Basit film yapısı

Giriş

Bu bölümde farklı sahneleri bölerek nasıl anlaşılır ve kolay bir film yaratacağınızı öğreneceksiniz.

Vision *in action*

1. Farklı karelerle ve görüntülerle (karakterler le veya gerçek insanlarla) kendi filminizi yaratma. Bunu hem filmlerde hem de belgeseller de kullanabilirsiniz.
2. Sahnedeki hareket daima aynı yönde olmalıdır. Ayrıca filmin devamlılığı içinde aktörün aynı şekilde olması (saçı sakalı, kıyafeti ...) ve aynı görüntüde olması lazım. Aynı karakter yapısını tüm film boyunca korumalı.
3. Filmdeki bir eylemde 180 derecelik eksen de çekim yapılmalıdır.
4. Film çekimlerini yaparken film sonunda tüm sahneler bir araya geldiğinde nasıl bir film elde edeceğini düşünerek çekimleri yapmalısın.
5. Görüntüleri parça parça bir sıraya koyunuz, daha sonra yapmak istediğiniz film için kaç tane çekim yapılmasını belirleyin. Bir hikaye tahtası hazırlayın ve ona göre çekimleri yapın.

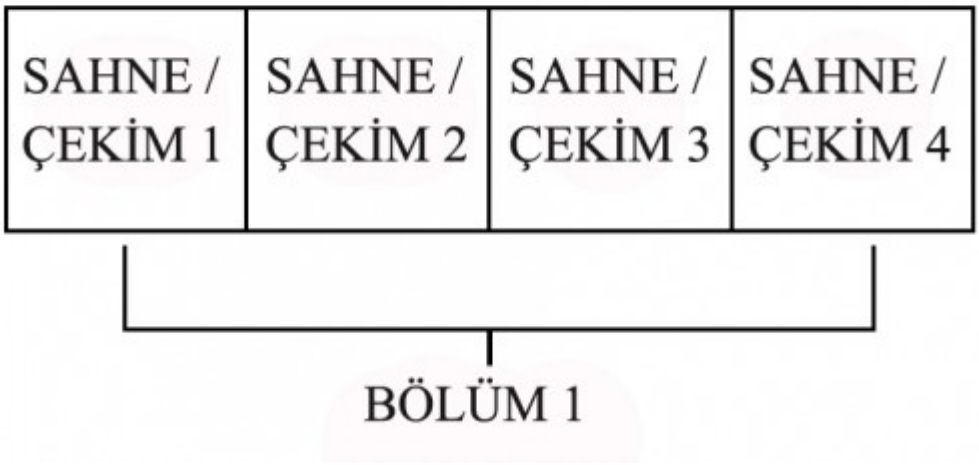
Araçlar

Bu bölümde öğreneceğiniz araç bir kamera olacaktır. Bir üç ayak ve bir tasarım yazılımı (bir bilgisayar ve program) sizin işinizi çok daha profesyonel yapmanızı sağlayacaktır.

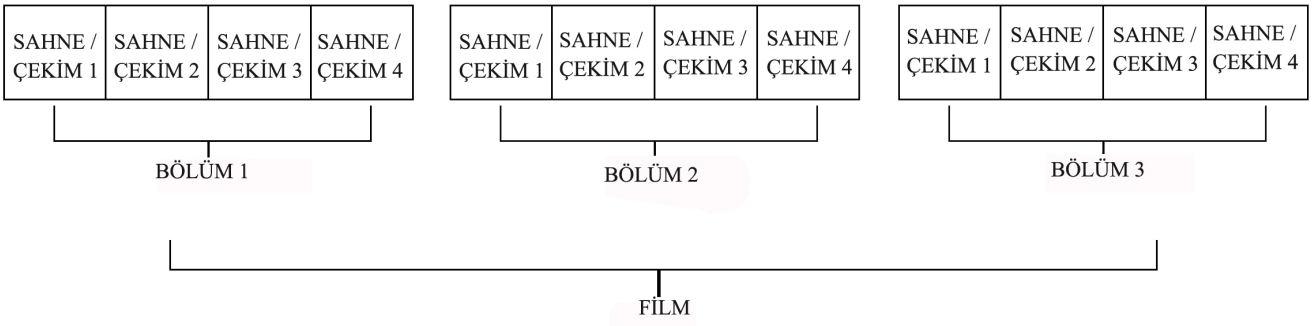
Ana bölüm

Bir filmi planlarken kafanızda tüm sonuçları baştan ön görmelisiniz.

