yansıyan görüntüsünü perdeler.

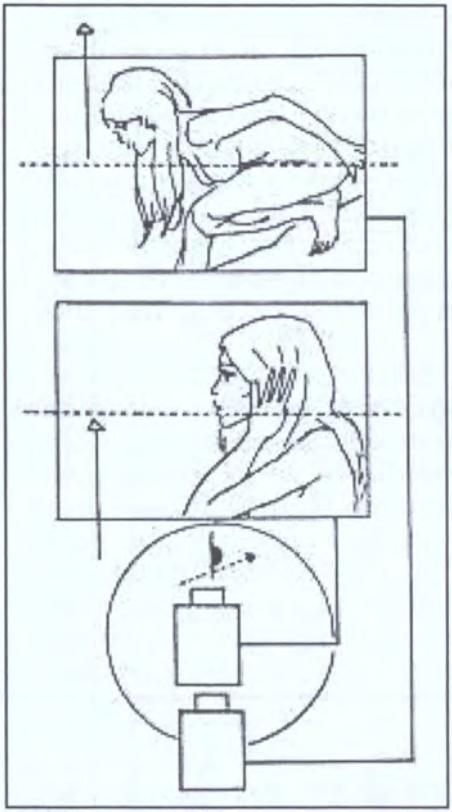
Daha farklı bir yaklaşım, hareket eden oyuncu çerçeveden çıkarken ileriye doğru optik kayma yapıldığında gerçekleşir. Bu durumda kompozisyon daraltılarak, statik oyuncunun daha yakın bir görüntüsü ile sol tarafta hareketli oyuncunun aynada yansıyan görüntüsü birlikte çerçevelenir. Daha sonra, aynada hareketli oyuncu statik oyuncunun arkasından sağa doğru yürür. Dönüp öne doğru yürümeye başladığında, kamera da geriye optik kayma yaparak çerçevenin diğer tarafından görüntüye girmesi için ona yer hazırlar. Hareketli oyuncu sol ön plandan girer ve durur.

Dikey Hareket

Çerçevenin içine ve dışına yapılan dikey hareket, yukarı ya da aşağı doğru olabilir. Burada kameraların üçgen konumlandırılma ilkesi uygulanır.

Örnek 9

Aynı görüntü ekseninde yapılacak bir ilerleme en basit uygulamadır. A, ayağa kalkar. Üst kısmı görüntüden çıkarken, ikinci çekimde (daha yakın) görüntüde yükselir. Bu oldukça güçlü bir görünüştür ve dikey hareketin vurgulanmasını sağlar (Şekil 19.9).



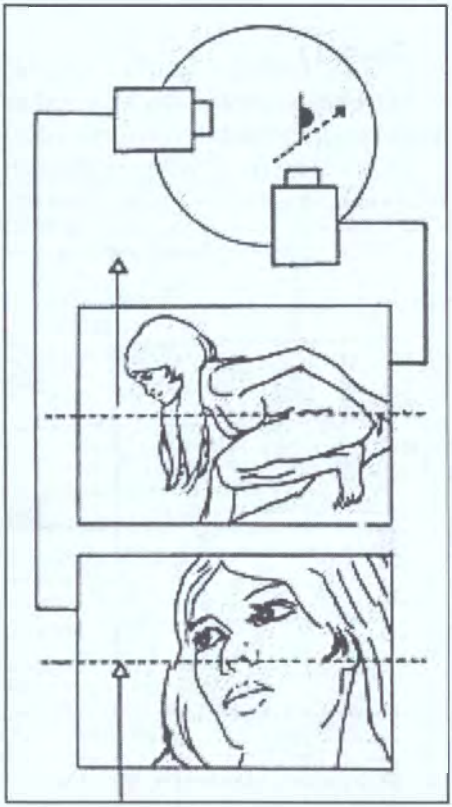
Şekil 19.9 Ortak görüntü ekseninden yapılan iki çekimle dikey hareketin görüntülenmesi. İkinci çekimde ileriye kesme yapılır.

Verilmek istenen etki, oyuncu ilk çekimde (boy çekimde görüldüğünde) yükselerek daha görüntü dışına çıkmadan ikinci çekimde görüntüye girişi verilerek de elde edilebilir.

Eğer ilk çekimde daha çok kişi varsa yakın çekime kesme yapıldığında bu kişiler görüntü dışında kalırlar. Ya da çekimlerin sırası değişik durumlar için tersine çevrilebilir.

