

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

II. CİLT YAPIM

PETER W. REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER

SİNEMA TEKNİĞİ > 7

es YAYINLARI

es YAYINLARI: 18

Sinema Tekniği Kitaplığı: 7

Kasım 2004
ISBN: Tk. 975- 8716-26-3
Cilt: 975- 8716-28-X

© Elsevier Limited
© Bu kitabın Türkçe çeviri hakları
es Yayınlarına aittir

Baskı: Dijital Baskı Tekniğiyle Es Yayınlarında Üretilmiştir
Kapak Tasarımı: Orhan Göktuğ Gündoğan
Kapak Baskısı: Ap Ofset
Cilt: Güven Mücellit

Osmanağa Mah. Osmancık Sok. No:7/4 Kadıköy / İstanbul
Tel: 0216 414 59 12 / 13

PETER W. REA
DAVID K. IRVING

Sinema ve Videoda KISA FİLM

II.Cilt

Yapım

Çeviren: Selçuk Taylaner

es

İÇİNDEKİLER

Yapım 7

Temel İlkeler 9

On Birinci Bölüm

Set İşlemleri 13

On İkinci Bölüm

Kamera 41

On Üçüncü Bölüm

Ses 127

On Dördüncü Bölüm

Sanat Bölümü 161

On Beşinci Bölüm

Oyuncular 175

YAPIM

Yapımcı olarak, yapımın başlangıç gününü belirlediniz. Yapım öncesinde bu tarih dakika dakika yaklaştı. İyi hazırlandıysanız, çekim evresi, bir üst vitese geçmek demektir. İyi hazırlanmadıysanız, sizi çekim tarihini ertelemeye zorlayacak sorunlarla karşılaşırsınız.

Yapımın başlangıcı, gemi inşaatının bitip, teknik ekip seçiminin tamamlanıp, kaptanın demir al komutunu verip teknenin burnunu enginlere çevirdiği andır. Beste yazılmış, orkestra toplanmış, şef bagetini kaldırmıştır. Yönetmen bu anda, yapımın yaratıcı akışını nasıl etkileyeceğini içgüdüsel olarak bilmektedir.

Yapım sürecine genellikle *çekim* de denir. Sinema endüstrisindekiler genelde çekim sözünü kullanır. Çekim sırasında geriye bakıp, saatler boyu yaptığınız hazırlık, planlama ve çekim programını geliştirmek, bu güzel mekanı bulmak ve oyuncu kadronuzla olumlu bir ilişki kurmak için harcadığınız zamana teşekkür edersiniz. Filmi hazırlamak için giriştiğiniz ağır çaba, senaryo, oyuncu kadrosu ve teknik ekibin verebileceği bütün olanakları kullanmak için yaratıcı kadroyu özgür bırakmıştır.

Çekim, yoğun bir deneysel evre olabilir. Birçok gün uzun saatler boyunca aynı insanlarla saf halinde çalışmak, güçlü kişiliklerin cesaret denemesidir. Çekim sırasında ilk önce

teknik ekip ve oyuncu kadrosunun seçiminin ne kadar önemli olduğunu anlarsınız. Daha ilk gün kimlere güvenip kimlere güvenemeyeceğinizi görürsünüz. Teknik ekipten veya oyuncu kadrosundan biriyle daha ilk gün bir sorun yaşadığınızda, ona kendini toparlama şansı vermekle yerine başkasını almak arasında seçim yapma durumunda kalırsınız.

Yapım öncesinde ve yapım sonrasında sorunları halletmek için bol zaman vardır. Çekim sırasında ise zaman daha değerlidir. Yapım birimi esnek olmalıdır ama çabuk kararlar vermeye de hazır olmalıdır. Bir sahnenin çekiminde uzlaşma kaçınılmaz olsa bile, nitelik ve bütünlükten taviz vermeye gerek yoktur.

Esnek olmanın en iyi yolu, herkesle iletişim akışını sürdürmektir. Eğer, herhangi bir günde ne gibi aksaklıklar olabileceğini yapım öncesinde öngördüyseniz, çekim sırasında gerçekleştiğinde bunlar kolaylıkla halledilebilir.

Bu seviyede bir iletişime varabilmek için, yapım işlemleri hakkında bilinmesi gereken her şeyi öğrenin. Kitabın bu bölümü sizi çekim sırasında ağır işçilikle yaratıcılık coşkusunun, kağıttaki sözcükleri projenizin bitmiş şekli olan perdedeki görüntü ve seslere çevirirken olanlarla tanıştırmak için yazıldı.

Bir film veya videonun oluşturulmasına bir miktar büyü ve şans da karışır. Projeyi, kendi sesi varmış gibi dinleyin. En iyi film ve videolar, kendilerini oluşturan parçaların toplamından daha büyüktürler.

TEMEL İLKELER

TEKNİK EKİPLE ARANIZDAKİ KUMANDA ZİNCİRİNİ KISALTIN. Kimin yetkili olduğunu herkesin bilmesini sağlayın. Sette herhangi bir sorun çıktığında, teknik ekibin her elemanı cevap bulmak için kime gideceğini bilmeli.

GEREKSİZ ENERJİ HARCAMASINI ENGELLEYİN. Aynı aksesuar için iki yapım yardımcısının birden koşuşturması hiç de verimli değildir.

İŞİ AKSATMAYIN. Nereye yöneldiğinize ve ne yaptığınıza yoğunlaşın. Oyuncu, teknik ekip veya mekandan kaynaklanan bir sorunun işi yavaşlatmasına izin vermeyin.

KÖTÜ HABERLERİ OYUNCULARA DUYURMAYIN. Oyuncular her zaman olumlu düşüncede olmalıdır. Sette bir gerilim varsa, siz sorunu çözene kadar oyuncuların gevşemesini sağlayın.

KABAHATİ BAŞKASINA YÜKLEMEYİN. Biri bir hata yaparsa, onu azarlamak için zaman ve enerji harcamayın; bu, üretim karşıtı bir şeydir. Enerjinizi, hatayı düzeltmeye yöneltin. Zaman zaman herkes hata yapar, profesyoneller bile.

HİÇ BİR ŞEYİ TAHMİN ETMEYİN. Oyuncular, teknik ekip, ulaşım, yemekler, mekanlar için bütün düzenlemeleri tekrar

tekrar kontrol edin.

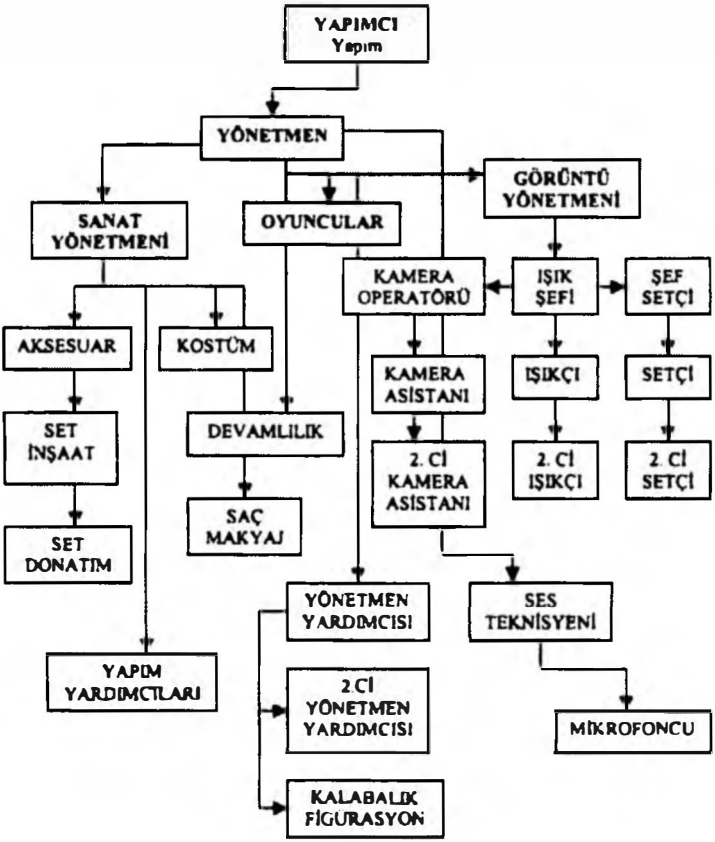
SORUMLULUĞU DAĞITIN. Taşıyabileceğinizden fazlasını yüklenmeyin. Kendinizi parçalara ayırmanız, sonuçta hiç bir şeyin doğru dürüst yapılmayacağı anlamına gelir.

OLAĞANDIŞI BİR ŞEYE AYRILAN ZAMANI BİR MİSLİNE ÇIKARIN. Dublörler, özel etkiler, ateş yakmalar, araba montürleri, hatta özel etki ışıklandırması bile düşündüğünüzden daha uzun sürer. "Acele et ve bekle" sözcükleri, filmciler için yaratılmıştır.

MURPHY KURALINI UNUTMAYIN. En kötüye hazır olun, ama en iyiyi kabul edin. Pabucun öbür tekinin de atılmasını beklemeyin, atılmayacaktır.

SAĞLIKLI OLUN. Hastalanırsanız, özellikle de dinlenme süresi tanınmayan çekimler sırasında, hiç bir işe yaramazsınız.

EĞLENMEYİ, HOŞ VAKİT GEÇİRMEYİ UNUTMAYIN.



Şekil 11.1 Yapım Akış Şeması

BÖLÜM ONBİR

SET İŞLEMLERİ

"Hiç merak etme" dediler bana. "Her şey yolunda. Harika bir setçidir, ne yapacağını bilir." Böylece oyuncular yerine geçti ve başladık, ses aktı, kamera aktı. Hareket dedim, çekimi yaptık, kes dedim. Her şey harikaydı. Birden yanımda telaşlı bir hareket hissettim. Dönüp baktığımda, Nagra'dan boşalan metrelerce ses bandının yerlere aktığını gördüm. Ne yapacağını bilir dedikleri ve yardım etmek için sete gelen adam, elleriyle yüzünü kapamıştı. Çabucak başlangıçtaki yönteme döndük ve ses teknisyeni sesleri kendisi kaydetmeye başladı.

Adam

YÖNETMEN

Denetler

SETİ HAREKETE GEÇİRMEK

Teknik ekibin hiyerarşisi, yönetmenin tepede olduğu bir piramittir. Yönetmenin hedefi, programlanan süre içinde senaryoyu çekmek ve öyküyü anlatabilmek için yeteri kadar planla montaja girmektir. Bunu başarabilmek, yönetmenin

düşüncelerini, onları gerçekleştirecek olan oyunculara ve teknik kadroya gerektiği gibi iletebilme yeteneğine bağlıdır. Güçlü bir yönetmen sette bir ton, tutum ve tempo yaratarak bütün takıma her türlü sorun ve zorluğu yenebilme gücü aşılar. Öte yandan, kendine güveni olmayan bir yönetmen, herkesin moralini düşürür ve tıkır tıkır çalışan yetenekli bir teknik ekibin normal temposunu yavaşlatır.

Sette, yönetmenin sözü kanundur. Yeteneği, zekası, enerjisi senaryoya ve elinin altındaki olanaklara yönelmiştir. Seçimlerini ve kararlarını çabucak belirleyebilir çünkü senaryoyu kafasında çözmek ve yorumlamak için saatlerini, günlerini vermiştir. Bir yönetmen çoğu zaman içgüdüsüyle davranıyor gibi gözükür. Kararları doğru veya yanlış olabilir, ama onun kararlarıdır. İstediği kişiye danışmakta ve bir sahne için yaptığı planı istediği zaman değiştirebilmekte özgürdür. Sonuçta, öykünün hayali onun kafasındadır. Bu hayali oyunculara ve teknik ekibe hareketleri ve sözleriyle kısaca ve başarıyla iletmek, yönetmenin işidir.

TİPİK BİR GÜN

Tipik bir çekim gününde şunlar olur.

OYUNCULAR VE TEKNİK EKİP SETE GELİR. Yönetmen çoğu zaman oyuncu ve teknik ekipten önce gelir sete. Sette dolanmak, mekanı hissetmek için iyi bir yöntemdir. Setin tam donanımlı halini ilk kez görüyor olabilirsiniz.

İş davetiyesinde belirtilmiş olan çağrı saati, oyunculara ve teknik ekibe sete ne zaman geleceklerini belirtir. Bölümlerden birinin fazladan zamana ihtiyacı olursa, onların sete çağrı saati farklı olabilir. Örneğin, bir oyuncuya ağır bir mak-

yaj yapılması gerekiyorsa, mekan sorumlusu, makyajcı ve oyuncu, ötekilerden daha önce sete çağrılır. Bu düzenlemeyi yönetmen yardımcısı yapar. Çağrı saatleri öyle ayarlanmalıdır ki, oyuncunun makyajı bittiğinde teknik ekip de gelmiş olmalı ve provaya başlamak için oyuncu bekletilmemelidir.

KAMERA İÇİN PROVA YAPILIR. Oyuncular sete gelir gelmez yönetmenin, görüntü yönetmeni, ışık şefi ve birinci yönetmen yardımcısı için çekimi planlanan ilk sahnenin kaba bir provasını yaptırması adettendir. Bundan sonra yönetmen ve görüntü yönetmeni, o gün çekilecek planlar için resimli taslaklar veya kuşbakışı planları temel alarak ve provadan edindikleri bilgilerden yararlanarak bir program yaparlar.

Çekim planını görüşen yönetmen ve görüntü yönetmeni, ilk çekimin düzenlenmesini ve kameranın nereye yerleştirileceğini kararlaştırırlar. Provayı temel alan yönetmen, sahneyi ilk düşündüğünden farklı şekilde çekmeye karar verebilir. Tamamlanmış seti veya donatılmış mekanı görmek, çevreyi ve karakteri farklı şekilde göstermek için ona ilham vermiş olabilir. Bu dakikalar, değişikliklere karar vermek zamanıdır.

> Büfe sahnesini, kuşbakışı alan planı üzerinde işaretledim – kamera şurada olacak, o buradan gelecek filan. Merkez İstasyondakileri de resimli taslaklarla. Ama kamerayı yerine koymanız gerek, kameradan bakmanız gerek, görmeniz gerek.
>
> *Adam*

OYUNCULAR VE KAMERA İÇİN ZEMİNE İŞARETLER KONUR. Oyuncuların veya kameranın hareketleri karmaşıksa, şef setçi oyuncuların ve kameranın duracağı yerleri yapışkan bantlarla işaretler. Şaryo gibi her türlü kamera hareketinin yumuşak yapılıp yapılmadığı kontrol edilir.

NETLİK İŞARETLERİ ALINIR. Kamera asistanı oyuncuların hareketlerine göre netlik ayarlarını düzeltir. Kamera veya oyuncunun her hareket edişinde, objektifin üzerindeki netlik halkasında işaretli uzaklıklara göre netlik ayarı düzeltilir.

SET IŞIKLANDIRILIR. Görüntü yönetmenin talimatıyla ışık şefi lambaları yerleştirir, setçiler de kamerayı kurar. Lambalar yerleştirilip, yakılıp yönlendirildikçe, görüntü yönetmeni elindeki ışıkölçeriyle dolaşarak her lambanın ışık değerini ölçer. Işıkların düzenlenmesi bitince, bir prova dublörü, oyuncunun duracağı yerlerde durur, kamera ekibi de oyuncuya gelecek ışığın etkinliğini, kullanılacak objektifi, netlik ayarlarını kontrol eder. Bu teknik provalar sırasında ışık şefi de ışık malzemesinin çerçeveye girmemesine dikkat eder ve lambalardan kamera objektifine gelen ışıkları bir *tekkapakla* keser.

Kamera takımının seti, yönetmeni tatmin edecek şekilde ışıklandırmak için harcadığı süre, günlük programı tuttura-bilmek açısından önemlidir. Yönetmenin bir günde kaç sahne veya plan çekeceğinin tahmini, görüntü yönetmeninin her mekanı ne sürede hazır edebileceği tahminini temel alır. Görüntü yönetmeni bu tahminini, mekanları gezdiği ve son kontrolu yaptığı sırada belirler. Görüntü yönetmeninin programını sürekli kontrol etmek, yönetmen yardımcısının görevidir. Işık ekibi tahmin edilen hazırlanma süresinin gerisine düşecek gibi görünüyorsa, çekim listesinde düzeltmeler yapmak gerekebilir.

PROVA. Set hazırlanırken yönetmen sahneyi biraz daha prova etmek isteyebilir. O zaman oyuncuları alıp setin dışında bir yerde çalışırlar.

AKTÖRLER MAKYAJ YAPIP GİYİNİRLER. Bundan sonra sıra oyuncuların makyajının yapılmasına ve kostümlerini giymelerine gelir.

OYUNCULAR VE KAMERA İÇİN SON PROVA. Teknik hazırlıklar tamamlandıktan sonra kostümlü prova için oyuncular sete çağrılır.

OYUNCULAR VE KAMERA İÇİN DÜZELTMELER YAPILIR. Kostümlü provada görülen aksaklıklar düzeltilir.

SAHNE ÇEKİLİR. Her şeyin hazır olduğuna karar veren yönetmen, sahneyi çeker. Sahnenin değişik açılardan veya değişik objektiflerle çekilen her bölümüne *plan* denir. Bir plan birden çok kez çekilirse, bunlara *çekim* denir. Bir planın çekimleri yönetmen tatmin olana kadar tekrarlanır. Planlar arasında görüntü yönetmeni çekim alanına girerek ışıkların ayarlarını kontrol eder.

Yönetmen herhangi bir nedenden dolayı bir çekimin tekrarlanmasını isteyebilir: Yönetmen veya oyuncu oyunda bir şeyin değiştirilmesini ister, kamera veya ışıkta teknik bir sorun çıkar. bir oyuncu lafını geveler veya yanlış söyler, bir oyuncu netlik işaretini şaşırır, mikrofon çerçeveye girer, mikrofonun gölgesi görüntüye girer, çekim sırasında bir ampul patlar veya bir uçak ya da büyük bir gürültü sesi bozar.

Yönetmen ilk çekimden memnun olsa bile, her planı en az iki kere çekmek akıllıca bir iş olur: çekimlerden birinin başına bir şey gelirse, elde yedeği bulunur. Montaj odasında karşılaşılacak öngörülemeyen aksilikleri çözmek için yedek bir çekimin bulunması çok işe yarar.

Bir uyarı: Eksik planlar kaldıysa ekip o mekana tekrar girer diye düşünmeyin. Hazır mekana girmişken hepsini tamamlayın.

YENİ DÜZENLEME VEYA SEKANS İÇİN KAMERA YER DEĞİŞTİRİR. Bir kamera açısından çekilecek bütün planların başarıyla çekildiğine karar veren yönetmen, kameranın ikinci konuma yerleştirilmesini ister. Böylece senaryo için çizdiği yolda ilerlemeye başlar.

KAMERA HAREKETLERİ

Bir çekim oyunculardan veya teknik ekipten kaynaklanan bir hata yüzünden yarıda kesilirse, devamlılık yazmanı bu çekimi hatalı diye işaretler. On çekimden sekizi bu şekilde yarım kalabilir.

Küçük bir pan veya tilt (yatay veya dikey çevrinme) bile olsa, kamera hareketi istediğiniz her seferde, kamera ve oyuncularla prova yapmak için zaman gerekir. Kamera takımının her elemanının doğru yapması gereken özel görevi vardır. Uzun bir şaryo, vinç veya stedikam planında görüntü yönetmeni, oyuncuların ve kameranın dolaştığı alanın tamamını ışıklandırmak zorundadır ve hareketin her adımında netliğin doğru ayarlandığından emin olmalıdır. Bu tür hareketli planlarda arabayı itenin veya stedikam operatörünün her çekimde aynı hareketleri aynı hassasiyetle tekrarlamaları gerekir. Böylece hatalı çekim sayısı azalır.

Kameranın hareket etmediği durağan planların düzenlenmesi daha kolaydır, çekimi de şaryo ve stedikam planlarından daha az risklidir. Ayrıca, daha az prova zamanı gerektirirler.

Öğrenciler: Kamera hareketleri yapmayı deneyin, ama istediğiniz sonucu almanızı engelleyecek çok fazla teknik sorun çıkması ihtimaline karşı ikinci bir seçeneği de düşünün. Zaman sınırının sonuna kadar dayanmadan hareket denemesinden vazgeçmeyin. Yapmak istediğiniz şaryo planı çok uzun sürüyorsa, sahneyi ikiye bölerek durağan iki plan çekin (klasik yöntem). Amaç, elinizde montajlanacak birşeylerle montaj odasına girmektir.

