

YAKIN PLANLAR *

** Aytekin CAN

Yakın plan, sinema filmlerine özgü bir araçtır. Sadece sinema filmleri, bir eylemin küçük parçasının, böyle büyük ölçekli olarak gösterilmesine olanak verir. Sahnenin karışık bütünlüğü içerisinden, küçük bir nesne, tek bir yüz ya da çok küçük ölçülerdeki bir hareket seçilip tüm perdeyi kaplayacak şekilde yakın planda gösterilebilir. Bir piyes, opera ya da bale, normalde belli bir uzaklıktan seyredilmek zorundadır; sinema filmlerindeki yakın planlar ise, böyle gösterilerdeki en küçük detayların bile gösterilmesini olanaklı kılarlar. Yakın plan, seyirciyi sahnenin içine taşıyabilir; o an için gereksiz olan detayları ortadan kaldırabilir ve görsel anlatımda vurgulanmak istenen asıl önemli olay hangisi ise onu vurgulayabilir. Uygun biçimde seçilip ustalıklı film çekilmiş ve kusursuz olarak kurgulanmış bir yakın plan, olaya görsel açıklık ve dramatik etki katabilir. Uygun olmayan biçimde kullanıldığında ise, aynı yakın plan, seyircilerin kafasını karıştırıp dikkati dağıtabilir; bu da sinematik etkinliği sıfırlar. Yakın planlar, sinemacının elindeki en güçlü öykü anlatma araçlarından ve izleyici üzerinde oluşturulması planlanan görsel etkinin güvenceye alınabilmesi için, öyküdeki en yaşamsal anlara saklanmalıdırlar.

* Joseph V.MASCELLİ'den Çeviri

** Yrd.Doç.Dr. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi

Yakın planlar, hem görsel hem de kurgusal açılardan ele alınmalıdır. Bir konulu sinema filminin görüntü yönetmeni, yakın planın öncelikle görsel yönü ile ilgilenir. Normalde konulu filmlerde, yakın plan çekim yapılması kararı, (öyküden kaynaklanan geçerli nedenler ile) senarist ya da yönetmen tarafından alınır. Kurgusal kararlarını çekim sırasında vermek zorunda olan senaryosuz belgesel-egitsel bir filmin kameraman-yönetmeninin de, yakın planların kullanımını çok iyi anlamış olması gerekir. Bir daha tekrarlanamayacak olan bu tip provasız çekimler sırasındaki bir yakın plan çekim kararı, görsel nedenlerden çok kurgusal nedenlerden etkilenir. Örneğin (sonradan çıkabilecek kurgu problemleri düşünülerek) dışa kesme tepki yakın planları çekilebilir. Kurgusal olarak, yakın planın, bir sıçramalı kesmeyi örtebilmek için, seyircinin dikkatini başka yöne çekmek amacı ile kullanılmasını, görsel dramatik vurgu için kullanılması kadar önemlidir.

YAKIN PLAN ÖLÇEKLERİ

Yakın plan ölçekleri, görüntünün boyutlarına göre senaryoda detaylı olarak belirtilebildiği gibi, sadece "yakın plan" yazılıp, tam ölçekler yönetmen-kameramanın kararına da bırakılabilir. Yakın plan olarak anlaşılan gerçek çekim alanı çok değişmektedir; ancak bu kavram daima çekilen şeye bağlı olarak düşünülür. Bu yüzden insan, hayvan ya da başka nesnelerin yakın plan çekimleri, tamamen farklı biçimlerde ele alınır. Aşağıdaki tanımlamaları, insan yakın planları için genel olarak kabul edebiliriz:

Orta Yakın Plan: Diz ile belin yaklaşık ortası olan noktadan, başın üstüne kadar.

Omuz Yakın Planı: Omuzların altından, başın üstüne kadar.

Baş Yakın Planı: Sadece baş.

Yüz Yakın Planı: Dudakların altından, gözlerin üzerine kadar.

Ayrıca belirtilmemişse bir insanın yakın planı, omuz planı olarak da algılanabilir.

ÇOK YAKIN PLANLAR

Çok küçük boyutlardaki nesnelere ve alanlar ya da daha büyük nesne ve alanların küçük parçalarının, perdede çok büyütülmüş bir biçimde görünmeleri için, çok yakın plan çekimleri yapılabilir. Böceklerin, çok küçük makine parçalarının, bir cihazın göstergesindeki ölçülerin veya bir elektronik parça üzerine lehim yapılması gibi küçük ölçekli eylemlerin, tüm perdeyi dolduracak biçimde çekilmiş yakın planları, son derece etkileyici olurlar. Kulak, burun, dudaklar ve gözler gibi insan başının kısımları da, dramatik açıdan önemli ve gerekli anlarda gösterilebilir.

OMUZ ÜSTÜ YAKIN PLANLAR

Kameraya sırtı dönük olarak duran bir kişinin omuzunun üstünden, karşıdaki diğer bir kişinin yakın plandan alınması, fotoğrafçılıkta bir benzeri olmayan, sinema filmlerine özgür bir çekimdir. Böyle omuz üstü yakın planlar, nesnel olarak çekilmiş planlardan, bakış-açısı yakın planlara etkili bir geçiş sağlarlar. Kamera, nesnel bir açıdan, çevresinde dönerek, seyirciyi bir sonra gelecek bakış-açısı yakın plana hazırlayan orta bir açıya gelir. Oyuncular sadece nesnel yakın planlarda gösteriliyorlarsa, omuz üstü bir yakın plandan sonra olursa, çok daha yumuşak olur.

Bir-örnek bir görünüm oluşturabilmeleri için, iki oyuncunun omuz üstü yakın planları aynı biçimde çekilmelidir. Kamera uzaklığı, kamera açısı ve görüntü ölçeklerinin tam olarak birbirini tutması gerekmez de, aşağı yukarı birbirine yakın olmalıdır. Tam bir uygunluk, bazen

oldukça zor olabilir; bu durum, özellikle kadın ve erkek arasındaki vücut yapıları, kafa ölçüleri ve oyuncuların boylarındaki farklılardan kaynaklanır. Kadın oyuncunun yüksek yapılmış saç modeli de, görüntü ölçeklerini ve çerçevelemeyi etkileyebilir. Burada en önemli nokta, bir dizi halinde ard arda gelen omuz üstü yakın planların, seyirciye yaklaşık olarak aynı görünmelerinin gerekliliğidir.

Kameranın en yakında yer alıp, omuzu üzerinden diğer bir oyuncunun çekilmekte olduğu öndeki oyuncunun çekim açısı ve çerçevesi öyle olmalıdır ki, sırtı ile başının yan tarafı, arkadan ve 75 derecelik açıdan görünmelidir. Yanak çizgisi görünmeli, ancak burnu görünmemeli, böylece yüz detayları tanınmamalıdır. Burnunun ucu yanak çizgisini geçmemelidir. Öndeki oyuncunun yüzü tam olarak görünüyorsa, bu sahne, artık bir omuz üstü yakın plan değil, ikili plan olur. İki oyuncunun yüzleri birbirine dönükse, uzaktaki oyuncu 75 derecelik bir açıdaki yakın planda görünecektir. Öndeki oyuncu ise iki farklı şekilde ele alınabilir: Ya başının tamamını, omzunun da bir kısmını içeren bir çerçeve yapılabilir; ya da başının sadece bir kısmının görülebilmesi için, yüzünün kameraya uzak olan tarafı hafifçe kesilebilir. İlk yöntem, daha iyi bir çerçevelemeye izin verdiği için daha çok yeğlenir. Eğer oyuncular birbirlerine çok yakın bir grup oluşturmuşlarsa ya da televizyon filmlerinde olduğu gibi daha küçük bir alanda derli toplu bir çekim veya daha geniş bir yakın plan isteniyorsa, ikinci yöntem kullanılabilir. Omuz üstü yakın planlar, öyküdeki karakterlere göre kameranın konumunu belirtilerek senaryoda gösterilirler. Örneğin bir yakın plan çekim, "Harry'nin omuz üstünden Helen", buna uygun olacak karşıtı da "Helen'in omuz üstünden Harry" şeklinde olabilir.

