**Devamlılık**

Aşağıdaki kodlar iki plan birleştirilirken bir sıçrama olmamasını sağlayan ve bu sayede kesmenin seyirci tarafından fark edilmesini engelleyen ilkelerdir. Bu ilkeler ihlal edilemez değildir; eğer filminizde kesmenin fark edilmesini istiyorsanız bunları özellikle ihlal edebilirsiniz. Ayrıca filmin anlamı ya da yaratmak istediğiniz duyguyu yaratırken bu ilkeleri ihlal etmeniz gerekiyorsa, yine önceliği anlama ve duyguya vermeniz önerilir.

**1. Anlaşılabilir bir fark yaratmak:** Birbirini izleyen iki planda aynı nesneyi aynı yerde ve zamanda gösteriyorsanız, birinci planda olmayan bir şeyi göstermek için yaklaşmalı ya da uzaklaşmalısınız. Seyirciye yeni bir şey göstermeyecekseniz, plan değiştirmenin bir anlamı yoktur. Ancak buradaki iki plan arasındaki fark onun aynı nesne olduğunu anlaşılmayacak hale getirecek denli de büyük olmamalı. (Sokolov buna “planın ölçeğine göre kurgu” adını veriyor.)

**2. Aks çizgisini korumak** (180 derece kuralı) (Line of Action): Üç boyutlu bir dünyayı iki boyutlu perdede yaratırken nesnelerin birbirlerine göre konumlarını seyirciye bildirmek gerekiyor. Bunu sağlayan ise aksiyon çizgisi. Çektiğiniz konunun eyleminin olduğu yönde hayalî bir çizgi olduğunu düşünün; işte buna aks çizgisi adı veriliyor. Sahne boyunca kamera bu çizginin hep bir tarafında kalmalıdır. Böylece çektiğiniz konu çerçevenin hep ya sağında ya da solunda kalır; ya hep sola ya da sağa bakar ve yine hep sola ya da sağa yürür. Böylece konumu belli olur. Sokolov buna “objelerin bakış ve hareket yönüne göre kurgu” adını verir.

Eğer kamera aks çizgisinin öbür tarafına geçerse, çerçevenin diyelim ki hep sağında olan kişi, bu kez soluna geçmiş olur. Bu durumda seyirci kişinin mekânda nerede durduğundan emin olamayacaktır.

Eğer çektiğini konu (diyelim ki oyuncu) mekânda yer değiştiriyor; o zaman bu yer değiştirme anını da seyirciye göstermelisiniz. Ya da kamerayı aks çizgisinin diğer tarafına geçirmeniz gerekiyor; bu durumda da kameranın yer değiştirdiğini kamerayı kaydırarak seyirciye göstermelisiniz.

Önemli not: sinemada/televizyonda “sağ” ve “sol” seyirciye göre hesaplanır. Yani seyircinin (kameranın) bakış açısına göre “sağ” ya da soldur, oyuncunun kendi sağı ya da solu değildir.

**3. Eylem kesimi ve hareketin evrelerini tutturmak** (Phase of Action): Olabildiğince çektiğiniz konu hareket ettiği zaman kesme yapmalısınız. Buna “eylem kesimi” adı verilir. Amaç seyircinin gözlerini yönlendirerek kesmeyi gizlemektir. Göz, perdedeki konunun hareketini takibe başladığında bir anlığına odaklanamaz. Çünkü hatırlarsanız görme eylemi kesintili-aralıklıdır: odaklanırız-görürüz-gözümüzü hareket ettiririz (o sırada hiçbir şeyi net görmeyiz)-tekrar odaklanırız-görürüz. İşte göz oyuncunun/nesnenin hareketini takip etmek için hareket etmeye başladığında keserseniz, seyirci kesme anını görmeyecektir.

Ancak bu durumda birinci planda oyuncunun hareketi nerede kaldıysa ikinci planda tam olarak oradan devam etmelidir. Diyelim ki su içmek için bardağı kaldırmaya başladığı anda kestiniz; birinci planın son karesinde bardağın durduğu yerden devam etmelidir ikinci plan. Sokolov buna “objelerin hareket evrelerine göre kurgu” diyor.