VİDEO KONTROL

Pek çok yönetmen video kontrol düzeneğini kullanır. Optik bir düzenek, film kamerasının vizöründeki görüntüyü bir video kameraya yansıtarak objektifin önünde olanları bir monitörden izleme olanağını yaratır. Video kameranın verdiği görüntü banda kaydedilebilir, böylece çekimden hemen sonra sahneyi izlemek mümkün olur. Böylece çerçeve ve oyun denetlenebilir, hatta film yıkanmadan montaj denemesi bile yapılabilir. Karmaşık kamera hareketlerinin yapıldığı sahnelerde devamlılığın kontrolu için çok yararlıdır. Stedikam veya araba planları gibi kameramanın vizörden bakamadığı planlarda da hayati önem taşır.

Video kontrol, yönetmenin de kamera önüne geçtiği planlarda çok yardımcı olur. Rol oynarken tarafsız olabilmek çok zordur. Çekimden sonra yönetmen kendi oyununu monitörden izleyerek tekrar çekip çekmemeye karar verir.

Bu düzenek olası sorunlar da getirebilir. Yönetmenin ve başkalarının her çekimi izlemesi, yapımın temposunu düşürebilir. Video görüntünün kalitesi çok düşüktür ve filmdeki görüntünün kalitesi hakkında yanlış fikir edinilmesine yol açabilir. Ayrıca, kameradaki gerçek filmi izlemediğiniz için

filmde çizik olup olmadığını, hatta filmin bitip bitmediğini bilemezsiniz.

Son olarak da, monitöre bakan herkes az sonra eleştirmen olup çıkar. Daha önce de dediğimiz gibi, çekimler sırasında tek izleyici, yönetmen olmalıdır.

KLAKET

Filmde görüntüyle sesi eşlemek için klaket şarttır. Klakete şakşak da denir. Montaj işlemleri için gerekli bilgiler klakete yazılır (Resim 11.1). Bunlar filmin, yönetmenin, görüntü yönetmeninin adları, sahne, plan ve çekim sayıları, ses çekim sayısı, film ve ses bandı bobin numaraları olabilir. Klakete eklenen küçük bir gri kart da, iş kopyasının veya video kopyanın renk düzeltmesi için kullanılır.



RESİM 11.1: Klakette montajcıya gereken bilgiler vardır.

Ses ve iş kopyası montaj odasına geldiğinde, montaj asistanı ses bandındaki klaket sesini görüntüdeki kareyle eşler. Buna senkron yapmak denir. Böylece o çekimdeki bütün sesler, görüntüleriyle eşleşmiş olur. Montajcının klaket görüntüsündeki bilgileri okuyabilmesi gerekir; böylece devamlılık yazmanının tuttuğu notları da izleyerek montaj için gerekli bilgileri edinir.

KLAKET NASIL VERİLİR

Sette yönetmen yardımcısı klaket verilmesini istediğinde, kamera asistanı klaketi, şakşağı yukarı doğru açık şekilde, kamera objektifinin önünde tutar. Yönetmen yardımcısı ses teknisyeninin kayda girmesi için "Ses kayıt" diye bağırır. Ses teknisyeni teybini çalıştırır ve bandın hızı normal akış devrini bulduğunda, "Akıyor" diye bağırır. O zaman yönetmen yardımcısı "Kamera" diye bağırır ve kamera operatörü kamerayı çalıştırır. Kameranın hızı 24 kare/saniyeyi bulduğu zaman, o da "Akıyor" diye bağırır.

Bu işaret duyulduğunda kamera asistanı veya klaketi her kim tutuyorsa, yüksek sesle klaketin üstündeki bilgileri okur: "Sahne 49 Adana, çekim 2." (Sahne 49 Adana, sahne 49 A demektir, A harfi herhangi bir yanlış anlaşılma olmaması için Adana olarak söylenir. B, C, D, vb. harfler için de iyi bilinen isimler kullanılır.) Kamera asistanı klaketteki bütün bilgileri yüksek sesle okuduktan sonra, yukarda duran çubuğu sertçe aşağı indirerek kuru bir "çat" sesinin çıkmasını sağlar (Resim 11.2). Sonra koşarak kameranın arkasına geçer, çömelir ve çekim bitene kadar sessizce bekler.



Resim 11.2 Yönetmen yardımcısı David Hamlin, *Truman*'ın setinde bir çekimin başında klaket verirken.

Klaketi çekerken amaç, üstündeki bütün yazıların montaj odasında okunabilmesidir. Üzerine yeterince ışık gelmeli, sallamadan tutulmalı ve yazıların okunabileceği kadar yakından çekilmelidir. Klaket kameraya uzak bir noktada tutuluyorsa, kamera operatörü yazıları okumak için zumla yaklaşmalı, şakşak sesinden sonra geriye zum yaparak çekim çerçevesine gelmelidir.

Klaketi veren kişi oyunculara saygılı olmalı ve klaketi onların yüzünün önünde tutmamalıdır. Gerekirse, klaketi çekim sonunda verin. Eğer kamera kaçıracak olursa, klaket tekrar verilmeli ve montajcıyı uyarmak için "Tekrar" diye bağırmalıdır.

Öğrenciler: Elinizdeki negatif stoğu azsa, şöyle bir yöntem uygulayın: ses akmaya başlasın, klaketin üstündeki bilgileri okuyun, sonra kamerayı çalıştırın. Kamera hızına eriştiğinde görüntü yönetmeni "Ver" diye bağırır, siz de klaketi şaklatırsınız. Böylece bilgileri okumak için geçen sürede film harcanmamış olur. Her çekimde böyle yaparsanız, sonunda önemli miktarda negatif tasarruf etmiş olursunuz.

BECERİKLİ KLAKETLER

Montajı videoda yapacak olan filmciler için *zaman kodu (timecode)* gerçekten yararlı bir araçtır. Hem eşlemeyi otomatik hale getirir, hem de zaman kodu numarasını girdiğinizde, istediğiniz çekimin sesini hemen bulursunuz. Bunu, *becerikli klaket* denilen zaman kodlu bir klaketle sağlarsınız. Bu yöntemde bir zaman kodu üreteci hem ses kaydediciye hem de becerikli klakete kod üretir. Bu klaketin klasiklerden tek farkı, üstünde zaman kodunu gösteren elektronik bir gösterge olmasıdır. Göstergede akan sayılar şakşak klakete değdiği anda birkaç kare süresince sabit kalır, sonra yine akmaya başlar. Ses eşlemeli her kamera bu sistemde kullanılabilir. Film yıkandıktan sonra ses eşlemesi ya videoya aktarılırken, ya da daha sonra yapılır. Klaketi gösteren kare ekranda dondurulur. Göstergedeki zaman kodu sayıları okunarak bilgisayara girilir. Sistem, ses bandındaki aynı zaman kodu sayılarını bulur ve görüntü ile ses eşleşmiş olur.

Film malzemesiyle zaman kodu (timecode) kullanacağınız zaman, kamera ve ses kayıtçı için çeşitli kare/saniye, hız ve zaman kodu ayarları seçenekleriyle karşılaşırsınız. Çekime başlamadan önce laboratuarla veya videoya aktarmanızı yapacak yerle temasa geçip onların tercihlerini öğrenin. Ya-

pım başlamadan önce bir deneme çekimi yaparak sistemin çalışmasını kontrol etmek akıllıca bir iş olur.

KAMERA İÇİ KLAKET

Daha gelişmiş bir sistem, kameranın içindeki zaman kodu kayıt düzeneğini kullanır. Zaman kodu, çekim sırasında filmin kenarına kaydedilir. Bu sistemde kamera ve ses kayıt araçları aynı anda aynı zaman kodunu kendi malzemelerine kaydederler. Yapım sonrasında, gerekli düzenekle donatılmış bir telesine, filmdeki zaman kodunu okuyarak otomatik olarak sesteki kodla eşler. Otomatik eşleme daha sonra montaj aygıtında da yapılabilir.

ZORUNLU HALLERDE

Bir klaketiniz yoksa, gene de açıkça görülen ve duyulan yöntemler kullanmalısınız. Parmaklarınızla çekim sayısını işaret edip sonra ellerinizi birbirine vurarak "şak" sesi çıkartabilirsiniz. Bir başka yöntem de "mikrofon klaketi"dir. Mikrofonu objektifin önünde tutun ve parmağınızla ona vurun. Vuruş sayısı, çekim sayısıdır. Her vuruş net bir "pat" sesi çıkartır ki, ses bandındaki bu sesler, eşlemede montajcıya yardımcı olur.

> Nagrayı çalıştırıyordum, planı başlatıp klaketi veriyordum, sonra yerime geçip röportaja başlıyordum. Belgesel çalışırken mekanlarda izleme çekimlerinde yanımızda üçüncü kişi olmadığından, genellikle mikrofon klaketi kullanırız.
>
> *Jan*

ÇEKİM SONU KLAKETİ

Klaketi planın başında vermek zorsa veya uygunsuzsa, çekimin sonunda verilir. Örneğin, kamera önce çok yakın bir ayrıntı görüp oradan açılarak genişlediği bir planda klaketi başta vermek çok zordur. Bu durumda çekim klaket alınmadan yapılır, yönetmen "Kes!" dediğinde kamera ve ses kaydı durdurulmaz ve çekimin sonunda klaket kaydedilir. Oyuncuları rahatsız etmemek için duygusal sahnelerin çekiminde de klaket çekimin sonunda verilir. Sonda verilen klaket baş aşağı tutulur ve klaketi veren, bilgileri okuduktan sonra "Klaket sonda" diye ekler. Devamlılık yazmanı da klaketin sonda verildiğini not eder.

VİDEODA KLAKET

Videoda klaket, yalnızca çekimleri belirlemek için kullanılır (Ses ayrı bir ses bandına kaydediliyorsa, o zaman bütün işlemler filmdeki gibi yapılır). Videoda ses ve görüntü aynı banda kaydedildiğinden, şakşak sesi yapmaya gerek yoktur. Bütün çekimleri bir deftere not edin ki, neleri çektiğinizi bilesiniz.

HAREKET! KES!

Klaket şakladıktan sonra, her şeyin hazır olduğuna karar veren yönetmen "Hareket!" diye seslenir. Sahne oynanmaya başlanır ve yönetmen yeterli gördüğü yerde "Kes!" der. Yönetmen, en iyi çekimi kaydettiğine inanana kadar ve zaman izin verdiğince, çekimleri tekrarlar. Oyuncular ve teknik ekip her çekimden sonra seti ilk baştaki haline getirir. Saç, makyaj ve devamlılık her çekimden sonra kontrol edilir.

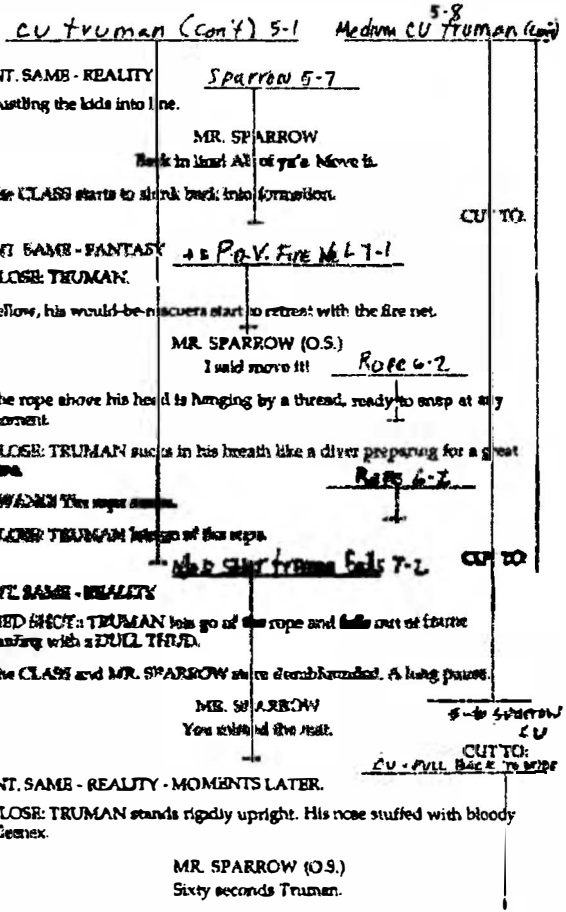
DEVAMLILIK YAZMANI

Devamlılık yazmanı her çekimde klakete ne yazılacağını söyler, her sahnenin içindeki ve sahneden sahneye olan bağlantıların devamlılığını sağlar, kendi senaryo kopyasında her çekim hakkında notlar alır. Çekimler hakkında notlar tutmanın dışında temel görevi, montaj odasına giden malzemenin bir aksama olmadan birbirine montajlanabilmesini sağlamaktır. Bir plandan öbürüne geçen hareket bağlantılarının doğru olmasını sağlamak onun sorumluluğundadır. Örneğin bir oyuncu iskemleye yaklaşıyor, oturuyor ve bacak bacak üstüne atıyor. Sağ bacağı mı üstte, sol bacağı mı? Aynı sahne değişik bir açıdan çekildiğinde, seyircinin kafasının karışmaması için oyuncu hareketi aynı şekilde tekrarlamalıdır.

Devamlılık yazmanının araç-gereci arasında devamlılığı belgelemek için bir polaroid fotoğraf makinesi ve"Başla-Kes" arasında çekimin süresini ölçmek için bir kronometre bulunur.

Devamlılık yazmanı senaryosuna şekil 11.3 deki gibi notlar yazar ve çizgilerle işaretler koyar. Notlar şunları içerir:

- Çekimde olanların kısa bir tarifi
- Sahnenin hangi anında hangi oyuncunun ne yaptığı
- Her çekimin uzunluğu (kronometre ile ölçülerek)
- Kullanılan objektif
- Yönetmenin yorumları
- Görüntü yönetmeninin yorumları



Şekil 11.3: İşaretlenmiş bir senaryo sayfası.

Bir sahnenin çekimi bittikten sonra devamlılık yazmanı notlarını "çizgili senaryoya" veya "devamlılık senaryosuna" aktarır. Çekim senaryosunun bu kopyasında dikine çizilen çizgiler, sahnenin hangi bölümünün hangi açıdan ve hangi planda çekildiğini belirtir. Yapımın sonunda bir sahnenin üstü çizilmemişse, büyük olasılıkla o sahne çekilmemiştir. Nelerin çekildiğinin ayrıntılı kesin listesi montajcı için çok önemlidir. Montaj odasında çalışmaya başlandığında, montaj yardımcısı ilk olarak çizgili senaryoya bakarak nelerin kullanılacağını belirler. Böylece bütün çekimleri montaj masasında veya monitörde izleyerek zaman kaybedilmez.

Küçük bir teknik ekiple çalışırken devamlılık yazmanının görevleri bütün takımın üzerine vazife olur. Yönetmen, oyuncu, görüntü yönetmeni veya çekimi izlemiş herhangi biri, devamlılık hatalarını farkedebilir. Ama çekimin hararet içinde bazı devamlılık ayrıntıları gözden kaçabilir. Bunun temel nedeni, senaryoların hemen her zaman karışık sırayla çekilmesidir. Yönetmenin üstündeki baskı genellikle öylesine büyüktür ki, günün programını tamamlamak için boğuşurken, montajda neyin neye uyup uymayacağını pek umursamaz. Bu bütün yönetmenlerin başına gelir, ama tecrübe artıp yönetmen olgunlaştıkça, devamlılık yazmanının ne büyük bir yardımcı olduğunu, montajda karşılaşılacak çekim problemlerini hallederek nasıl zaman kazandırdığını, çok pahalıya malolacak ikinci çekimleri nasıl önlediğini daha iyi görecektir.

Bir yönetmen çekim safhasının öbür ucundan çıkıp da montaja oturduğunda, sette önemsenmemiş sorunların yarattığı aksaklıkların düzeltilmesinin ne kadar zor olduğunu görür. Devamlılık yazmanının varlığına rağmen montaj sorunları yaşanabilir. Bu yüzden yönetmenlere her sahnede hep ara planlar, izleme planları, tepki planları, ayrıntı plan-

lan, bağlama planları çekmeleri tavsiye edilir. Bu küçük planlar, bir uymazlık veya devamlılık sorunu çıktığında araya konularak sorun halledilir.

Bir oyuncu genel planda bir iskemleye oturur, sağ eliyle bir bardak su alır ve sol bacağını sağ bacağının üstüne atar. Günün ilerlemiş saatlerinde bu sahnenin yakın planı çekilirken oyuncu bu sefer bardağı sol eliyle alıp sağ bacağını sol bacağının üstüne atar. Genel plandan yakın plana geçerken bacakların değişik durumları bir zıplama yaratır ve seyircinin dikkatini çekerek onu öykünün akışından koparır. Böyle bir devamlılık hatasını seyirci genellikle farketmez. Ama yönetmenin elinde oyuncunun bardağa uzanıp alarak onu çerçevenin dışına çıkardığı bir ayrıntı planı bulunuyorsa, aksayan bağlantı yerine bu ara planı koyarak devamlılık zıplamasının daha az dikkat çekici olmasını sağlayabilir.

Film veya video gösterisinin herhangi bir noktasında seyirci kendi kendine "Bardağı sağ elle mi almıştı, yoksa sol elle mi?" diyorsa, o an için ve muhtemelen filmin sonuna kadar seyirciyi elden kaçırdınız demektir. Yönetmen öyküyü öyle dinamik hale getirmelidir ki, devamlılık hataları, seyirciyle perde arasındaki bağlantıyı hiç bir zaman koparamasın. Montajcılar "Eşsiz bir film yarattık" dediklerinde, işte bunu kastederler.

Devamlılık hatalarının kabul edilebileceği durumlar vardır. Bazen oyun, tempo ve/veya duygusal vuruşu öne çıkaracak şekilde montajlamak, devamlılık hatasını düzeltmeye çalışmaktan önemlidir. Yönetmenle montajcı montaj odasında başbaşa verip devamlılık hatasının ciddiyetini konuşurlar. Bir devamlılık yazmanı çekimlerde uyumu sağlamak için yönetmen, görüntü yönetmeni ve oyuncuyla birlikte çalışırsa, montaj odasındaki işler boğuşma olmaktan çıkar.

Devamlılık yazmanı bulundurmak bir lüks gibi görülebilir,

ama sette büyük bir dikkat ve gözlem gerektiren görevlerinin dışında, yönetmen ve görüntü yönetmenine yardımcı olabileceği bir nokta daha vardır. Çekim gününün başında, kamera ve ışıklar için provayı yaptıktan sonra yönetmen, görüntü yönetmeni ve devamlılık yazmanıyla o gün çekilecek sahnelerin planları hakkında konuşur. Devamlılık yazmanı not tutup öneriler getirmenin ötesinde, planların çekim düzenine katılarak devamlılığa olduğu kadar, montaj stiline ve programına da etki eder.

Yönetmenin her çekimin başında "Buraya nereden bağlanıyoruz?" ve her çekimden sonra "Buradan nereye kesiyoruz?" diye sorduğu kişi, devamlılık yazmanıdır.

Montajda kolaylık sağlamak için devamlılık yazmanının dikkat etmesi gereken birkaç nokta:

HAREKETİ ÜSTÜSTE BİNDİR. Bir oyuncu yürüyüp bir iskemleye oturacaksa, hareketi üstüste bindir. Bunun anlamı şudur: Oyuncu genel planda yürüyüp iskemleye oturuyor. Ardından çekilen daha yakın planda oyuncu, çekim içinde gelip oturmalıdır, yani çekime başlandığında iskemle boştur, oyuncu çerçeveye girer ve oturur. Sahne bu şekilde çekildiği zaman, montajda geçişler çok yumuşak olur.

ÇIK VE ÇERÇEVEYİ BOŞ BIRAK. Bir oyuncu veya hareket çerçeveden çıkıyorsa, boş çerçeveyi çekmeye birkaç saniye devam et. Boş sahne görüntüsü montajcıya seçenekler sağlar.

ARA PLANLAR DAHA ALÇAK VE YAVAŞ OLMALI. Masadaki bir bardağı almak gibi bir ara plan çekerken kameranın seviyesini biraz alçak tutun ve oyuncuya hareketini yavaş yapmasını söyleyin. Geniş planda hareket daha uzun sürüyormuş gibi görünür. Yakın planda çok dar bir alan görüldüğünden, normal hızdaki bir hareket çok hızlı gibi algılanır.

Alçak açı ve yakın planda hareketi yavaşlattığınız zaman, geniş planla bağlantı daha doğal görünür. Hareketi üstüste bindirmek için el çerçeveye dışardan girer ve bardağı alıp çerçeveden çıktıktan birkaç saniye sonra yönetmen "Kes!" der.

KARŞI AÇILARDA ÇERÇEVEYİ DENGELE. Açı-karşı açı, omuz üstü, tepki veya görüş açısı planlarını çekerken, çerçeve boyutunun ve kompozisyonun aynı olmasına dikkat edin.

SON NOT. Video çekerken veya film çekiminde video kontrol kullanırken devamlılık kontrolu için bantları izlemek zaman harcatır ama bir kolaylıktır. Gene de devamlılık yazmanı, nelerin çekildiğinin kesin kayıtlarını sağlayacak kişidir.