Filmler bir dizi görüntülerden, görüntülerde çekimlerden oluşur. Bir görüntüyü elde etmek için bir dizi çekim yapılmalıdır, yapılan çekimler belli bir sıraya konularak konu bütünlüğü sağlanmış olur. Bir film farklı görüntülerin bir araya gelmesi ile oluşur.



Çekim sırası : bir bölümün yapılması



Çekim sırası : bir filmin yapılması

Farklı sahneler nasıl birleştirilir

Film karelerini birleştirme

Boyutları benzerde olsa farklı da olsa çekim kareleri birleştirilmelidir. Yapılan çekimler iki şekilde yapılmalıdır ve benzer olmalıdır. Aynı sahne çekiminde farklılık çok farklı olmamalı ve seyirci izlerken şaşırmamalı ve konuyu dağıtmamalıdır. Çekim kareleri ile ilgili bu konuyu tekrar inceleyebilirsiniz. Basit kamera kullanımı



Yakın ve uzak çekim için iyi örnek.



Yakın ve uzak çekime yanlış örnek. İki çekim arasında fark çok belirsiz.



Genel çekimden portre çekimine geçiş uygun değildir. Seyirci için şaşırtıcı olabilmektedir.

Sahneler arası geçişler ve sahnelerin kesilmesi elde edilen görüntüler bağlanarak bölümler ve film oluşturulur. Farklı çekim sahneleri ve farklı kamera çekimleri size konuyu daha iyi iletmeniz anlamında yardımcı olur.

Sahneler arası geçişler çok belirgin olmamalı, seyirci bunu fark etmemeli. Duygusal olarak ta seyircinin etkilenmesi gerekir geçişler fark edilmemelidir.

> *Film tasarım programları sahneler arası geçişlerde birçok imkanlar sunar-çözünerek geçme, görüntüyü iterek geçme gibi özellikle belgesellerde ve uzun metraj konulu filmlerde geçişler çok daha belirgin ve keskindir. Her yıl yapımcılar farklı tekniklerle filmleri hazırlamakta ve her geçen zaman bizler geçişlerde anlamakta yetersiz kalmaktayız.*

Film alanı oluşturma

Bir film tasarımı yaparken yeni bir boş alan oluşturabilirsiniz, gerçek Dünya da var olmayan bir alan.

Tüm filmin bir evde çekildiği bir filmi ele alırsanız, o ev ortamını yaratmak için farklı sahnelerde kullanılabilir. Ancak izleyen kişi oranın bir ev olduğunu ve tüm çekimlerin aynı evde olduğunu zanneder.

Buda bize gösteriyor ki bir filmin farklı sahnelerini farklı yerlerde hatta farklı ülkelerde çekebilirsiniz. Ayrıca aldatmacalar kullanarak ta, Amerika Vahşi batı filmini çekerken İspanya da çekim yapabilirsiniz. Veya bunun dışında yaratıcılığınızı da kullanarak tamamen kendiniz yeni bir çekim sahnesi inşa edebilirsiniz, gelecekten bir sahne veya başka gezegenler gibi. Mümkün olduğunca farklı karelerin kullanılması filminizin daha detaylı olması için size yardımcı olacaktır.

Görüş alanı

Film içerisindeki kişilerin ve oyuncuların görüş alanı hikayenin yapıldığı yer hakkında bize bilgi verebilmektedir.