Örnek 10

Şekil 19.10'da görüldüğü gibi, dik açı kamera düzenlemesi de bir önceki örnekte sözü edilen kuralı kullanır.



Şekil 19.10 Dikey hareketin dik açı kamera düzenlemesi ile görüntülenmesi.

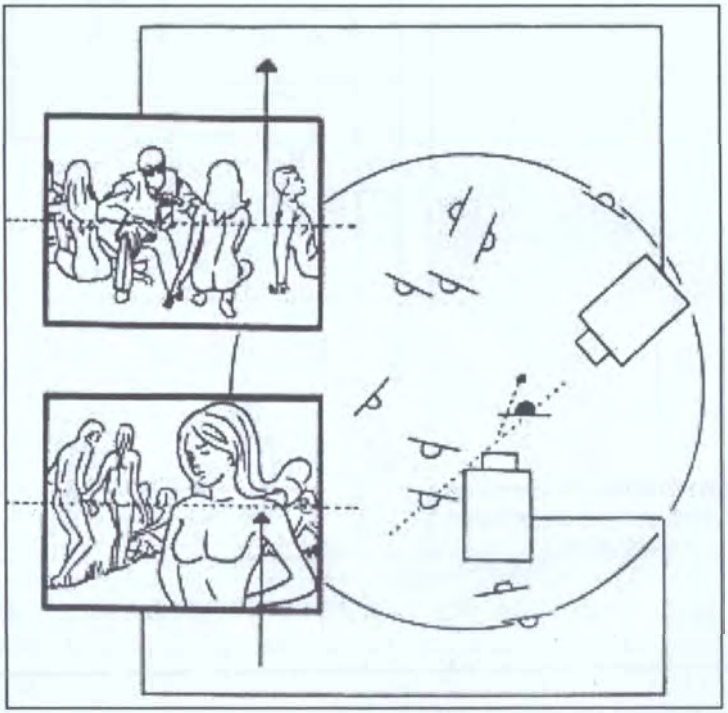
İlk çekimde (yan açı) oyuncunun yükseldiği, ikinci çekimde ise çerçevenin alt kenarından görüntüye girerek hareketini tamamladığı görülür. Ancak, ikinci çekimde kameranın konumu ön taraftadır.

Bu ve bundan önceki örnekte, ikinci kamera konumu bir önceki kamera konumuna göre daha üst düzeydedir. Bu, ayağa kalkan oyuncunun yukarı hareketine eşlik etmek içindir.

Örnek 11

Dış karşı açı kamera konumları ile yapılacak bir görüntüleme için önceki iki örnekte açıklanan kural uygulanır.

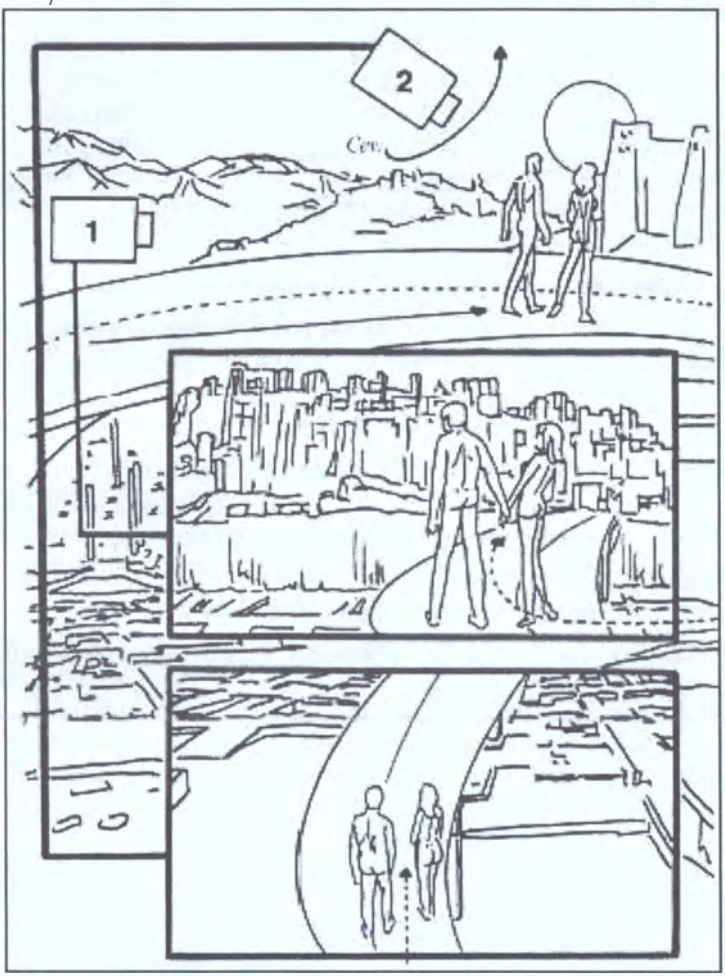
Şekil 19.11'de gösterilen örnekte, ayağa kalkan oyuncu sahnede eksen kişi olarak kullanılır.