YAPIMCI

Örgütler

Yapımcının sorumluluğu, çekimin başından itibaren herkesin neyi nerede ne zaman yapacağını bilmesini sağlamaktır. Bunun için şunlar gerekir:

- Sarih bir emir-komuta zinciri.
- Gerçekçi bir bütçe.
- Her günün ayrıntılı programı.
- Yönetmenin görsel planını gerçekleştirmek için yeterli bir teknik ekip.
- Mekanların temini.
- İş davetiyeleri.
- Günlük beslenme planı.
- Ulaşım programı.

Aynı zamanda teknik ekipte yönetmen yardımcılığı görevini de üstlenmemişse, yapımcıya sette yer yoktur. Yapımdan yönetmen sorumludur ve yapım ekibinin belirlenip onaylanmış programa göre çalışmasını da yönetmen yardımcısı sağlar. Böylece yapımcı, herhangi bir çekim sırasında kaçınılmaz olarak doğacak sorunlarla uğraşmak için serbest kalır (Murphy kuralı film yapım işlemlerinin her türü için geçerlidir). Yapımcı set işlemlerine ancak aşağıdaki gibi özel durumlarda müdahale eder:

- Yapım ekibi programı sarkıtmaya başlar.
- Sette ancak yapımcının çözebileceği bir sorun çıkmıştır.
- Yönetmen ile görüntü yönetmeni arasındaki gerginliği çözmesi gerektiğinde.
- Bir oyuncunun ikna edilmesi gerektiğinde.

Yapım sırasında yapımcı günlük bütçeyi ve çekilmiş olan malzemeyi denetler. Bunun için yapımda her tür olasılığı öngörmesi gerekir. Çekim sırasında yapımcı şunları yapar:

- Günlük harcama akışını denetler.
- Mekan anlaşmalarını, ulaşım ve beslenme programlarını yapar.
- Program değişikliklerini yapar.
- Günlük yapım raporu düzenler.

AKLINIZDA OLSUN

Her çekimin kendine özgü zorlukları ve engelleri vardır. Orataya çıktıklarında, yapımcı bunları aşmaya hazırlıklı olmalıdır. Aşağıdaki örnekler, acemi sinemacıların yapımcının öncelikli yetkilerini anlayabilmesine yardımcı olacaktır.

MORALİ YÜKSEK TUTUN

Yapımcı olarak siz, neşelendirme ve destekleme liderisiniz. Her zaman olumlu olmalısınız ve en zor durumlarda bile şaşkınlığa düşmemelisiniz. Düşünceniz ve duygularınız ne olursa olsun, yüzünüzde hep mutlu bir ifade olmalı.

YÖNETMENİ VE YARATICI TAKIMI DESTEKLEYİN.

Rahat bir çalışma ortamı sağlayarak ve iyi yemekler yedirerek yönetmen ve takımını destekleyin. Yapım stresli ve fizik olarak tüketici bir iştir. Ekip iyi çalışıyorsa, memnunluğunuzu belli edin. Projenizin başarısı onların omuzu üstünde yükselir. Ekip elemanlarına iyi davranırsanız, onlar da sizin için canla başla çalışırlar.

BÜTÇEYİ KOLLAYIN

Yönetmenin ne yapabileceğini bütçe belirler. Yapımın bütçeye uygun mu, üstünde mi, altında mı olduğunu günü gününe takip etmelisiniz. Bunun için bütün harcamaların bütçesini denetlemeli, günlük harcama akışını yani yiyeceğe, gereçlere ve tüketim malzemesine verilen paranın hesabını kontrol etmelisiniz. Her tür harcamanın ayrıntılı dökümünü isteyin ve bütün makbuz ve faturaları toplayın.

DÜZENLEYİCİ GÖREVİ YAPIN

Çekim sırasında mekanları, ulaşımı ve yemekleri tekrar tekrar teyit ettirin (Her şeyden emin olun). Buna, çekilmiş filmleri laboratuara teslim etmek için kurulan muntazam sistem de dahildir (Video için böyle bir sorun yoktur). Her günün planlandığı gibi gittiğinden emin olmak için yapımı devamlı denetleyin. Bu arada, montajın nerede yapılacağı gibi yapımsonrası düzenlemeleri de yapın.

O hafta dış çekimler planlanmışsa, hava raporları en önemli şeydir. Meteoroloji yağmur diyorsa, çekimi kapalı bir mekana aktarın veya yağmur altında çalışmak için şemsiye, yağmurluk vb. hazırlayın. Oyuncular için sete yakın kuru ve rahat bir yer ayarlayın.

YAPIMIN İLERLEMESİNİ SAĞLAYIN

Yapım ekibinin her zaman işine yoğunlaşmasını sağlayın. Sorunların, setteki çalışmayı engellemesine veya programı aksatmasına izin vermeyin. Sorunları oyuncu kadrosundan ve teknik ekipten olabildiğince uzak tutun.

SORUNLARI ÇÖZÜN

Sorunları çözmek için kullanacak paranız yoksa, yaratıcı çözümler üretmek zorundasınız. Bir sorunu parayla değil de kafanızla halledip ekibin çekimi tamamlamasını ve "günü kurtarmayı" sağladığınızda, büyük bir başarı ve tatmin duygusu hissedersiniz. Sorunların doğabileceği alanları şöyle sayabiliriz:

PROGRAM. Günlük programı tutturabilmenin yöntemi, ilk çekimi belirlenen saatte yapmaktır. Bu saat belirlenirken bölüm şeflerinin de onayı alınır. Teknik ekip çekimleri bu plana uygun olarak tamamlayamazsa yalnız o gün gecikmekle kalmaz, tüm çekimde gecikme olur. Kaybedilen zaman ya o gün kapatılır, ya da sonraki günlere kayar. Kayıp zamanı kazanmak için ekip çalışmaya devam ederse dinlenme süresi sarkacağından ertesi gün işi tatil etmek gerekecektir.

Ekibi tekrar programa uydurabilmek için çeşitli yöntemler uygulanır ve bir aksak günün tüm çalışmayı aksatması önlenir:

- Senaryodan sahne veya sayfa çıkartılır.
- Planlar azaltılır.
- Birkaç plan tek plan haline getirilir.

Bütün bu çözümler zamanında ve sakin kafayla kararlaştırılmalıdır.

Yönetmenle görüntü yönetmeni arasındaki karar farklılıklarında yapımcı, dengeleyici görevi görmelidir. Uzlaşma, istenmeyen ama işlemin kaçınılmaz bir parçasıdır. Özgün planda değişiklik yapmak, mutlaka özgün fikirden taviz verildiği anlamına gelmez. Bazen en iyi fikirler, ekonomik zorluklardan doğar.

İlk birkaç gün boyunca teknik ekibin temposunu izleyerek programda değişiklik yapmak zorunda kalabilirsiniz. Çekimler ilerledikçe ekibin hızı artarsa, ne ala.

TEKNİK EKİP. Teknik ekipteki elemanların doğru sayıda olup olmadığı, ilk birkaç günün sonunda anlaşılır. Çalışkanlar ortaya çıkar, dalgacılar belli olur. Çalışmayı yavaşlatmamaları için ekipteki kuru dalları hemen budamak iyi olur. İyi bir yedek listesi hazırladıysanız, gidenlerin yerine yenilerini bulmak hiç zor olmaz.

BÖLÜM ŞEFLERİ. Yönetmenle yaratıcı bölümlerin (kamera, ses, sanat bölümü) şefleri arasında yaratıcı bir bağ kurulmalıdır. Bunların arasında bir gerilim olursa, bütün teknik ekibi etkiler. Yapımın tonunu ve ritmini yönetmen düzenler. Yönetmen mutsuz, durumdan memnun değil veya kızgınsa, etrafındaki herkesin suratı asılır. En uygun koşullarda bile sette çalışmak, zaten yeteri kadar zordur. Şeflerin arasındaki stres ve gerginlik, en iyi ekibin bile enerjisini ve hevesini yok eder.

Yönetmenle herhangi bir ekip şefinin ilişkilerinde bir sorun varsa, yapımcı arabulucu görevi yapar. Kimi kişilik sorunlarıyla beraber yaşamak, kimilerine karşı koymak zorundasınız. Örneğin güçlü, tecrübeli bir görüntü yönetmeni sete hakim olup deneyimsiz yönetmenin tasarılarını çiğneyebilir. Eğer görüntü yönetmeni çok yavaş çalışıyorsa, malzemesi harika bile olsa, onu değiştirmelisiniz. Yedekte uygun biri varsa,

görüntü yönetmenini işten çıkarın. Durumu hemen sonuçlandırmak için en uygun kararı verin.

MEKANLAR. Bir mekanı elden kaçırmak, en iyi düzenlenmiş planda bile arıza yaratır. Planda mekanları yedekli hazırladıysanız, aksaklık kısa süreli olur.

ULAŞTIRMA. Setten sete genel aktarmaları dikkatle hesaplayıp planlamalısınız. Caddenin bir yanından öbür tarafına bile olsa taşınma, çekim için kullanabileceğiniz değerli zamanın bir kısmını yer. Ekip taşınması çabuk ve düzenli yapılmalıdır.

SETTE GÜVENLİK

Güvenlik ve emniyet, çekimler sırasında yapımcının iki temel kaygısıdır. Setteki malzeme ve kişiler yapım şirketinin sigortası altındadırlar, ama bu poliçelerde geniş muafiyetler vardır. Kayıp ve zarar riskini azaltmak için şunlara dikkat edin:

- Malzeme veya değerli şeyleri sette veya arabada başında bekçi olmadan bırakmayın.
- Lambaları resim, kumaş gibi ısıya duyarlı şeylerin yanına koymayın.
- Lambalar sağlamca yerleştirilmeli ve kum torbalarıyla ağırlık dengesi sağlanmalıdır.
- Elektrik kablolarını ses kabloları ve sudan uzak tutun.

TOPARLANIP ÇIKMA

Her mekanı, girerken bulduğunuz gibi veya daha iyi durumda bırakarak terk edin. Ortalığı az kirletmenin bir yolu, ekibin çalışacağı yerlere plastik örtü veya kasap kağıdı yaymaktır. Eğer çekim yapılacak alandan eşyalar, mobilyalar, abajurlar, tablolar kaldırılacaksa, bir kişi (genellikle donanım

sorumlusu) bunların yerlerini dikkatle not etmeli, hepsini güvenli bir yere depolamalı, mekandan çıkılacağı zaman da eski yerlerine aynen yerleştirmelidir. Bunların ilk durumlarını polaroid ile belgelemek faydalı olur.

Bunlar gerçek profesyonel davranışlardır. Aynı yere ek çekimler veya başka bir çalışma için tekrar gelebileceğinizi akıldan çıkarmayın. Sahiplerini bir daha hiç görmeyecek olsanız bile, her mekanı kendi eviniz gibi düşünün. Çekim sırasında mekana neler olduğunu izlemesi için bir kişi görevlendirilmelidir. Dikkat edilmesi gereken birkaç şey:

YAPIŞKAN BANTLAR. Bu bantlar sökülürken duvardan boyayı kaldırır. Dikkatle sökün.

ÇÖP TORBASI. Bir çekim ekibi çok miktarda çöp üretir. Çöp torbasının kullanıldığından ve gereği gibi atıldığından emin olun.

BÜYÜK TEMİZLİK. Bir mekandan çıkarken ortalığın temizlenmesini, gerekiyorsa, boyanmasını sağlayın.

GÜNLÜK İŞ KOPYALARI

Ekip çekim yaparken, montaj yardımcısı bir gün önce çekilen filmlerin eşlemesini yapar. Video çekimlerde bu aşama yoktur, onlar her an izlenip yorumlanabilir. Çekim paydos edilince montajcı bu iş kopyalarını alıp projeksiyon odasına geçer. Yapımcı, yönetmen, görüntü yönetmeni ve bölüm şefleri burada yerini almıştır ve hep birlikte filmi izlerler. İzleme sırasında projenin gelişmesi konusunda ciddi kararlar alınabilir. Bir oyuncunun saç şekli değişmeli mi? Işıklar uygun mu? Bir kıyafet daha mı perişan görünmeli?

Günlükleri izlerken yönetmen, montajcıya çeşitli çekimler hakkında açıklamalar yapar. Örneğin montajcıya bir çekimin

başı ile öbür çekimin sonunu kullanmasını, bir sahneye yakın planla başlayıp geneli daha sonra bağlamasını veya oyun daha iyi olduğu için belirli bir çekimi kullanmasını söyler.

Öğrenciler: Yukarda anlatılanlar, profesyonel bir çalışmada olanlardır. Paranın çok kısıtlı olduğu öğrenci çalışmalarında, filmi laboratuardan hemen çıkartma imkanı olmayabilir. Montajı yönetmen kendisi yapacaksa, film hemen çıksa bile zaten hazırlıkları yapma şansı olmayacaktır.

Kilit Noktalar

- Sette son söz yönetmenindir.
- O yerde çekilecek bütün planları çektiğinizden emin olmadan, kamerayı başka yere taşımayın.
- Seti düzenleyip donatması için sanat bölümüne bol zaman tanıyın.
- Önce güvenliği sağlayın.
- Dikkatli ve itinalı toparlanın.

BÖLÜM ONİKİ

KAMERA

Çok sıcaktı. Koşullar kesinlikle berbattı çünkü o lambalar yanıyordu ... ve Teksas'ta yaz ortasındaydık.
Jan

YÖNETMEN

İşbirliği yapar

Yapım öncesindeki bütün planlamalar, resimli taslaklar ve göz önünde canlandırmalar, yapım evresinde kamera tarafından bitmiş bir ürün haline getirilir. Yönetmen, kamera aracılığıyla senaryoyu gerçekleştirir. Bu aracın kullanım olanakları, yalnızca filmcinin veya videocunun hayaliyle sınırlıdır.

Sinema bir yanılsamadır (illüzyon), sihirli bir numaradır. 24 adet (Videoda 25) durağan resmin perdeye yansıtılması, hareket duygusunu uyandırır. Yönetmenin sinemada yaratabileceği yanılsamalar sınırsızdır. Film ve videonun hemen her türünde bir sinema hilesi, belki bilgisayarda yaratılmış bir optik etki, bir minyatür set veya gerçek sandığımız sahte mücevherler kullanılır.

Sayısal kaydın hızla yükselişi, daha kaliteli video üretebilmek için yaratıcılara yeni bir teknoloji sundu. Sayısal video kaydının bazı üstünlükleri daha iyi görüntü kalitesi, sınır-

sız kopyalama ve kalite kaybı olmadan üstüste etki kaydetmek olarak sayılabilir. Kasetlerin küçük boyutta oluşu da depolama alanlarındaki yer sorununu iyice azalttı.

TEKNOLOJİYİ İZLEMEK

Teknoloji hızla gelişiyor. İnternet'te yoğun ve karmaşık sayısal video yapım ve yapım sonrası dünyasını açıklayan ve büyük ölçüde teknik bilgiler veren siteler var. Sayısal ve analog kamera ve malzeme üretiminde başı çeken Sony ve Panasonic markalarının ürünleri hakkında bilgi edinmek için bu markaların ve internet adreslerine bakın. Mevcut piyasadaki daha bağımsız gelişmeleri ve en önemlisi, sizin için en uygun olanı aramak için profesyonellerin ve öğretmenlerin kurduğu siteler var. Üçüncü kitabın sonundaki Web sayfasında adreslerini bulabilirsiniz.

BİÇEM

Proje için bir tarz seçerken veya kendisi için bir tarz belirlerken yönetmen önce sinemanın tarihini incelemelidir. Daha önceleri neler yapıldığını bilmek, daha sonraları neler yaratılabileceğini bilmeye yardım eder. Sinema henüz genç bir anlatım dilidir (yaklaşık yüz yıl) ama zengin bir geleneği vardır ve yeniliğe açıktır.

Kişisel bir üslup, ancak mesleği iyice öğrendikten ve hayli deneyim edindikten sonra ortaya çıkar. Ancak mesleğini iyice öğrenmiş bir yönetmen yapımdaki her durumun karşısında güvenle durabilir. Bir yönetmenin bir karar vermesinde, bir planı değiştirmesinde veya oyuncunun oyununa müdahale etmesinde sezgilerinin olduğu kadar bilgisinin de rolü vardır.

Kişisel kimlikle şekil ve konunun karışımı güçlü bir görsel tarz yaratır. Jean Luc Godard "Tarz, yalnızca içeriğin dışıdır,

içerik de tarzın içidir, tıpkı insan vücudunun dışı ve içi gibi, ikisi birbirinden ayrılamaz" demişti.

Belgeselde tarz olarak röportajlar (konuşan kafalar), metni örnekleyen görüntüler üzerine dış anlatım ve sinema-gerçek (cinema verite) sayılabilir. Kimi belgesellerde üç tarz da görülebilir. İyi bir belgesel için anahtar sözcük "esneklik"tir.

KAMERA BÖLÜMÜYLE İŞBİRLİĞİ

Kamera bölümü görüntü yönetmeni, kamera operatörü, birinci kamera asistanı, kaset doldurucu veya ikinci kamera asistanı ve set fotoğrafçısından oluşur (öğrenci filmleri için 3-30 kişilik ekip kuralını hatırlayın). Işıkçılar sahneyi aydınlatır. Görüntü yönetmeninin yönetimi altında elektrikçiler, seti veya mekanı ışıklandıracak lambaları yerleştirir. Kamera hareketinden görüntü yönetmeni ve şef setçi sorumludur. Yönetmen karmaşık bir kamera hareketi istediğinde bu ikisi, kamerayı istenilen şekilde hareket ettirmenin en iyi yolunu bulurlar. Kendilerine yeterli zaman verilirse, çözüm bulamayacakları sorun hemen hemen yoktur.

Burada kamera bölümüyle işbirliği için birkaç yardımcı fikir öneriyoruz. Bu önerilerin yapım öncesinde dikkate alınması gerektiğini unutmayın.

HAM FİLM

Ham filmin seçimi, görüntü yönetmeninin dışında filmin görünüşünü etkileyecek tek unsurdur. Siyah-beyazın, renklinin veya her ikisinin karışımının kullanımı, seyircinin öyküyü değerlendirmesini doğrudan etkileyecek bir yaratıcı seçimdir. Bu seçim yalnızca mekanlar, aksesuar ve kostümlerin nasıl seçileceğini değil, bütçeyi de etkileyecektir. Bugün artık si-

yah-beyaz ham film türleri çok fazla değil, ama renkli ham filmde çok bol seçenek var.

Filmlerin çoğunluğu *tersinir (reversal)* ham filmle değil, *negatif* ham filmle çekilir. (Tersinir film banyo edildiğinde doğrudan pozitif görüntü verir, negatifi yoktur. Fotoğrafçılıktaki diyapozitifin veya slaydın sinemadaki karşılığıdır.) Negatif film çok geniş ışık aralıklarına tahammüllüdür ve pozlama hatalarına karşı daha hoşgörülüdür. İyi kalitede bir negatif elde ederek bundan iyi kalitede bir pozitif basmak, iyi kalitede bir tersinir kopya elde etmekten daha kolaydır. Laboratuarlar negatif konusunda daha fazla seçenek ve servis sunarlar. Kimi laboratuarlar tersinir filmi kabul bile etmez.

Renkli negatifte çok çeşitli seçenek vardır. Geleneksel olarak yavaş filmler (ışığa az duyarlı) daha ince grenli (tanecikli) olurlar ve daha keskin görüntü verirlerdi, hızlı negatiflerse (ışığa çok duyarlı) daha iri grenli olurlardı. Ama günümüzde negatifler çok hızlandı, pozlama yelpazesi çok genişledi ve grenleri de yavaş negatiflerinki kadar inceldi.

Renkli negatiflerin çoğunluğu iç veya *tungusten* ışığa (3200 Kelvin derecesi) dengelidir, ama gün ışığına (5400 Kelvin derecesi) dengelenmiş olanlar da vardır. Yeni başlayanları en çok uğraştıran sorun, değişik hızdaki negatifleri, hatta iç ve dış dengelileri bir arada kullanmaktır. Tarzın sanatsal tutarlılığı konusunda endişe duyarlar. Bu kararların çoğu gelip fiyata, isteneni bulabilmeye ve esnekliğe dayanır. Film seçimi konusunda görüntü yönetmeniniz size yardımcı olmalıdır.

Film endüstrisinde renklinin tırmanışı, yüksek kalitede siyah-beyaz çalışacak laboratuarların sayısını çok azalttı. Doğru kullanıldığında, siyah-beyaz muhteşem olur. Bu güzelliğin temeli iyi bir kontrast dengesine dayanır. Siyahlar çamur gibiyse veya beyazlar berrak değilse, görüntü yavan

olur. Öte yandan, aşırı kontrast bir kopyada tonların yelpazesi dardır ve görüntü serttir. Siyah-beyaz ve renkli negatif bir arada kullanıldığında pozitif kopya renkli filme basılır. Renkli negatiften siyah-beyaz gibi görünen bir kopya almak çok zor olabilir.

