

SİNEMADA KADRAJIN EVRENİ VE ÇEKİM

Yrd.Doç.Dr.Cengiz ASILTÜRK*

ÖZET:

Bu makalede, makalenin ilerleyen bölümlerinde göreceğimiz gibi, sinemanın keşfinden sonra üzerinde ciddi tartışmalar yapılan kadraj (çerçeve) ve çekim konuları ele alındı. Zira çerçeve ve çekim konuları sinema dilinin temel dinamikleridir. Gelişmeler izlendiğinde; insan dili gibi değişen, gelişen ve evrilen bir yapı arz eden sinema dilini; Rus yönetmen Sergei Mihailoviç Eisenstein'dan sinema yazarı Christien Metz'e ve Fransız sinema kuramcısı Andre Bazin'den çağdaş sinema yazarı Pascal Bonitzer'e kadar birçok sinemacının tartışma konusu yaptığı gözlenebilmektedir.

Kamera kayda girdikten sonra, kapatılıncaya kadar elde edilen her bir görüntüye çekim denir. Belli bir görüntü düzenlenirken kadrajın varlığı göz önüne alınır; zira onun dört bir yanındaki çizgiler görüntüyü sınırlar. Konuya bu açıdan bakıldığında kadraj bir gereklilik gibi görünebilir, ama kamera penceresinin doğası gereği o, gereklilik olmaktan önce zorunluluktur. Bu nedenle, gerçek uzamın belli bir kısmını film adına sınırlayan kadrajın dışı da filmin görüntü evrenine dahildir. Bu sınırlama bilinçli yapılabileceği gibi, teknik zorunluluktan da kaynaklanır. İzleyici kadraj dışından gelecek sesleri duyar; o an görmediği kadraj dışını, gördüğü kadraj içinin bir uzantısı olarak zihninde tamamlar.

Anahtar Kelimeler: Çekim, Çevrinme, Kurgu, Metrik, Sinema Dili, Kamera Rejisi, Kadraj, Fotoğraf, geoit.

ABSTRACT

This text is about the "framing and shooting" which people have been talking about since the first years of cinema, and still there is not any finished specific decision about them yet. These subjects may look so simple but they are the basic dynamics of film language. Film language, like human language, changes, improves and evolves. For this reason, it may be said that discussions about the above subjects will continue.

The visual material recorded by a camera is called a shot. Every shot is created within a frame. The frame must be considered carefully in a shot as it limits the four sides of the video. In this context, framing can be seen as a necessity but in fact, regarding the nature of camera, it is a must. For this reason, outside the frame is an essential part of the visual universe of the film. This limitation can be used as an advantage but it is still a necessity. The spectator hears the outside voices but completes the outside of the frame in his imagination as an extension of the inner frame. In a shot, players and objects may enter the frame or they may be out of the frame. This also emphasizes that the outer frame is included within the film universe.

Key Words: Shot, Pan, Montage, Metric, Film Language, Camera Direction (Plan-Sequence), Screen, Photography.

* Yrd.Doç. Dr., Beykent Üniversitesi, GSF, cengiza@beykent.edu.tr

GİRİŞ

Bir filmin kurgu yapısındaki en küçük birim çekimdir. Çekim, iki kesme (*Ing. cut*) arasındaki parçadır. Sovyet yönetmen Sergei Mihailoviç Eisenstein'a göre de, göze (hücre), çerçeve ve kurgunun yapıtaşdır. Kadraj ise, çekimi yapılacak görüntüyü dört bir yandan çizgilerle kuşatan yatay dikkörtgen çerçevedir. Sinema dili geliştikçe kadrajın tanımı yeni bir boyut kazanmıştır. Hem çekim hem kadraj sinema tarihi boyunca birçok ülkede tartışılalmıştır. Kimi filmler göz önüne alındığında, çekimin en küçük kurgu birimi olup-olmadığı bile kuşkuludur. Kadrajın varlığı ise kamera objektifinin yapısından dolayı zaten teknik bir zorunluluktur.

1. KADRAJ-ÇEKİM İLİŞKİSİ

David Wark Griffith, *A Corner in Weat* (Buğday Spekülasyonu- 1909) filminde, tahıl fiyatının aşırı yükselmesi karşısında ekmek kuyruğunda bekleşen yoksulların umarsızlığını göstermek amacıyla görüntüyü perdede aniden dondurup izleyiciyi şaşırtmıştır. Görüntü on üç saniye durağan hale gelince, insanlar çerçevede cansızlaşmıştır. Bu olayın belirleyicisi anamalcıların şölenine yapılan kesmeyle de, neden-sonuç ilişkisi can alıcı biçimde vurgulanabilmiştir (Abisel: 1989: 57-58).

Hareketli görüntü yaratılabilmesi için, perdeye saniyede 24 adet (ardışık) fotoğraf yansıtıldığı bilinmektedir. Durağan görüntü elde etmek içinse, tıpkısının aynısı bir fotoğrafın defalarca ardı ardına gösterilmesi gerekir. Dolayısıyla Griffith, on üç saniyelik durağan görüntüyü, tıpkıbasım fotoğraflarla elde etmiştir: 13 saniye x 24 fotoğraf olduğundan; görüntüde aynı fotoğraftan 312 tane yer almaktadır. Amerikalı bir başka yönetmen Quentin Tarantino, donuk kareyi *Pulp Fiction* (Ucuz Roman-1994) adlı filminin başında Griffithvari biçimde kullanmıştır. Soygunun başlayacağı sahnede, oyuncunun silahını çektiği anın fotoğrafı defalarca gösterilmiş, tıpkıbasım fotoğraflarla perdede donup kalan görüntü elde edilmiştir. Bu görüntü filmde

bağımsız (bağlamından koparılıp) ele alındığında, onun sınırları salt bir fotoğrafın sınırlarıdır. Kimi filmlerin en küçük birimi olan ve tıpkıbasım bir fotoğraf sıralamasıyla elde edilen bu tür görüntüler göz önüne alınmazsa eğer; "Bir kez çalıştırılan kameranın, kapatılıncaya kadar kaydettiği görsel bütünlük" olan çekimler, hem sinemanın en küçük birimi hem de görüntü diziminin en önemli ögesi sayılır. Çekimler, objektifin teknolojik yapısından dolayı, kadrajla sınırlandırılmış olarak ortaya çıkar.

1.1. Sinemada ve Diğer Sanatlarda Kadrajın Tarihsel Serüveni

Sanat tarihi, gördüğü varlıkların benzerlerini yaratma dürtü ve arzusunun insanoğlunu resim, heykel ve fotoğraf sanatına, oradan sinemaya ulaştırdığını göstermektedir. Çünkü gördüğünün aynısını yaratma arzusu, insanoğlunun doğasında bulunmakatdır. Kuzey İspanya'da (Santander'in 30 km batısı) bulunan Altamira Mağaralarında (resim: 1, 2, 3);



Resim: 1



Resim:2



Resim: 3

Fransa'daki Dordogne bölgesinde yer alan (Montignac yakınları) Vézère vadisindeki Lascaux Mağaraları'nın duvarlarına (resim: 4, 5, 6);



Resim: 4



Resim: 5



Resim: 6

günümüzden 15.000 yıl önce çizilmiş bizon resimlerinin (Gombrich, 1986: 23) resim, fotoğraf, sinema sanatlarının bilinen yatay-dikey dikdörtgen kare çerçevesi içinde olmadığı görülür.