YAKIN PLAN TÜRLERİ

1. İç Kesim Yakın Plan
2. Dış Kesim Yakın Plan

İÇ KESİM YAKIN PLANLAR

İç Kesim Yakın Plan, bir önceki sahnenin büyütülmü bir bölümüdür ve daima asıl eylemin bir parçasıdır. İç Kesim Yakın Plan, belirli bir oyuncu, nesne ya da küçük ölçekli eylemin, ekranı dolduran daha yakından bir görüntüsü ile asıl eyleme süreklilik verir.

İç Kesim Yakın Planlar dört farklı kamera açısından çekilebilirler:

1. Nesnel Açık: Kamera, yakın planı, sahnede bizzat yer almakta olan oyuncuların herhangi birinin değil, kendisi görünmeyen bir gözlemcinin bakış-açısından çeker. Nesnel bir yakın plan, seyirciyi -şahsen olaya karışmadan- oyuncular, nesnelere ve eylemlere yaklaştırır. Kameranın, bir oyuncunun omuzu üzerinden diğer bir oyuncuyu aldığı omuz üstü yakın planlar, genellikle birbirinin karşıtı çiftler halinde çekilirler.

2. Öznel Açık: Çekilen kişi direkt olarak kamera objektifine bakar. Bu yöntem, konulu dramatik sinema filmlerinde, çok nadiren kullanılır; böylece bir oyuncu ya da yorumcu, öykü hakkında tanımlama, açıklama ya da yorumlar yapabilir. Bu tip açık, sıklıkla komedi türü konulu filmlerde, bir oyuncunun seyirciye gözlice açıklama yapmak üzere öyküden kısa bir çıkış yapmasını sağlamak için kullanılır. En çok ise, olayı seyirciye açıklamak için kamera önüne çıkan haber spikerleri, sunucular veya reklamların yer aldığı televizyon filmlerinde rastlanır, ya da bir mühendisin bir makinenin nasıl çalıştığını açıklamasını sağlayacak biçimde, bölgesel-eğitsel filmlerde de kullanılır.

3. Omuz üstü: Kamera, yakın planı bir oyuncunun omuzu üstünden çeker. Omuz üstü yakın planlar, iki oyuncuyu konuşmak için karşı karşıya geldiklerinde ve genellikle uygun çiftler halinde çekilirler.

4. Bakış açısı: Bu yakın planlar, sahnedeki bir oyuncunun bakış açısından çekilirler. Kamera, oyuncunun yanında ve olabildiğince eylem eksenine yakın olarak yerleştirilir; böylece seyirci, karşısındaki oyuncu, nesne ya da küçük ölçekli eylemi, onun bakış açısından görebilir. İki oyuncu karşılıklı olarak bakış-açısı yakın planlarında çekildiklerinde, perdedeki oyuncunun bakış açısının doğru olabilmesi için, perde dışındaki oyuncuyu kamera yanında konumlandırmak veya oyuncunun bakması gereken noktada sıkılmış bir yumruk tutmak akıllıca olacaktır. Kameranın açısı ve yüksekliği ne olursa olsun, oyuncunun bakışı daima objektifin yanına yönelmiş olmalıdır. Oyuncuların yükseklikleri farklı olduğunda (örneğin biri ayakta iken diğeri oturduğunda), oyuncunun bakış yönü, eğer aşağıdan yukarıya bakıyorsa, objektifin üst köşesine, yukarıdan aşağıya bakıyorsa, objektifin alt köşesine doğru olmalıdır.

Omuz üstü bakış- açısı yakın planlarda yer alan oyuncular, kamera bir dizi yakın plan için hareketlenince, seyircilerin kafalarının karışmaması için, önce bir ikili plan ile tanıtılmalıdırlar. Benzer türde ve karşılıklı yakın plan çiftlerinin birbirini izlemesi genellikle yeğlense de, her iki tür yakın plan da, istenilen biçimde kurgulanabilirler. Bakış-açısı yakın plan, nesnel bir kameranın, öznel bir açığa, oyuncuyu direkt olarak objektifin içine baktırmadan, en fazla yaklaşılabileceği durumdur. Perdedeki oyuncunun bakışı, objektifin hafifçe yanına yöneliktir. Hangi yanın seçileceği, bir önceki çekimin sonundaki eylem eksenine göre belirlenir. Seyirciye, perdedeki oyuncuyu, gerçekten onun karşısında yer alan (perde dışındaki) oyuncunun bakış açısından gördüğü izlenimi verilir. Bu yüzden bakış-açısı yakın plan, seyirciyi perdedeki eylemin içine en direkt biçimde katar.

İÇE KESİM YAKIN PLANLAR NERELERDE KULLANILIR

1. Anlatılan öykünün önemli bazı noktalarını, abartmalı biçimde vurgulamak için. Önemli bir diyalog, oyuncunun önemli bir eylemi veya tepkisi gibi durumlarda, dramatik vurgulama veya izleyici dikkatinin daha fazla çekilmesi istendiğinde, nesne izleyiciye yaklaştırılmalıdır.

2. Önemli bir konuyu ortaya çıkarmak ve görüntüyü tüm gereksiz nesnelere temizlemek için. Böylece izleyicinin dikkati, önemli bir eylem, belirli bir nesne ya da anlamlı bir yüz ifadesine yoğunlaştırılabilir. Yakın plan uygulaması, geri kalan herşeyi uzaklaştırarak sadece o an görülmesi gerekeni sunar.

3. Çok küçük ölçekli eylemleri büyütmek için. Eylem, seyircilerin orta veya geniş planda zorlanmadan göremeyeceği kadar küçük ölçeklerde ise, bir yakın plan, olan biteni görsel olarak belirginleştirir. Seyircinin merakı, olaya yaklaştırılarak tatmin edilmelidir; aksi halde seyirci ilgisini kaybedecektir.

4. Bir zaman geçişi sağlamak için. Uzun süreli eylemlerde gerekebilecek zaman geçişleri, araya bir içe kesim yakın plan insert edilerek kısaltılabilir. Yakın plan, tekrarlanan ya da sıkıcı eylemlerin yok edilmesine olanak sağlar. Örneğin bir kişi daktiloda yazı yazmaya başlar. Oyuncunun yakın plan tepki çimi ve yakın planda tuşlara vuran parmakları, arasından da makinadan çekilip çıkarılan bitmiş mektup verilebilir. Vida sıkılması gibi çok tekrarlanan işlemler içeren bir onarım, uzun süren bir üretim olgusu ya da herkes tarafından çok iyi bilindiği için bütün detayları ile birlikte sonuna kadar gösterilmesine gerek olmayan eylemler, bir iki içe kesim yakın plan ile kısaltılarak anlatılmış olur. Seyiri, olayı başından sonuna kadar gördüğü izlenimini,

edindiğinden, olaylar dizisini tamamlanmış kabul edecek ve aslında çıkarılmış olan kısımları aramayacaktır.

5. Seyircinin dikkatini dağıtmak için. Bir içe kesim yakın plan, yanlış eşlenmiş ya da eksik kalmış bir eylemden kaynaklanan bir sıçramalı kesme hatasını örtebilir. Bir geniş plan ile bir orta plan, oyuncuların konumları, bakışları ve eylemlerindeki farklılıklar yüzünden, arka arkaya kurgulanamazlar. Bu durumda iki çekim arasına insert edilecek bir yakın plan, sıçramalı kesme hatasının farkedilmeden geçmesini sağlar; çünkü yakın plan perdede iken, her türlü değişiklik olmuş olabilir.