Dünyayı siyahtan beyaza giden gri tonlarıyla vermeye çalışmak, estetik meydan okumanın bir yönüdür. *Lınch Date*'in siyah-beyaz görüntüleri filme zaman içinde bir belirsizlik ve masal kitabı havası veriyor. Filmin en büyük özelliklerinden biri, öykünün tüm dünyada geçerli olması.

Videocular için bantlar açısından görünür bir fark yoktur. Işığa ve renge karşı duyarlığı belirleyen, kameranın tüpü veya *yük aktarım aygıtıdır* (CCD- Charge Coupled Device).



Resim 12.1: *The Lunch Date* için mekanda ışığı incelemek demek, günün belli saatlerinde çekim yapmak demekti.

Siyah-beyaz çekme konusunda çok düşündüm ama karar veremedim. Bu konuyu görüntü yönetmeniyle konuşmaya başladım. Siyah-beyaz çekmenin bizim için avantajlı olacağını söyledi, çünkü ışıksız yerlerde siyah-beyaz daha affediciydi.

Adam

GÖRÜNTÜ YÖNETMENİNE DANIŞIN

Kamera ekibi her sahnede yönetmenin görsel fikirlerini gerçekleştirir. Bu fikirleri somut kararlara dönüştürmekten kişisel olarak görüntü yönetmeni sorumludur. Yönetmen, kameranın yerini ve neyi göreceğini belirlemekten sorumludur. Görüntü yönetmeni kamera takımının başıdır ve görüntünün net olmasından, gereği gibi ışıklandırılmasından ve çerçevelenmesinden sorumludur. Yönetmenle görüntü yönetmeni arasında iyi işleyen bir iletişim, çekimlerin başarılı olması için temel koşuldur. Görüntü yönetmeni yönetmenin düşlerini gerçekleştirir. İlişkileri evlilik gibidir, aralarında üretken bir işbirliği olmalıdır.

Görüntü yönetmeni yapım öncesinde geliştirilen resimli taslak ve kuşbakışı alan planlarıyla iyice bilgilenmiş olmalıdır. Bunlar onun ışıkları tasarlamasına ve yönetmenin fikirlerini başarıyla görüntülemesine yardımcı olur.

Bir sahneye görsel yaklaşım için pek çok yol vardır ve fikirler her yerden gelebilir. İyi bir yönetmen yaratıcı kaynakları çevresine toplar. Her iyi ekip çalışmasında olduğu gibi, kişilerin katkıları arasında bir denge olmalıdır. Çekimlerin hepsinin değil ama bir kısmının kararı görüntü yönetmenine bırakılmalıdır. Sette yaratıcılığını gösterebilmesi sağlanmalı, ama projenin bütününe hakim olmasına izin verilmemelidir.

Bu durum, yönetmenin kararsız kaldığı hallerde ortaya çıkar. Yaratıcı alanda bir boşluk doğar ve bu boşluğu genellikle görüntü yönetmeni doldurur. Öte yandan, baskıcı bir yönetmen, görüntü yönetmenini sıradan bir teknisyen haline getirir. Bu bir gücenmeye neden olur ve görüntünün genelinde başarıyı etkiler. Kısacası, ondan yapabileceğinin en iyisini almayı bilmelisiniz. Gene de her karar, sizin film hakkındaki genel görüşünüzü yansıtmalıdır.

Film yıkanana kadar, yapım öncesinde ve çekim sırasında yaratılan fikirlerin gereği gibi çekildiğinden emin olamazsınız. Burada, iyi veya kötü sonucu hemen izleyebildiğiniz videonun avantajı öne çıkar.

EV ÖDEVİNİZİ YAPIN

Çekimlerin başarısı, yapım öncesinde iyi hazırlanmaya bağlıdır. Yönetmen sete haftaların hazırlık ve çalışmasını getirir. Ev ödevini iyi çalışmış bir yönetmen, öykünün her anında ne görmek istediğini, görüntü ve sesle seyirciyi nasıl etkileyeceğini, hayallerini nasıl gerçekleştireceğini çok iyi bilir.

Yapım öncesi sürecinde yönetmen, resimli taslaklar ve kuşbakışı planlar aracılığıyla kağıt üstünde bir plan yaratır. Sinemasal niteliğini değerlendirebilmek için kimi sahneleri videoya çeker. Sahnelerin listesiyle çekimin programını dengeler ve bu noktada, bir felaket dışında, hayalini başarıyla gerçekleştirebileceğine karar verir.

Projeye ciddiyetle yaklaşması yalnız onu çekime hazırlamakla kalmaz, oyuncu kadrosunu ve teknik ekibi de etkiler. Hayalleri ve bunları aktarış şekli, çevresindekilerde saygınlık uyandırır. Ne istediğini bilen bir hayalperest, insanları her zaman peşinden sürükler.

ÇEKİM LİSTESİ

Yapım öncesi evresinde hazırlanan dökümler senaryoyu damıtarak döküm sayfaları, bir program, bir bütçe, resimli taslaklar ve son olarak çekim listesinin ortaya çıkmasını sağlar. Senaryoyu ve dökümleri yanınızda sete her zaman götüreceksiniz ama her gün için çekmeyi planladığınız sahnelerin listesini küçük bir kartona yazmak, hatta en önemlilerine bir yıldız işareti koymak iyi bir fikirdir. Bu kartları cebinize koyun ve her plan tamamlandıkça, kartonda onları işaretleyin. Günün sonunda kartondaki planların hepsi işaretlenmiş olmalıdır.

YAPIM ÖNCESİNDE KAMERAYLA ÇALIŞIN

Yapım öncesi provalarda kamerayla çalışmanızı öneririz. Görüntü çerçevesi de bir oyuncu kadar sahnenin parçasıdır. Çerçevenin içindekiler, orada neler olduğu, onun nasıl hareket ettiği, bütün bunlar görsel anlatımın unsurlarıdır.

Film kamerasıyla yalnız çerçeve ve hareket provası yapın, kamerayı çalıştırmayın. Videoyla çalışırken ise, inceleme amaçlı ve sahnenin değişik açılardan nasıl çekileceğini görmek için çekim yapabilirsiniz.

ÖYKÜ ANLATICI OLARAK KAMERA

Düşünce ve fikirlerini anlatmak için yazar sözcükleri ve cümleleri kullanır. Planlar, yönetmenin görsel sözlüğünün temel unsurudur. Planları birleştirerek fikirlerini açıklamak ve öyküyü anlatmak için kamerayı kullanır. Seyircinin bu planları algılama şekli onu öykünün içine sürükler.

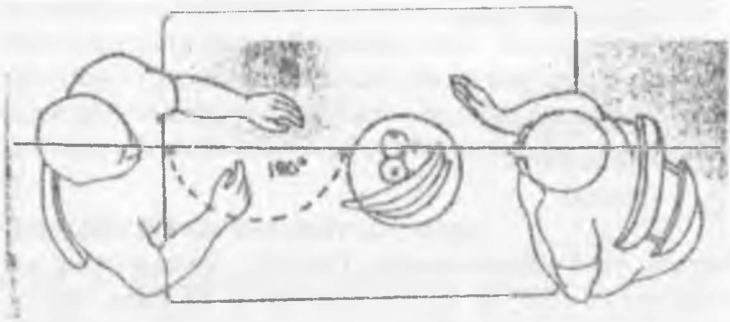
Her kare, her plan, her sahne görsel bir canlılık içeriyorsa, seyircinizi etkilemek için bunların gücünü en üst dereceye çıkartmalısınız. Bir sahneyi düzenlerken aşağıdakileri göz önünde bulundurun:

- Kameranın yeri
- Sahnenin düzenlenişi
- Renkli veya siyah-beyaz kullanımı
- Sahnenin türü
- Sahnenin boyu
- Kamera hareketi
- Sahnenin açıları
- Planlar
- Devamlılık
- Özel çekimler
- Işıklandırma
- Montaj

Kamera, öykü anlatma aracıdır. Görüntü yönetmeninden set donatımcıya, sette hiç kimse yönetmen şu iki kararı verene kadar çalışmaya başlayamaz: 1-kamera nereye konacak, 2-oyuncular kamera önünde nasıl hareket edecek. Kamerayı yerleştirirken yönetmen veya görüntü yönetmeni şöyle düşünür: "Öyküyü doğru dürüst anlatmak için kamerayı doğru yere mi koyduk? Çerçevede görmek istediğimiz şeyi mi görüyoruz?". Çerçeve boyutu ve çerçeve içi düzenleme dahil, bütün kamera kararları bu temel hükümden kaynaklanır. Kameranın nereye konacağını belirlemek için kendinize sorun: "Sahneyi kimin gözünden görüyoruz? Buradan bakan kim?". Ana karakterin gözünden mi, bilinmeyen bir izleyicinin mi, yoksa her şeyi bilen öykücünün mü? Bir sahnenin içinde bakış açısı geriye ve ileriye dönebilir, ama her zaman sahnenin kimin gözünden göründüğünü bilmeniz gerekir.

Sahnenin nesnel mi, öznel mi olduğunu da belirlemelisiniz. Uzaktan çekimler nesnelliğe yatkındır ve öykücünün bakış açısına uyar. Kamera yaklaştıkça, plan daha öznel olmaya başlar. Bir sahnede dramatik gerilim en iyi şekilde bu

iki nokta arasındaki zıplamalarla sağlanır. İki karakter karşılıklı konuşurken kameranın olayı birinin omuzu üstünden görmesi, çok öznel bir görüş açısı yaratır. Sahneyi bu çizgi, ya da *göz çizgisi* üzerinde oynama tekniği, daha ileride açıklanacak. (Resim 12.2a)



Resim 12.2a: Göz çizgisi, iki oyuncudan geçen çizginin 180 derecelik tek yanıdır. Soldaki oyuncunun sağ omuzu üstünden gördüğümüz açının karşı açısı, sağdaki oyuncunun sol omuzu üstünden göreceğimiz açıdır.

Kamera, genelde oyuncuların göz seviyesine yerleştirilir. Bu, seyircilerin dünyayı gördüğü şekildir. Bu perspektifin değiştirilmesi, seyircide çok belirgin duygusal yankılar yaratır. Yükseğe yerleştirilerek bir karaktere tepeden bakan kamera, seyircide "tanrının gözüyle bakma" duygusu yaratır. Yere konarak oyuncuya aşağıdan yukarı bakan kamera, karakterin güçlü görünmesini sağlar. Kamera bir karaktere belirgin şekilde yukardan aşağı doğru bakarsa, öbür karakterlerin ondan üstün olduğu duygusu uyandırır.

Resim 12.2b deki Truman'ın görüntüsünde çocuk yerden ikibuçuk metre yukarda olduğu halde, ipe tırmanırken çektiği

sıkıntıları seyircinin de hissedebilmesi için kamera göz seviyesine yerleştirilmiştir.



Resim 12.2b: *Truman*'da göz seviyesine yerleştirilmiş kamera.

The Lunch Date'in son planında, trenin istasyondan gidişindeki dramatik etkiyi arttırmak için yönetmen kamerayı yere koymayı seçmiştir. (Resim 12.3) öykünün sonunu belirtmek için yönetmenler sık sık alt veya üst açılar ve arabayla gerileme planları kullanırlar.



Resim 12.3: *Lunch Date*'de alt açı bitiş planı.

PLANIN DÜZENLENMESİ

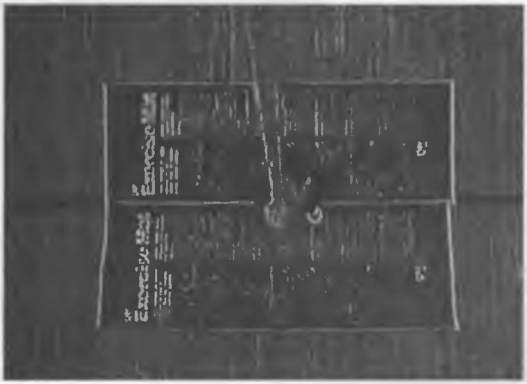
Karenin çerçevesini, bir tablonun etrafındaki çerçeve gibi düşünün. Bu resmin içindeki unsurları hareket ettirin, sonra da çerçeveyi hareket ettirin. İşte kameranın büyüsü budur ve bunun orkestra şefi yönetmendir. Yönetmen ve görüntü yönetmeni, çerçeve içindeki unsurları dramatik, görsel ve anlatısal değerlere göre düzenlerler. Her çerçeve öykünün anlatılmasına yardım eder, karakterler arasındaki ilişki hakkında yeni bir şeyler ortaya koyar ve sahnenin tonuna ve havasına katkıda bulunur. Bir sahnenin görsel yapısı yalnızca göze hoş gelmek açısında değerlendirilmemeli, iletişim yönünden vazgeçilmez bir unsur olmalıdır. İyi düzenlemeler konuyu anlaşılır kılmanın yanında, seyircinin algılamasına yardımcı olur ve onun hayal gücünü canlandırır.

Her görüntünün peşine bir başkası ekleneceğinden yönetmen, her planın ötekine nasıl bağlanacağının da bilincinde olmalıdır. Örneğin, bir sahnenin ve tüm filmin içinde değişik görüntülerin bağlanışında biçem açısından bir tutarlılık var mı?

Bir planı düzenlemek, set veya mekanın sınırları, malzemenin olanakları, planın hazırlanması için tanınan süre, provanın sonucu ve çekim ekibinin sorunları çabucak ve başarıyla çözebilmesine de bağlıdır.

Truman'ın, cezası olan halata bakışını gördüğümüz bu aşırı-üst-açı plandaki düzenleme, karakter hakkındaki pek çok şeyi yüksek sesle açıklıyor. (resim 12.4) Çocuk, çerçevenin ölü noktası orta alanda yukarı doğru bakarken minicik görünüyor. Halat çerçevenin üstünden geliyor ve tehdit eder biçimde sarkıyor. Zemindeki minder ikinci bir çerçeve oluşturuyor. Karaktere tepeden bakış, onun girişeceği iş –halata

tırmanma- karşısında ne kadar güçsüz olduğunu belirtmeye yarıyor.



Resim 12.4: Truman'dan üst-açı plan

ÇERÇEVE

Çerçeve boş, dolu, çarpık, dengesiz yada hareketli olabilir. Bir yana yatık planlara *Hollanda açısı* da denir ve durağan bir çerçevede gerilim yaratmak için kullanılır. Karakterlerin veya cisimlerin çerçeve içinde yerleştirilmeleri dengeli veya dengesiz olabilir. Ön plan ve arka plan da dahil olmak üzere, yönetmenin çerçeveyi nasıl kullandığına bağlı olarak dramatik etkiler sağlanır. Her çerçevenin içi, yönetmenin öyküsünü anlatmak için ihtiyaç duyduğu unsurlarla doludur. *Truman*'da ekranı dolduran kronometrenin ibresi, baş karakter için zamanın ilerlediğini belirtiyor (resim 12.5).



Resim 12.5:
Truman'dan
bir aşırı-yakın-plan

ÇERÇEVEYİ GENİŞLETMEK

Yönetmen, çerçevenin dışındaki uzamı da düzenleyip denetleyebilir. Çerçeve dışı unsurları ses yardımıyla seyircinin hayal gücüne aktarmaya, *çerçeveyi genişletmek* denir. Örneğin, içinde insan görülmeyen güzel bir manzara, seyircinin bir süre ilgisini çeker. Çerçeve dışından gelen bir çan sesi seyircide merak uyandırır. Giderek yaklaşan çan sesine bir insan sesi de katılır. Sonunda bir inekle bir adam çerçeveye girerler.

SEYİRCİNİN GÖZÜNÜ ÇEKMEK

Yönetmen çerçevenin içine insanlar yerleştirir. Cisimler, eşyalar yerleştirir. Çerçeveyi hareket ettirir. Bütün bu sinemasal yapılar rastgele oluşturulmaz. Durağan bir çerçevedeki düzenlemede bile, yönetmenin bütün unsurları nasıl yanyana getirdiğine bağlı olarak, az veya çok bir dramatik gerilim vardır.

Burada kilit nokta, neyi görmelerini istiyorsanız, seyircinin gözünü ona çekmektir (Resim 12.6). Sinemada görüntü kadar ses de seyircinin bakışını yönlendirmek için kullanılır. Çerçevenin sağ üst arka planında bir at nalının üzerine inmekte olan bir balyozun sesi o sahnede duyulan tek sesse, geride olmasına rağmen nalbantın görüntüsü çok daha göze çarpıcı hale gelir.

Ön planda örneğin sarkan bir ağaç dalı ile çerçevenin bir kısmını maskeleyen yönetmen, seyircinin, demircinin çalışmasına daha çok yoğunlaşmasını sağlar. Çerçevenin, demirciyi gördüğümüz kısmı dışındaki bölümünün maskelenmesi, herkesi demirciye bakmaya zorlar.

Truman filminin bu planında yönetmen, öğrenciler ve bedeneğitimi öğretmenini kullanarak çerçeve içinde ikinci bir çerçeve yaratıyor ve dikkatimizin Truman'a yoğunlaşmasını sağlıyor.



Resim 12.6: *Truman*'da dörtlü plan.

DERİNLİK

Dramatik gerilim yaratmak için yönetmen ön planla arka planı ustaca kullanır. Görüntü iki boyutlu olduğu halde, seyirci çerçevede büyük bir derinlik varmış sanısına kapılır. Bu olay özellikle genişaçı objektifle gerçekleştirilir. Örneğin, *The Lunch Date*'de Adam Davidson, kadını bomboş uzayıp giden istasyon peronunun ortasına yerleştirerek seyirciye terkedilmişlik duygusunu aktarıyor (resim 12.7). Arkasındaki arkadaşlarının kendisine bakışını izlediğimiz Truman'ı gösteren yakın plan, gerilim ve acıma duyguları uyandırıyor (resim 12.24).

Resim 12.7:



ODAKLAMA

Objektifi belirli bir noktaya odaklayarak yönetmen hem anlamsal, hem şekilsel olarak seyirciye neye tanık olacağını gösterir. Ön plandaki yüz bulanık ama arka plan netse, yö-

netmen arka plana bakmamızı istiyordur. Buna güzel bir örneği *The Lunch Date*'de görüyoruz (resim 12.8). Yönetmen seçtiği kamera pozisyonu (oyunculara yakın) ve objektif (25 mm) yardımıyla görüntüde bir kademe kuruyor ve arka plandaki ana karakteri net yaparken, büyük şehrin karmaşalı yaşamını temsil eden evsiz adamı fluda bırakıyor. Odaklama, seyircinin yönetmenin istediği yere bakmasını sağlamak için kullanılan etkin bir sinema tekniğidir.



Resim 12.8: Netlik, *Lunch Date*'deki görüntüde derinlik yaratıyor.

RENKLİ VE SİYAH-BEYAZIN KULLANIMI

Renkli ve siyah-beyaz filmler estetik yönden farklı yaklaşım gerektirir. Bölüm sekizde gördüğümüz gibi, setler, giysiler ve mekanlar siyah-beyaz filmde, renklidekinden farklı görünür. Görsel fikirler, kullandığınız palete uyarlanmalıdır. Gri bir günde bir çocuk oyun alanını gören bir geniş plan düşünün. Geri planda bir çocuk topla oynamaktadır. Üstünde kırmızı bir giysi vardır ve çerçeve içinde hareket eden tek varlıktır. Yönetmen, seyircinin gözünü çocuktan ayırmadığından emindir. Bu sahne siyah-beyaz filmle çekilmiş olsaydı, çocu-

ğun giysisi gri bir leke olacaktı ve kolayca farkedilmeyecekti. Gözü üstüne çekebilmek için beyaz bir gömlek giymiş olması gerekirdi.

PLAN TÜRLERİ

Mizansen veya Sahneyi Düzenlemek

Mizansen veya sahneyi düzenlemek, yönetmenin mesleğinin ve sanatının merkezidir. Oyun, sinema dili ve montajın buluştuğu noktadır. Oyuncuların çerçeve içindeki hareketi çerçevenin hareketiyle birleştiğinde, yönetmenin sahneyi nasıl düzenlediği ortaya çıkar. Her şey bu noktada başlar. Herkes oyuncuların nereye hareket edeceğini ve bunun filme nasıl alınacağını bilmek ihtiyacındadır. Yönetmen kamerayı, oyuncuları veya her ikisini birden hareketlendirir.