Eğer ilk sahnede kişi belli bir noktaya bakıyorsa gelecek sahnede oyuncunun bakış açısını göstereceğini düşünürüz. Ancak diğer sahne farklı bir yerde çekilmiş bir görüntü olabilmektedir. Böylece filminize gerçek olmayan sahneleri ekleme imkanınız olacaktır.







Fotoğraf : farklı görüş açılarına örnekler

Bu tekniğe filmi çok daha etkileyici kılmak için başvurulabilir, çok daha fazla sahne çekimi ve daha fazla etkileyici görüntüler.

Mesela bir diyalog sahnesini ele alın. Sadece uzaktan iki kişiyi konuşurken yapılacak olan çekim yerine, yakın çekim, soldan sağa, sağdan sola gibi farklı çekimlerle görüntü zenginleştirilebilir.





Fotoğraf : diyalog çekimlerinde farklı çekim sahneleri

Film zamanını oluşturma

Filmler içerisinde farklı zaman dilimlerden birçok sahneler olur. Mesela tüm bir hayatı iki saatlik bir filmde anlatabilirsiniz. Veya bir kısa bir olayı farklı kamera çekimlerini kullanarak, farklı görüş açıları ile sunabilir ve olduğundan çok daha uzun yapabilirsiniz.

Film içerisindeki zamanı kısaltabilir ve sadece olayı anlatan olayları gösterebilirsiniz. Çekimlerin uzunluğu çok önemlidir. Normalde sizin sadece olayı anlaşılır şekilde yayınlayacak durumda gösterim yapmanız iyi olacaktır.

Filmin zamanını olayları farklı kameralardan, kişilerin farklı görüş açılarına göre yayınlayarak olduğundan çok daha uzun yapma imkanınız vardır. Ayrıca yine filmin arasına yine konu ile ilgili farklı görüntülerde koyabilirsiniz. Böylece gerçekte birkaç saniyelik bir olay bu tür teknikler sayesinde birkaç dakika olabilir. Bu metot özellikle spor programlarında yer almaktadır. Örneğin birkaç saniyelik bir gol, farklı kamera yayınları ile, yavaşlatma ile seyircinin görüntüleri ile daha uzun olmaktadır.

Kronolojik sıra, geçmişe veya geleceğe gitme

Bir filmin içindeki olaylar kronolojik bir sıraya göre olmak zorunda değildir. Filme sondan başlayıp başa doğru gidebilir veya farklı zaman periyotlarını kullanabilirsiniz.

Geçmişe gidiş filmler içerisinde çok sık kullanılan bir tekniktir. Bulunduğun zaman diliminden geçmişe veya geleceğe gidiş için bi fotoğraf dahi iş yapabilir. Zaman diliminin değiştiğini vurgulamak için farklı geçiş efektleri kullanılabilir. Ayrıca bu efekt yöntemleri ile kişinin rüya görüp görmediğini de anlatabilirsiniz.

Filmin zamanı ve filmin planı

Film zaman konseptinin anlamı, örgütsel çabayı en aza indirmek için yapılan film planıdır.

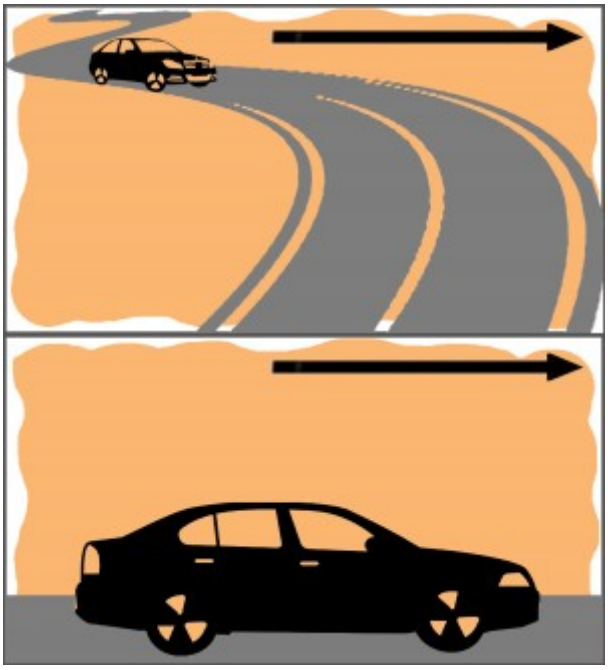
Film içerisindeki sahnelerin belli bir sıraya göre çekilmesi şart değildir. Belli bir alandaki çekimler filmin içerisindeki sahnelerin tamamı bitene kadar çekilebilir. Bir alandaki çekimlerin tamamı bir günde bile bitirilerek aynı alanda bir daha çekim yapılmayacak şekilde alandan ayrılırsınız. Tabi bu tür çekimlerde oyuncuların yeteneği de çok önemlidir, oyuncunun bir gün içerisinde zaman da sürekli geçmişe ve geleceğe gitmesi ve farklı