Yürüyen birinin iki planını birleştirirken ayak zemine değdiği anda kesmek, ritmi yakalamak bakımından işe yarayan bir yöntemdir.

Diyelim ki oyuncumuz birinci planda boy ölçekte soldan çerçeve dışına çıkıp ikinci planda bel ölçekte sağdan çerçeveye girecek... Böyle bir kesme yapacaksanız birinci planda gözü çerçeve kenarından dışarı çıktığı anda kesip ikinci planı gözü sağdan çerçeveye girdikten 3-5 kare sonrasından başlatmakta yarar var. Bu durumda birinci planda seyircinin gözü çerçevinin bitimiyle karşılaşacak; çerçevenin ortasına kayacak, sonra da sağına kayacaktır. Bu sırada hiçbir şeye odaklanamayacağı için kesmeyi gizlemiş olacaksınız; ama oyuncunun gözünü ararken kaybettiği zamanda da oyuncunun çerçeve içinde biraz ilerlemiş olması gerekiyor.

Eğer yeri düşerse, şiddetli bir ses de seyircinin gözünün kırpmasına neden olacağı için kesmeyi gizlemek için kullanılabilir.

**4. Hareketin hızını tutturmak:** Hareketin evreleri gibi, hareketin hızını da tutturmak önemli. Burada göz önüne alınacak hız nesnenin gerçek hızı değil, çerçeve içinde görünen hızıdır. Aynı hızdaki bir araç dar bir çekim ölçeğinde daha hızlı, geniş bir ölçekte ise daha yavaş görünebilir. Seyirci için hız, çerçevenin bir ucundan diğerine yolu ne kadar sürede katedeceği ile algılanır. Ayrıca, bize doğru gelirken ya da bizden uzaklaşırken daha yavaş; çapraz ya da yatay giderken daha hızlı görünebilir. Sokolov buna “hareketli objelerin temposuna göre kurgu” diyor.

**5. Kamera hareketi sırasında kesmemek:** Bir plan kamera hareketi sırasında kesilmez. Önce kamera sabitken bir saniyeye yakın bir süre gösterilir, sonra kamera hareket eder, kamera hareketi biter ve yaklaşık yarım saniye kamera durur. Ancak ondan sonra bu plandan başka bir plana geçebilirsiniz. Aksi takdirde bir kamera hareketini takip ederken birdenbire sabit kamerayla yapılmış ya da başka yöne giden bir kamerayla çekilmiş bir plana geçmeye zorlanırsa göz tökezler. Görme süredurumludur, bir hareketi takip ederken hemen duramaz, durmak istediğinde de bir süre aynı yönde gitmeyi sürdürür. Onu hemen durdurmaya kalkışırsanız aniden duran bir yürüyen merdivendeki insan gibi önce ileri doğru savrulur, sonra durur.

Eğer ille de kamera hareketi sırasında kesecekseniz, geçeceğiniz plan da aynı yönde ve aynı hızda yapılmış bir kamera hareketi olmalıdır.

**6. Kadrajda hareket eden asıl kitlenin hareket yönüne göre kurgu:** Sokolov, açıkladığı bu ilkede çerçeve içindeki hareketin yönüne de dikkat etmemizi öğütler. Diyelim ki bir tren çerçevenin solundan sağına giderken onu çektik; daha tren çerçeveden çıkmadan, trenin içinde pencerenin önünde bir kişinin görüntülendiği plana geçtik... Birinci planda çerçeve içindeki hareket soldan sağa iken, ikinci planda penceredeki manzaranın hareket yönü sağdan soladır. Bu durum da, tıpkı kamera hareketinde kesme gibi, süredurum etkisiyle gözün savrulmasına, yani sıçramaya yol açar. Bu durumdan kaçınmanın yollarından biri, trenin çerçeveden tam olarak çıkmasını beklemek ve gözler durduktan sonra ikinci plana geçmektir. Daha iyi olanı ise ikinci planda pencerenin perdenin 1/3’ünden daha az yer kaplamasını sağlayacak bir çerçeveleme yapmaktır.