6. Fiziksel nedenlerle çekilmesi olanaksız olan gizli eylemlerin yerine geçmesi için. Örneğin, bir fırın, bilgisayar ya da makinanın içinde oluşan veya ulaşılamayan işlemlerin çekilmesi olanaksızdır. Hammadde blokları, bir plastik eritme makinası içen dökülürken, düğmelerle meşgul olup göstergeleri gözleyen operatörün ya da kontrol panelinin yakın planları, kalıp içinde erimekte olan plastiği belirtmek için çekilebilir; daha sonra da bizmiş parça çıkarılırken gösterilebilir. Böylece birkaç saniyelik dış yakın plan çekimleri, bir kaç dakikalık gösterilemez makina işlemini anlatmakta kullanılmış olur. Aynı yakın plan tekniği, kaydedilebilecek hiçbir görüntü olmadığı için çekilemeyen tüm nesnelere için kullanılabilir. Bunlar elektronik devreler içindeki eylemler veya kameranın yaklaşmasına izin verilemeyecek kadar tehlikeli olan olaylar olabilir.

İÇE KESİM YAKIN PLANLARIN KURULUŞU

Bir içe kesim yakın plan, seyircilerin sahne bütünlüğü içinde onun konumunu anlayabilmeleri için, daima bir önceki geniş planda kurulmalıdır. Bir oyuncu, nesne ya da eylemin içe kesim yakın planı, bir önceki geniş ya da orta-geniş planda tam olarak görünmemişse, seyircilerin kafasını karıştıracaktır. Bir geniş plan sunmanın nedenlerinden biri,

sahne içinde oyuncu ve nesnelerin göreceli konumlarını belirlemez. İçe kesim yakın plan, asıl olayın bir parçası olduğundan, gösterilen eylem ya da nesne, hemen tanınabilmelidir. Seyirciler, kamera yakın plana geçmeden önce, uygun biçimde yeni duruma alıştırmalı; eğer kamera yakın planda olayları izlerken, oyuncular çok hareket etmişlerse, bir yeniden kuruluş çekimi ile yeniden alıştırmalıdır. Dar bir yakın planda iken, oyuncu veya kamerada hareketlenme olması halinde seyirci, gösterilen oyuncunun diğer oyunculara göre konumunun ne olduğunu kaybeder. Seyirciler, bur oyuncunun setteki yerini anlayabilmek için her duraklama zorunda kaldığında, anlatımsal süreklilikde bir kopukluk olur. Yakın plan, seyirci daha anlamını tam olarak kavrayamadan bitmiş olabilir. Seyirciyi uygun bizimde alıştırma ve tekrar alıştırma, özellikle olayda karışık cihazların yakın planları yer alıyorsa önemlidir. Örneğin bir jet motoru özerinde çalışmakta olan bir onarım teknisyeninin geniş ya da orta çekimi, seyircinin kafasında bir sonraki yakın planda göreceği makina parçalarının nerede yer aldığı konusunda hiç şüphe bırakmayacaktır. Eğer kamera yakın planda kalır ve teknisyenin değişik konumlara hareketlerini onunla birlikte izlerse, seyircinin kafası karışabilir. Bir tüp, kablo veya makina parçaları yığını, hiç bir belirli eylem sahası belirtmeyerek, bir orman gibi görünebilir. Böyle çekimlerde, ara sıra geri çekilip, yakın plandaki eylemi tüm nesnenin bütünlüğü ile bağlantılı olarak yeniden kurmak akıllıca olacaktır.

BİR oda içerisinde hareket eden bir oyuncuyu yakın planda sürekli izlemek de, aynı şekilde yönlerin karıştırılması problemini oluşturabilir. Sahnenin çok küçük bir kısmı görünüyorsa, ya da oyuncu hareket ediyor ve diğer oyuncuların yanından geçerken görülmüyorsa, seyirciler onun sahneye veya diğer oyunculara göre konumunu bilemeyeceklerdir. Daha sonra verilecek bir geniş plan yeniden kuruluş çekiminde, oyuncu birdenbire odanın diğer

tarafına geçmiş olarak görünecek; bu da seyirciyi kararsızlık içine sokacaktır.

Nadir durumlarda, bir içe kesim yakın planın, bir önceki çekimde kurulmadığı olur. Örneğin, bir yakın plan bazen bir ayırımın açılışı olarak kullanılır; tabii ki bu zaten ilk sahne olduğu için önceden kurulamaz. Ancak bu plan, bir sonraki çekimle uyumlu olarak kurgulanmalı veya kamera olayı göstermeye devam etmek için geri çekildiğinde, ana olay bütünlüğünün bir parçası olarak gösterilmelidir. İçe kesim yakın plan, burada tam olarak asıl olayın içine kesilmemekle birlikte, daha geniş bir çekimin bir parçası gibi kabul edilmelidir.

Öykü, şüphe ve kafa karıştırma gerektirdiğinde, kuruluş içe kesim yakın planına yer verilmemesi kabul edilebilir. Kötü adam, kahramanı karanlık bir odada beklerken gösterilebilir. Onun odanın içinde dolaştığını gösteren bir içe kesim yakın planla, seyirciyi vahşete sürüklemek ve ek şüphe sağlamak amaçlanmaktadır; çünkü onun kahramana ne kadar yakın olduğu anlaşılammaktadır. Bir oyuncu, bir depoda bir sandık yığını arkasında saklanmakta, ancak tam yeri yakın planda gösterilmemektedir. Seyircinin kafasının karışması istendiğinden, kamera oyuncuyu yakın planda izleyebilir.

DIŞA KESİM YAKIN PLANLAR

Dışa kesim yakın plan, bir önceki sahne ile bağlantılıdır; ancak onun bir parçası değildir; o anda başka bir yerlerde sürmekte olan ikincil bir eylemi gösterir. Dışa kesim yakın plan, asıl olaydan bir kaç metre ya da binlerce mil uzakta olabilir; ancak daima (direk veya dolaylı olarak) ana öykü ile bağlantılıdır.

Dışa kesim yakın planlar, üç farklı kamera açısından çekilebilirler:

1. Nesnel Açı: Seyirci yakın planı, kişisel olmayan bir bakış açısından seyreder; sadece nesneye yaklaştırılır, ancak olayla ilgilendirilmez.

2. Öznel Açı:Çekilen şahıs direkt olarak kamera objektifinin içine bakar. Dışa kesim öznel yakın planlar, konulu sinema filmlerinde çok nadiren kullanılırlar; ancak haberler, belgeseller ve benzeri açıklayıcı filmlerde kullanılması ise, seyircinin daha çok dikkatini çeker. Öykünün anlatımı sırasında, açık arazide bir testten, yeni bir sondaj kulesinin çalışmasını çizimlerle anlatan bir mühendise dışa kesme yapılabilir. Böylece, seyirci artık direk olarak konuya girer ve mühendisin şahsen ona anlattığını hisseder. Bu durum, mühendisin ekran dışındaki görünmeyen bir sunucu veya bir röportajcı ile konuşmasına göre daha kuvvetli bir kullanımdır. Görünmeyen bir konuşmacı, mühendisin direkt olarak objektife cevaplayacağı soruları sorabilir.

3. Bakış-açısı: Bakış-açısı dışa kesme yakın planlar, sahnede yer alan oyuncuların birinin bakış açısından çekilir. Bir kabancanın horozunun kaldırılması gibi küçük ölçekli bir eylem, bir saat ya da başka bir oyuncu, nesnel bir açı yerine, sahnede yer alan oyuncuların birinin bakış açısından gösterilirse, seyircinin ilgisini daha fazla çekebilir. Bu yöntem, seyircinin oyuncuyla daha güçlü biçimde bütünleşmesini ve olaya daha fazla katılımını sağlar.