karakter yapıları sergilemesi gerekmektedir.

Hareket ve sahne sürekliliği

Film içerisindeki tek bir dizi görüntü birçok farklı kamera çekimleri ile elde edilmektedir, farklı bakış açılarından olay anlatılmaktadır.

Seyircinin hikayeyi çok iyi anlaması ve hikayede bütünlük sağlamak için, sahne çekimlerin hareket yönlerinin her zaman aynı yöne doğru olmasına özen gösteriniz. Bu özellikle çekimleri belli bir kronolojik sıraya göre yapmadığınızda dikkat etmeniz gereken bir husustur. Eğer nesne ilk sahnede soldan sağa doğru hareket ediyorsa, tüm sahnelerde aynı yöne hareket etmelidir.



Hareketin devamlılığı için yapılacak çalışma

Yine benzer olarak eğer bir kişi ilk sahnede kot giyiyorsa diğer sahnelerde yine aynı kıyafetleri giymesi gerekir. Eğer ilk sahnede masanın üzerinde bir fincan kahve varsa diğer çekimlerde de yine aynı kahve masanın üzerinde olmalıdır.





Sahne ve hareket sürekliliği

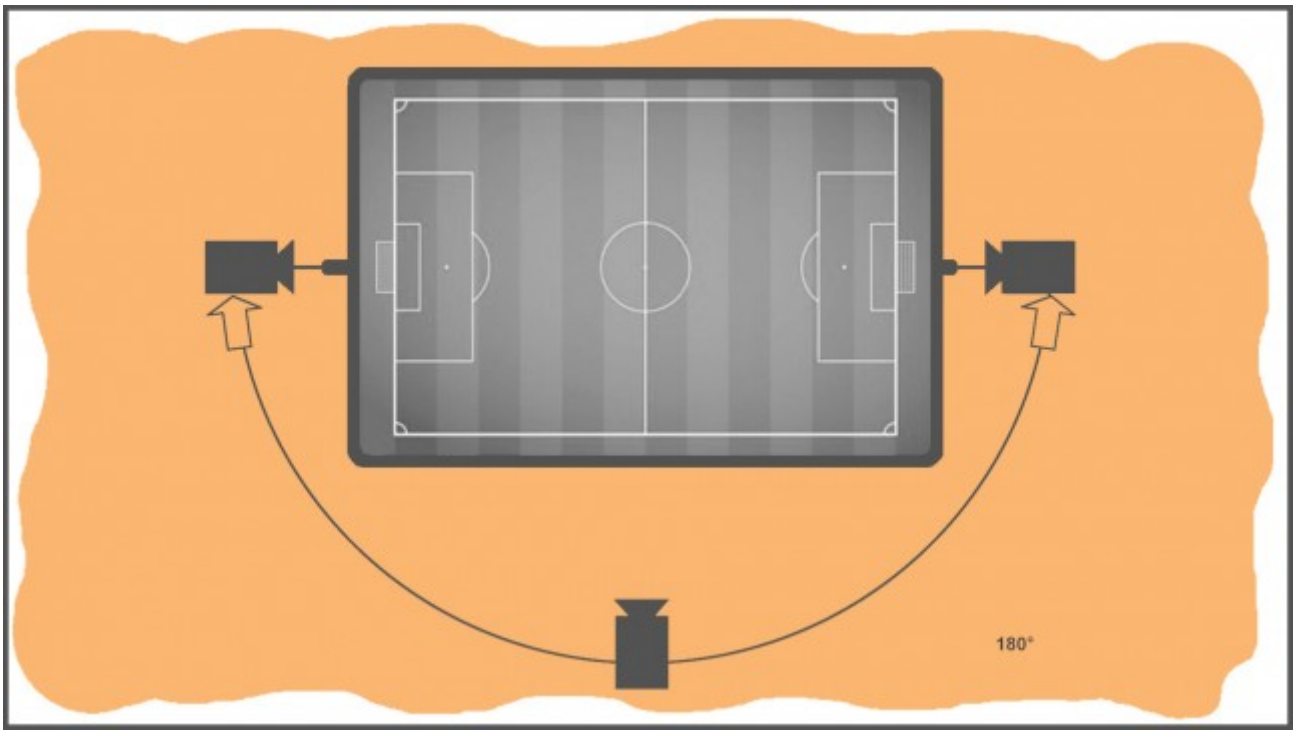
> *Birçok büyük bütçeli filmde dahi bu tür hataları bulabilirsiniz. Bazı dikkatli kişiler bu tür hatalarla internet ortamında dalga geçmektedirler.*