Yönetmen mizansen fikirlerini şu şekilde gerçekleştirir:

ANA PLAN. Ana plan genellikle geniş bir tanıtım planıdır. (Bir tanıtım planı her iki işlevi de görebilir.) Çoğu zaman bir sahne bir bütün halinde ana plan olarak çekilir. Bu durumda oyuncular hareketsiz kamera önünde hareket ederler (durağan ana plan) veya kamera da hareket eder (hareketli ana plan). Bir ana plan çekmek için oyuncuların, yönetmen sahneyi planlara bölmeden önce sahnenin organik akışını baştan sona bilmeleri gerekir. Ana plan aynı zamanda herkesin uzamsal ilişkisini ve hareketlerini de düzenler. Yönetmen sahneyi değişik açılardan çekerken herkesin bu hareketleri aynı şekilde tekrarlaması gerekir (bunun notlarını almak devamlılık yazmanının görevidir). Ana plan, düzenlemenin

coğrafyasını hemen başta vererek seyircide olası bir kafa karışmasını da önler (resim 12.29).

KÜÇÜK ANA PLAN. Uzun bir sahne, birkaç kısa ana plana bölünebilir. *Truman*'ın bir ana planı bütün spor salonunu kapsadığından, bu kadar geniş bir alandaki hareketi izlemek kısa sürede sıkıcı olurdu. Kamerayı da hareket ettiren ama açıyı gene geniş tutan yönetmen, bir küçük ana plan çekerek sorunu güzel bir şekilde çözmüş oluyor (resim 12.9).



Resim 12.9: *Truman*'da küçük ana plan

DÖRTLÜ PLAN. Çerçevenin içinde aynı anda dört oyuncunun bulunduğu plan dörtlü plandır.

ÜÇLÜ PLAN. Çerçevenin içinde aynı anda üç oyuncunun bulunduğu plan üçlü plandır.

İKİLİ PLAN. Çerçevenin içinde aynı anda iki oyuncunun bulunduğu plan ikili plandır.

Truman'daki bu plan, ikili plan düzenlerken oyuncuların boyunun sorun olabileceğini gösteren iyi bir örnektir (resim 12.10). Öğretmenin çömelmesi iki karakteri de aynı göz se-

viyesine getirerek ikili planın ve omuzüstü planların çekimini kolaylaştırıyor. Yönetmen iki oyuncuyu da ayakta tutsaydı, hem ikili plan, hem omuzüstü planlar zor ve sarkık olacaktı.



Resim 12.10: Öğretmeni çömelten yönetmen yakın bir ikili plan yapmayı başarıyor.

Yönetmen iki karakteri de ayakta tutmayı seçseydi, her iki oyuncuyu da görebilmek için ikili planın çerçevesi hayli geniş olacaktı. Omuzüstü planlarda kameranın öğretmenin arkasında yüksek bir sehpaya, karşı açıda da Truman'ın arkasında alt açı için kısa sehpaya konması gerekecekti. Bazen bu durum kaçınılmaz olur. O zaman karakterlerin başları arasındaki yükseklik farkı aldatmaca yoluyla azaltılır. Truman'ın boyunu öğretmeninkine yaklaştırmak için ayaklarının altına takoz konabilir (resim 15.2).

OMUZÜSTÜ PLAN. Karşısındakiyle konuşan oyuncuyu karşısındaki oyuncunun sırttan omuzunu da görerek izlediğimiz plandır (resim 12.11). Bu plan, her iki oyuncuyu da çerçevenin içinde tutarak seyircinin onları yakından izlemesini sağlar.



Resim 12.11

Lunch Date filminde omuzüstü plan

TEKLI PLAN. Tekli, tek bir oyuncunun göründüğü plandır. Bu görüntü yakın çekim, bel plan veya geniş plan olabilir. Bir sahneyi tekli planlarla çekerken *karşı açıdaki* oyuncuyu da aynı çerçeve boyutunda ve aynı kamera pozisyonuyla çekmeyi unutmayın. Montajda bu planları birbirlerine keserek bağladığınız zaman yumuşak geçişler elde edersiniz. 180 derecelik aks atlamama kuralına dikkat edin ki bakışlar birbiriyle karşılaşsın (bakın resim 12.2a). *The Lunch Date*'deki bu iki ana karakterden kadın soldan sağa, adam da sağdan sola bakmaktadır (bakın resim 12.12 ve 12.13).

YAKIN PLAN. Bir cismin yakın görünüşü veya bir oyuncunun yüzü ve omuzları. Bir oyuncunun yakın planını çekerken unutmayın ki kameradan yana baktığı zaman seyirci ile arasında, profilden göründüğünden daha yakın ilişki kurulur (resim 12.27 ve 12.32). Profilden çekimler bizi daha tarfsız bir ilişkiye götürür, karakter daha uzaktır.



Resim 12.12:
Lunch Date'de
soldan sağa bakış



Resim 12.13:
Lunch Date'de
sağdan sola bakış

PLANIN BOYUTU

Çerçevenin düzenlenmesi, planın boyutuyla doğrudan ilişkilidir. Planın boyutunu, kamera önüne konan objektif belirler. Bir teleobjektif (250 mm), 100 metre ötedeki bir arslanın yakın planını çekebilir. Geniş açı bir objektif (10 mm), Buchingham sarayının merdivenlerinde duran İngiltere kraliyet ailesinin tüm fertlerini birkaç metre uzaktan görüntüleyebilir (objektifler 16 mm kamera içindir).

Objektifin boyu, çerçeveye ne kadar bilgi sığdırılacağını belirler. Çerçeve çok boş görünüyorsa, daha uzun bir objektif kullanın veya kamerayı konuya yaklaştırın. Tersine, çerçeve insanlar veya cisimlerle tıkış tıkış doluysa, kamerayı geriye çekin veya geniş açı objektif kullanın. Plan boyutu bir karakterle özdeşleşmemizde önemli rol oynar; plan ne kadar yakınsa, samimiyet duygumuz o kadar artar.

Yönetmen objektifleri tanımalı ve neler yapabileceklerini

bilmelidir. Bunları öğrenmek, dilbilgisini bilmekle eş değerlidir. Kimi objektifler çoğunlukla yakın planlar için kullanılır. Uzun objektifler görüntüyü sıkıştırır, geniş açılarsa şekilleri çarpıtır. Yönetmenin hayalini gerçekleştirmekte objektifler önemli rol oynar.

Büyük merkez istasyonunun tanıtma planı için Adam Davidson 10 mm objektifi seçmiş (resim 12.14). İnsanlar küçük ve önemsiz görünüyor. Bu görüntüden başlayarak bu insanlardan ikisinin, yani aramızdan herhangi birilerinin yaşamları konusunda bir öyküye başlayacağız.



Resim 12.14

OBJEKTİFLER

Objektifin boyu, yönetmenin bir sahnenin ne kadarını seyircinin görmesine izin verdiğine göre seçilir. Senaryo tamamlandığında, aşağıdaki kısaltmalar eklenir. Bunların kullanımı, senaryoyu çekim senaryosu haline getirir. Planların çoğu bu gruptan olacaktır:

- ÇYP-AÇ- çok yakın plan – ayrıntı çekimi (gözler ve burun)
- YP-BÇ- yakın plan - baş çekimi (yüzün tamamı)
- OP-OÇ- omuz plan – omuz çekimi (büst)
- BP-BÇ- bel plan – bel çekimi (kalça hizasından keser)
- AP-AÇ- amerikan plan – amerikan çekim (dizin altından keser)
- GP-GÇ- genel plan – genel çekim (geniş görüntü içinde küçük insanlar)

PLAN AÇILARI

Bir plan birçok değişik açıdan çekilebilir. Yönetmen seyircileri karakterin gözünden, yönetmenin bakış açısından, ya da "tanrının gözü" görüş açısından bilgilendirir.

Dördüncü duvar

Tiyatroda seyirci sahnenin karşısındadır. İki duvar ve sahne gerisinin arasındaki alan seti oluşturur. Perdenin asılı olduğu duvara ise *dördüncü duvar* denir. Bu görünmez pencereden içeri bakan seyirci, sahnede olanları izler.

Film ve videoda dördüncü duvarı, kameranın objektifi oluşturur. Bir karakter doğruca seyirciye, yani kameraya konuşursa, dördüncü duvarı *yıkar* (resim 12.15). Bu durum seyirciyi rahatsız edebileceği için yalnızca dramatik ve komik etkiler için kullanılır. Karakter kameranın hemen sağına, soluna, üstüne veya altına bakarsa, sonuç dramaya ihanet etmez.



Resim 12.15: *Mirror* Mirror'dan. Oyuncunun doğrudan kameranın objektifine bakması, dördüncü duvarı "yıkar".

KARAKTERİN GÖRÜŞ AÇISI PLANI

Dördüncü duvarı yıkmanın ve sinemanın "dikizci" yönünün tüm avantajlarını kullanmanın etkin bir yolu, karakterin görüş açısı planı kullanmaktır. Kamera (genellikle elde taşınarak) karakterin kendisi olabilir ve biz çevreyi onun gözüyle görür, onun soluklarını duyarız.

"Göstermek"

"Göstermek", sinema dilinin çok kullanılan bir parçasıdır ve hareketli bir kamera gerektirir. Bu teknikte plan bir pan-tilt (çevrinme), bir şaryo-dolly (kaydırma) veya zumla başlayarak bir şey "göstermek" için bir karakter, aksesuar veya yerde durur. Hitchcock'un *Arka Pencere* filminin açılış planı güzel bir örnektir. Kamera, James Stewart'ın dairesinde yavaşça dolaşarak onun kim olduğunun ve neden bacağının alçıya alındığının görsel ip uçlarını gösterir: kırık bir fotoğraf makinesi, havada uçan bir yarış arabasının resmi, birkaç fotoğraf makinesi daha ve kapağında onun bir fotoğrafının yer aldığı Life dergisi. Tek kelime konuşma olmadan seyirci bu serginin anlamını kavramıştır ve öykü artık başlayabilir.

Büfede kadının oturacağı yere yürüyüşü ve adamın

gösterileceği planlar için birkaç kaydırma yapmam gerekeceğini biliyordum. Sonra birden onun yanlış yere oturduğunu göstermek için bir pan (yatay çevrinme) yapmaya karar verdim.

Adam

Lunch Date'den alınan bu dört görüntü (resim 12.16-12.19), sola pan sonunda kadına (ve seyirciye), kadının yanlış masaya oturduğunu gösterir: bu masa onun salata tabağını bıraktığı masa değildir, çünkü torbaları orada değildir.



Resim 12.16: Çevrinme, sürekli bir göstermedir.



Resim 12.17:



Resim 12.18:



Resim 12.19: Kamera, torbaların orada olmadığını gösteriyor.

KAMERA HAREKETİ

Öykünüz için sinemasal bir tarz seçerken kameranızın durağan mı yoksa hareketli mi olacağını ve nedenini belirlemelisiniz. Kamera hareketleri doğrulanmalıdır. Hareket, çerçevenin içinden, çerçevenin kendisinin hareketinden veya her ikisinden birden kaynaklanabilir. Kamera durağan olabilir, hareket, objektifin görüş alanı içinde düzenlenmiştir. Oyuncular kameraya yaklaşarak yakın plana girerler veya uzaklaşarak boy plana geçerler.

Filmine ilginç bir tempo vermek için yönetmen çerçeveyi hareket ettirerek bir sahneye canlılık aktarmak isteyebilir. Bir pan veya tilt (yatay veya dikey çevrinme), bir şaryo, bir zum veya bir vinç hareketi, görüntüye müthiş bir canlılık getirir. İki karakterin bir lokantada yemek yediğini düşünelim. Bir garson mutfak kapısından çıkarak siparişlerini masaya koyuyor. Garsonun hareketini, lokanta boyunca yapılacak bir şaryo veya pan hareketi için bir neden olarak kullanabilirsiniz. Bir konuşma sahnesini yavaş ama devamlı ilerleyen bir şaryo planıyla çekerseniz, hareketin bir nedeni olmayacaktır ama sahneye gerilim ve esrarengiz bir hava katacaktır.

Kamera hareketi, durağan bir konuşma sahnesine canlılık katabilir. Oyuncuların her ikisinin de yapabileceği doğal hareketleri yapmasına izin verin (prova evresi bu iş içindir). Sormanız gereken soru şudur: Bu durumda insanlar bir yerde durarak mı konuşur, yoksa konuşurken uzamda hareket eder, yürür, oturur, bir pencere filan açar mı? Eğer hareket ederlerse, küçük ama etkili kamera hareketleri düzenleyin.

İşte kamera hareketi yapmak için birkaç neden:

- Bir karakterin hareketini izlemek için.
- Bir arabanın sokakta ilerleyişini göstermek için.
- Bir manzarayı veya seti tanıtmak için.
- Bir karaktere veya cisme doğru yaklaşarak ona duyduğumuz ilgiyi arttırmak için.
- Bir şeyden veya kişiden uzaklaşarak onu daha nesnel görmek için.
- Önemli bilgileri göstermek için.
- Karakterlerin bir çerçevedeki düzeni bozup ikinci kurdukları düzeni çerçevelemek için.
- Kamerayı aşağıya veya yukarıya doğru eğerek dramatik etki yaratmak için.

Kamerayı hareket ettirmek bir sahneye canlılık katabilir, ama yalnız çekim sırasında değil, provalarını yaparken de yapım gününün değerli zamanından harcayacaktır. Teknik ekip ne kadar az deneyimli ise, o kadar çok prova yapmak gerekecektir.

DENGE

Aşırı hareketli bir kamera seyircinin dikkatini dağıtarak onu öykünün akışından koparabilir. Yönetmen kameranın hareketine bir gerekçe bulmalı ve bunları ustaca yaparak kameranın canlılığı ile öykü anlatımı arasında bir denge kurmalıdır. Eğer senaryo yıldırım zum veya hızlı şaryo gibi cesur bir kamera hareketi gerektiriyorsa, bunu gerçekleştirmek için yönetmen bütçenin ve programın içinde kalmak koşuluyla, bütün olanaklarını ve cesaretini kullanmaktan çekinmemelidir. Durağan bir plana bağlanan enerji dolu bir plan, özel bir etki yaratır; tıpkı hızlı şaryo gibi enerji dolu bir planın gene

enerji dolu bir vinç planına bağlandığı zaman yaratacağı özel etki gibi.

TEK UZUN PLAN (PLAN-SEKANS)

Kamerayı, ışıkları ve oyuncuların hareketini tek bir plan içinde düzenlemek, bir sahnede canlılığı ayakta tutmanın en iyi yoludur. Oyuncuların sahne içindeki vurguları doğal bir şekilde geliştirmelerini sağlar. Sinemanın bu dinamik unsurlarını tek bir planın içinde düzenlemek, sinema estetiğinin en üst noktasıdır. Bununla birlikte, tek planlık bir sahne düzenlemek, çok vakit yer. Oyuncuların ve teknik ekibin büyük çapta prova yapmalarını gerektirir. Planı gerçekleştirmenin büyük zorluklara neden olacağını görürseniz, sahneyi çeşitli ufak planlara bölün. Her zaman bir yedek seçeneğiniz bulunsun.

Tek çekimde gerçekleştirilen bir plan-sekans, gerekli tempo ve akışı içermiyorsa, bu haliyle kullanılamaz. Bu yüzden, bir sekansı tek bir planda çekmeyi tasarladığınızda, montaj odasında size "nefes aldıracak" birkaç ayrıntı planı veya ara plan çekmeyi unutmayın. Bir plan-sekansı kurtarmak için çoğu zaman montajcı bir çekimin başarılı olan baş tarafını kullanır, uygun bir yakın plana veya ayrıntı planına keser, sonra farklı ama daha başarılı bir çekimin sonunu kullanarak tekrar plan-sekansa döner.

KAMERA HAREKETİ YARATMAK

Kamerayı hareket ettirmenin çeşitli şekilleri vardır:

- Pan (Yatay çevrinme)
- Tilt (Dikey çevrinme)
- Pan-tilt (Yatay / dikey karışık çevrinme)

- Zoom (ucuz şaryo)
- Şaryo-Dolly (raylı veya raysız arabayla)
- İzleme planı
- Kamera elde çalışma
- Vinç
- Stedikam
- Otomobil, helikopter, tekne (kovalama planı)

Bu yöntemler birbirleriyle değişik şekilde birleştirilerek kullanılabilir.

PAN-TİLT (ÇEVRİNME). Başını sağa-sola çevirir gibi kamera olduğu yerde yatay olarak sağa-sola döndüğünde *pan*, dikey olarak aşağı-yukarı döndüğünde *tilt* yapmış olur (resim 12.20 ve 12.21). Resimli taslaklar çizilirken hareketin göreceği birkaç görüntü çizilir ve hangi resimden hangisine geçileceğini göstermek için aşağı-yukarı, sağa-sola doğru oklar konur. Pan (yatay çevrinme), hareketli bir konuyu izlediğinde çok başarılı olur. Hareketli bir şeyi izlemek, çevrinme hareketinin ve hızının doğal kabul edilmesini sağlar. En zor panlar, manzara veya durağan cisimleri tarayan hareketlerdir çünkü hareketteki en ufak aksaklık hemen göze batar. Bir *yıldırım pan* yapmak niyetinde değilseniz, strobo (sabit çizgilerde titreşme) etkisinden kaçınmak için hareketin gereğince yavaş yapılması gerekir. Pan hızının belirlenmesinde, kullanılan objektifin odak uzunluğu etkin rol oynar. Tilt de aynı kurallara uymak zorundadır. Pan-tilt karışımı, faydalı bir yöntemdir.



Resim 12.20



(Resim 12.21
Mirror Mirror filminde aşağı tilt.)

ZOOM. Kameraya takılan ve optik olarak odak uzunluğu değişebilen bir objektifle, kamerayı yerinden oynatmadan ileri veya geri hareket ediyormuş duygusu yaratılır.

ŞARYO (KAYDIRMA). Bir arabanın üstüne konulan kamera ileri veya geri hareket eder. Dolly denen araba raylar üzerinde veya düzgün zeminde raysız ilerler. Resim 12.22-12.24 dizisinde gördüğünüz, *Truman*'dan bir geriye şaryo planıdır. Ana karakterin çerçeveyle olan ilişkisinin değişmediğine dikkat edin.



Resim 12.22:
Truman'dan geriye kaydırma



Resim 12.23:



Resim 12.24:

İZLEME PLANI (TRAVELİNG). Kamera hareketi izleyerek yana doğru kayar.

KAMERA ELDE ÇALIŞMA. Kamera elde çalışma, sahneye özel bir canlılık getirir. Kameradaki hafif hareketler, hele sahne bir karakterin gözünden izleniyorsa, çekime gerçekçilik ve gerilim katar. Bir plandaki aşırı kamera hareketinin, seyircinin dikkatini dağıtacağını unutmayın. Genişaçı objektifler görüntüdeki sarsıntıları belirsiz hale getirdiği için, kamera elde çalışmalara daha uygundur. Kamera elde çalışma, bir sahneye belgesel, "gerçekçi" veya "sinema-verite" havası vermek için kullanılır. Bir şaryo planı yerine de kullanılabilir çünkü zamanınız darsa, elde kamerayla çalışmak büyük zaman tasarrufu sağlar.

VİNÇ. Kamera, kalkarak zeminden yükselebilen bir aracın ucuna bağlanır.

STEDİKAM VE KOVALAMA PLANLARI. Otomobil, helikopter ve tekneden yapılan çekimler daha ileride inceleyeceğiz.

AÇILAMAK (AÇILARA BÖLMEK)

Bir sahne, birçok değişik noktadan ve bakış açısından çekilir. Montaj odasında bunlar biraraya getirildiğinde, yönetmenin görsel planını ortaya koyarlar.

> Masaya oturduklarında, onları alışılmış şekilde görüntüledim. İkisini de gören orta boy bir plan çektim, sonra yakınlara geçtim. Sonra tabakların ayrıntı planlarını çektim.
>
> *Adam*

Yönetmenin temel görevlerinde biri, montajcıya filmi bağlayabilmesi için yeteri kadar plan üretmektir. Bunlar bir dakika sürecek bir sahneyi oluşturan 20 plan veya beş dakikalık bir sahneyi oluşturan tek bir plan olabilir.

Aşağıda, bir öyküyü hakkıyla anlatmak için gereken malzemeye örnek olarak 10 plandan oluşan Truman'ın "asılma sahnesi" planlarının listesini görüyorsunuz (Resim 12.25-12.34).

1. Önce Truman'ın yukarıya, düşmanına baktığını görürüz.
2. Sonra onun görüş açısından, tırmanması gereken muazzam mesafe.
3. Üçüncü plan, yapması gereken işin karşısında gösterdiği tepki.
4. Sonraki görüntü, sevgili yaşamı için ipe sarılmış hali.
5. Kamerayı geriye alarak gördüğümüz geniş planda ipte ne kadar yükseldiğini ve onu teşvik edenleri izliyoruz.
6. Öbür öğrencilerden bir tepki planı.
7. Başka öğrencilerden bir tepki planı daha.
8. Halat koparken Truman yukarı bakar.
9. Halatın aşınmış kısmının ayrıntı planı.
10. Öğretmen ve öğrencilerin pişmanlık ve üzüntüleri.