DIŞA KESİM YAKIN PLANLAR NERELEDE KULLANILIR

Dışa kesim yakın planlar, aşağıdaki yollardan herhangi birinde kullanılabilir.

1. Sahne dışındaki oyuncuların tepkilerini göstermek için. Perde dışındaki bir oyuncunun eyleminden daha öncel olabilir. Örneğin, perde dışındaki bir oyuncunun bir söze gösterdiği tepki, asıl konuşan oyuncuyu

göstermekten çok daha önemlidir. Çoğunlukla seyirciler, olayın kendisinden çok, çeşitli oyuncuların tepkileriyle ilgilenirler.

2. Seyircilere nasıl tepki göstermeleri gerektiğini hatırlatmak için. Korku, gerilim, dehşet, utanç vb. sergileyen bir oyuncunun dışa kesim yakın planı, seyirci de benzer duyguları tetikleyecektir. Bu, ahçı bir seyirci havası ilham etme tekniktir.

3. Asıl olay hakkında, benzer bir eylemi göstererek için. Asıl olayı abartarak vurgulamak için araya insert edilmiş bir dışa kesim yakın planla, ilgili veya ilgisel yorum yapılabilir. İnsan davranışları hakkında yorum yapmak için, çeşitli hayvan ve kuşların, sembolik dışa kesim yakın planlar gösterilebilir. Örneğin, makyaj yapan bir kadından, tüylerini tarayan bir tavus kuşuna dışa kesim; döke saça yemek yiyen bir adamdan, bir yalakta çamur içinde yuvarlanan bir domuza dışa kesim.... Sokaktaki adamla dizi dışa kesim yakın planları, asıl olayın diyalog, eylem veya anlatımı hakkında yorum yapmakta kullanılabilir. Bmahkeme jürisinin kararı, bir seçim sonucu veya anlatıcı tarafından bir yoruma halkın tepkisi, gösterilen olayı onaylayan veya eleştiren insanların hızlı tempolu birkaç dışa kesim yakın planı veya diyalog ya da anlatım ile, veyahut da "suçlu!" gibi tek bir söz söylemekle verilebilir.

4. Bir ayrımı güdülemek için. Asıl eylem, bir dışa kesim yakın plan ile güdülenebilir. Çınlayan bir siren sesi, uçaklarına koşan jet pilotlarının görüldüğü bir sahneyi güdüleyebilir. Bir gemi düdüğü, yolcuları gemiye binmekte acele ettirebilir. Havada sallanan siyah beyaz kare desenli bir otomobil yarışını başlatabilir. Bir düğmeye basış, bir montaj hattını çalışmaya başlatabilir. Böyle dışa kesim yakın p özgün etkisi, ayrımların etkili biçimde açılmasını sağlayabilir.

5. Görüntülenmesi çok pahalı ya da çok dehşet verici olan sahnelerin yerine geçmesi için. Savaş, kaza

yaeleri, ortalama seyirci için çok korkunç ya da tiksindirici ise, bütünüyle gösterilmek zorunda değildir. Olayı seyreden bimi, neyin olup bittiğini gösterir. Bu aynı zamanda, araba kazaları, uçak düşmeleri ve benzerleri gibi, sahnelenmesi çöketlerin çekilmesindeki bütçe problemlerine de, pratik bir çözüm olabilir. Örneğin bir otomobil kazasının çekilmesi, birbian otomobillerin gösterilmesi ile başlayabilir. Bunu dizi halinde sürücülerin kısa çekimleri, yaklaşan otomobillerin bak çekimleri, kırılan camlar, elle gerçekleştirilmiş sarsıntılı, dönen ve araba takla atıyormuş izlenimi veren çekimler izleyebilir. Asıl çarpışma anı, dehşet içindeki bir seyircinin yüz beraberinde (ses arşivlerinden elde edilebilecek olan) bir çarpışma sesi efekti ile verilebilir.

6. Seyircilerin dikkatini dağıtmak için.Dışa kesim yakın planlar, perde dışı oyuncu, nesne ve eylemler söz konusu olduğu için, seyircilerin dikkatini dağıtmakta, dışa kesim yakın planlardan daha büyük olanaklar sunar. Kamera,ede yer alan eylemlerle kısıtlı olmadığı için, her yere gidebilir. Seyreden birinin çekimi, bir hafriyat işlemindeki sıçramalı kesme hatasını örtmekte kullanılabilir. Seyreden birinin çekimi, bir hafriyat işlemindeki sıçramalı kesme hatasını örtmekte kullanılabilir. Perde yönündeki istemeden veya kasdi bir sallanma, hareket eden oyuncu ya da araca başının tepki dışa kesim yakın planı ile -sanki değişiklik olurken o seyrediyormuş gibi- örtülebilir.

DIŞA KESİM YAKIN PLANLARI KURMAYIN

Asıl olayın bir parçası olmayıp her yerde oluşabileceklerden, dışa kesim yakın planları önceden kurmaya gerek yoktur. Ancak bu kural, daha önce bir orta, geç veya içe kesim yakın planda gösterilmiş olup, perdeden çıkan ve dışa kesim yakın planda tekrar görünen oyuncular için geçerli değildir. Örneğin, bir geniş plan çekimde üç oyuncu vardır. Kamera, konuşurlarken iki oyuncuya doğru

hareket eder. Daha sonra, perde dışındaki bir oyuncu dışa kesim yakın planda gösterilebilir. Böyle bir dışa kesim yakın planın, daha önce kurulduğundaki aynı görünüşte sunulması önemlidir. Ters bir görünüş çekilirse, seyirci, yardımcı oyuncunun asıl oyuncuların diğer tarafına geçtiğini zannedebilir ve görünüş yanlış olduğundan, seyircilerin kafası karışabilir. Kamera, eylem ekseninin doğru yönünde yerleştirilirse, hem perdedeki hem de dışındaki oyuncuların gö doğru olacaktır.

Bir dışa kesim yakın plan, o planın, ayırımın daha erken bir yerinde, tüm sahnenin bir parçası olarak çekilmesi ile de kurulabilir. Böylece yeri, gösterildiğinde hatırlanabilecektir. Örneğin, bir geniş plan çekimde, bir oyuncunun bir köşesinde ayakta dururken çekilebilir. Seyirciler, daha sonra bir dışa kesim yakın planda gösterildiğinde onun varlığını hatırlayacaklardır

YAKIN PLAN TÜRÜ SEÇİMİ

Olabildiğince, dışa kesim yerine, içe kesim yakın plan kullanmak yeğlenmelidir. Bu, başka yerlerdeki bağlı eylemler yerine, asıl eylem ile daha yakından bağlantılı olduğundan, merak ve ilgiyi yükseltecektir. İçe kesim yakın plan, direkt olarak kurulmuş sahnenin kalbine giderken, dışa kesim yakın plan, seyirciyi gösterilen alanın dışına taşır. Öykünün anlatımında çok önemli bir noktayı vurgulamıyorsa, dışa kesim yakın plan kullanılmamalıdır. Aksi taktirde, anlatımda karışıklığa neden olabilir. Bunun istisnası, bir sıçramalı kesme hatasını örtmek veya başka bir kurgusal zorunlulukla, bilerek seyircinin kafasına karıştırmak için, bir dışa kesim yakın plan insert edilmesidir. Nesnel veya bakış-açısı kamera açılarından birini seçerken, oyuncunun bakış açısı genellikle en iyi seçim olacaktır. Böylece nesne, sahnedeki bir oyuncunun bakış noktasından görüldüğünden, seyirciye daha yakından bir seyir sağlar.