Hareket ekseni

Oyun alanını belirlemek için ve izleyicinin daha iyi algılaması için , çekiminizi sadece bir taraftan yapmalısınız. Bu da şu anlama gelir olay sadece 180 derece açı ile sadece bir taraftan izlenir.

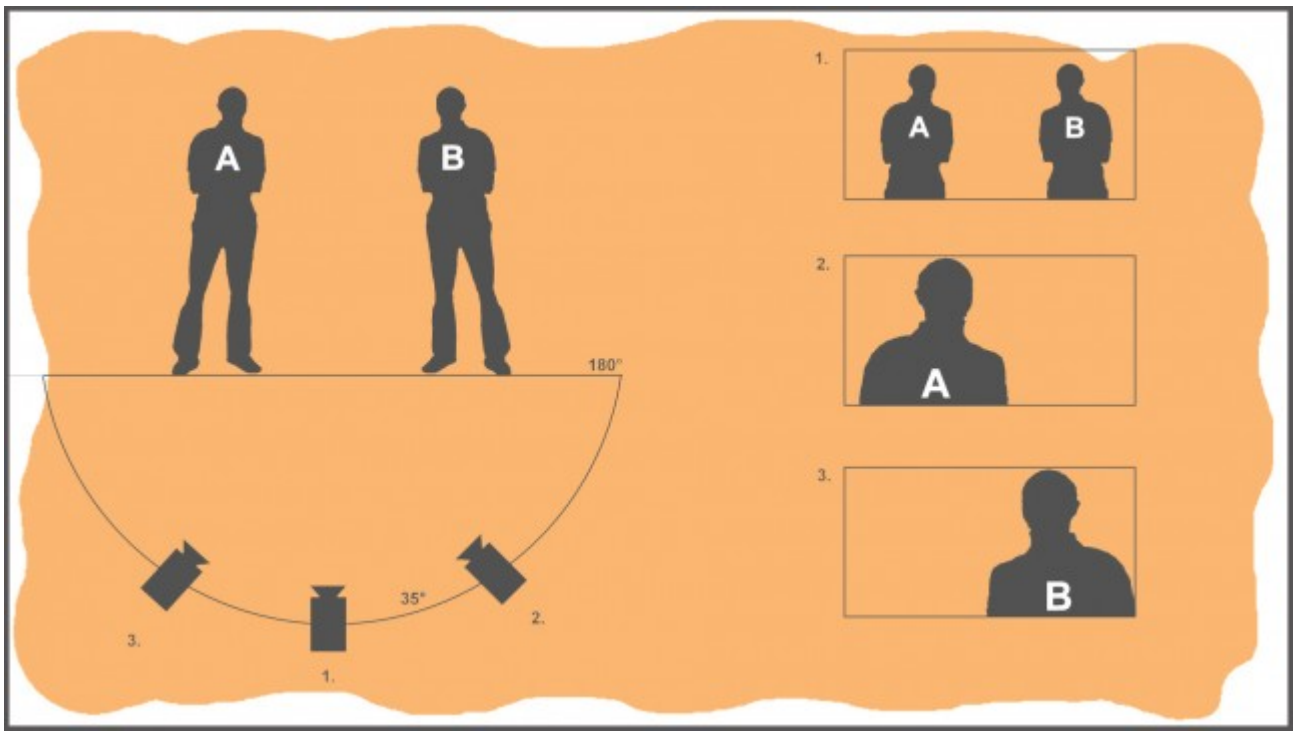
Bu kural filmlerde diyalog çekimlerinde de kullanılır, ayrıca merkeze yerleştirilen bir kamera ile de çekim yapılır. Burada kural kameralar arasında en az 35 derecelik açı olmasıdır.