Bu örneklerden yola çıkarak insanın, başlangıçta resimleri bulduğu herhangi bir sathın üzerine yaptığı söylenebileceği gibi, mağara duvarlarını bilinçli olarak seçtiği de ileri sürülebilir. Kaldı ki herhangi bir yüzey doğası gereği bir sınır getirir. Kadraj da sanatçının karşısına bir zorunluluk olarak çıkabilir. Sözü edilen mağaralarda bulunan hayvan resimlerinin belli yönsemelerinin (belli bir yere-yöne doğru hareket etme ya da ilerleme eğiliminin) olması bu görüşü desteklemektedir. Önceleri iki boyutlu çizilen resim zamanla ışık, gölge, perspektif yoluyla (sanal) üçüncü boyuta kavuştu, ama bundan önce, resmedilecek nesnelerin ve varlıkların belli çerçeveler içinde gösterilmesi yolu seçildi. İşte bu nedenle, konunun özünü oluşturan sinema çerçevesinin önceleyeni, ilkin resim ve ardından fotoğraf olmuştur. Resimde nesne, sinemada duygu olarak kadraj dışına taşma (bir başka deyişle de, dışarıyı kadraja dahil sayma) hem fiziksel/konumsal hem de dilsel (estetik) bir anlayışı

gösterir. Dolayısıyla bu, sanatçının biçemiyle (üslubu) ve sanatsal anlayışıyla ilgilidir. Sinemada, nesne ve mekanların çekimleri sırasında doğal görünümün bozulup biçimlendirilmesi de gerçeküstücülükte, natürealizmde, barokta olduğu gibi yine ifadeci, izlenimci ve gerçeküstücü yoldan bir biçem sorunudur. Bunlar, koşullara ve zamana bağlı olmayan bireysel karakterlerdir.

Yüzey sanatı olan resim, öteden beri mimari kılıf içinde koruna gelmiştir. Mimari yapıların dış yüzeylerinde resim hiç yer almamıştır denilemez, ama bu bir istisnadır. Mimari mekânla ilişki, resmin iç duvar yüzeylerine hâkim olmasıyla belirlenir. Çoğu kez taşınabilir çeşitten olmayan fresk ve mozaik tekniğinde resimler duvar yüzeyinin ayrılmaz parçası olarak uygulanmıştır. Tahta, kâğıt, bez malzeme üzerine yapılan resimler taşınabilir çeşittendir (Tansuğ, 1988: 73). Resmin yer verildiği alan, bunlarla da sınırlı değildir. Mezar odaları, mağara duvarlarının iç ve dış yüzeyleri, kayalar, kiliselerin ve başka kültürlerin o başka tapınaklarının ahşap ya da beton duvarları resim yapmak için seçilen başka satırlar ya da yüzeylerdir. Ressam, göstermek istediği varlığı, diyalektik yasa gereği varlıklar evreninde başka varlıkların önünde, arkasında, yanında, üstünde, altında yeralan varlıklar arasından seçer; onu durduğu yerden koparıp alır, sınırlarını belirlediği kadraja yerleştirir. Fotoğraf sanatçısı, sinema öncesi döneme ait çalışmalarında aynı yolu izlemiştir. Göstermek istediklerini, disiplinli bir çerçeveye yerleştirmiştir. Böylece resimle fotoğrafta kompozisyon evreni çerçeveye sınırlanıp belirlenmiştir. *Şeyler* evreninden seçilerek koparılıp alınan görsellikler, kendi evreni dışında bırakılan varlıklardan soyutlanmıştır. Belli bir bakış açısından gösterilen fotoğraf ve resimleri okuyanlar, çerçeve dışında bırakılan varlıkları *yok* saymıştır. Çağdaş sinemada kimi yönetmenler filmlerini yağlıboya tablo ve sanatsal fotoğraf çerçevesi kurarak çekse de, çerçeve dışı evren sinemada başlangıçtan beri vardır.

1.2. Sinema Kadrajı

Çekim sırasında kadraj oluşturulurken kendisi referans alına sinemanın beyaz perdesi, dört yan ve yüzeyle sınırlıdır. Film dünyası varlığını bu sınırlar içinde sürdürmektedir, ama bu dünya, perdenin yüzeyini öylesine doldurur ki; her an sınırların dışına çıkılabileceği kanısı uyanır (Lotman, 1986: 116). Kadraj (çerçeve) sinemadan çok daha önce resim ve fotoğraf sanatlarının kavramı olmuştur. Sinemada aşağı-yukarı bir yüz yıldır kullanılagelen *çekim* ve *kadraj-çerçeve* kavramlarının tanımları ve sınırları üzerindeki tartışma henüz tamamlanmış değildir. Akademisyenlerin, sinema yazarlarının, kimi çağdaş yönetmenlerin, araştırmacıların görüşleri, gerçeklikler evreninden seçilip duyarlat üzerine kaydedilen görüntüleri bir tanımla sınırlamanın kolay olmadığını, aksine nedenli güç olduğunu ortaya koymaktadır.

Sorun, çekimden önce, kadrajın ne olduğudur. Kadraj, sinemanın resim ve fotoğraf sanatından ödünçlediği ve kameranın penceresinden dolayı film üzerindeki her resmin yüzeyini sınırlayan (vurgu bize ait, farklı amaç hariç), yatay dikkörtgenler oluşturan doğrulardır (Özün, 1981: 57).

Kadraj ya da çekimi (Ing. *frame*; Fr. *cadre, cadrage*; Alm. *rahmen, feld, rahmengestell, kader, bilderrahmen*) sınırlayan çerçeve, çok köklü bir geçmişe sahiptir. Dolayısıyla sinema perdesi, oranlar değişse de yatay bir dikkörtgendir. Meksika'da, 17.09.1930 tarihinde yaptığı konuşma sırasında yatay çerçeve nedeniyle kompozisyon olanaklarının %50'sinin dışlandığını savunan ünlü Sovyet yönetmen Eisenstein; amacını, perdenin ışığından yoksun bırakılan yüzde elli oranındaki düzenleme olanaklarını savunmak olarak belirtmiştir. Diyalektik kurgunun babası bu yönetmene göre sinema dünyası kadrajın edilgin yataylığa boyun eğdiren kabul edilemez o üst bölümünü yok etmek için geniş film olanağıyla ortaya çıkan fırsatı değerlendirmek yerine yataylığın önemini vurgulama noktasında yerinde saymıştır. Büyümenin, güçlenmenin ve gelişmenin simgesi olan dikey biçimler, dikey algıya yönelik devinimler,

insanoğlunun yabancı atalarını bir üst basamağa çıkarmaktadır. Bu dikey eğilim zihinsel, teknolojik, yaşamsal ya da kültürel çabada ve bunların sonuçlarında; eski zamanın gizemli Hint öğretilerinin dikey erkeklik organı simgelerinde, Mısır bilginlerinin dikilitaşında, Roma İmparatorluğu'nun politik gücünü ortaya koyan Trajan sütunlarında, Hıristiyanlığın getirdiği yeni ruhun haçında izlenebilmektedir, ancak sanatların en bileşimsel ve en üstün optik çerçevesi konusunda sinema kapsamına giren tüm olanakların kullanılmaması olgusuna karşın; önerilerinde (dikdörtgen çerçevenin dikey olmasında) diretmemiştir. Zira kendi çabasıyla sanayileşmeye çabalayan Rus'un ve fazlasıyla teknolojiye bağlanmış Amerikalının yüreğinde hâlâ sonsuz tarlalara, ovalara, çöllere, ufuklara duyduğu derin özlem yatmaktadır. Bu özlem de, ufkun yataylığını genişletme arzusundadır. Zaten upuzun Brooklyn Köprüsünü Manhattan'ın soluna koyan ve onu, Hudson Köprüsünden sağa geçirmeye kalkışan elektrik ve çelik çağının yatay utkularına asla bir sınır koyamazdı. İşte bu nedenle Eisenstein perdenin yatay ya da dikey orantılarını tek başına en kusursuz sonuç olarak kabul edilebilir bulmamıştır. Olması gereken, dikdörtgeni andıran *kare* biçimidir (Eisenstein, 1993: 49-51).