YAKIN PLANDA BAKIŞ YÖNÜ

İçe kesim yakın planlar, daima destekleyici sahnelerdeki oyuncuların bakış yönlerine uymalıdır. İçe kesim yakın planlar, asıl eylemin içine girip, onu sürdürdüğünden, birbirini izleyen sahneler boyunca, oyuncuların bakış yönlerini korumak için, eylem eksenini yöneten kurallara uyulmalıdır. Her bir oyuncunun tüm yakın planlarının, aynı yerde görüldüklerinde, aynı anda çekilmesi gerekir. Bakış yönü, geniş ve orta plan çekimlerde değişiyorsa, bu bakış, ayırmadaki bu belli nokta için kullanılan içe kesim yakın planda çekilmelidir.

Bireysel bir yakın plan sırasındaki bakış, eğer başka bir oyuncu perde dışında hareket etmekte iken görülüyor ise, değişebilir: Arka plandaki bir oyuncu, çerçevenin iki tarafındaki iki ön plan oyuncusu arasında yerleşmişse, bakış bir taraftan diğerine kayabilir. Arkadaki oyuncu üçlü çekimde veya yakın planda, önce birine sonra diğerine bakarken gösterilebilir. İkili çekimdeki bir oyuncu, yakın planda gösterilmekteyken, bakışlarını, ilgili olduğu karşısındaki oyuncudan, daha önce hiç gösterilmemiş olan bir sahne dışı oyuncuya çevirildiğinde de, bakış ekranın diğer tarafına kayabilir. Kameradan geçerken, oyuncu asla direkt olarak objektife bakmamalıdır.

Karşılıklı bakış-açısı yakın planlardaki bakışlarda, birbirine uyan çiftler elde edebilmek için, perde dışındaki oyuncu, kameranın yanına olabildiğince yakın yerleştirilmelidir. Eğer ışıklar, boom mikrofonlar ve benzeri fiziksel kısıtlıklar bunu engelliyorsa, perdedeki oyuncuya bir bakış referans noktası sağlamak için, sıkılmış bir yumruk uygun yerde tutulmalıdır. Eğer perde dışındaki oyuncu, kameranın yanından çok uzakta ise, karşısındaki erdedeki oyuncu, her iki oyuncunun bakış açısı ilişkisini bozarak, kafasını çevirmek zonudna kalacaktır. Yanlış (sağ yerine sol

veya sol yerine sağ) bakış yönü ile çekilmiş bir içe kesim yakın plan, oyuncu karşısındaki oyuncuya bakacağına, ondan uzaklara baktığından, kurgusal olarak gereksizdir. Asıl eylemden ayrılmış ya da bilinçli olarak seyircinin kafasını karıştırmak için planlanmış olan dışa kesim yakın planlar, her iki yöne de bakabilirler. Birbiri ile ilişkisiz bir dışa kesim yakın planlar dizisi (örneğin farklı dekorlarda çeşitli kişiler), birbirini izleyen sağ ve sol bakışlarla çekilirlerse, görüntü olarak daha etkili olabilirler.

Dışa kesim yakın planlarda, sadece konumları öyküsel olarak önemli ise, bakış yönlerinde uyum gerekir. Perde dışı bir oyuncu, asıl oyuncunun sağında yerleştirilmişse, perdenin soluna yönelmiş bir bakışla çekilmelidir. Birbiri ile telefonda konuşmakta olan oyuncuların yakın planlarında yüzler, karşı bakışları sağlayabilmek için, birbirine ters yönlerde bakmalıdır. Bu konum, oyuncuları sanki yanyana ayakta durup konuşuyorlarmışçasına sunar. Seyirciler, karşılıklı hareketlerin birbirine ulaşacağına ve karşılıklı bakışların birbirleri ile ilişkili olduklarını gösterdiğine inanmaya şartlanmışlardır.

Dışa kesim yakın planlarda, bakış yönü ihmal edilebilir; çünkü içe kesim yakın planlarda rastlandığı kadar önemli bir uyum problemi sayılmaz. Gösterilen oyuncunun konumu anlatım olarak önemli olduğunda ise, dışa kesim yakın planlara da içe kesim yakın planlara olduğu kadar kurgusal önem verilmelidir.

YAKIN PLANDA KAMERA AÇISI İLE GÖRÜNTÜ BOYUTU

Yakın planlarda çoğunlukla, oyuncunun yüzüne bakan ön cepheden 75 derecelik bir kamera açısı yeğlenir. 75 derecelik bir açı, başın önü ve yanını gösterdiği için, daha çok yüz detayı verir. Aynı zamanda, 75 derecelik bir açıdan ışıklandırılmak koşulu ile, tam karşıdan düz bir açı ile çekilen

bir yakın plan da, yüzün yuvarlak olarak modellenmesi için, aynı oranda etkili olabilir. Profilden çekilen yakın planlar, görsel çeşitlilik sağlasalar da, çok düz bir karton kes-çıkart etkisini önlemek için, çok dikkatle ele alınmayı gerektirirler. Profilde görülen tek göz, 75 derecelik açının ve özellikle bakış-açısı yakın planların karakteristik özelliği olan, seyirci ile oyuncu arasındaki çok göz göze bağlantıdan yoksundur.

Konulu fil sinemacılarının ünü, çoğunlukla yakın planları (özellikle kadın oyuncularını) nasıl çektikleri üzerine kuruludur. Konulu sinema filmlerinde, yakın planların kamera açısı, görüntü boyu ve ışıklandırılmasına çok fazla zaman ve dikkat ayrılır. Öte yandan belgesel-eğitsel filmlerde kameraman, geniş açı çekimlik yerlerden, uzun tele-objektiflerle, yakın planları çalmakla suçlanabilir. Bu durum, kamera düzenlemelerinden tasarruf sağlayabilir; hatta haber çekimlerinde zorunlu da olabilir. Ancak çoğunlukla sonuç, kötü açılanmış, derinliği olmayan, yetersiz aydınlatılmış yakın planlardır. Kontrol edilemeyen eylemlerde, böyle yakın çekimler hoşgörülebilirse de, tam donanımlı sahneli bir çekimde kabul edilemez. Örneğin, iki profil yakın plan, daha önceki birbirine bakan iki oyuncunun çekmi ile aynı kamera düzenlemesiyle çekilmemelidir. Kamera, her bir oyuncunun nesnel veya bakış-açısı yakın planlarını çekmek için, ileriye doğru veya çevresel olarak taşınmalıdır.

Çoğu yakın plânlarda kamera, çekilen şahsın göz düzeyinde (ya da küçük yüz problemlerini çözebilmek için çok az yukarı veya aşağıda) yerleştirilmelidir. Ancak nesnel açı, kişisel olmayan bir gözlemcinin bakış açısı olduğundan, kamera hemen her yere yerleştirilebilir. Geniş açı, bir alt açıdan çekilirse, içe kesim yakın planlar da benzer alt açılardan onu izlemelidirler. Kamera eğer bir kalabalığa yukarıdan bakıyorsa, bir yakın plan da, benzeri şekilde çekilebilir. Nesnel yakın plan, genellikle öz düzeyinden çekilmelidir; ancak belli bir ayırımdaki kamera kullanımı ile

uyum sağlayabilmek için, daha yüksek veya alçaktan çekilebilir. Özne yakın planlar, en iyi şekilde, şahsın göz düzeyinden çekilebilir. Böylece nesnenin, kamera objektifi ve buna bağlı olarak her bir seyirci ile göz göze bir düzeyde olması sağlanır. Bu ilişki, nesne oturuyor da olsa, ayakta da olsa, geçerlidir. Eğer kamera, daha aşağıda veya yukarıda ise, nesne kameraya doğru bakmak için aşağıya veya yukarıya doğru bakmalıdır. Sonuçta nesnedeki ifade çarpıtılmış olur; bu da seyirciyi onunla ilişkilendirmekten caydırabilir. Özne kamera görünmeyen bir izleyicinin gözü gibi çalıştığı için, göz düzeyinden alçak veya yüksek bir kamera konumu, seyirciyi nesneden aşağıda veya yukarıda bırakır. Bu da garip bir ilişki doğurur. Bakış-açısı yakın planlarda kamera, bakış açısından çekim yapılmakta olan karşındaki oyuncunun göz düzeyinde konumlandırılmalıdır. Böylece bir oyuncu bir diğerine veya perde dışında olan diğer bir nesne, oyuncu ya da olayı görmek için perde dışına bakıldığında, ilgili görüntü bu tarafından görüldüğü biçimde sunulur.