Resim 12.25: Karakterin başı kameraya yön gösteriyor.



Resim 12.26: Karakterin gözünden planı.



Resim 12.27: Yakın plan.



Resim 12.28: Tekli plan.



Resim 12.29: Geniş plan.



Resim 12.30: Tepki planı.



Resim 12.31: Tepki planı.



Resim 12.32: Yakın plan.



Resim 12.33: Ara plan (Ayrıntı planı geçiş planı).



Resim 12.34: Genel plan Küçük ana plan.

Çekimleri eksiksiz tamamlamanın bir yöntemi, her sahnedeki önemli bölümleri birden çok açıdan tekrar çekmektir. Çok sayıda plandan oluşan bir sahne –belki bir ana plan +ikili planlar +yakın planlar +şaryo planından oluşan bir kombinasyon- montaj odasında ele alınır, bir açıdaki plandan 15 kare, öbüründen 6 metre vb. birbirine bağlanarak sahneye istenen hız ve ritm verilir.

> ***Öğrenciler:*** Öğrenciler genellikle çok sayıda plan çekmek isterler. Bir günü nasıl programlayacağınızı tecrübeyle öğreneceksiniz. On tane şişirilmiş plan yerine beş tane iyi çekilmiş planı hedeflemek, iyi bir kuraldır. Uzun bir planı çok sayıda plana parçalamaya veya çok sayıda planı tek bir planda toplamaya her zaman hazır olun.
>
> > Öğrencilerin kısa filminin yapımı, profesyonel bir kısafilm yapımından farklı olur. Öğrenci olarak, yalnızca filmi yapabilmek için bile pek çok zorlukla karşılaşırsınız: çekim malzemesini bulmak, iyi bir teknik ekip bulmak –en zoru da budur-, okulun bürokrasisiyle boğuşmak. Ve hiç bir zaman mükemmel çekilmiş bir planınız olmaz. Hiç bir öyküyü mükemmel çekemezsiniz. Hiç bir şey istediğiniz gibi olmaz.
> >
> > *Adam*

İKİNCİ EKİP

Çekim sırasında ses kaydı gerektirmeyen malzemenin toplanmasında az masraflı bir yöntem, *ikinci kamera ekibi* kullanmaktır. Videoda buna *B-bobin (B-roll)* denir. İkinci ka-

mera ekibi küçüktür, genellikle dış çekimler yapar; çabuk ve kolayca yer değiştirir, çevredeki gürültü sorunu olmadığı için çekimleri hızlı gerçekleştirir. İkinci ekip tanıtma planları, geçiş planları, oyalama (cutaway) planları, araba geçiş planları, kısacası, ana oyuncuların görünmediği tüm hareket planlarının çekimini yapar. Film çekimlerinde bu ekip, sesli çekimlerde kullanılmayan hafif kameralar kullanır.

DEVAMLILIK

Montajcılar her zaman eşsiz bir film yapmak isterler, bu da ancak gerekli tüm planların eksiksiz çekilmiş olmasıyla gerçekleşebilir. Eşsiz bir montajı garantilemenin en iyi yolu, sahne içinde devamlılığı korumak ve planların baş ve sonlarında hareketleri üstüste bindirmektir.

Devamlılık, inandırıcılığı sağlayabilmek için bir sahnedeki aynı hareketin plandan plana aksamadan devam etmesi demektir. Bir karakter sigara içiyorsa, sahne ilerledikçe sigaranın boyunun kısalması gerekir. Planları karışık sırayla çekiyorsanız (çoğu zaman öyle olur), her planda sigaranın boyunu, sahnenin gerçek zamanında olması gerektiği gibi ayarlayın.

HAREKETİ ÜSTÜSTE BİNDİRMEK

Açılar değiştikçe, oyunculardan hareketlerinin birbirini tutması, her planda aynı şekilde hareket etmeleri istenir. Planları hareketin içinde bağlamak, bir plandan öbürüne yumuşak şekilde geçmeyi sağlar. Bir karakterin genel planda gelerek bir iskemleye oturduğunu düşünelim. Sonraki kamera açısı, iskemlede oturan karakterin bel planıdır. "Hareket!" dediği zaman yönetmen, bu planda da oyuncunun iskemleye oturma hareketiyle başlamasını, iskemleye "çekimin içinde" oturmasını ister. Genel planın oturma hareketiyle

bitip sonraki planın aynı hareketin tekrarıyla başlaması, montajcıya hareketin içindeki en uygun kesme noktasını bulması için olanak sağlar.

180 DERECE KURALI

Planların en kafa karıştırıcı türü, 180 derece kuralına uyması gerekenlerdir. Yıkılması imkansız olmamakla birlikte (pek çok yönetmen bu kuralı gözardı etmiştir), karşılıklı konuşan iki kişinin birinden öbürüne geçerken bu kurala uymamanın sonucu tuhaf görünür.

Bakış çizgisi, ya da karakterin nereye baktığı, bakılan şeyi görmeye yöneltir. Seyirci, karakterin bakış çizgisini izleyerek onun neye baktığını görebilmelidir (resim 12.25). Kamera operatörü planların birbirini tuttuğundan emin olmalıdır ki, montajda bağlantı hatasız olsun (resim 12.26).

Resim 12.2a ya dönelim. Yönetmen 180 derece çizgisinin öbür tarafına geçmediği sürece karakter hep karşısında konuştuğu kişiye bakıyor olarak algılanacaktır. Yönetmen çizgiyi geçecek olursa karakter, konuştuğu kişinin dışında bir yere bakıyor gibi görünecektir.

Seyircinin iki karakterin karşı karşıya konuştuğuna inanmasını istiyorsak, tekli planlarla çekilen sahnede karakter A karakter B'yi görmek için çerçevenin solundan sağına doğru bakıyorsa, karakter B de karakter A'yı görmek için çerçevenin sağından soluna doğru bakmak zorundadır. Omuzüstü planlarda kamera karakter A'nın sağ omuzu gerisine konmalıdır. Karşı açıda ise kameranın karakter B'nin sol omuzu arkasına konması gerekir. Bu düzenleme sayesinde iki karakter perdede birbirlerinin gözüne bakıyor gibi algılanırlar.

Karakter A'nın yakın planı için kamera, karakter B'nin oturduğu yere yerleştirilir ve oyuncudan kameranın sağına bakması istenir. Kameranın görmediği karakter B'yi oynayan

oyuncu kameranın sağına oturup yüzünü objektifin hemen sağına yerleştirir. Böylece görüntüdeki oyuncunun bakışı doğru yere yönelmiş olur. Set koşullan karakter B'nin kameranın yanında durmasına izin vermiyorsa, bu oyuncu repliğini kameranın arkasından verir. Çerçevedeki oyuncunun bakış çizgisinin şaşmaması için kamera operatörü objektifin sağına beyaz bir kamera bandı yapıştırarak oyuncunun bu banda bakarak konuşmasını ister.

Kameranın açı-karşıaçı yöntemiyle görmesi istenen bir konuşma sahnesinde yönetmenle devamlılık yazmanının kafası kolayca karışabilir. Hangi oyuncu bir önceki planında nereye bakmıştı, şimdi nereye bakması gerekiyor? Çerçevenin sağına mı, soluna mı? Riske girmektense, her iki şıkkı da çekin. Böylece doğru çekim mutlaka montajcının eline geçecektir.

ÇİZGİYİ GEÇMEK

180 derece çizgisini geçmek (*aks atlamak*) istiyorsanız, bir şaryo planı veya araplan – ayrıntı planı kullanmalısınız. Sahnenin nerede geçtiğini seyircinin iyice kavramasını sağlayın. Eğer bir ana planda yönetmen karakterlerin nerede durduğunu ve setin nasıl göründüğünü seyirciye tanıttıysa, seyircinin kafasını karıştırmadan bu alan içinde karakterleri ve kamerayı kıpırdatmak daha kolay olur.

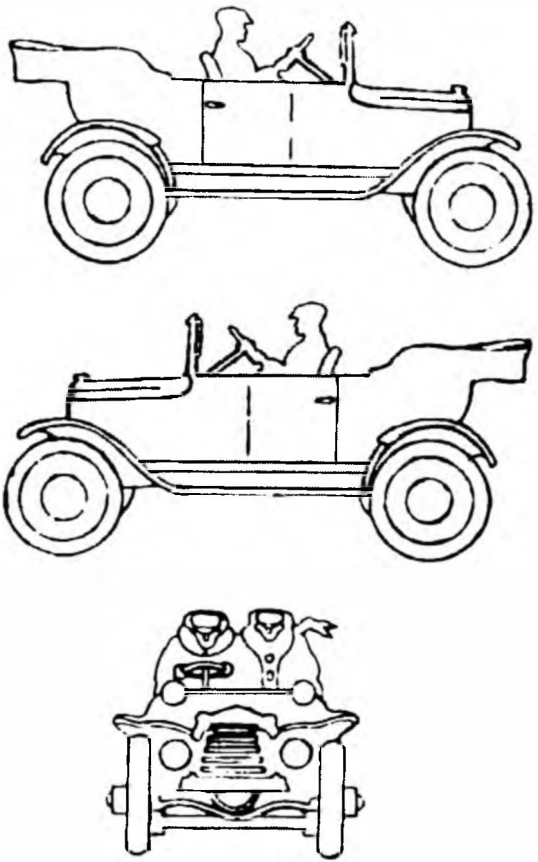
NİRENGİ NOKTASI

Kimin kimle konuştuğunu veya karakterlerin uzamsal olarak birbirlerine göre nerede bulunduğu gibi teknik konularda seyircinin kafası karışırsa, perdeyle arasındaki ilişki kopabilir. Bir sahne yalnızca yakın planlarla çekildiğinde bu tehlike her zaman vardır. Seyircinin, mekanı tanıtan ana plan gibi bir nirengi noktasına ihtiyacı vardır.

HAREKETTE ÇERÇEVENİN YÖNÜ

Bir karakterin, çerçevenin sağından soluna doğru yürüdüğünü düşünelim. Peşinden gelen plan yürüyüş planının devamıysa, karakter aynı çerçeve yönünde yürümelidir, yoksa kendi kendisiyle karşılaşır. Bir başka karakter ilk karaktere göre ters yönde yürüyorsa ve bu planlar paralel montajla (intercut) bağlanıyorsa, seyirci bunların birbirlerine doğru yürüdüğünü ve sonunda karşılaşacaklarını algılayacaktır.

Hareketli bir taşıt ekranı soldan sağa doğru geçtiyse, yönetmen yönü değiştirmeye karar verene kadar hep aynı yönde gitmelidir. Aracın yönünü değiştirebilmek için kameraya doğru gelen veya kameradan uzaklaşan bir planını çekmek gerekir. Bu ara plandan sonraki planda yönetmen taşıtın yönünü değiştirebilir (resim 12.35).



Resim 12.35: Bir taşıt hep aynı yöne gitmelidir. Bu yönü değiştirebilmenin bir yolu, taşıtın kameraya doğru gelmesidir.

ÖZEL PLANLAR

Değişken hız (yüksek kare, düşük kare), obtüratör ayarının değiştirilmesi, televizyon ekranından çekim, gece etkisi (gün ışığında geceymiş gibi çekmek), maske planları, minyatürler, parçalı çerçeve, mavi perde (bluebox) ve sualtı çekimi gibi özel durumlar için görüntü yönetmeninizle görüşün.

BİRDEN ÇOK KAMERA. Bazı sekanslar (dublörlü sahneler ve konserler gibi) aynı anda birden çok kameranın çekim yapmasını gerektirir.

OPTİK ETKİLER – ÖZEL ETKİLER. Bakınız "Bölüm 18, Laboratuar".

IŞIKLANDIRMA

Çerçevenin düzenlenmesine yapılan en büyük katkı, ışıklandırmadır. Çalışmalarını "ışıkla resim yapmak" diye tarif eden fotoğrafçılar bunu çok eskiden beri bilirler. Işığın tarzını ve niceliğini senaryo belirler. Gece kovalamaca sahnesi gizem dolu olmalıdır: ışık lekeleri, karanlık bölgeler. Bir komedi ise genellikle tam tersine, bol ışıkla aydınlatılır.

Senaryodan hareket eden yönetmenle görüntü yönetmeni, proje için mizansen, görüntüleme ve ışıklandırma tarzı belirlerler. Bu yaklaşım doğallık veya stilize tarz olabilir. Üslup bir kere belirlenince, bütün çekim boyunca ona uyulmalıdır. Bu kitapta incelenen üç film, hava ve tarzda tutarlılık açısından iyi örneklerdir. Bir komedi olan *Truman*, gölgesiz ve bol ışıklandırılmıştır. *Mirror Mirror*'un parlak bir "stüdyo" havası var. Alfred Stieglitz'in siyah-beyaz fotoğraflarından esinlenen *The Lunch Date* ise, bu tarzla tutarlı bir havayı yansıtıyor (resim 12.1).

Yapay ışık temelde iki türdür: sert ışık ve yumuşak ışık. *Sert ışık*, bir mum, elektrik ampulü veya güneş gibi nokta bir kaynaktan yayılır. *Yumuşak ışık* ise, geniş ve yaygın bir kaynaktan gelir. Sert ışık kaynakları elektrik arkı, tungusten, kuvartz ampuller, elips taslar, ayna yansıtıcılar, Fresnel mercekler kullanır. Güneş, sert bir ışık kaynağı olarak kabul edilir. Yumuşak ışık kaynağı olarak geniş yansıtıcılı lambalar, önüne yumuşatıcı filtre konulan lamba setleri ve geniş alanlı yansıtıcı malzeme kullanılır. Sert ışıkların erişim mesafesi, yumuşak ışıklardan daha fazladır ve kontrast bir aydınlanma sağlarlar. Sert ışıklarda gölgeler serttir ve hatları belirgindir, yumuşak ışıklarda gölgeler de yumuşaktır ve sınırları keskin değildir.

Üç noktalı klasik aydınlatma, üç ışık kaynağı kullanır: ana ışık, dolgu ışığı ve kontur ışık veya tepe ışığı. *Ana ışık*, seti veya konuyu aydınlatan ana kaynaktır. *Dolgu ışığı*, gölgedeki ayrıntıları aydınlatır ve ana ışığın sert etkisini yumuşatır. *Kontur ışık*, konunun dış çevresini ortaya çıkartır ve onu fondan ayırır. Bu üç temel kaynakla açıya, lambaların uzaklığına ve ışığının gücüne bağlı olarak hem gerçekçi, hem de stilistik ışıklandırma yapılabilir.

Işıklandırma genellikle doğrulanmış olmalıdır (örneğin, ışık kaynağının ne olduğunu bilmemiz gerekir). Pencereden gelen güneş veya ay ışığı, kaynak veya ana ışık olabilir. Öbür ışıklar setin geri kalan bölümünde kontrastı yumuşatmak için kullanılabilir. Kontrastın anlamı, oyuncunun yüzünün ana ışıkla aydınlanan yanının doğru pozlanıp geri kalan yanının karanlık kalması olarak anlaşılmamalıdır.

Etraflı ve etkili bir ışıklandırma planı yapabilmek için yönetmenin şu soruları yanıtlaması gerekir:

- Işık kaynağı nedir?
- Sahne günün hangi saatinde geçiyor?
- Yaratmak istediğiniz hava nedir?
- Bol ışık mı (Whistler, Degas) yoksa loş ışık mı (Rembrandt, Caravaggio) istiyorsunuz?
- Kontrast yüksek mi, zayıf mı olmalı?
- Sahnenin doğal ışıkla mı, yoksa yapay ışıkla mı aydınlandığı varsayılıyor?
- Gölgeler sert mi, yumuşak mı olmalı?
- Ana ışık kaynağı yukarda mı, göz seviyesinde mi, alt açıda mı?
- Işıklandırma düzeni cepheden mi, düz aydınlatma mı, parçalı mı, ters ışık (kontur) mı?
- Sahne içindeki gerçek aydınlatma araçları nelerdir (mum, el feneri, avize vb.)
- Gerçek aydınlatma araçlarını değiştirmek gerekir mi?
- Işığın yoğunluğu nedir?
- Işık hangi yönden geliyor?
- Işığın niteliği nedir?
- Işıkta devamlılık plandan plana nasıl sürdürülebilir?

İnsan gözü filmden daha duyarlıdır. Bu yüzden setteki ışığın gerçek değerlendirmesini yapabilmek için *pankromatik filtre* (pan glass) ardından bakarak kontrol edin.

DIŞARDA AYDINLATMA

Işık kaynağı olarak yalnızca güneş kullanılacaksa, dış çekimler hayli zor olabilir. Güneşin gökte çizdiği yay, ışığın yönünde, gölgelerde, hatta ışığın yoğunluğunda devamlı değişmelere neden olur. Üstelik güneş çoğu zaman buluta girer. Güneşin bulut arkasından çıkmasını mı bekliyorsunuz? Bunu kontrol etmek için gökyüzünün güneş gözlüğünüzdeki yansımasını izlemek iyi bir yoldur. Beyaz bir top gibi görünen güneşin önündeki bulutların hareketini ve hızını izleyerek güneşin ne zaman görüneceğini kestirebilirsiniz.

Güneşin güçlü etkisi ile baş edebilmek için çeşitli yöntemler vardır. Bunlardan biri, *ipek* denilen büyük beyaz kumaşları filtre gibi kullanarak güneşin sert ışığını yumuşatmaktır. Çerçeveye gerili beyaz ipeklerle gün boyu aynı ışığı elde edersiniz. Güneş buluta girecek olursa, ipeğin arkasında güçlü lambalar yakarak aynı diyaframı koruyabilirsiniz. İpek, yalnız yakın ve bel planlarda kullanılabilir, genel planlarda çerçeveye girebilir. Geniş planları ışığın uygun olduğu saatlere bırakmaya çalışın.

Dış çekimlerde dolgu ışığı sağlamak için *reflektör* denilen yansıtıcılar çok kullanışlıdır. Görüntü dışına yerleştirilen bu parlak (sert) veya beyaz köpükten oluşan mat (yumuşak) yansıtıcılar güneş ışığını (veya herhangi bir kaynağın ışığını) oyuncuların yüzlerine yansıtmak için kullanılır. Oyuncuyu geri plandan ayıran ek bir ışık sağlarlar.

Harici planları çekerken çalışma, ışığın ve hava koşullarının insafına kalmıştır. "Güneşi kovalamak", harici çalışmalarda ekibin önde gelen uğraşıdır. Güneş doğmadan önce çekim yapamazsınız, battıktan sonra da ("Büyülü saat" denilen ve çok özel bir aydınlık sunan kısa bir sürenin dışında) hava hızla karardığı için, çekime yetecek kadar güçlü ışık bulamazsınız.

İÇERDE AYDINLATMA

İç mekan aydınlatmasının da kendine has sorunları vardır. Gün-iç sahneler güneşin kursuna (gökte çizdiği yay) bağlı olacağından, pencerelerin dışına lambalar yerleştirerek içerdeki ışığın yer değiştirmesi engellenebilir. Seçtiğiniz mekanı inceleyin. Işık ne yandan geliyor? Mekanda mevcut lambaların etkisi ne olur? Genellikle içerdeki lambaları kaynak kabul edip gereken diyaframı bulana kadar onları takviye eden lambalar yakılır.

İç mekan aydınlatmasında en büyük sorun, yer darlığıdır. Gerçek iç mekanlarda lambalar, çekim malzemesi, teknik ekip ve oyuncuların doldurduğu bir odada dönecek yer kalmaz. Tavana yakın yerde iki duvar arasına sıkıştırılabilen *gergileri* (germe boruları) kullanarak lambaları yukarıya asmak en iyi çözümdür.

> Işık sorunu vardı: Spor salonu floresan ışıklarla aydınlatılmıştı. 120 adet lambaya jelatin filtre takmak için ne zamanım, ne de param vardı. Bütün ışıklandırmayı floresana çevirmek için bu lambalardan kiralayan bir yer bulduk.
>
> *Howard*

BELGESELDE AYDINLATMA

Belgesel ekibi az ve hafif malzemeyle dolaşır. Birkaç lamba ve bir reflektör, röportajlar için genellikle yeterlidir. Dış çekimlerde de bir bel akü sünden beslenen bir sangan, gölgeleri beslemeye yarar; böylece elektrik hattına bağlı kalmaktan kurtulursunuz. Bu malzeme belgesel ekibine her yerde çekim yapma imkanı sağlar. Sinema-verite tarzı çalışmalarda bu şarttır.