Geleneklere bağlanan dikey ya da yataylıklar bir tarafa; önemli olan, insanın nasıl gördüğüdür. Kılıç (1994: 64), bir sanatçının yatay ve dikey olarak kullanacağı yüzeyin boyutlarını belirlemesinin, bir başka deyişle yüzeyin fiziksel sınırlandırılmasının, insanın görme sistemine uygun olmasına dikkat çekmiştir. İnsan, iki ya da tek gözüyle bakarken, çevreyi kuşatan sonsuz evreni yatay ve dikey biçimle sınırlandırır. Bu anlamda bulunduğu mekânda her farklı bakış açısı, farklı bir fiziksel sınırlandırmadır.

Sinemanın ilk yıllarında nesnelerin düzenlenişi, nesne konumları, nesnelerin kesik parçalarının yüzeye dâhil edilişi ve yüzeyden çıkarılışı açısından, sinema kadrajının, resim ve fotoğraf kadrajından belli farkları bulunmaktaydı. Ressam

ve fotoğrafçılar sinemadan esinlenip nesnelere kesikli göstererek, filmsel resim ve fotoğraf çerçevesi düzenlemesi yapmışlar, böylece fark ortadan kalkmaya başlamıştır. Farkların layığına ortaya konulabilmesi için de ilksel insanların resmin başlattığı mekânlara, zamanlara giderek; resmin belli bir dikey-yatay çerçevede gösterilmeye başladığı dönemlere dönmek gerekir.

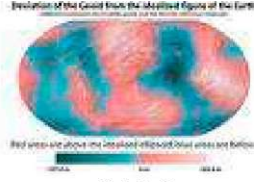
1.3. İnsanın Görüş Alanı ve Sinema Kadrajı

Mağara duvarlarına çizilen resimlerin niçin başka bir sathı değil oraya çizilmiş olduğu sorusu, duvarın kadraj olarak seçilip seçilmediği hakkında sonuçmaz bir tartışma başlatmaktan başka hiçbir işe yaramaz. İnsanoğlu ilk resimlerini ölçüleri kendisi tarafından belirlenmemiş duvarlara çizerken; sonraki dönemlerde ressamlar, yapmayı tasarladıkları resme göre ebadını belirledikleri bir sathı (tuvali) tercih etmişlerdir. Tuval hazırlanırken gözün doğal görüş alanı referans alınmış olsaydı tuvalerin daima belli bir oranda olması gerekirdi. Oysa resimlerin kimi zaman yatay-dikey dikdörtgenler, kimi zaman kare, kimi zaman da dairesel tuvaler üzerine yapıldığını resim tarihi göstermektedir.

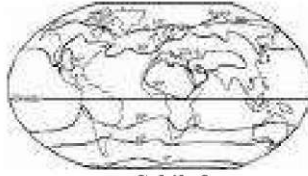
Sinema kuramcıları tarafından yapılan tartışmalar sonucu; sinema perdesinin yatay dikdörtgen olmasında karar kılınmıştır (şekil: 1). Bunda, insanın görüş alanının yatay dikdörtgene yakın olması da önemli rol oynamıştır. Ancak perdeyi, dolayısıyla kadrajı temsil eden sinematografik yatay dikdörtgen uzlaşısaldır (şekil: 3). Zira insan ister tek, ister iki gözüyle baksın, bakış alanını köşeli görmez. Gördüğü alan geoit, 16 x 9 oranında (şekil: 2 ve 3) yatay dikdörtgendir.



Şekil: 1



Şekil: 2



Şekil: 3

Geoitin çerçevede kapladığı alan tamamen net, dikdörtgenin köşelerindeki üçgenimsi boşluklar silintili (puslu) görünür. Geoitı sınırlayan çizgilerden yukarı-aşağı ve sağa-sola uzaklaştıkça, silintiler artar, bir noktadan sonra da görülen uzam, insanın görüş alanından çıkar.

Üç Renk Beyaz, Kırmızı, Mavi film(ler)inin yönetmeni Krzysztof Kieslowski'nin ölümü yeşille simgeleştirdiği *Öldürme Üzerine Kısa Bir Film* yapıtında, böylesi kadrajları bilinçli olarak tercih ettiği gözlenebilmektedir. Sokak köpeğine yiyecek atılan çekimde insan gözünün görüş alanındaki köpek net olduğu halde, çerçevenin köşeleri ve dört yanındaki çizgilere yakın yerler giderek silikleşmektedir.

1.4. Sinemada Kadrajın Bir Sınır Olup-Olmaması Sorunu

Sinema sanatının ilk örneklerinden Lumiere'lerin *Sulanan Sulayıcı* adlı filminde; bahçe sulayan adamın arkasından yaklaşan bir çocuk, hortumu bükerek suyun akmasını engeller. Adam, ister istemez hortumun içine bakar. Çocuk hortumu bırakınca, yüzüne su fişkıran bahçivan çocuğu kovalar. Çocuk çerçeve dışına kaçınca kadraj bir süre boş kalır. Onu kadrajın dışında yakalayan adam, olayı izleyiciye de göstermek için çocuğu kameranın önüne getirir ve orada pataklar. Konuyla ilgili olarak bu filme üç açıdan bakılabilir.

Birincisi: Kurgu (iptidai olarak bir çekimi başka bir çekime ekleme) biliniyor olsaydı ilk çekimde suyun akmasını engelleyip bahçe sulayan adamın ıslanmasına neden olan çocuğun kaçması, adamın onu kovalayarak kadrajdan çıkması planı çekilirdi. İkinci çekimde; adam, çocuğu yakalardı. Bu iki çekim filmin öyküsel düzlemi gereği eklenirdi. Filmsel bütünlük de, bu çekimlerin kurgulanmasıyla sağlanmış olurdu. Bu durum tüm sanatların ortak paydası kurgunun sinemada eksikliğini gösterir. İkinci olarak: Kamera bir altlığın üzerinde sağa-sola çevrinebiliyor (/ng.pan) olsa; kovalamaca takip edilirdi. Basit bir kamera rejisiyle, film bu tek çekimle tamamlanabilirdi. Üçüncü olarak da: Lumierelerin amacı kadraj dışını gözetmek olsun-olmasın; *Sulanan Sulayıcı* filmi dışa çıkışı, içeri girişi tek çekimde verdiği için, kadraj dışının sinemanın ilk günlerinden beri var olduğunu gösterir.

Kadraj teknik zorunluluktur. Bu zorunlu kadrajın oluşturulmasıyla (dekor, kostüm, ışık, nesne, kamera, oyuncu konumları, oyun aksiyonu, ses hazır olunca) başlayan çekim, gerçek uzamdan filmsel uzama alınmak istenen olayın canlandırılma sürecini gösterir. Amaca ulaşılnca, görüntü bir kesmeyle sonlandırılır.

İster İngilizce *motion pictures*, *living pictures*, *moving pictures* ya da bunun kısaltması *movie*, ister İsveççe *levande bilder*, Almanca *lebende bilder*, ister Japonca *katsudo shashin* ya da *egia* densin, ister *sinematografin* kısaltması olup çeşitli dillerde çeşitli biçimlerde görülen sinema (*cinéma*, sinima, *cinema*, *kinema*) ya da bunun kısaltması olan Rusça ve Almanca *kino* densin, hepsi aynı kapıya çıkar: Devinimli (hareketli) resimler sanatı (Özön, 1985: 16)... Çünkü sinema denince akla ilk gelen, hareket ya da hareketli fotoğraflar sanatıdır.

Sinemada hareket üç biçimde ele alınabilir: Kadraj içinde süren hareket, kamera hareketleri ve kurguyla yaratılan hareket... Kamera, ister nesnelere karşısında durağan konumda olsun, isterse çekim kamera rejisiyle (oyuncunun,

olayın, aksiyonun takibiyle) yapılıyor olsun, her çekimin her aşamasında kadraj dışı hissedilir.

Kadraj dışının, ses ve görüntü boyutuyla film evrenine dâhil olduğunu izleyiciye hissettirmenin iki yolu vardır: Parçalı (amorslu) çekim ya da kamera rejisi... Bunların ikisi bir arada da kullanılabilir; önemli olan kadraj içindeki aksiyon ve görüntünün kadrajla sınırlı olmadığı ve olayın kadraj dışında da sürdüğü izleniminin yaratılabilmesidir. Aynı çizgide hareket eden bir nesne, kadrajla sınırlanamaz, zira nesne hareket ettikçe kamera onu kadraj içinde tutar ve böylece filmsel uzamın yaratıldığı uzaysal uzam sürekli olarak değişir.