Örnek 1 : Futbol maçları daima bir taraftan çekim yapılarak izlenir. Bir takım daima sağa diğeri sola koşar, bu sayede seyircinin de kafası karışmamış olur.



Kamera ekseni

Örnek 2 : ek kameralar ile diyalog çekimi



Bir diyaloğu çekmede kamera ekseni

Hareketleri kesme

Farklı iki sahneyi birleştirmek ve sürekli bir hareket elde etmek için hareketleri kesebilirsiniz. İlk sahnede kişi cep telefonunu alırken görünürken diğer sahnede cep telefonunu kulağına koyarken görünebilir. Tam ortadaki sahne kesilip atılabilir.

İki sahne arasındaki ortadaki bölüm izleyicinin gözünde yok olacaktır. Geçişler oldukça yumuşaktır ve izleyici bu geçişleri çok fark etmez ve rahatsız etmez.





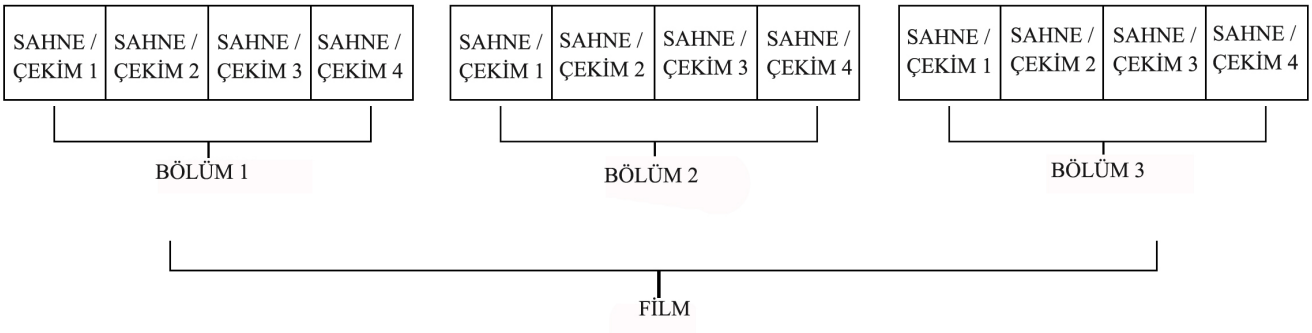
Hareketi kesme

Tüm ses kaynaklarını açıklama

İzleyici filmi izlerken farklı bir ses duyar ve kaynağını algılamazsa ne olduğunu anlamayabilir – mesela havlayan bir köpek sesinin duyulması. Bu yüzden ses kaynağının mutlaka görünür olması çok önemlidir.

Video : farklı karelerin birleşimi, görüş açısı ve hareketliliğin sürekliliği

Farklı bölümlerin birleştirilmesi



Film içerisinde farklı bölümleri birleştirme

Bir filme süreklilik hissi vermek için, ilk önce sitiline karar vermeliyiz. Bu kullanılan ışığa, renge, kameraya, fotoğraflara bağlı olarak değişiklik gösterir.