> Estetik olarak, dışarıda yapılan röportajları tercih ederim. Otomobilli sinemalarda ve gezginci çadır sirklerinde yaptığım belgeseller, röportajları düzenlerken dış mekanları yaratıcı biçimde kullanmama olanak sağladı. Dış mekanda lamba kullanmadan, yalnızca bir reflektörle çalışmayı seviyorum. Biraz kuralların dışına çıktığımı biliyorum çünkü belgeselcilerin çoğu, konuştuğu kişileri bürosunda veya evinin salonunda görüntüleyerek ışık düzenine tam anlamıyla hakim olmaya çalışır. Röportajı dış mekanda yaparken en büyük sorun, sestir. Konuşan kişiler sanki bir havalimanı yanında yaşıyormuş gibidir.
>
> *Jan*

VİDEO İÇİN AYDINLATMA

Eskiden, stüdyolarda pedestal üzerinde üç kameralı düzenlemelerde aşırı miktarda ışık gerekirdi. Çoklu kamera düzenlemelerinde bu hâlâ geçerlidir. Sahneyi aynı anda değişik açılardan görüntüleyen kameraların görüntüleri arasında fark olmaması için bol ışık gerekir. Ama videonun görünüşü giderek sinemaya yaklaştığından, ışıklandırma yöntemleri de benzeşmeye başladı.

Bugün bile video ile sinema görüntüleri birbirine benzemez çünkü filmle videonun ışığa duyarlılıkları farklıdır. Bunun sonucunda alan derinlikleri ve kontrast dereceleri farklılık gösterir. Diyaframın 22 ile 2.8 arasında değiştiği bir sette film, bu 8 ila 11 diyafram aralığını sindirebilir, ama video sindiremez. Videonun kontrast sınırları yaklaşık 40:1, yani beş diyaframdır. Filmin kontrast sınırı ise 128:1, yani yaklaşık on diyaframdır. Filmde 9 gri basamağı vardır, videoda ise yalnızca 3.

Video görüntü yakın planlarda iyi sonuç verir, ama geniş planlarda görüntü dağılmaya başlar. Bu önemlidir çünkü iki sistem arasındaki en önemli fark, projeksiyondur. Videonun projeksiyonu sınırlıdır, bu yüzden gördüklerimizin çoğu, televizyon ekranı düşünülerek çekilmiştir. Bu çerçeve boyutu yakın planlar için uygundur, ama geniş planlarda çerçeve içindeki unsurlar daha az belirgin olduğu için, ayrıntılı göremeyiz.

Video çekerken beyaz fonları ve kırmızı giysileri kullanmayın. Beyaz, çerçeveyi "yakmaya", kırmızı da "yırtılmaya" yatkındır. Asla güneşin resmini çekmeye kalkışmayın. Bir film kamerasını güneşin görüntüsünü çekecek şekilde ayarlayabilirsiniz, ama doğrudan güneş ışığı, video kameradaki

hassas parçaları tahrip edebilir. Objektif önüne konulan renkli jelatinler de videoda çok belirgin olur, filme göre daha az ve dikkatli kullanın.

Video kameraların çoğu otomatik diyaframla donatılmıştır. Oda içinde bir sahne çekerken pencereyi görecek şekilde pan yaptığınızda, pencereden gelen güneş ışığını gören diyafram hızla kapanmaya, ışıktan çıkıp loş bölgeye gelince de açılmaya zorlanır. Bariz şekilde belirgin olan bu diyafram ayarlamaları, görüntünün videoyla çekildiğinin işaretidir. Bu sorunu çözmek için, diyafram ayarını otomatikten çıkarıp manuele alın.

Video üretiminde temal olarak televizyon yayın standartları kullanılır. Çekim sırasında dalga salınım monitörü kullanmak, yayın ölçülerine uygun sinyal yaratmak için gerekli ışık miktarını belirlemekte yardımcı olur. Kimi durumlarda sahnede belli bir hava yaratmak için kullanılan ışık az gelir, kabul edilemez. Çözüm, daha bol ışıktır.

Bu durumu gözünüzde canlandırabilmek için, video kaset dağıtımını düşünün. Birçok gece sahnesi içeren bir filmin video dağıtımının yapılacağını farz edelim. 35 mm özgün negatiften bir inç düşük kontrast video mastere aktarımı yapılır. Sonra bu banttan pazara dağıtım için yarım inç bantlara "kopyalar" yapılır. Bu noktada gece sahneleri öyle karanlık ve çamur gibi bir hale gelir ki, izleyenin ne olup bittiğini görebilmesi mümkün değildir. Bu sorun yüzünden video pazarındaki pek çok alıcı, çok karanlık ve gece sahneleri içeren filmleri almak istemezler.

MONTAJ

Kamera hareketlerini düzenlerken montaj tekniklerini göz önünde bulundurun. Montajcı gibi düşünmeyi öğrenin. Kendinize şu soruları sorun:

- Bu planın başında hangi plan var?
- Bu planın sonunda hangi plana geçiyoruz?

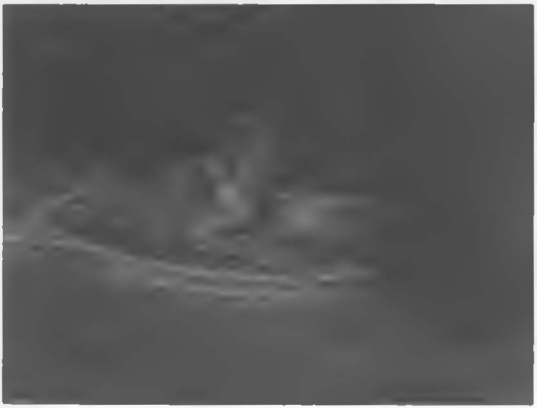
Bu sorular, gerek vuruşlar, gerek sahneler arasındaki geçişleri ortaya çıkarır. Bir sahneye nasıl başlayıp nasıl bitireceğiniz konusunda sizi düşünmeye zorlar. Sahneler birbirine geçmelerle mi bağlanacak, kararma ve açılmalarla mı, yoksa silmeli geçmelerle mi? Her sahne başlıca karakterlerin yakın planı ile başlayıp biterse öyküyü nasıl etkiler?

Dramatik etkiler için kullanacağınız çarpıcı kesme, silme (wipe) veya döndürme (flip) dışında seçtiğiniz bir montaj tekniğine dayalı görsel bir akış sağlayın (resim 12.36-12.37 – tepki planından kesme ayrıntı ara plan).

Büyük yönetmenlerin bazıları yıllarca montajcılık yaptı. Montajcılarda neyle neyi nasıl bağlarsa etkili olacağını sezen bir duygu gelişir. Yönetmenler, görüntü yönetmenleri ve devamlılık yazmanlarının, çekilen planın bir önceki ve bir sonraki planla nasıl bağlanacağının bilincinde olmaları gerekir.



Resim 12.36: *Lunch Date:* Göğüs çekim tepki planı



Resim 12.37: *Lunch Date:* Ayrıntı planı ara plan

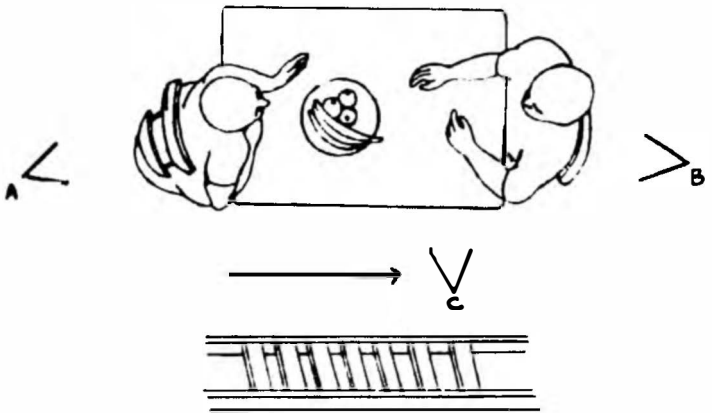
BELGESELLER

Bazı belgesellerde konuşmacının dışında görüntülere geçip sonra yine konuşmacıya dönmeniz gerekebilir. Konuşmacının aynı açıdaki planından konuşmada aksaklık vb. nedenlerle bir bölüm çıkartmak gerektiğinde, görüntüde zıplama olmaması için montajcı bu röportaj dışı planlardan yararlanır. Kişisel deneyim dışında bir sahneyi toparlamanın yöntemlerini öğrenmek için büyük belgeselleri izlemekte yarar vardır. Planları sayın, açıların çeşitliliğine ve nasıl bağlandıklarına dikkat edin. Montaj hangi çizgi veya hareket üzerine kurulmuş?

MALZEME

Bir yönetmen olarak kamera veya öbür malzeme hakkında eksiksiz teknik bilgi sahibi olmanız gerekmez, ama bunların kullanılışı ve neler yapabileceği konusunda bilginiz olması şarttır. Örneğin, yönetmen kamerayı hareketlendirmek istiyorsa, seçeneklerinin neler olduğunu, her birinin ne sonuç vereceğini, öyküyü nasıl etkileyeceğini bilmelidir. Objektif, yönetmenin çok iyi bilmesi gereken bir araçtır. Her planda dünyanın ne kadarının görüntülendiğini bilmek, belirli bir anda seyirciye ne kadar bilgi aktarıldığını denetleyebilmenin tek yoludur.

Çerçevenin içeriğini ve havasını yaratmanıza yardımcı olan araçları çok iyi tanımalısınız.



Resim 12.38: Soldaki kamera açısı (A), sağdaki açının (B) ayna yansımasıdır. Kamera raylar üzerindeki arabada soldan sağa hareket ederken, üçüncü bir açı (C) eklenir. (*The Lunch Date* filminden bir alan planı.)

FİLM KAMERASI

Sinema kamerası, içinden pozlanmamış film geçen, ışığa yalıtımlı kutudan oluşan mekanik bir araçtır. Şu parçalardan oluşur:

- *Objektif*, dünyadan yansıyan ışıkları filmin üstüne aktarır.
- *Objektif montürü* veya *taret*, objektifi kamera gövdesine bağlamaya yarar.
- *Vizör*, kamera operatörünün, filmin üstüne düşen görüntüyü izlemesini sağlar.
- *Gövde*, filmin pozlanmadan önce ve sonra içinden

geçtiği ışık sızdırmaz bölmedir. Kameraların çoğunluğu, içinde filmi barındıran ve gövdeden ayrılabilen *kasetler* kullanır.

• *Grif*, filmin yanındaki deliklere girerek pozlanması için onu bir kare boyu aşağı çeker.

• *Obtüratör*, her pozlanma arasında film bir kare hareket ederken ışığı keserek filmin yanmasını önler.

FİLM BOYUTLARI (FORMATLARI)

Süper 8

1932 yılında, banyodan sonra ortadan ikiye bölünen 16 mm film kullanan 8 mm lik kameralar piyasaya çıktı. 1965 yılında Kodak, süper 8 filmi yaptı. Bu film 8 mm genişliğindeydi ama yandaki delikler küçülmüştü, böylece eski 8 mm den yüzde 50 daha fazla görüntü alanı sağlıyordu. 8 mm film bugün hemen bütünüyle piyasadan kalkmıştır.

Süper 8 film kameraları ucuz, hafif ve kullanımı kolaydır. Film, cep boyu bir kaset içinde kameraya konulur. Birçok süper 8 kamera sesli çekim yapabilir, ama ses kaydedebilmek için *manyetik ses bandı* döşenmiş ham film bulmak kolay değildir. Süper 8 bir zamanlar amatörlerin gözdesiydi ama küçük video kameralar onları piyasadan sildi.

Süper 8 son zamanlarda ikinci bir canlılık gösterdi çünkü ara sıra müzik kliplerinde, reklamlarda, hatta uzun metrajlı sinema filmlerinde kullanılmaya başladı (Oliver Stone ve görüntü yönetmeni Robert Richardson bu kamerayı kullanmayı çok seviyorlar). Montajı ve dağıtımı süper 8 filmle yapmak yerine filmciler videoya aktarmayı veya 16 ya da 35 mm filme büyütmeyi tercih ediyorlar.

Süper 8, küçük bir video kameranın esnekliğini gösterebilir, üstelik daha kaliteli bir görüntü vererek. Sert, grenli görüntüsünü stilistik nedenlerle veya eski bir film görüntüsü hissi uyandırmak için kullanabilirsiniz. 16 veya 35 mm bir görüntüyü deforme etmeye çalışmaktansa, kontrast ve grenli bir süper 8 negatif kullanmak daha pratiktir.

16 mm

Amatör format olarak 1920 yılında piyasaya çıktığından beri 16 mm, büyük değişiklikler geçirdi. Kameraların hafif ve taşınabilir olması, onları haber ve belgesel için tek seçenek haline getirdi. 1970 ve 80 li yıllara 16 mm kameralar ve filmler büyük gelişme gösterdi ve televizyon için belgesel, küçük bütçeli sinema filmi, çizgi ve kukla filmler ve avangard filmlerin çekiminde kullanılmaya başlandı. 1990 ların ortalarında 16 mm nin kullanıldığı pek çok yapım artık video ile yapılmaya başladı ve 16 mm film dağıtımı hemen bütünüyle ortadan kalktı.

Bu duruma rağmen, yeni üretilen ince grenli 16 mm (ve süper 16 mm) filmler, 35 mm ile rekabet edebilecek kalitedeler ve pek çok orta boy bütçeli belgesel, müzik klibi, televizyon şovları, reklamlar ve düşük bütçeli uzun metraj sinema filmi bu malzemeyi kullanmaktadır.

Süper 16 mm

1970 li yıllarda görüntü, normal 16 mm de ses bandının veya ikinci sıra perforasyonun bulunduğu yere yayılarak süper 16 mm yaratıldı. Her karedeki görüntünün alanı yüzde 40 genişlemiş oldu. Süper 16 kendi başına bir dağıtım formatı değil, yani bu boyutta bir pozitif kopya bulamazsınız.

Gösterim için 35 mm ye büyüterek kopya basılır. Süper 16 da görüntü daha geniş olduğu için, 35 mm geniş perde bir kopya için büyütme ve kesme oranı da (normal 16 ya göre) daha düşüktür. Çekimde gereken özen gösterilirse, süper 16 film, 35 mm ye çok başarılı büyütülür. Süper 16, geniş ekran ya da yüksek seçiklikli (High definition) televizyon formatı için hazırlanan programlarda giderek daha çok kullanılıyor.

Kimi kameralar (Aaton'ların çoğu gibi) hem 16, hem de süper 16 çalışabilir. Süper 16 filmi gösterebilmek için videoya aktarmak, 35 e büyütmek veya 16 ya küçültmek gerekir.

35 mm

Sinema filmleri, televizyon reklamları ve videoyla çekilmemiş televizyon filmleri için standart boyut, 35 mm dir. Geleneksel 35 mm kameralar ağırdır ve kiraları yüksektir. Daha hafif olan yeni nesil 35 mm kameralar elde kullanılabilir ve stedikam gibi dengeleyici araçlarla çok büyük bir hareketlilik kazanır. Bunlarla uzun metrajlı sinema filmlerinde 16 mm teknikleri kullanılabilir (resim 12.39).



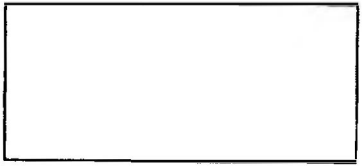
Resim 12.39: 35 mm film kamerası



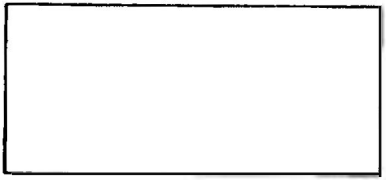
4:3(1.33:1)Akademi standardı
Televizyon, 35 mm, 16 mm ve S-8mm formatı



(1.85:1) Amerikan geniş perde formatı



(2.25:1) Vista Vision formatı



(2.36:1) 70 mm tam çerçeve formatı

Resim 12.40: Çerçeve oranları

ÇERÇEVE ORANI

Bir filmin boyutu (formatı), film şeridinin genişliğini ve üstündeki görüntü karesinin şeklini ve boyutunu işaret eder. 16 ve süper 16 aynı genişlikte film kullanırlar ama ikisinin üstündeki karelerin şekli ve boyutu farklıdır. *Çerçeve oranı*, filmin üstündeki ve perdedeki görüntünün genişliği ile yük-

sekliği arasındaki oranı işaret eder. Birçok boyut için (8, süper 8, 16 mm ve geleneksel video/televizyon) standart oran dörde üçtür, ya da 1.33:1 . *Bir otuzüçe bir* ya da kısaca *bir otuzüç* olarak söylenir.

35 mmde sesli film tam karesinin çerçeve oranı 1.33:1 dir ve bunu belirlemiş olan "Academy of Motion Picture Arts and Sciences"a izafeten *Akademi çerçevesi* adını alır. Akademi çerçevesi bir zamanlar sinema salonları için standart boyuttu, televizyon için hâlâ geleneksel standarttır, ama günümüz sinemalarında artık dar gelmektedir.

Amerika'daki salonlarda gösterilen filmlerin çoğunda çerçeve oranı 1.85:1 dir ve bu oran, genişperde oranıdır. Avrupa filmleri 1.66:1 ölçeğinde yapılır. Yükseklik aynıdır ama genişlik, 1.85:1 oranındakinden daha azdır. Genişperde sistemlerinin çoğu, Akademi çerçevesini alttan ve üstten keserek görüntüyü orana uygun şekilde genişletir.

KAMERA TERİMLERİ

Kaset

120 veya 300 metrelik kutularda gelen film bobinleri kasete doldurulur, kaset de, filmin objektifin arkasından geçerek pozlanabilmesi için kamera gövdesine bağlanır. Kasetin bir tarafı boşaltıcıdır, ham film buraya konur. Pozlanmış film, kasetin toplayıcı tarafına sarılır.

Akü

Kameralar, yeniden doldurulabilir özel akülerle çalışır. Bunların her zaman kontrol edilmesi gerekir. Akünün verdiği güç, soğuk havada çok çabuk düşer.

Kızak

Filmle objektif arasındaki çelik plakaya kızak denir. Plakanın ortasında, objektiften gelen görüntünün filme düşebilmesi için çerçeve oranına göre açılmış dikdörtgen bir delik vardır. *Baskı kapağı* denen parça filmi arkadan kızağa doğru hafifçe bastırır.

Obtüratör

Grif filmi kızakta bir kare boyu ilerlettikten sonra obtüratör açılarak ışığın filmi pozlamasını sağlar. Pozlanma sırasında film tamamen hareketsiz kalır. Obtüratör kapanıp ışık kesilince, grif tekrar filmi bir kare boyu aşağı çeker.

Pozlama

Objektiften geçen ışık miktarı ve görüntünün oluşması için geçen süreye *pozlama* denir. Işık miktarındaki değişiklikler diyaframla (f-stop: geometrik ölçü, t-stop: geçirgenlik ölçüsü) ölçülür. Objektifteki bir halka, diyaframın açılıp kapanmasını sağlar. Pozlamadaki değişiklikler, alan derinliğini de etkiler. Pozlamayı kontrol etmek için filmci şunlardan yararlanır: filmin duyarlığı, objektif, obtüratör hızı ve setteki ışık miktarı.

Objektifler

Objektifler değiştirilebilir. Kameranın önüne konulacak objektif, sahnenin gereklerine göre belirlenir. Bir plan teleobjektif gerektirebilir (250 mm), bir sonraki planda genişaçı (5.7 mm) kullanılabilir. "Hızlı" (Super-speed- ışığa aşırı duyarlı olacak şekilde üretilmiş) objektifler, zayıf aydınlanmış yerlerde çalışmak için çok kullanışlıdır.

Merkez İstasyondaki çekimler için hızlı objektifler kiraladım ve lamba kullanmadım, çekimler böyle daha ucuza geldi.

Adam

Kamera ile beraber çok çeşitli objektif de kiralanmaktadır ama 16 mm için en çok kullanılan objektifler şunlardır:

GENİŞAÇI OBJEKTİFLER. 5.9 ile 12 mm arasındaki bu objektifler geniş bir görüş alanına sahiptir ve genel planlar için kullanılır. Zayıf ışıkta da kullanılabilir, büyük alan derinliği sağlar, kameradaki sarsıntıları hafifletir ve ayrıca görüntüde çarpılmalar elde etmek için kullanılır.

NORMAL OBJEKTİFLER. 16 ile 75 mm arasındaki objektifler bir sahneye veya bir karaktere "normal perspektif" vermek için kullanılır. Oldukça iyi alan derinliği sağlar.

TELEOBJEKTİF, UZUN OBJEKTİF. 75 ile 250 mm arasındaki bu objektifler ön planda ayrıntı görmemek, perspektifi yassıltıp sıkıştırmak ve görsel malzemede dramatik etki yaratmak için kullanılır.