Şekil 19.11 Sahnede eksen kişi olarak kullanılan oyuncunun ayağa kalkma hareketinin dış karşı açı düzenlemesi ile görüntülenmesi.

Örnek 12

Bazen nötr bir yönde yapılan yatay hareket, ikinci çekimde dikey bir harekete dönüşebilir. Çünkü, kamera üst açıdan aşağıya, oyunculara doğru yönlendirilmiştir (Şekil 19.12).



Şekil 19.12 Üst açı, görüntü alanı içinde oyuncuların dikey hareket etmelerini sağlar.

Bu tür sahnenin açıklaması şöyle olabilir:

Çekim 1 Alt açı. İki oyuncu sağ ön plandan görüntüye girerler. Sonra dönerek arka plana doğru yürürler.

Çekim 2 Üst açı. Çerçevenin alt kenarından görüntüye girerek arka plana doğru yürürler. (Ya görüntü dışına çıkarlar ya da kamera onları izler.)

Eğer ikinci çekimde kamera dikey çevrinme yaparak oyuncuları izlerse, kameranın dikey hareketi bitene kadar oyuncular çerçeve içinde hep aynı bölümde kalırlar. Daha sonra arka plana doğru yürüyerek görüntü içindeki yükselişlerini sürdürürler.

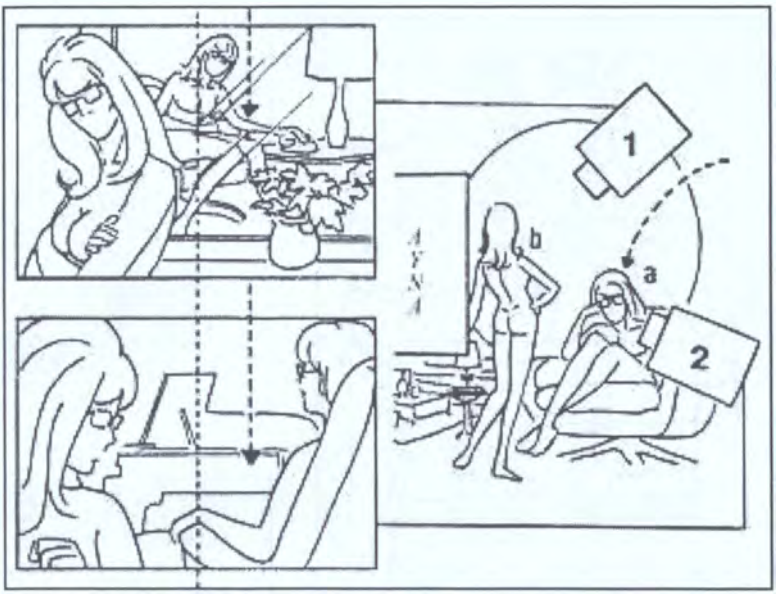
Örnek 13

Hayal gücü güçlü bir yönetmen, bilinen ve yaygın olaylara her zaman yeni bir yaklaşım getirebilir. Aşağı doğru bir hareket için ilginç bir kurgulama yöntemi bir ayna kullanılarak elde edilebilir (Şekil 19.13).

Çekim 1 B'nin yakın çekimi. Ön planda soldadır. A'nın görüntüsü aynadan (B'nin arkasına yerleştirilmiştir) yansır. Oturma hareketine başlar.

Çekim 2 Orta çekim. B solda, A sağda oturuyor. Her iki oyuncu da yandan görülmektedir.

Gerçek ve aynadan yansıyan dikey aksiyonlar aynı görüntü alanında gerçekleşir.