Bakış-açısı çekimlerde, makul ölçülerde hile yapılabilir. Küçük bir çocuğa yukarıdan bakan bir büyüğü veya oturan bir çocuğa tepeden bakan ayaktaki oyuncuyu taklit edebilmek için, kamera daha yüksekte; bir büyüğe aşağıdan bakan bir çocuğu veya ayaktaki bir oyuncuya bakan oturan oyuncuyu taklit edebilmek için, kamera daha aşağıda olmalıdır. Kameranın konumu, ilgili kişi ile tam olarak aynı yükseklikte olmak zorunda değildir. aşağı yukarı bakış açısında, işler arasındaki boy farkını vurgulamak için biraz hile yapılabilir; ya da psikolojik etki (örneğin küçük bir çocuğun gözünde bir büyüğün olduğundan daha uzun görünmesi) için, aşırı derecede abartma yapılabilir.

Omuz üstü yakın planlar, gösterilen oyuncunun göz düzeyinde olabildiğince yakın ve öndeki oyuncunun yüksekliğine göre çekilirler. Aynı boydaki iki oyuncu çekildiğinde, pek az sorunla karşılaşılır. Oyuncuların boyları

farklı ise, çekilen oyuncunun doğru biçimde modellenip konumlandırılması ve en iyi çerçevesinin alınabilmesi için kameranın yüksekliği ayarlanmalıdır. Boy farklarında bazen hile yapılabilir ve kısa boylu oyuncunun ayaklarının altına bir takoz konulur ya da uzun boylu kadın oyuncunun topuklu ayakkabıları çıkarttırılır.

Kamera açısı bölümü, gelişen, karşıt oluşturan ve tekrarlanan kamera açılan ve görüntü açılarını ele almaktadır. Bir ayırım, gelişerek bir yakın plana veya yakın planlar dizisine ulaşabilir; bu yakın plan, bir geniş açı çekim ile karşıtlanabilir; çeşitli oyuncular ya da nesnelere, tekrarlanan ve benzer boyutlardaki yakın planlar ardarda sunulabilir. Bir yakın planlar dizisi, uygun imge boyutlarında ve tercihen benzer kamera açılarından çekilmelidir ki, perdedeki görünümleri bir örnek kalabilsin. Bu ikili çekimde karşılıklı yer alan oyuncuların ardarda gelen yakın planları, nesnelere ya da her bir oyuncunun bakış açılarından çekilmiş olmasına bakılmaksızın, imge boyutu ve imge açısı bakımından uyumlu olmalıdır. Çeşitli boyutlarda yakın planlar ve değişik kamera açıları kullanılabilir; fakat en iyisi açı ya da boyut değiştirmeden önce, birbirine uyan bir çift göstermektir. Eğer farklı türde yakın planlar veya değişik açıları karıştırılırsa, sonuç karmaşık bir çekimler bulamacı olacaktır. Anlatımsal nedenler dışında, sadece boyut ve açıda bir örnekliği sağlamak için yakın planlar, monoton bir dizi halinde sunulmamalıdır. Her bir oyuncu, imge boyutunda aynı değişiklik ile ve aynı açıdan çekilmelidir; böylece film kurgucusu, birbirine uyan yakın plan çiftlerinden yararlanabilir.

Birbiri ile ilişkisiz oyuncu ya da nesnelere, bir dizi halinde sunulan dışa kesim yakın planları, (örneğin çeşitli sokaktaki adam yakın planları ya da göstergeler ve aletler gibi çeşitli nesnelere yakın planları), aynı imge ölçeğini ve benzer (ya da karşıt) açıları korumalıdır. Bunların hepsi aynı yöne ya da (ardarda gelen sağ ve sol bakışlı karşıt

çekim çiftleri halinde) birbirine bakabilir. Özel efektler için çekilen dutc açılı yakın planlara, karşıt çiftler sunabilmeleri için, karşıt açılı eğimler verilebilir. Objektifin odak uzaklığının, kamera açısının (özellikle sağ ya da sol dutc eim açısı mı olduğunun) ve kamera ile oyuncu ya da nesnelere arasındaki uzaklığın not edilmesi önerilir. En iyisi hafızaya (özellikle uyumlu yakın planlardaki görüntü ölçeği ve görüntü açısı bir-örnekliliği, tüm yapım boyunca sürdürülebilir.

Haraket eden bir yakın planda, başın da hareketine izin verilebilir. Eğer böyle yeğleniyorsa, kamera, bur oyuncuyu çevrinme ya da dolly hareketi ile izleyebilir. Ancak durağan olması gereken bir yakın planda, bir kafanın sağa sola hareket etmesine izin verilmemelidir; bu yüzden kameraman, kafanın doğru biçimde çerçevelemiş durumda kalmasını sağlayabilmek için, aşağı ya da yukarı çevrinme yapmalıdır. Bu durum, kontrol edilemeyen hareketli bir nesnenin çekilmesi için, çok uzun odak uzunluklu bir objektif ya da tele konumunda bir zoom objektifin kullanıldığı, haber filmlerinde ve belgesellerde gözlemlenebilir. Bu durumlarda, en iyisi, daha kısa odak uzaklıklı bir objektif kullanmak ve durağan çerçevelemeyi sağlayabilmek için daha geniş bir alanı çekmektir.

YAKIN PLANIN İÇİNE VE DIŞINA DOĞRU OYUNCU HAREKETLERİ

Bir oyuncu, geniş ya da orta bir plandan, bir yakın planın içine doğru hareket edebilir. Bu hareket her iki çekimde tekrar edilmelidir; böylece film kurgucusuna sinematik bir seçim hakkı sağlanmış olur. Kurgucu, tam hareket üzerinde veya sonrasında, oyuncu yakın plan konumunda iken, kesme yapar. Eğer oyuncu, konuma hareket etmek yerine, görüntü çerçevesinde yakın plan için konumlanmışsa, kurgucunun hiç bir seçeneği yoktur. Oyuncuyu geniş açıda konuma hareket ettirmeli, sonra da

çoktan yakın planda konumunu almış olan oyuncuya kesmelidir. Kurgucular, daha akıcı bir film assamble etmek için, hareket tamamladıktan sonra statik bir yakın plana kesmek yerine, hareketin üstüne kesmeyi yeğlerler.

Çoğu hareketler, bir kesme ile durdurulmamalıdır; ancak kameraman, bu konudaki karan film kurgucusuna bırakmalıdır. Hareketin üzerine kesmek çoğunlukla, çekimlerin birleştiği yerdeki kesikleri maskeleyecektir; böylece kesik pek görünmeyecektir. Hareketin her bir çekim içinde başlayıp bitmesine izin vermek, çoğunlukla "dur-kalk" görüntüsü verecektir. Hareket sırasında kesmeler yapılırsa, hareket bir ayırım veya çekimler dizisi boyunca akacaktır. Oyuncu harekete, bin çekimde başlayıp, hareketini bir sonraki yakın planda tamamlayabilir. Örneğin, bir oyuncunun statik bir yakın planda oturması gerekmektedir. Oyuncu sandalyeye doğru yürüyüp oturmaya başlarken, hareket kesme boyunca akar ve orta çekimden, sandalyeye yerleşirken, durağan yakın plana ulaşır. Bu yüzden yakın planlara veya yakın planlardan olan hareketler, bir önceki ya da sonraki geniş çekimlerin tekrarı olmalıdır, böylece sonuçta üstüste binen hareket elde edilebilir.