**7. Çerçevedeki dengelerin devamlılığı:** Birinci plandaki bilgi yoğunluğu çerçevenin neresindeyse, ikincisinde de orada olmalıdır. Böylece ikinci plana geçildiğinde seyircinin asıl görmesi gerekeni çerçevenin öbür ucunda bulmak üzere aramaya başlamasını engellemiş olursunuz. Sokolov buna “kadrajın kompozisyonuna göre kurgu/dikkat merkezinin yer değiştirmesine göre kurgu” diyor.

**8. Işık devamlılığı:** Sokolov’un “aydınlatmaya göre kurgu” adını verdiği bu ilkede aynı sahnede (aynı zaman ve mekânda) geçen iki plan arasında ışığın geliş yönü ve şiddeti tutarlı olmalıdır.

**7. Renk devamlılığı:** Sokolov’un “renge göre kurgu” adını verdiği ilkede aynı sahnede çekilen planlarda renk devamlılığı bulunmalıdır; bu nedenle çekim sırasında kameranın beyaz ayarını yapmak önem taşımaktadır.

**8. Malzeme devamlılığı:** Yine aynı sahnede birbirini izleyen planlarda çerçeve içinde görülen her şeyin yine aynı yerde durması gerekiyor. Sözgelimi bir planda masada cep telefonu var, ikincide yoksa ve eğer oyuncunun cep telefonunu alıp cebine koyduğunu göstermediysek; bu iki plan arasında malzeme devamlılığı yoktur, diyebiliriz.

**9. Ses devamlılığı:** Birbirini izleyen iki plan arasında (ve mümkünse tüm sahnede) sesler tutarlı olmalıdır; eğer fonda bir ses varsa, o sesin kaynağının ortadan kaybolduğunu göstermiyorsak o ses devam etmeli. Sesleri hep aynı kamerayla almalıyız, vb.

**10. 30 derece kuralı:** Sokolov’un “çekim eksenlerinin yer değiştirmesine göre kurgu” adını verdiği ilke, günümüzde pek uygulanan bir ilke değil. Yine de İlker Canikligil’in dediği gibi “bilmekten zarar gelmez”. Bir konunun aynı ölçekte çekilmiş iki planını peşpeşe getirecekseniz, ki mümkünse bunu hiç yapmayın, kamerayı en az 30 derece yana kaydırarak ikinci planı çekin. Seyircinin dikkati ikisinde de olasılıkla kişinin gözünde olacak ve çerçeveleme değişikliği bu nedenle rahatsızlık yaratacak; biraz yana kayarak en azından fonu değiştirmiş olacaksınız ve seyirciye yeni planda bakacak yeni bir şey sunmuş olacaksınız.

**11. Araya görüntü girmek (Insert):** (Hitchcock’un deyişiyle “buzdolabı kesmesi”) (Dmytryk’in söyleyişiyle “korunmalık çekim”) İki plan arasında devamlılıkta sorun varsa, her iki planda da görünmeyen ama sahnenin konusuyla ilgili bir planı ikisinin arasına koyarak durumu kurtarabilirsiniz. Diyelim ki bir konuşmacının iki planını birbirine bağlayacaksınız; ama devamlılığı bir türlü tutturamıyorsunuz; bu durumda iki plan arasına seyircilerden bir dinleme detayı atarsanız durumu kurtarmış olursunuz. Elbette çevirim sırasında bu tarz çekimleri (normalde kullanmayı düşünmeseniz bile) bol miktarda yapmakta yarar var.

Diyelim ki bir kafede kahve içiyoruz ve karşımızdaki masayı izliyoruz. Bir an kahvemize şeker koymak için gözümüzü karşımızdaki masadan ayırdık. Tekrar masaya baktığımızda kişiler konumlarını değiştirmiş olabilirler, daha önce masada duran çanta artık masada durmuyor olabilir, hatta biri kalkmış ve gitmiş bile olabilir. Insert planlar (kahve fincanına bakmamız gibi) birinci ve ikinci plan arasındaki devamlılığın bozulmasını seyirci gözünde haklılaştıran çekimlerdir.