1.5. Sinemada Parçalı (Amorslu) Kadraj

Sinemada panoramik görüntüler her zaman övgüye değer bulunsa da, çekimin görsel evreninin kadrajla sınırlı olmadığını vurgulayan (çerçevenin kenar çizgileri nedeniyle, dışarıda kalan varlıkların parçalarının kadraja sokulmasını tanımlayan) amorslu çekimlerin (resim: 7, 8 ve 9), sinemanın doğasına çok daha uygun olduğu söylenebilir. Zira sabit kamerayla çekim yapılırken kadrajın kenar çizgilerinin kendisini dayatması sonucunda kadraj dışında kalan nesnelerin bir parçasının kadraja sağdan, soldan, yukarıdan ya da aşağıdan görüntüye girmesi; görünen nesnenin, çerçevenin sınırlanması sonucu o anda görünmeyen, yani dışarıda kalan görüntüler evreninin parçası olduğu gerçeğini vurgular.



Resim: 7



Resim: 8



Resim: 9

İzleyiciler bir filmi kenar çizgileriyle sınırlanmış bir tablo ya da fotoğraf karşısında değil de her an kadrajın içindeki nesnenin dışarı çıkabileceği ve dışarıdaki herhangi bir nesnenin içeriye girebileceği duygusuyla, filmsel evreninin tüm genişliğini duyumsayarak izler.

Amorslu çekime en fazla açı-karşı açılarda rastlanır. Yönetmen lokanta çekimlerinde yardımcı oyuncular arasında oturan kahramanı ve onun konuştuğu kişiyi aynı kadrajda (dolayısıyla oyuncuların nerede olduğunu, yani mekânı) gösterdikten sonra, sırasıyla bir A kahramanı, bir onun karşısındaki B kahramanı gösterir. A oyuncuya geçilince B'nin, B oyuncuya geçilince A'nın kolunu, bazen de sırttan başıyla birlikte iki omzunu kadraja dâhil eder. Böylece kadrajın dışının olduğunu, yani filmsel evrenin kadrajın kenarlarıyla sınırlı olmadığını vurgular.

1.6. Sinemada Kadrajın Dışı ve Çekimin Evreni

Kıyırdayan bir nesnenin (kapı kolunun) gerisinde kendisini belirten, hissettiren, varlığını haber veren (İng.suspense) varlıklarla, kadraj dışından gelen ses ve mutlak sessizlik kadraja dâhildir. Kadraj içinde olup biteni gören insan, dışarıdan gelen sesleri, sessizliği, müzikle ima edilen 'yaklaşan' birisini bilgisel olarak algılıyorsa, o anda görünmeyen şey de görüne dâhildir, onunla iç-içedir, yan-yanadır, ilişkidedir, onu tamamlayıcı bir konumdadır.

Film kişileri kameranın görüş alanından çıktığında, izleyici onun görsel alanın dışında kaldığını hemen kabul eder, ama o dekorun başka bir noktasında izleyiciden saklı bir yerde, kendine özdeş olarak varlığını sürdürür. Gerçekliğin kadrajlanan alanın da ötesindeki, ekran sınırlarının ötesindeki sürekliliği varsayımı işte buna yarar. Alan-dışı ikiye bölünür: Birincisi somut alan ve ikincisi ise imgesel uzaylar... Oyuncunun eli yumurtalığı almak için alana (kadraja) girdiğinde, film kişisini bulunduğu, belirlediği uzay imgeseldir. Zira henüz görülmemiştir. Kolun kime ait olduğu bilinmemektedir (Bonitzer, 2007: 15-16). Alan-dışı kendi varlığını hissettirdiği andan itibaren izleyicilerin algısında artık alan-içidir; o kişi ortaya çıkmadığı ya da varlığının altı çizilmediği sürece, bu ilk adım izleyicileri rahatsız eder; çünkü kendisine bir şey vaat edilen izleyici merak içinde kalır ve tatmin olmak ister. Daha önce kadrajda görünüp dışarı çıkmış olsun, daha sonra içeri girip kendini izleyiciye sunacak olsun, kadrajda hiçbir zaman yeralmamış ve almayacak olsun, sesleriyle varlığını ortaya koyan her varlık, bir imge, bir imaj olarak bilgisel açıdan oradadır, perdedeki yerini almıştır ve filme dâhildir.

Kuşku uyandıran, varlığını hissettirerek *suspense*'e temel olan ve bu biçimde, kadraj dışının da içiyle birlikte işlemlenmesini/ilerlemesini, etkilemesini sağlayan ve kapının ardındaki bilinmeyenin (sesiyle, iziyle, hareket ettirdiği varlıklarla) önemi dolayısıyla alan dışı, yarattığı etkiyle aslında tamamen alanın içidir. Bu da o tedirgin edici alan-dışının, alan ve karşı-alan sistemine katılmasına

dayanır. Bu durumda; bir yakın çekim, çift işlev görür: Bir yandan (kapı kolunun kımıldaması paradigmasında, yani değerler dizisindeki gibi) alan dışının tehdidini gösterir, diğer yandan bu tehdidi korku etkisiyle (kan, korkunç surat, ceset) gerçek duruma dönüştürür. Hitchcock'un filmleri alan, alan-dışı, korku etkisiyle büyütülüp yakınlaştırılmış karşı-alan diyalektiği üzerine son derece bilgince alıştırmalardır. *Psycho* filminde, Mrs. Bates'in 'yüzü', *Kuşlafda* cesedin 'gözleri oyulmuş yüzü'... Hitchcock hareketlerin, planların uzaydaki bu baş döndürücü gelişimiyle, sinemanın optik-anlatısal görme biçimini sonuna kadar, kendi gerçeğine, patlamış göze, oyuk göz yuvasına, tahammül edilemez bir görüntüye tosladığı noktaya dek götürür; tam o zaman da, "sadece sinema bu..." diye ekler. Godard, ona karşılık olarak, "Doğrudan doğruya görüntü bu (Bonitzer, 2006: 31)" der.

Her görüntü ya da yakın çekim; bir doğal dil sözcüğünün kendi başına salt kendi temel anlamını ifade edebilmesi gibi, kendi başına görüntüden ibarettir. Bir sözcüğün, gerçek anlamını bağlamlarında bulması gibi, çekim de gerçek anlamını önündeki-arkasındaki çekimle girdiği ilişki sonucu bağlamında bulur. Gerçekten de gözleri oyulmuş bir yüz görüntüsü ürkütücü olabilir, ama o kendinden başka bir şey değildir. Gözleri oyulmuş bir yüz çekimi kadrajdayken, dışarıdan birisinin gölgesi üstünden geçtiğinde ve bu mutlak sessizlik anında dışarıdan bir ayak sesi geldiğinde, bu yüz çekimi kadraj dışının desteğiyle bambaşka anlamlarla dolar. Kurgusal bağlamda 'yüz' çekiminden hemen önce karanlık bahçede birinin ilerlediği, sonrasında mutlak sessizlik ya da ürpertici bir müzik eşliğinde yağmurda gövdeleri parlayan insansız ağaçlar kaldığında, bu 'yüz' çekimi anlam açısından farklılaşır. Oysa çekim tüm nitelikleriyle aynıdır. Onu dönüştüren, tıpkı dildeki gibi başka çekimlerle girdiği dayanışma ilişkisidir.