Durağan bir baş yakın planında, oyuncu için tam doğru bir konuma gelmek zor olabilir. Böyle bir yakın planın çekimi için basit bir çözüm, ayakta duran oyuncunun ayaklarını statik tutup, gövdenin üstünü eğmek; sonra da gövdeyi tekrar dikey konuma getirmektir. Böylece oyuncu ayakta durduğunda, baş mükemmel çerçeveye getirilebilir. Dar bir yakın plana olan hareketin çekilmesinde, çerçeveleme bir hayli zorken, yakın planda olan hareketin çekimi oldukça basittir ve eğer oyuncu bir sonraki çekimde de hareket halindeyken yakalanmış ise, daima çekilmelidir. Eğer oyuncu yakın plandan dışarı hareket ettirilmemişse, bir sonraki çekim için kendi yakın plan konumundan kalmalı ve sonra izleyen orta ya da geniş çekim sırasında, eylemi sürdürmek için hareket ettirilmelidir. Yakın planın dışına veya

içine doğru olan hareketlerin yokluğu, (özellikle ayrımı biraz kısaltmak istiyorsa) kurgucuyu tehlikeli biçimde engelleyebilir. Güzel bir kural, kurgusal olarak uygun oldukça, oyuncularını yakın planın içine ve dışına hareket ettirmektedir. (bk. KESME, Eylem Sırasında Kesme)

YAKIN PLANLARDA TEMPO

Yakın planlarda oyuncuların hareketlerinin zamanlaması, (özellikle hareket bir kesme boyunca akıyorsa) diğer sahnedekilerle uyumlu olmalıdır. Bu konu, profesyonel oyuncuların senaryoya uyup, kendilerine söylendiği şekilde hareket ettikleri konulu sinema filmlerinde, pek sorun olmaz. Öte yandan, endüstri, eğitim, araştırma, inceleme ya da bilimle ilgili kişilerin, kontrol panelleri, laboratuvar aletleri ya da test cihazlarının kullandıkları eğitimsel-belgesel filmlerde ise, ciddi karşılıklara neden olabilir. Bir elektrik düğmesinin çevrilmesi, bir metrenin ayarlanması veya bir aletin yerine yerleştirilmesi gibi hareketler çok büyütüldüklerinde, perdede çok hızlanmış görünürler. Geniş bir yakın planda çok küçük ölçekli bir eylemi gerçekleştiren kişi, çok yavaş hareket etmelidir ki, eller, parmaklar ya da aletler, perdede takip edilemeyecek ani giriş çıkışlar yapmasınlar.

Geniş sahneleri, ilgili yakın planın temposu ile sahnelemek çok önemlidir. Bu ise, eğer eylem süreklilik içinde çekiliyorsa, yakın planı önceden düşünmeyi gerektirir. Böyle durumlarda hareket halinde kesme, ancak geniş planlardan yakın planlara olan hareketlerin temposunu tutturmak için gerekli ön-önlemler alınır, pürüzsüz görünecektir. Örneğin, uçağın kabininde, elini hızla kumanda paneline doğru hareket ettiren pilotun orta ölçek çekimi, pilotun parmakları altimetreyi ayarlamak için yavaşça çerçeveye girerken, altimetrenin yakın planına hareket halinde iken kesilemez. Parmakları kalibrasyon düğmesi

üzerine yerleştikten sonra bu yakın planın sadece bir parçası kullanılabilir. Geniş ve yakın planlandaki farklı zamanlanmış hareketler, eylemdeki kesmeyi engeller, kurgucuyu, çerçeveye olan hareket tamamlandıktan sonra, durağan olarak konumlanmış yakın planlara başvurmaya zorlar.

YAKIN PLANLARDA KAMERA DÜZENLEMELERİ

Filmlerdeki benzer kamera düzenlerini tekrar tekrar kurmaktan kurtulmak için, bir ayrımdaki benzer yakın planlar, aynı zamanda çekilirler. Ancak teknik bir filmde, örneğin komplike bir makinanın montajının, normal gelişimine göre her işin sırası ile çekilmesinin zorunlu olduğu bir durumda, bu mümkün olmayabilir. Uzun bir film çekimi boyunca, kamerayı yakın planlar için ileriye taşımak, sonra tekrar orijinal konumuna geri getirmek gerekebilir. Tekrarlanacak benzer çekimlerde kolaylık sağlamak için, kameranın konumunu yerde işaretlemek, objektif odak uzaklığını ve diğer teknik bilgileri de kaydetmek akıllıca olacaktır. Işık sehparlarının yerleri de (eğer yerlerinden oynatılacaklarsa), band ya da tebeşirle zemine işaretlenmelidir; böylece asıl konumlarına tekrar getirilebilirler. Karmaşık ışık düzenlemelerinin, bir ema çizilerek saptanması gerekebilir; ya da düzenlemenin tam olarak tekrarlanmasını garantileyebilmek için, bir Polaroid makinası ile fotoğrafı çekilebilir. Böylece çekimler arasında verilen aralar ne kadar uzun olursa olsun, yakın planlar ve geniş çekimlerin teknik olarak tam benzerlikleri kesinleştirilebilir.

YAKIN PLANLARDA FONLAR

Konu böyle bir uygulamayı özellikle gerektirmiyorsa, yakın planlar asla içinde detaylı tasarımlar, parlak yüzeyler, hareket eden ya da benzeri şekillerde dikkati dağıtan nesnelere olan kalabalık fonlar önünde çekilmemelidirler.

İstisnai durumlara örnek olarak, dönme dolap, atlı karınca ve diğer aletlerin fonda hareket halinde olduğu lunapark çekimleri verilebilir. Diğer bir istisna, çok yüzeyle yansımalar, netsiz ışıklar veya benzeri netsiz görsel efektlerin fonda kullanıldığı TV reklamlarıdır. Ancak dramatik bir filmde oyuncular, dikkati kendi üzerine çeken bir fon önünde çekilen yakın planlarda görünmemelidirler. Hatta süslü kumaştan bir abajur bile kışkırtıcı bir etki yapabilir. Fonu biraz netsizlemek etkili olabilir, ama ışıklar, parlak nesnelere veya yansıtıcı yüzeyler, seyircinin dikkatini oyuncudan kendilerine çekiyorlarsa, bundan da kaçınmak gerekir. Bu durum, özellikle renkli filmlerde, fonda boyalı ampüller gibi renkli ve parlak nesnelere varsa, çok rahatsızlık verici olur. Fonlar mümkün olduğunca, tanımlanamaz yumuşak kontrastlı yüzeylerden oluşmalıdır. Temel ya da öne çıkan renklerden, örneğin sıcak kırmızı ve turunculardan kaçınılmalıdır. Soğuk mavinin öne çıkmayan pastel tonları ya da bir uçuk renk tonu ile nötral griler tercih edilebilir.

Bir ayırımdaki bütün kamera açılan dikkatle planlanmalıdır; böylece yakın plandaki oyuncular, problemler fonlar önünde konumlanmazlar. Lambalar, resim çerçeveleri, ağaçlar, elektrik direkleri, mobilya parçaları ya da benzeri dekorlar, oyuncunun başının arkasına uygunsuz biçimde yoğunlaşmış olabilir. böyle nesnelere, oyuncularından uzak tutulmalı; oyuncunun kafasından bir çıkıntı meydana getiriyormuş gibi görünecek biçimde konumlandırılmamalıdır. Bir önceki geniş çekimde kamera ve oyuncu hareketi, oyuncuların daha uygun yakın plan konumlarına getirilmelerine yardımcı olabilir. Eğer çerçeve ya da lamba gibi bir fon nesnesi, istenmeyen bir yerde duruyorsa, ya kamera açısının ya oyuncunun ya da rahatsızlık veren dekor parçasının yeri değiştirilebilir. Eğer nesnenin zaten sadece küçük bir parçası görünüyorsa ve sonraki geniş çekimlerde de görünmeyeceksi tamamen kaldırmak en iyisidir.