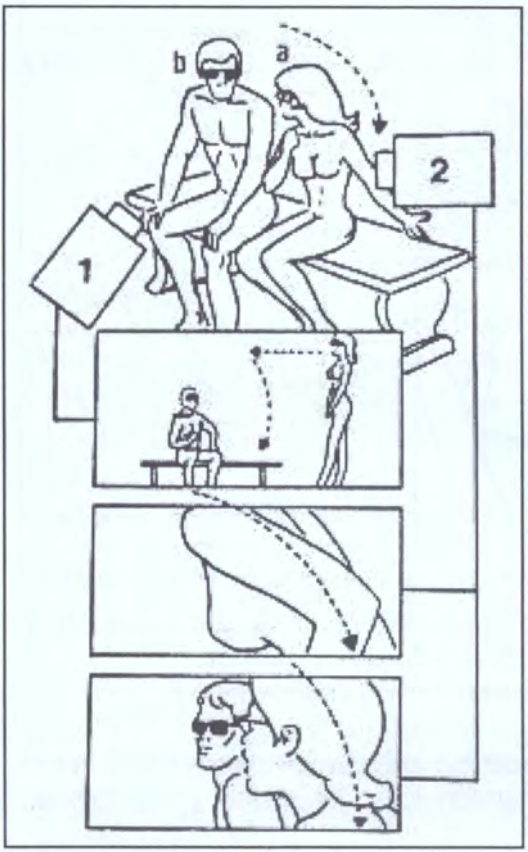


Şekil 19.13 Bu örnekte, dikey hareket önce aynadan görünür, daha sonra oyuncular görüntüye girerler.

Örnek 14

Oturma hareketinde, gövde normal olarak bir yay çizer. Dik açı kamera konumları ilginç bir etkinin yaratılmasına yardım edebilir.

İlk çekimde, A oturma hareketine başlar (Şekil 19.14). Kesme. A'nın yandan görüntüsü çerçeveyi kaplar ve bir yay çizerek otururken arkada oturan B'nin görünmesini sağlar.

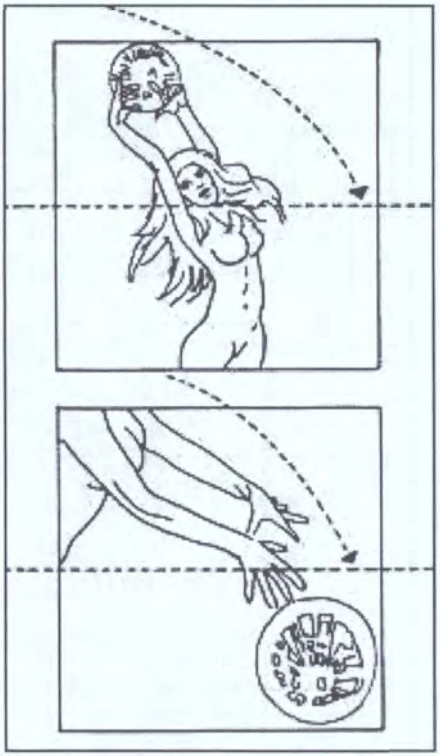


Şekil 19.14 Dik açı kamera düzenlemesi. İkinci çekimin başlangıcında, ön planda oturma hareketi yaparken görüntüyü perdeleyen oyuncu, arka plandaki arkadaşının görünmesini sağlar.

Örnek 15

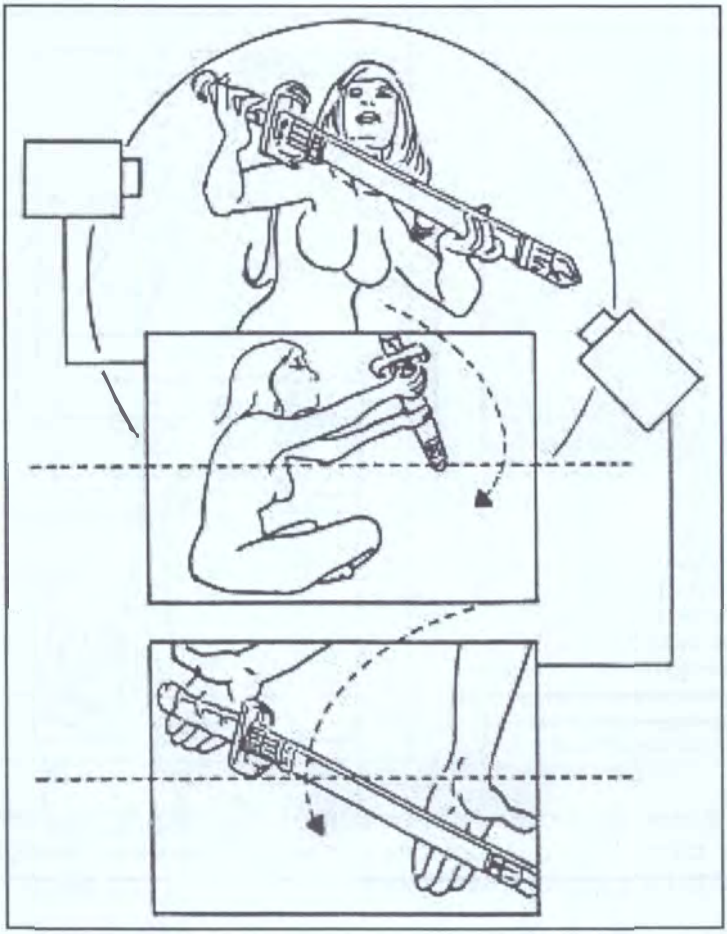
El ve ayaklar çoğunlukla yay hareketi yaparlar. Bir kişinin elleriyle başının üstünde tuttuğu bir nesneyi bel düzeyine indirmesi iki çekimle gösterilebilir. İkinci çekim aşağıya indirilen nesnenin ayrıntı çekimidir.