1.7. Durağan Kadraja Giriş-Çıkışlar

Sabit kamerayla yapılan çekimlerde durağan bir kadraja giriş-çıkışlar, görüntü evreninin o anda çerçevede görünenlerle sınırlı olmadığını gösterir. Örneğin, kavga aksiyonlarında kadraja giriş-çıkışlar yoğundur. Barda yaşanan kavga anında, kahramanın yumruk attığı sarhoş kadrajın dışına çıkar, başkası elinde sopayla kadraja girer. Kavgayı seyredenlerin vücutlarının parçaları kadrajın içindedir. Kameranın sağından-solundan ileri fırlayan garsonlar, barın sahibi kavga edenleri ayırmaya çabalar. Bunlar, sinema kadrajında çerçeve kenarlarının görüntü evreninin sınırları olmadığını açık bir biçimde ortaya koyar.

Kimi filmlerde kadraja giriş-çıkışlar öylesine ustaca düzenlenir ki; çekime çekim eklenmesiyle yapılan kurguya benzer bir kurgu bu aksiyonla sağlanır. Örneğin A ve B ikilisi göğüs çekim konuşurken öyle bir ilişki ve diyalog evreni kurulur ki; onlara selam veren C kadraja girer, üçlü olurlar. Konuşmaya C de katılır. Az sonra A izin isteyerek kadrajdan çıkar; B ile C ikili olarak konuşmayı sürdürür. Bir süre sonra selam veren D kadraja girer ve yeni bir (B, C, D) üçlü oluşur. Konuşma, bu yeni üçlünün arasında sürer. İlerleyen zamanda B izin isteyerek kadrajdan çıkınca C ve D sohbetlerine devam ederler. Kadraja bu giriş-çıkış aksiyonları sonunda (kamera kurgusu yoluyla) aslında beş farklı çekim kurgulanmış olur: 1) A ve B'nin yer aldığı bir göğüs çekim. 2) A, B ve C'nin yer aldığı bir göğüs çekim. 3) B ve C'nin yer aldığı bir göğüs çekim. 4) B, C ve D'nin yer aldığı bir göğüs çekim. 5) C ve D'nin yer aldığı bir göğüs çekim. Bu beş çekim, doğal olarak birbirinden farklıdır. Zira çerçeveye her giriş-çıkış, yeni bir görüntü boyutu yaratmıştır; giriş-çıkış aksiyonları bir yandan da kadrajın sağındaki-solundaki sınırların ötesinde filme ait bir görüntü evreninin varlığını ortaya koymaktadır.

2. Kamera Rejisi ve Kadraj

Sabit kamerayla, belli bir ölçekte durağan kadrajla bir köy uzun süre genel çekimde göstertilsin. Bu bir kamera rejisi değil, panoramik bir çekimdir ve amacı başkadır.

Kamera rejisinden kasıt, kameranın bir altlığın üzerinde kullanılmasıdır; ilerlemesi, gerilemesi, nesnelere yaklaşması, onlardan uzaklaşması, yükselmesi, alçalması, hareketli nesnelere takip etmesi, bir mekândan çıkması, başka bir mekâna girip görüntü toplamasıdır. Sonuç olarak, filmsel uzam ve zaman yaratılırken uzaysal uzama ve zamana bağlı kalınmasıdır. Kamera sürekli hareket halinde kullanıldığı için; uzaysal uzam, bir bölümüyle anbean kadraja girer ve bir bölümüyle de kadraj sınırlarını terk eder. Böylece kesintisiz zaman ve kesintisiz uzam yaratılmış olur. Kameranın kaydırılmasının (hareketinin) doğası gereği kadrajın sınırları tümenden ortadan kalkar. Kamera rejisi yapılırken, kamera altlıkları insan gözü ve zihni referans alınarak seçilir. Kameranın sağdan-sola, soldan-sağa, yukarıdan-aşağı, aşağıdan-yukarı hareketi; hareketli nesneyi takibi insan algısına uygun estetik hızda ve belli bir ritimde olmalıdır. Ahmet Hâşim'in, *Merdiven* adlı şiirinin başında yer alan;

"ağır ağır çıkacaksın bu merdivenlerden

eteklerinde güneş rengi bir yağın yaprak

ve bir zaman bakacaksın semaya ağlayarak"

dizeleri, olduğundan ne daha hızlı ne daha yavaş okunabilir. Bu dizelerin okunuşunun belli bir ritminin olması gibi, kamera hareketlerinin de ritmi vardır. Bir oyuncu deniz kıyısından karşı taraflara bakarken, başını hafif hafif çevirmeye başlayınca; onu gösteren nesnel kameranın çekiminden, öznel kameranın (oyuncunun gözünden) karşı sahilleri gösteren çekimine geçilir. Kameranın (öznel çekimde) oyuncunun başını çevirme hızında çevrinmesi gerekir. Aksi halde, ritim (titrem) bozulur. Anlık bir hareketi izleyen

oyuncunun konumunu alacak kamera da yine oyuncunun bakış hızında olmalıdır.

Kadraj sınırlarının, görüntü evrenini belirleyemediği kamera rejisi yapılırken daha açık biçimde ortaya çıkar. Hareketli nesnelerin takip edilmesi sürecinde dikkat edilmesi gereken, bir nesneyi kadrajın istenen bir noktasında tutmaktır. Kamera hızı nesnenin hızından ne daha yavaş ne de daha hızlı olabilir. Kamera nesneden hızlı-yavaş çevririirse, görüntü nesnesi istenmeyecek bir biçimde kadraj dışında kalır.

Theo Angelopoulos, kamera rejisinin yetkin örneklerini veren yönetmenlerden biridir: *Ulysse 'in Bakışı* (Le Regard d'Ulysse-1995) filminde Harvey Keitel'in canlandığı (belli bir siyasal sistemi, bir dünya görüşünü, ayrıksı bir yaşam biçimini, mutluluğu, dostluğu, aşkı, özgürlüğü canlandığı için) adı olmayan kahraman, peşine düştüğü iki bobin filmi, geçmişle hesaplaştığı yolculuk-serüven sonunda Saray Bosnalı yaşlı bir adamın (İbolev'in) film arşivinde bulur. Film bulma heyecanı yaşarken dışardan hüzünlü bir müzik duyar. İbolev, müziğin kentte yaşayan Sırp, Müslüman, Hıristiyan gençlerin kurduğu *Gençlik Orkestrası* tarafından yapıldığını söyler. Arşiv binasından çıkılır. Kamera karşılarındadır. Onlar konuşarak ilerledikçe başlangıçta nasıl bir altlık üzerinde olduğu anlaşılmayan kamera geriye kayar. Bir hayli kayan kamera kahramanlarla birlikte sağa ilerler. Onlar duvardan içeri bakarken yükselir, tarlanın ortasında yaylı çalgılarla kar ve yağmur altında müzik yapan gençleri üst-açından gösterir. Bu uzun plan-sekans, kamera rejisine yetkin bir örnek oluşturmaktadır. Kamera bir kez çalıştırılarak, içinde belli bir olayın başladığı-geliştiği-bittiği, bütünlüklü birçok sahnenin birleştirildiği bu plan sekansta kadraj sınırı açık bir biçimde ortadan kalkmıştır. Kamera hareketleri, amorslu çekimler, sabit çerçeveye giriş çıkışlar filmsel evrenin sınırının kadrajın dört tarafındaki çizgilerle belirlenemeyeceğini ortaya koyar. Kamera rejisi bunun en yetkin örneğidir. Son dönem filmlerinde kamera rejisinin omuzda kullanılan

kameralarla yapıldığı görülmekte. Televizyon dizi ve filmlerinde daha uygun olan sürekli titreyen çerçeveler, görece sinemada estetik durmasa da, gelecekte sinema diline bu tür çekimlerin hâkim olacağı gözlenmektedir. Dünyanın birçok ülkesinde yönetmenler bu savruk kamera hareketlerini benimsemektedir. Referansları, insanın sabit duruşla görmediği savı olabilir. Oysa insan koşarken bile çevresini, karşısını, manzaraları, nesnelere böyle titrek görmez.