Haber filmlerindeki röportajlarda ya da diğer belgesel filmlerde, bir yakın planın ya da yakın planlar dizisinin, tanıtıcı bir öncel geniş ya da orta çekim olmaksızın çekilmesi gerekebilir. Böyle durumlarda seyirciyi şaşırtacak ya da tedirgin edebilecek fonlardan kaçınmak için, özellikle dikkatli olmak gerekir. Yakın planda seyirciye, işaret, levha, yazı, poster, döviz, vb. şeylerin parçalarını içeren tanımadığı fonlar gösterilirse, görünmeyen kısımda neler olduğunu çözmeye çalışacağından, seyirci asıl nesneye daha az dikkat edecektir. Perde ya da duvar kağıdındaki çekici desenler de (özellikle bir kişinin yakın plan çekimi arkasında büyütülmüş durumda iseler), dikkati dağıtabilirler. Böyle yakın planlar için en uygun fonlar, nötral griler, uçuk pastem tonlar, basit perdeler veya düz malzemelerdir.

AYRIM AÇICI OLARAK YAKIN PLAN

Seyirciden bilgi saklamak ya da seyircinin kafasını karıştırmak, şaşırtmak isteniyorsa, ayırımın açılışında dramatik bir araç olarak bir yakın plan kullanılabilir. Bir açılış, yakın planda ateşlenen bir tabancayı gösterebilir; hemen arkasından da bir koşu yarışının startı sahnesinin geniş plan çekimi gelebilir. Çölde kaybolmuş bir adam, kalabalık içinde sıkışmış bir çocuk, bir göstergede tehlike noktasına doğru hızla yükselen bir ibre, önce yakın planda gösterilebilir. Sonra da kamera, tüm olayı gösteren geniş plan için geri çekilebilir.

Öte yandan, yakın planda setin bir kısmı yok edilebilir; böylece oyuncunun kimliği, bulunduğu yer ya da durum, kamera geri çekilinceye kadar anlaşılabilir. Yakın planda bir oyuncunun, bir sandık üzerinde kayıtsızca oturduğunu görürüz. İzleyen geniş çekimde ise onun bir dinamit fiçisinin üzerinde olduğu gösterilebilir. Yakın planda demir parmaklıklar arkasında görülen bir adam, sürpriz biçimde, bankada parmaklıkları bir bankonun arkasındaki

memur oluverir. Kükreyen korkunç bir aslanın yakın planı, kafesteki çaresiz halini gösterecek biçimde genişleyebilir. Böylece bir yakın plan ayırım açılışı, sahnenin tüm içeriğini ortaya çıktığında sürpriz yapmak ya da seyircileri şok etmek için kullanılabilir.

Bir sonraki eylemi güdülemek için, bir ayırım bir nesnenin yakın planı ile açılabilir. Çalan bir telefonun yakın planı, yukarı doğru bir kamera çevrinmesi ile cevap veren şahsı açığa çıkarabilir. Bir itiraf kasedini çalmakta olan bir teyp, kamera ilgili oyuncularını gösterecek biçimde geri çekilinceye kadar, bir gerilim yaşatabilir. Yakın planda bir tabanca, kamera onu tutuna kişiyi gösterecek biçimde çevrinme yapıcaya ya da geri çekilinceye kadar o kişiyi gizleyebilir. Eğer öykü için zaman önemli ise, bir ayırım bir duvar saatinin yakın planı ile açılabilir, sonra da eylemi göstermek için bir çekime doğru yatay bir çevrinme yapar.

Bir yakın plan, konum da kurulabilir. Örneğin, doldurulan bir içki bardağı -barı; bir tepsi üzerinde gezdirilen yiyecekler- restorantı; kolu çekilen bir kumar makinası - kumar salonu.

GENİŞ OLARAK YAKIN PLAN

Boyut, hareket veya içerik bakımından benzer olan yakın plan çiftleri, mükemmel geçiş araçları oluştururlar. İki ayırım arasında resimsel bir geçiş sağlamak için, iki yakın plan arasında optik olarak karıştırma, ya da direk olarak kesme yapılabilir. Bir ayırım, bir yakın plan ile sona erebilir; diğer bir ayırım da bir yakın plan ile başlayabilir. Birbirine uyan bu iki yakın planda, zaman ya da yer geçişini vermek için bir oyuncu dissolve edilebilir. Ya da bir oyuncu farklı bir setteki başka bir oyuncuya dissolve edilebilir. Bu durumda, görüntülerin zarif ve mahirane bir karışımını elde edebilmek için oyuncular benzer ölçeklerde ve konumlarda olmalıdırlar. Benzer eylemler de kullanılabilir; örneğin sırasını döven bir

avukat ve kürsüsüne çekiçle vuran hakim... Benzer nesnelere, örneğin tekerlekler, daktilo tuşları, kül tablaları da çekilebilir. Ses de, birleşik görsel-ışitsel etkisi nedeniyle, bir yakın plan geçişini zenginleştirecektir.

Bir çift bağlayıcı yakın planda, bir satırlık bir konuşma ya da bir isim, önce söylenip, daha sonra farklı oyuncular ya da setleri birbirine ağırlamak için tekrar edilebilir. Ya da bir soru bir yakın planda sorulup, başka bir oyuncu tarafından, farklı bir setteki diğer bir yakın planda cevaplanabilir. Kamera hareketi de, bir çift geçiş yakın planına doğru ilerlemek ya da onlardan geri çekilmek için kullanılabilir. Bu ayrımın sonunda kamera, bir oyuncu ya da nesnenin yakın planına doğru ilerleyebilir ve bir sonraki ayrıma, benzer tipte bir yakın planla başlayabilir; sonra da geri çekilir. Kamera, oda boyunca ve kapıdan geçerek yürüyen bir oyuncudan, onun ayakbaşılarına aşağı çevrinme yapabilir. Sonra da aynı ayakbaşılarına kaldırımında yürürken dissolve edilebilir; en sonunda da caddede yürümekte olan oyuncu gösterecek biçimde yukarı çevrinme yapar.

SONUÇ

Doğru olarak planlanmış, etkili biçimde çekilmiş, akıllıca kurgulanmış yakın planlar, sinematik olarak birinci derecede önemlidirler. Yakın planlar, bitmiş filmdeki dramatik tadı zenginleştiren bir tad katarlar. Seyirciler filme yice sokulup, oyuncular, nesnelere ve küçük ölçekteki eylemleri, geniş perdede dolduran yakın planlarda gördüklerinde, seyirci katılımı en başarılı noktasına ulaşmış olur. Bir ayrım, seyircileri dikkat çekecek biçimde şok eden, sürpriz yapan, ürküten bir yakın plan ile açıklanabilir. Yakın planlar dramatik gerilimi sağlar; öykünün ana hatlarını belirtir; ilgili eylemi gösterir; asıl eylem hakkında yorum yapar; görülemeyeni bütür; geçişler sağlar; istenmeyen şeylerin yok edilmesi ve nesnelere yalıtılması ile anlatılanı vurgular; ya da

sıçramalı kesmeleri gizlemek için seyircilerin kafasını karıştırır. Yakın planlar gerçekten iş görmek için yapılmalıdır. Bir yakın plan kullanmak için motif ne kadar güçlü ise, yakın planda öykünün anlatımını tamamen etkileyici olmasına o kadar çok yardım eder.

KAYNAKÇA

Joseph V.Mascelli. *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Hollywood, California: Cinegraphic Publications, 1977. (Close-Ups, s.173-196)