İlk çekimde (Şekil 19.15), oyuncu elindeki cismi çerçevenin merkezindeki yatay çizgiye kadar indirir. Aynı görüntü ekseninde yapılan bir yakın çekime kesme yapılır. Cisim yukarıdan görüntüye girer ve aşağıya doğru indirilir.



Şekil 19.15 Dikey bir hareket, her iki çekimde de çerçevenin üst kısmı kullanılarak sahne tekrarıyla yapılır.

Bazen ikinci çekim için bir karşı açı kullanılabilir. Hareketin dikey yönde kesintisizce sürmesi sağlanırken izlediği yolda bir karşıtlık sağlanır (Şekil 19.16).



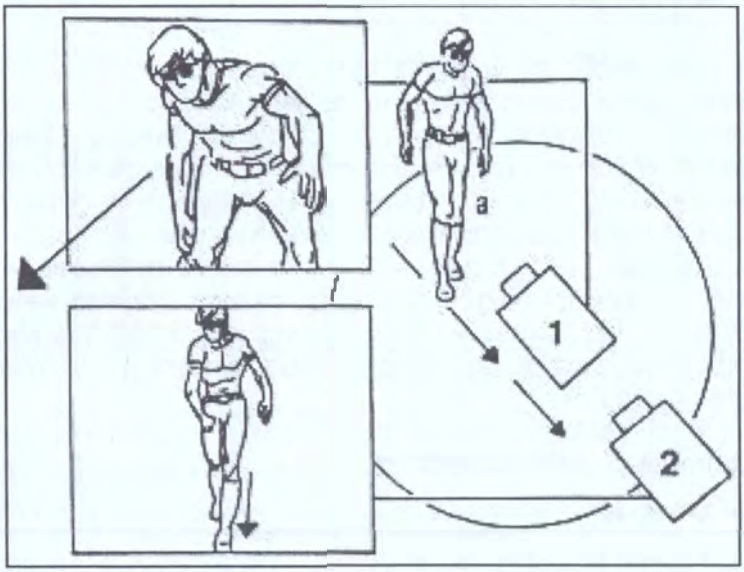
Şekil 19.16 Dikey bir hareket için zıt yön duygusu (ilk çekimde sağa, ikinci çekimde sola). Her iki çekimde de görüntünün üst bölümü kullanılır.

Dinamik duruşlar

Örnek 16

Eğer oyuncu koşuyor ve aniden duruyorsa ya da yürümesi ansızın kesiliyorsa, oyuncudan hareketi birdenbire bitirmesi istenebilir.

Dinamik bir sunuş, aniden kesilen bir hareketin şiddetini vurgular. Ortak görüntü ekseni üzerine yerleştirilecek iki kamera konumu bu örnek için oldukça uygundur (Şekil 19.17).



Şekil 19.17 Dinamik bir duruş, ilk çekimde oyuncuyu hızla koşarken gösterdikten sonra, ikinci çekimde birkaç adım attıktan sonra durdurularak başarılabilir.

Çekim 1 A kameraya doğru hızla koşar. Kameranın yanından çıkar.

Çekim 2 A çerçevenin ortasındadır, bize doğru iki adım atar ve aniden durur. (Her iki çekim de aynı görüntü eksenindedir.)