Sinema eleştirmeni göstergibilimci Jean Mitry'e göre; kamera rejisinin kapsadığı plan-sekans, ikinci dünya savaşı sonrası bazı eleştirmenlerin (André Bazin'in) uydurduğu terminolojik bir ucubedir. Mitry'e göre, plan teriminin geçerli tanımı bir tanedir. O da, kamera uzaklığına göre yapılan basmakalıp bir tanımdır. Mitry planı, başlıca film kişilerinin kameradan belli bir uzaklıkta, aynı çerçeveleme içinde, aynı açıdan kaydedildiği kısa sahnedir. Planlar bütünüyle keyfi olarak çerçevenin içine aldığı uzay alanı genişlediği ölçüde, çok yakın plan, yakın plan... uzak plan diye ayrılır. Bu anlamda plan-sekans diye bir şey olamaz; zira plan ve sekans, biri salt uzaya, öbürü de salt zamana ilişkin iki bağdaşmaz kategoriye aittir. Ayrım/sekans, kendisi de planlar bütününden oluşan sahnenin dizimsel (sentagmatik), art zamanlı (diyakronik) olarak biraraya getirilmesidir. Bu işlem genellikle önceden belirlenen dekupaj ve kurgunun belirleyicisine göre yapılır. Plan-sekans diye (ki, Mitry'e göre yanlıştır...) adlandırılan şeyde ise aynı bir araya getirme işleminin çekim sırasında kaydın sürekliliği içinde yapılmasından ibarettir (Bonitzer, 2006: 19-20).

3. Çekimin Sınırları ve Çekim Ölçekleri

Her sanatçı gibi yönetmen de gerçeklikler evreninden yola çıkarak bir sanat yapıtı ortaya koyar. Elinde başlangıcını, gelişimini, sonunu bildiği metin/senaryo bulunan yönetmen, masa başı çalışmasına (dekupaj ve çekimleri resimlemeye) başladığında, sınırları da belirlemeye başlar. Bu aşamadan itibaren, artık tikelden tümele çalışır. Filmin en küçük birimi çekimleri tek tek

belirler; çekim + çekim + çekim... bunlardan sahne; sahne + sahne + sahne... sahnelerden ayırım kurar. Ayırımlarla filmin bölümüne ulaşır. Filmsel bütünü de, bölümleri birleştirerek yaratır. Çekim ölçekleri rasgele tercih edilemez. Her ölçegin duygu devindirme gücü farklıdır. Kaldı ki, omuz çekimin, yakın çekimin... fonksiyonları bilinmektedir. Bu bilinenler yerli yerinde kullanılmalıdır.

3.1. Çekimin Sınırları

Kurmaca filmler, gerçek dünyayı belgeselci titizliğiyle kayıt mı edecek, yoksa gerçek dünyadan yola çıkarak, kurmaca bir dünya mı sunacaktır? Gerçek dünyadan farklı filmlerin nitelikleri, yanılısma temeline oturur. Bu fark da filmin (uç örnekler dışında) en küçük birimi olan çekim aşamasında kendini göstermeye başlar. Daha ilk adımda gerçeklik başka kurmaca dünya daha başkadır. Yönetmen gerçeklik evreninden seçme yapar. Gerçeklikte görünen dünya zamansal ve uzamsal olarak kesintisizdir. Filmde ise günlerin, ayların, yılların birkaç saatlik süreye sığdırılması söz konusudur; öyleyse eksiltme (ellipsis) ya da kısaltmalar en küçük kurgu parçası çekimlerde başlayacaktır. Kaldı ki göz dünyayı yekpare görür. Sinemasal gerçeklik yaratmak içinse, kameranın kaydettiği her bir parça gerçek dünyada filmin öteki parçalarından bağımsız halde, ama dış dünyada kendini tamamlayan, bütünleştiren parçalarla bir arada bulunur (Asiltürk, 2006: 180).

Filmsel yapıntı dünya içinde (kurgulanmış çekimler bütününde), gerçeklik evreninden uzunluğu ya da kısalığı, içeriği, estetik yapısı, özgünlüğü hesaplanarak ve kamera hareketleriyle biçimlendirilerek alınan her çekim bütünü (filmin) parçasıdır, ona hizmet eder. Çekim uzunluğu insan algısı gözetilerek belirlenir. Suskun kadının yüzü perdede ne kadar süre kalacaktır? Eisenstein'ın metrik kurgusu (metric montage) sürenin belirlenmesiyle yakından ilgilidir. Bu, çekimin birinci sınırıdır. Bu sınırı belirleyense, izleyici algısıdır. İnsanın ortak algısı olduğu varsayılarak daha dekapaj sırasında

oyuncunun yüzündeki oyunun (görüntünün) perdede ne kadar süre kalacağı hesaplanır, çekimler sırasında da bu metrik durum gözetilir. Amaç gözün doyuma ulaşmasıdır. Gözü doyuma ulaştırmayan bir görüntü, olması gerekenden kısa, göz doyuma ulaştıktan sonra hâlâ perdede kalan görüntü uzundur. Bu metrik hesap, filmin ritmiyle de ilgilidir; çünkü gereğinden kısa ya da uzun çekim ritmi bozar.

Çekimin ikinci sınırı kurgusal sahne ya da kamera rejisiyle ilgilidir. Herhangi bir sahne kamera rejisiyle yapılabileceği gibi, çekimlere ayrılarak, kurguda birleştirilerek de kotarılabilir. Sahnenin bu iki yöntemden hangisine daha yatkın olduğunu saptayacak kişi yönetmendir. Şiir ritmini, serüvenlerle dolu roman evrenini, müziğin tartımını, insan psikolojisini, hayatın akışını çok iyi bilen bir yönetmen doğru tercih yapabilir. Zira sahne, kendisinin hangi yöntemle daha estetik anlatılacağıının ipuçlarını verir.

3.2. Çekim Ölçekleri

Kadraj yalnız görüntünün sınırlarını belirlemekle kalmaz, görsel içeriği de tanımlar. Bu nedenle kadraj, çoğunlukla kamera hareketleriyle ulaşılmak istenen bir amaçtır. Kadrajın görüntüyü tanımlayıp sınırlaması fiziksel bir sınırlılıktır. Zira kamera altlık üzerinde ya da kendi eksenini etrafında yukarı-aşağı hareket ettikçe kadraja giren nesne zaten oradadır ve kendiliğinden ortaya çıkmamıştır. Durağan kadraja giren varlıklar da kendiliğinden ortaya çıkmamış, herhalde oraya bir yerden gelmiştir. Bu da izleyicinin, bir görüntüyü kendi kendine yeterli bütün olarak algılamadığını, bütünlük ve devamlılık arz eden, insan zihninde var olan imgelemselel mekânla bağdaştırdığını gösterir. Kadraj dışından gelen sesler, bu konuda yardımcı ve yönlendiricidir. Sinema perdesinde yakın çekimde yürüyen bir adam, kadraj dışından gelen bir korna sesine tepki verince, içerideki mekânın anlamı birden değişir; izleyicilere dışarıda kalan alanı anımsatır. Ayrıca oyuncuların bakışları da, bu zihinsel mekânın kurulmasında çok önemli bir rol oynar (Erdoğan, 1992: 51-52).

Sinemada kadraj içinde yer alacak nesnelere hangi büyüklükte görüneceği sorunsalı ölçeklerle ilgilidir. Boy çekim görünen birinin yüzündeki mimiğin etkisiyle, kadrajın içinde baş çekim konumunda bulunan aynı oyuncunun aynı mimiğinin etkisi doğal olarak farklı olacaktır. Bu ve benzer nedenlerle bir sahnenin dekupajı yapılırken, ölçekler gelişi güzel yapılmamalıdır. Bir yönetmene, niçin burada omuz çekim değil de bel çekimi tercih ettiniz denilemez, ancak yönetmen de ölçek belirlerken, nedenini ya da gerekçesini en azından kendine açıklayabilmelidir. Öyleyse dekupaj sırasında ölçek belirleme edimi de rasgele bir işlem değildir. Her seçimin ve her tercihin nedeni olmalıdır. Çekim ölçekleri kabaca, insan bedeni üzerinden hesaplanır. Asıl sorun, kadrajda oyuncunun vücudunun ne kadarının yer alacağıdır.