Sık yapılan hatalar

1. Çekimler çok uzun ve sıkıcı veya çok kısa ve anlaşılmaz olabilir.
2. Film çekim alanının yetersiz olması ve gerek düzenlemenin iyi yapılmaması. Sahne çekimlerinde dikkat edilmeden nesnelerin yerinin değişmesi veya yok olması.
3. Hareket halindeki nesnelerin aynı yöne ilerlemesi. İzleyicinin hareketleri tam olarak algılayamaması.

4. Çekimlerin belli bir hareket ekseninin dışından yapılması. Ancak sizin amacınız zaten bir kaos ortamı yaratmaksa bu bir hata değildir.
5. Filmin bölümlerinin ve sahnelerinin iyi bağlanamaması. Yerlerle ilgili bağlantıların kopuk olması.
6. Bir sahneyi anlatan yeterince farklı çekim yapılmaması, seyirciyi filme bağlayamamak. Veya tam tersi çok fazla çekim olması gereksiz birçok görüntü ve bilgi olması.

Alıştırmalar

1. Farklı karelerin kullanımı : bir kişiyi bir iş yaparken çekin, örneğin masada oturup kahve içerken. En az 5 farklı konumdan çekimler yapın. Çekim kurallarına sadık kalarak çekim yapınız.
2. Görüş alanı : İnsanların yüzlerini çekiniz, ve onların baktıkları yerleri çekiniz. İnsanların yüzleri çekiniz ve farklı yerleri kişinin görüş alanı olarak çekiniz uyum sağlayıp sağlamadığını kontrol ediniz. Niçin uyum sağlamadığı araştırın?
3. Film alanı ve zamanı : Bir film izleyin ve filmin çekim alanını ve zamanını nasıl yapıldığını iyice inceleyin. Çekimlerin nasıl bir araya getirildiğini inceleyin. Bazen filmi sessize alıp sadece görüntüyü izlemekte çok iyidir.
4. Film zamanı : İki tane kısa film hazırlayın bir kişinin bir yerden bir yere giderken videosu (mesela evden alışverişe giden birisi). İlk videoda sadece 15 saniye gösterin, diğerinde 2 dakika. Her iki videoda aynı yerde çekilmeli. Videonun uzunluğu ile kullanılan zaman ile kıyaslayınız.
5. Görüş açısı : Bir diyalog sahnesini yukarıda anlatıldığı üzere çekiniz.

İlgili bağlantılar

Bölümler : Basit kamera kullanımı / Film düzenleme

Metodoloji

Burada sadece video tasarımı için basit noktaları açıkladık ve fazla detaya yer vermedik. Bunun dışında bu bölümden alabileceğiniz birçok bilgi vardır.

Bu bölümle beraber öğrendiklerinizi pratiğe dökmeniz gerekmektedir. İlk olarak senaryo yazarak işe başlamalı ve çekimlere başlamalısınız. Bu bölümü ileride kendinizi geliştirdikten sonra geliştirebilirsiniz, örneğin deneyim kazandıktan sonra daha ileri düzey çalışmalar yapabilirsiniz.

Filmde ne göstereceğinize karar verin ve nasıl yapacağınızı belirleyin, yaratıcılığınızı kullanın. Kuralları kırabilirsiniz. Bir hikaye planı oluşturun ve daha sonra buradaki kurallara göre hikayeyi tekrar gözden geçirin.

İster tek başınıza ister bir grup ile çalışın ilgi alanınıza göre bir konu başlığı belirleyin. Bu şekilde daha motive olursunuz, çalışmalarınız daha başarılı olur tabi sonuçta çok daha iyi olur.

Terminoloji

Bölümler, sahne, geçişler, kesme, film alanı, bakış yönü, filmin süresi, geçmişe dönüş, geleceğe gidiş, hareket sürekliliği, hareket ekseni, hareketleri kesme