Bir önceki çekim. Tam ters bir durum anlattığı için durma hareketi şaşırtıcıdır.

Eğer ikinci çekimde, koşan oyuncu ileriye doğru sadece bir adım attıktan sonra bir çukura, sipere veya alçak bir merdivenden aşağıya düşerse, bu düşme hareketi çok güçlü görünür.

Örnek 17

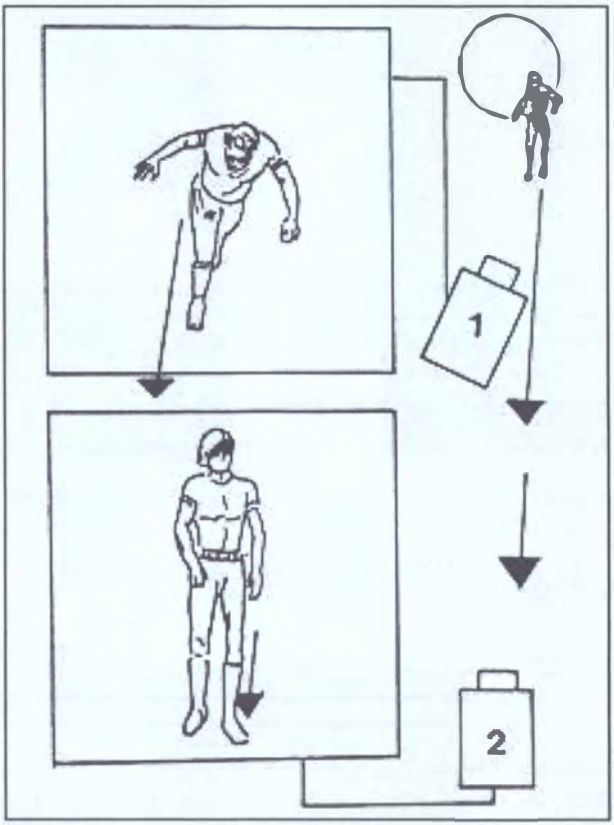
Aynı teknik, bir ya da iki oyuncunun yuvarlanarak görüntü dışına çıkma eylemine de uygulanabilir. İkinci çekimde, oyuncular görüntünün ortasında dururlar. İkinci çekim, ilk kamera konumunun arkasında bir yerden, ancak aynı görüntü ekseni üzerinden yapılır. Böylece ilk çekimin görüntüleme alanının yetersizliği giderilmiş olur.

Örneğin, yerde dövüşen iki kişimiz var. İlk çekimde, onların yuvarlanarak görüntü dışına çıktığını görürüz. İkinci çekimde ise, kameraya yakın bir yerde görüntü alanının ortasında dururlar. Üstteki adam bıçağını kaldırarak düşmanına saplar.

İkinci çekimde aksiyon bu yöntemle vurgulandığında dramatik bir nitelik kazanır.

Örnek 18

Aksiyon ilk çekimde üst açıdan, ikinci çekimde ise göz düzeyinden görüntülendiğinde aynı yöntem uygulanabilir (Şekil 19.18).



Şekil 19.18 Oyuncunun üst açıdan ve göz düzeyinden yapılan çekimleri dinamik bir duruş elde edilebilmek için birleştirilebilir.

Oyuncu yürüyorsa, ikinci çekimde öne doğru atacağı bir adım onun durması için yeterli olacaktır. Koşan bir kişi için ise iki ya da üç adım gereklidir.

Şekil 19.18'deki örnekte sadece bir kişi kullanılmaktadır. Ancak, aynı yöne doğru yürüyen altı ya da yedi kişilik bir grupta aynı teknik ve görüntüleme düzeni kullanılarak durdurulabilir.

Bond, James 109

Doctor Zhivago 233

El Senor del Este 158

Goldfinger 109
Grant, Gary 198-199, 227
Guinness, Alec 233

Hitchcock, Alfred 198-199, 226-227
Hunt, Peter 109

Lean, David 233
Lord of the East 158

North by Northwest 198-199, 226-227

Papillon 239

Santa Teresa 158
Schaffner, Franklin 239
Sharif, Omar 233

Uruguay 158

FİLM DİLİNİN GRAMERİ 2

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



Osmanağa Mah. Os
No: 7/4 Kadıköy / İ
Tel : 0216 414 5
Fax : 0216 414 5
e-mail: esyayinlari@esyayinlari.com