Tiyatro geleneği etkisiyle düzenlenen sahneler yerini çeşitli çekimlerden oluşan film birimlerine bırakmıştır. Bu uygulamayı Griffith başlatmıştır. Klasik sinema dilinin yaratıcısı Griffith, bir sahnenin duygusal içeriği farklılaştıkça en uygun zamanlamayla çekimlerin arasında kesme yapıyor; kahramanın bir tavrı, bir yüz ifadesi önem kazandığında kamerasını bu reaksiyonu yakalamak üzere yaklaşıyordu. Böylece bir ayrıntı, çok daha güçlü duygusal etki yaratabiliyordu. Yapımcıların, "Halk, bir oyuncunun yarısına asla para vermez" iddiası onun filmlerinin izleyicilerden gördüğü ilgiyle çürütülmüştür (Abisel, 1985: 52).

Ayrıntı çekim izleyicinin dikkati özellikle bir yere yoğunlaştırılacaksa ayrıntı çekim kullanılır. Daha sonra işlevsel hale gelecek beldeki bir tabanca gösterilebilir. Eğer bir adam parmağındaki yüzükle oynuyorsa; bu, nişanlılığın ya da evliliğin bitebileceğini vurgulayan anlam dolu bir çekimdir. Böyle bir eylem boy çekimde gözden kaçabilecekken, ayrıntı çekimle aktarıldığında amaca ulaşılır. Dikizleyen gözün bir delikten (anahtar deliğinden) görünmesi, kanayan ağız, yaralanmış el, dudak boyası bulaşmış dişler, iğne batırılan vücut parçası, bıyıklardaki buz, çiçeğin üzerindeki çiy tanesi son derece etkileyici

görüntülerdir. Bu nedenle, Griffith'ten etkilenen Eisenstein, "Yakın çekimde alınmış bir hamamböceği çekimi bir fil ordusundan daha güçlü bir anlatım sağlar" demiştir (resim: 10, 11 ve 12).



Resim: 10



Resim: 11



Resim: 12

Yüz çekim hayvanlara ve insanlara uygulanabilir. Baharda coşmuş bir kuzunun boy çekiminden sonra anne koyunun yüz çekimi kullanılabilir. Birbirine çok yakından bakan iki oyuncunun bakışmaları, konuşmaları yine yüz çekimle verilebilir. Bu çekim insana uygulandığında düşüncelerine, iç dünyasına, mimiklerine yönelinmiş olur. Ruhbilimsel çözümler de böyle yapılır (Özün, 1984: 45). Oyuncunun gözlerindeki anlam, yüzündeki mimikler ve dikkat çekilecek bir yara izi de yüz çekimle ortaya çıkarılır (resim: 13, 14, 15). Kırpılıveren gözler, bükülüveren dudaklar, yön değiştiren bakışlar bir insanın dokunulabileceği kadar yakındır. Televizyon dramasında daha çok tercih edilen bu çekimler, izleyicinin oyuncuyla özdeşleşmesi çok daha kolay olur.



Resim: 13



Resim: 14



Resim: 15

Baş çekimler de yüzde oluşan anlamın çözümlemesine yöneliktir. İkili baş çekim aynı kadrada yer aldığında; yönetmenin yaratmak istediği anlama göre, bu ikisi birbirlerine bakabilir. Böylece ruhsal yakınlaşma veya düşmanca bakışma ortaya çıkarar. İkisi aynı noktaya yöneldiğinde aralarında duygusal ortaklık yaratılır (resim: 16, 17, 18).



Resim: 16



Resim: 17



Resim: 18

Yüz çekim gibi özel bir durum olan baş çekimde, izleyicinin oyuncuyla özdeşleşmesi kolaydır. İnsanlar günlük yaşantısında bu kadar yakından (belki annesini, babasını, kardeşini bile değil), ancak sevgilisini, eşini ve çocuğunu görebilir, onlara bu kadar yakından bakabilir.

Omuz çekime çıkıldığında oyuncuların bulunduğu mekân belirginleşmeye başlamıştır. Kadraja, mekânı vurgulayan neler girmesi gerektiği hesaplanır. Kadraj, yüz ve baş çekimden omuz çekime doğru ilerledikçe, duygu yoğunluğu giderek azalır (resim: 19, 20, 21).



Resim: 19



Resim: 20



Resim: 21

Bir masada karşılıklı oturan iki kişinin konuşması sırasında yapılan açı-karşı aç çekim için son derece elverişli bir kadraj olan omuz çekimin amorsuz olması, özel konunun konuşulduğunu vurgular. Bir lokanta ya da kafeteryada yapılan amorsuz omuz çekimde üçüncü bir kişinin A kişiyi B kişinin çaprazından gözetlediğinin vurgulanacağı durumda son derece işlevseldir.

Göğüs çekimde gösterilen oyuncu, omuz çekimdeki gibi, izleyiciye günlük yaşantısındaki ilişki ve iletişim biçimini anımsatır. İzleyici, göğüs çekimin sağladığı olanaklarla, perdedeki oyuncuyla ya da oyuncularla gerçek yaşantısında konuşma ilişkisinde bulunduğu birisini gördüğü mesafeden/yakınlıktan görür. Bir oyuncuya bakma rahatlığı, günlük yaşantısındaki gibidir (resim: 22, 23, 24).



Resim: 22



Resim: 23



Resim: 24

Göğüs çekim kimi özel mekânlarda, özellikle aç-karşı açılarda kameranın oyuncuların arkasına konumlandırılmasına elverişli kadrajdır. Deniz kıyısında veya bir binanın çatısında oturan iki sevgilinin çekiminde *deniz görüntüsü* ve *gökyüzü manzarası* feda edilmek istenmezse; kızın arkasından ona bakan erkek ve karşı açığa geçilerek, erkeğin arkasından ona bakan kız gösterilebilir. Bu açı omuz, bel ve diz çekimler için de uygundur.

Bel çekimde oyuncular bellerinden itibaren kadrajda yer alırlar ve artık beden hareketleri önem kazanmaya başlamıştır. Gözlerdeki, dudaklardaki, yüzdeki küçük oyunların, mimiklerin önemi bu ölçekbir çekimle vurgulanmaz. Bel çekim yumruk atma, bir yere dokunma, el-kol hareketleri için uygun bir çekim

ölçeğidir. Oyuncu oturuyorsa masadaki ve çevresindeki nesnelere kurduğu ilişki bu ölçek bir çekimle kolayca gösterilebilir (resim: 25, 26, 27). Kadrajda iki ya da daha fazla kişi bulunuyorsa ve biraz sonra bu oyuncular birbirlerinin gözünden gösterilecekse; kameranın onların boy hizası referans alınarak konumlandırılması doğru olacaktır.



Resim: 25



Resim: 26



Resim: 27

Gerçek yaşantıda insan hangi mesafeden karşısındakini bel çekim ölçeğinde görürse, bel çekim ölçeğinde de oyuncular arasındaki mesafe o kadar olmalıdır.

Diz çekimde, oyuncuların beden hareketleri daha kolay olur. Yürüme çekimlerinde ya da kavga sahnelerinde bu ölçeğe çok sık başvurulduğu birçok filmde gözlenebilir (resim: 28, 29, 30).



Resim: 28



Resim: 29



Resim: 30

Boy çekim, insanın doğasından dolayı özel bir ölçektir. Sıradan izleyici öğrenci, terzi, eğitimci, inşaatçı, kasiyer, elektrikçi, dalgıç, pilot, dizgici, kimyacı, çoban olsun, filme genel olarak boy çekimde bakar (Eisenstein, 1993: 149). Bu tanımlama yanlış olmasa da tartışmaya açıktır; zira sinemada ölçekler ve dil gelişmeye açık, dolayısıyla da değişkendir (resim: 31, 32, 33).



Resim: 31



Resim: 32



Resim: 33

Toplu çekimi başarıyla kuran Griffith, bu ölçekteki grafik düzenlemeleriyle Eisenstein'a, John Ford'a, Akira Kurosawa'ya öncülük etmiştir. Eisenstein, *Potemkin Zirhlisi* filminin Odesa ayırımında ve Kurosawa *Ran* filminin savaş sahnelerinde toplu çekimi (resim: 34, 35, 36) başarıyla uygulamıştır.



Resim: 34



Resim: 35



Resim: 36

Amerikalı yönetmen ve oyuncu Kevin Costner'ın *Kurtlarla Dans* filmindeki manda (buffalo) avı sahnesi de, öylesine görkemli olmasını kuşkusuz toplu çekime borçludur. Çerçeve de panik halinde koşuşan hayvanlar ve insanlar, her zaman görülmeye değerdir.

Orta genel çekim, genel çekimdeki alanın tümünden gösterilmesi gerektiği (resim: 37, 38, 39) durumlarda, örneğin pazarda birkaç tezgâhın vurgulanmasında kullanılır.



Resim: 37



Resim: 38



Resim: 39

Genel çekim, bir olayın geçtiği mekânın vurgulanması; davranışları, duruşu ve kıyafetiyle ayırt edilebilen kahramanın büyük mekânla (resim: 40, 41, 42) bağlantısının kurulması amacıyla kullanılır.



Resim: 40



Resim: 41



Resim: 33

Daha önce de değinildiği gibi, bunca belirgin ölçeklere karşın, Jean Mitry kamera hareketlerinin (kaydırma hareketinin doğası gereği...) kadrajın sınırlarını ortadan kaldırdığını iddia etmiştir. Gerçekten aynı görüntüde en sağda yakın çekim bir insan yüzü görünürken, kadrajın geri kalan kısmında belirli bir biçimde davranan birkaç kişi orta genel çekimde, başkaları toplu çekimde, odaya giren biri arka planda boy çekimde fark ediliyorsa çekimin yerleşik kurallara göre tanımlanması olanaksızdır. Bu çekim hangi ölçekle adlandırılacaktır? Genel çekimle mi, yakın toplu çekimle mi ya da ne (Bonitzer, 2006: 21)?

Bu kadrajda, yerine göre arkadaki, yerine göre öndeki oyuncuların netleştirilip silikleştirilmesi yoluyla hareketlerin, repliklerin, bakışların önemli olanı vurgulamasıyla, kadrajın ağırlık noktası anbean değişebilir. Ağırlık kimdeyse kadrajın ona göre adlandırılması doğru olur. Film izleme deneyiminden geçmiş izleyiciler ağırlığın kime geçtiğini, dolayısıyla kadrajın o an hangi oyuncu için tanımlanacağını sezer ve anlamlandırır.

Peter Greenaway gibi kimi yönetmenler ise; örneğin, *Tuval Bedenler* (The Pillow Book-1996) adlı filminde resimsel, bir başka deyişle fotografik kadrajları yeğlemektedir. Bu tür filmler, görüntünün öne çıktığı ve sinema görselliğinden olabildiğine yararlanan fimlerdir (resim: 43, 44, 45). Tabi Peter Greenaway'in ressam olmasının bunda önemli payı vardır.



Resim: 43



Resim: 44



Resim: 45

Yönetmenliğe başlamadan önce fotoğrafçı Nuri Bilge Ceylan'ın *Uzak* adlı filminde (resim; 46, 47, 48) de görsel kadrarlar son derece önemlidir.



Resim: 43



Resim: 44



Resim: 33

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu makalenin kesme, çekim, kadraj konusunda önerdiği mütevazı çözümler tartışmaya açıktır. Zira sinema dili, Amerika'dan Avrupa'ya, Asya'dan Japonya'ya Rusya'dan Çin'e; kısacası dünyanın tüm ülke sinemalarını içine alan kendi geniş evreninde yaşayan bir dildir ve bu nedenle de değişmeye, gelişmeye, evrilmeye, dolayısıyla tartışmalara daima açık olacaktır.

Son bakışta kadraj heykeltraşın önündeki taş bir kütle gibidir. Ondan ne yontulacağı, ortaya ne çıkarılacağı yönetmenin elindedir. Gerçekte iki boyutlu olan ama ışık ve gölge nedeniyle sanal üç boyut özelliği taşıyan kadrajın yüzeyi sonsuz görüntü yazılımlarına açıktır. Kadraja yüksek binalar ve kuleler yerleştiğinde dikey oryantasyon özelliği nedeniyle ona uygun duygu doğacaktır. Bir tren, ufuk çizgisi doğrultusunda geçtiğinde yatay oryantasyon özelliği nedeniyle farklı bir duygu yaratacaktır. Bir trenin kameraya yaklaşması ve uzaklaşması, bazen de kameraya yaklaşan ve uzaklaşan trenlerin her ikisinin birlikte aynı kadrajda yer alması nedeniyle başka bir biçimsel özellik ortaya çıkacaktır.

Oyuncuların kadrajın bir köşesinde ve uzakta gösterilmesi, nesnenin çerçeveye yerleştirilmesi açısından geleneksel anlayışa ters düşse de, yenilik olarak algılanabilecektir. Panoramik çekimde önde ağaçlar, koşan at, arkada dağ, ortada toprak yol ya da nehir varken, yani doğa tüm canlılığıyla kendini sunarken, oyuncuların genel çerçevede uzaklarda bulunması son derece resimsel (tablovari) bir kadraj sunacaktır. Kadrajın yüzeyi, oraya nelerin ne biçimde yerleştirileceği, resimsel görüntünün ışık, gölge ve nesne konumlarıyla nasıl oluşturulacağı açısından yönetmene son derece özgür çalışma olanakları sunar. Bu özgürlük nedeniyle filmin kadrajı, her yönetmenle birlikte dönüşmeye açıktır. Sonuç olarak iki boyutlu kadrajın oranı teknik bir zorunluluktan başka bir şey değildir.

KAYNAKÇA

- ABİSEL, Nilgün. (1989). Sessiz Sinema Tarihi. Ankara. A.Ü. Basın Yayın Yüksekokulu Yayınları.
- ASİLTÜRK, Cengis. (2006). Sinemada Şiirsel Anlatım. Ankara. Nobel Yayınları.
- BONITZER, Pascal. (2006). Kör Alan ve Dekadrajlar. (Çeviren: İzzet YASAR). İstanbul. Metis Yay.
- BONITZER, Pascal. (2007). Bakış ve Ses. (Çeviren: İzzet YASAR). İstanbul. Metis Yay..
- ERDOĞAN. Nezi. (1992). Sinema Kitabı. İstanbul. Ağaç Yayıncılık.
- GOMBRICH, E.H.. (1986). Sanatın Öyküsü. (Çeviren: Bedrettin CÖMERT). İst. Remzi Kitabevi Yay.
- KILIÇ, Levend. (1994). Görüntü Estetiği. İstanbul. Yapı Kredi Yayınları.
- LEYDA, Jay. (Derleyen. (1993). Sinema Sanatı. (Sergey M. Eisenstein). (Çeviren: Nilgün ŞARMAN). İstanbul. Payel Yayınları.
- LOTMAN, Yuriy. M.. (1986). Sinema Estetiğinin Sorunları-Film Semiyotiğine Giriş. (Çeviren: Oğuz ÖZÜĞÜL). İstanbul. DE Yayınları.
- ÖZÖN, Nijat. (1981). Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü. Ankara. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ankara Üniversitesi Basımevi.
- ÖZÖN, Nijat. (1984). 100 Soruda Sinema Sanatı. İstanbul. Gerçek Yayınevi.
- ÖZÖN, Nijat. (1985). Sinema: Uygulayımı-Sanatı-Tarihi. İstanbul. Hil Yayınları.
- TANSUĞ, Sezer. (1988). Sanatın Görsel Dili. İstanbul. Remzi Kitabevi.