Zum objektifler

Yaygın bir kullanım alanı olan zum objektifler, görüntü yönetmenine bir halkayı çevirerek görüntünün boyutlarını çabucak değiştirme olanağını sunar. Sabit objektifler, özellikle hızlılar, zum objektife göre daha az ışıkla çekim yapabilir. Pek çok video kameranın üstünde zum objektif vardır.

Filtreler

Filtreler, polarlama filtreleri, diyoptri mercekleri ve jelatin filtreler doğrudan objektifin önüne konularak doğru renk dengesi sağlamak, ilginç etkiler elde etmek, kameraya giren ışığı azaltmak veya cam yüzeyde yansımaları yok etmek için kullanılırlar.

Vizör (bakaç)

Yönetmen ve görüntü yönetmeninin, objektifin gördüğünü izleyebilmelerini sağlayan vizörde bir dizi ince siyah çizgiler vardır. Bunlar çerçevenin içinde olanı, kenarında olanı ve dışında olanı belirten sınır çizgileridir. Bunlar özellikle mikrofonun görüntüye girmeden oyuncuya ne kadar yaklaşabileceğini ayarlamak için çok işe yarar.

Çekim için değişik bir çerçeve oranı kullanılıyorsa, bu çizgiler kamera operatörüne televizyon ekranında izlenebilecek yerleri de gösterir. Televizyon çerçevesi, sinema çerçevesinden küçüktür. Hareket bu çizgilerin içinde gerçekleşiyorsa, görüntünün *televizyon yayın çerçevesi* içinde olduğu (TV safe) kesindir.

Pozometre (ışıkölçer)

Bir cismin film veya banda görüntülenebilmesi, konuya *gelen ışığın* yoğunluğuna bağlıdır. *Gelen ışık pozometresi*, değişik yönlerden gelerek konuyu aydınlatan ışığın yoğunluğunu ölçer. Konudan yansıyan ışığın yoğunluğu da *yansıma ışık pozometresi* ile ölçülür. Gelen ışık pozometresi konunun olduğu yerden kameraya doğru yöneltilerek, yansıma ışık pozometresi de kameranın olduğu yerden konuya doğru yöneltilerek kullanılır. Pozometrenin verdiği ölçüler, istenen sonuca göre hangi diyaframın konması gerektiğini bildirir.

DENEMELER

Birçok unsur (film veya video bant türü, objektifin cinsi, filtreler, ışıklar, diyafram) bir arada düzenlenerek yönetmenin estetik tasarımına uygun bir sonuç elde edilmeye çalışılır. Yönetmenin istediği sonuç çok karmaşıksa veya olağanın herhangi bir şekilde dışındaysa, bu sonuca nasıl varılabileceği, yapım öncesi safhasında denenmelidir.

VİDEO

Video kamera

Görüntüyü yakalamak için video kamera da, tıpkı sinema kamerası gibi, bir objektif kullanır ama görüntü film şeridine değil, *CCD (charge-coupled device- yük aktarım aygıtı)* denen ışığa duyarlı bir yonga (çip) üzerine yansıtılır. Görüntünün yansıtıldığı CCD'nin yüzeyindeki kafeste, *piksel* denen çok küçük noktalar vardır. Her nokta (piksel) minik bir pozometre gibi çalışarak kendi üstüne düşen ışığın parlaklığını okur. Işık tarafından uyarılan piksel, bir elektrik yükü yaratır. Bir CCD yongasında (çipinde) yüzbinlerce, hatta milyonlarca nokta bulunur. CCD, kafes üzerindeki her noktanın ürettiği voltajı saniyede birçok kez ölçer. Bu bilgileri işleyerek bir elektrik sinyali halinde gönderir. Bu video sinyali kaydedilebilir ve *monitörde* (televizyon ekranı) izlenebilir.

Kaydedici kamera (Camcorder)

Kaydedici kamera, bir video kamera ve bir VTR'nin (videotape recorder – video bant kaydedici) birleşmesinden oluşur. Stüdyo düzeninde kaydedici kameralar yerine, görüntü ve sesi bir veya birkaç bant kaydediciye (VTR) gönderen bir reji masasına bağlı olan bağımsız kameralar kullanılabilir. Bütün kaydedici kameralarda bulunan ortak unsurlar vardır:

- Objektifin üzerinde görüntünün netlik (mizopuan), parlaklık (diyaframı kullanarak) ve objektifin odak uzunluğunu değiştiren zum kontrolleri vardır.
- CCD (yük aktarım aygıtı), ışığa duyarlı elektronik bir yongadır, objektiften gelen ışığı bir elektronik sinyal haline çevirir.
- Kamera, CCD'den gelen sinyali yollamadan önce işleme tabi tutar ve görüntünün rengini düzeltir. Bir obtüratör (shutter) ayarı kullanarak görüntünün pozlanma süresi ve kazanç (gain) ayarı ile de CCD'nin ışığa duyarlığı değiştirilebilir.
- Vizör, video sinyalini görmenizi sağlayan küçük bir monitördür.
- Video bant kaydedici (VTR), sinyalleri banda aktarır. *Bant yürütme mekanizması*, bandın *kafaların* önünden geçmesini sağlar, kafalar da sinyali banda aktarır. Kaydedicinin türüne göre sinyal analog (örneksel) veya sayısal (digital) olabilir.
- Çoğu kaydedici kameranın üstünde mikrofon vardır. Hepsine dışardan mikrofon bağlanabilir.

- Kaydedici kameralar doldurulabilir akülerle çalışır. Stüdyo kameraları gerekli akımı reji masasına bağlandıkları kablodan sağlar.
- Kameraların çoğu zaman kodu (timecode- zaman düzgüsü) üretebilir, bu da yapım sonrasında büyük kolaylık getirir.

Çoğu kaydedici kameralar, özellikle tüketiciye yönelik olanlar, "bak ve çek" sloganına uygun şekilde büyük ölçüde otomatik çalışır. Kimilerinde değiştirebileceğiniz herhangi bir ayar bile yoktur. Netlik, pozlama ve renk, çekimde yaratıcı yönün unsurları olduğu için, bunların otomatik olması aslında bir avantaj değildir. Profesyonel kayıtçı kameralar bu kadar fazla otomatik değildir, en azından birçok ayarı elle yapmaya izin verir.

MONİTÖR

Elektronik video sinyalini izlenebilir görüntü haline getirmek için monitörlerin çoğu katod ışın tübü (CRT- catod ray tube) kullanır. Monitörün içinde bir katod ışın tabancası, video ekranının arkasına (baktığınız yüzün arkası) bir elektron huzmesi yollar. Ekranın iç tarafı, elektrod ışınlarıyla uyarıldığında parlayan fosforlu bir tabakayla kaplıdır. Tabancanın yolladığı ışın, görüntüyü ekrana satır satır "resmeder". Işındaki akım ne kadar yüksekse, ekran o kadar parlar. Buna, video sinyalinin *parlaklığı* (*luminance*) denir.

Video sistemi görüntüyü, bir dizi yatay *tarama satırlarına* bölerek işler. Satırlardan oluşan bu şekle *kafes* (*raster*) denir. Kamera görüntüyü üstten başlayarak soldan sağa doğru tarar. Bir satır boyunca parlaklık seviyelerini okur, sonra tekrar sola geçip biraz aşağı kayıp tekrar taramaya başlar. Bu

sizin yazılı bir metni okurken gözlerinizin yaptığı harekete çok benzer. Ekranın altına ulaştığında sol üste döner ve yeni görüntüyü taramaya başlar. Monitörün katod ışın tübü de aynı şeyi yapar ve taradıkça görüntüyü "resmeder". Bir *eşleme sinyali* (*sync signal*), kamera ile monitörün aynı satırı taramasını sağlar.

Kuzey Amerikadaki video yayın sistemleri, NTSC'nin (*National Television Standards Committee- Ulusal Televizyon Standartları Komitesi*) belirlediği standartları kullanır. NTSC video, geçmeli taramada 525 satır kullanır (evlerdeki televizyon alıcılarına bunun yaklaşık 460 satırı ulaşır). Her yeni alan saniyede 60 kez taranır. İki alan bir tam görüntü ettiğine göre, bu sistem 30 kare/saniye hızıyla akar. İngiltere, batı Avrupa, Çin ve Avustralyada PAL (Phase Alterning Line – evre değiştirme satırı) video standartları kullanır. Fransa, doğu Avrupa ve Rusyada SECAM (Sequentiel Couleur à Memoire- Bellekli almaşık renk) standartları geçerlidir. PAL ve SECAM, 25 kare/saniye hızıyla çalışır ve görüntüyü 625 tarama satırına bölerek NTSC'ye göre daha net (daha fazla seçiklikli) bir görüntü sağlarlar.

Video kameralar rengi aktarabilmek için objektiften gelen ışığı kırmızı, yeşil ve mavi unsurlarına ayırırlar. Tek yongalı (*single-chip*) renkli kameralarda kullanılan bir yöntem, noktaların (piksel) üzerinde ince filtreler kullanarak CCD'nin belirli bir alandaki kırmızı, yeşil ve mavi renklerin orantısal miktarını ölçmesini sağlamaktır. Genellikle daha kaliteli olan üç yongalı renkli kameralarda bir prizma veya ayna sistemi objektiften gelen ışığı ana renkler kırmızı, yeşil ve maviye ayırarak her bir rengi ayrı bir CCD'ye gönderir (35 mm Teknicolor film kameralarına benzer bir yöntem). Bir video sinyaldeki renk yoğunluğuna renklilik (*chrominance*) denir.

BİLEŞENE (COMPONENT) KARŞI BİLEŞİK (COMPOSİTE) VİDEO

Video kameraların kırmızı, yeşil ve mavi renkler için ayrı sinyaller ürettiğini gördük. *Bileşen* (*component*) video sistemde kırmızı, yeşil ve mavi (RGB) sinyalleri ister analog, ister sayısal formatta olsun, birbirinden ayrı tutulur. Her bir renk bileşeni malzemenin bir parçasından öbürüne aktarılırken ayrı kablolarla ayrı kanallara yollanır. Bileşen video, en net ve en temiz renkleri verir. Görüntü iyidir ve her kopyalamada nesil (generation) kaybından daha az etkilenir. Bu sistem pahalıdır ve renkleri ayrı tutan özel malzeme gerektirir.

Bileşik (*composite*) video sisteminde renk sinyalleri parlaklık sinyaliyle karıştırılarak (kodlanarak) tek bir kanal üzerinden yollanır. Bileşik video, kayıt ve yayını kolaylaştırır, ama görüntüde görülür bir kalite kaybına yol açar. Gerçek sorun, temelde, sinyalin her kopyalanmasında uğranılan nesil kaybıdır.

RGB sinyalin sıkıştırılma ve kodlanma yöntemi, devletin onayladığı standartlara dayanır (NTSC, PAL veya SECAM). Bileşik video ucuz ve basittir. Bu sistem, renkli televizyon icat edilirken mühendislerin, kullanılan siyah-beyaz televizyon sinyaline artı bilgiler eklemeleriyle oluştu.

Üçüncü bir seçenek, biri parlaklık (ışıklılık) öbürü renklilik (RGB) için iki video kablosu kullanır. Buna *Y/C* (Y= parlaklık, C= renklilik) veya *S-video* (separate video) denir. Renkleri tek bir renklilik sinyalinde birleştirir ama bunları parlaklık sinyalinden ayrı tutar. Görüntünün kalitesi bileşiktekinden üstündür, ama bileşendeki kadar iyi değildir. Bir S-video

kablosunda Y ve C için ayrı teller vardır. Bu format Hi-8 ve S-VHS şeklinde tüketiciye sunulur.

Mevcut formatlar ve bileşen, bileşik ve S-video ilişkileri şöyledir:

BİLEŞEN: D1 (19 mm sayısal), D5 (19 mm sayısal), Betacam SP (1/2 inç analog), MII (1/2 inç analog), Betacam (1/2 inç analog), Digital Betacam (1/2 inç sayısal), DCT (19 mm sayısal).

BİLEŞİK: D2 (19 mm sayısal), D3 (19 mm sayısal), C tipi 1 inç (1 inç analog), ¾ inç U-Matic (3/4 inç analog), ¾ inç SP (3/4 inç analog), 8 mm (8 mm analog), VHS (1/2 inç analog).

Y/C (veya sahte bileşen): S-VHS (1/2 inç analog), Hi-8 (8 mm analog).

VİDEO KONTROL

Filmciler, film kamerası üstüne takılan video kontrolun değerini anladılar. Çekilen planın hemen izlenebilmesini sağlayan paha biçilmez bir araç. Bu izleme yalnız çerçeveyi, oyuncuların oyununu ve hareketi kontrol etmek içindir, filmin kontrastını ve doygunluğunu gerçek şekilde değerlendiremezsiniz. Video çekiminde de video kontrolu aynı şekilde kullanmak gerekir.

Bir video sinyalin gerçek ölçümü, dalgasalınım monitör (waveforme monitör) ve renkserlikölçerle (vektorskop) yapılabilir. Renk, doygunluk ve kontrast, standart kalibre edilmiş bir test sinyaline kıyaslanarak kesin matematiksel değerler elde edilir. Stüdyoda, büyük bütçeli çekimlerde veya reji

masasından yönetilen çok kameralı çekimlerde böyle çalışılır. Bu imkanların olmadığı durumlarda bir kamera operatörü, elde olanlarla ve biraz da sağduyu ile idare etmek zorundadır.

Bir video monitörünüz varsa, ilk iş kameradan monitöre renk çubukları (color bars) yollamak olur. Monitörün üzerindeki düğmelerle göz kararı yapılan kontrast, renk ve doygunluk ayarları yalnız monitör için geçerlidir, kamerayı etkilemez. Peşinden kamera görüntü düzenine geçmek ve beyaz ayarı yapmak gelir. Ayar yapmak için seçilen beyaz örneğin (kağıt, karton vb.) mutlaka seti aydınlatan ışık altında görüntülenmesi gerekir, aksi halde çıkıştaki renkler ve yoğunlukları yanlış olur. Monitörde gördüğünüzün kesin olmadığını unutmayın, her monitörde renkler farklı olabilir. Televizyon satılan bir yere uğrayarak aynı sinyalin değişik alıcılarda ne kadar farklı görüntüler verdiğini görebilirsiniz. Bir renkli monitör yoksa, kamera operatörü vizörde gördüğüne güvenmek zorundadır. Vizörde kontrast, parlaklık ve keskinliği ayarlamak için düğmeler vardır. Bu ayarları yaparken renk çubuklarına da bakmak gerekir. Hemen bütün vizörler siyah-beyazdır ama renk çubukları kontrast ve yeğinlik hakkında bilgi verir. Tekrar belirtelim, bu sadece bir kılavuzdur, vizörü ayarlamak, kamera çıkışlarını etkilemez.

Çerçevenin sınırları için de aynı şey geçerlidir. Bir film kamerasının vizörü, video kamerasının vizöründen çok daha sağlıklı şekilde yansıtır çerçeve sınırlarını. Çerçevenin kestiği alanı denemek için en iyi yol, bir cismi vizörde çerçeve kenarına yakın görüntüleyip, bir başka monitör ekranında izleyerek cismin aynı yerde olup olmadığına bakmaktır. Bunu yapma olanağınız yoksa, çerçeveyi biraz geniş tutun. Televizyonların ekran sınırlarındaki farklar yüzünden gereğinden fazla sinyal yollanır ve her alıcı bu fazlalıkları ayıklar. Bu

yüzden, çerçevenin kenarındaki bir cismin "evdeki ekranda da" görüneceğinden emin olmayın. Çerçeveyi biraz geniş tutmakta yarar vardır.

VİDEO BOYUTLARI

Film boyutlarının (format) artık oldukça yerleşmiş olmasına karşılık, videoda durmadan yenisi icat ediliyor, değiştiriliyor, gelişmiş yeniler ortaya çıktıkça eskiler piyasadan kalkıyor (bu kitabı okuduğunuz sırada mutlaka yeni bir şeyler icat edilmiş olacaktır). Tıpkı aldığınız bilgisayarın evde kurulduktan birkaç ay sonra modasının geçmesi gibi. Bu değişikliğin olumlu yanı, sistemlerin giderek küçülmesi, ucuzlaması ve daha güçlü olmasıdır. Kötü yanı ise, malzemenin modasının çabuk geçmesi.

Film boyutlarında, boyutla o boyutun erişebileceği kalite arasında sıkı bir bağ vardır. Video bantlarda bu bağlantıyı göremezsiniz. ½ inç genişliğinde bant kullanan bir video bant kayıt aracı (VTR), 1 inç kullanandan çok daha kaliteli olabilir.

Üreticiler genellikle değişik pazarlara farklı malzeme sunar. Sınıflandırma tam değildir, ama kalite iyiden kötüye doğru şöyle gider: yayın, endüstriyel, sıradan, ev tüketicileri.

Yayın için olanlar, geleneksel olarak sinyalin ve görüntünün kalitesini yüksek tutar, ama özellikle büyük tüketici pazarına yönelik video kameralar, muazzam gelişme göstermiştir.

ANALOG FORMATLAR

VHS

VHS (Video Home System), ½ inç bant kullanan bileşik analog bir formattır. Pek çok kimse için evde video demek, VHS demektir. Ucuzdur, her keseye uygun olduğu için yer-

yüzünde milyonlarca VHS makine vardır. Görüntü kalitesi olarak (Fisher-Price Pixelvision dışında) en kötü formattır. Düşük hızlarda kayıt yapıldığında VHS'de kalite daha da düşer.

VHS Hi-fi formatı, ev modellerinin bir üst gelişmiş tipidir. Görüntü ve ses kalitesi biraz daha düzgündür.

Super VHS

Super VHS (S-VHS), JVC firması tarafından 1987 yılında ¾ U-VCR sisteminin başarı seviyesine erişebilmek çabasıyla piyasaya sürüldü. S-video sistemi kullanır, bileşikten iyi ama bileşenden kötüdür. Standart VHS'de satır sayısı 250, S-VHS'de 400 dür. S-VHS, yüksek yoğunluklu demir oksit kaplı özel bantlar kullanır.

8 mm ve Hi-8

8 mm video boyutu, standart VHS üzerinden geliştirilmiştir. Bant kasetleri ve kaydedici kameralar küçülmüş ve görüntü kalitesi artmıştır. Hi-8, 8 mm nin geliştirilmiş şeklidir; kameralar ve kasetler daha pahalıdır. S-VHS gibi Hi-8 de S-video çıkışı verir ve satır sayısı 400 civarındadır. S-videodan tam yararlanabilmek için S-video girişi olan bir monitör kullanmak gerekir. Hi-8, büyük tüketici pazarında çok yaygındır ve haber toplama alanında büyük kameraların girmekte zorlandığı yerlerde çok kullanılmıştır ama şimdi sayısal kameralar (DV) bu alanı doldurmaktadır. Kimi Hi-8 sistemlerde zaman kodu yoktur. Hi-8 için montaj sistemleri vardır ama çoğunlukla 8 mm, Hi-8 ve S-VHS, montaj için daha geniş formatlara aktarılır.

1 inç, 2 inç ve ¾ inç

1950 yılında piyasaya çıkan Quaddruplex VTR veya *quad*, yayın için 2 inç üzerine kayıt yapan makaradan makaraya VTR'lerin orijinal formatıdır. Bu sistem yerini, 1980 ve 90 lı yılların standardı haline gelen geliştirilmiş 1 inçlik makinelere bıraktı. Analog bileşik olan 1 inç formatı yerini daha gelişmiş olan sayısal bileşen sistemlere bıraktı.

1971 yılında Sony, U-Matic kaset kaydediciyi piyasaya çıkardı. 1 inçten daha düşük kalitede olmasına rağmen, ¾ inç sistem seyyar çekimlerde, endüstri ve yayın alanında geniş çaplı kullanılmaya başladı. ¾ inç aletlerin kullanımı kolaydı ve bantları sağlamdı. Bir ara bu format, dublaj yapıldığında görüntünün bozulmasına rağmen, ana montaj malzemesi haline geldi. Zaman kodu çekim sırasında kaydedilebilir veya sonradan ses bandına konabilir.

Betacam

1981 yılında Sony'nin piyasaya çıkardığı Betacam formatı, küçük, hafif, yüksek kaliteli seyyar malzemeye duyulan ihtiyaca verilen cevap oldu. Betacam, ½ inç bant kullanarak seyyar bir bant kayıtçıyla (VTR) veya kamerayla kayıtçının birleşmesinden oluşan hafif, seyyar kayıtçı kamerayla yayın kalitesinde çekim yapan tek formattı. Yüksek kaliteli kayıt yapmasının nedeni, görüntüyü bileşen video sistemiyle işleyip kaydetmesiydi. Hem bileşen (component), hem bileşik (composite) video çıkışı verebiliyordu. (*Beta* diye de bilinen Betacam'ı, dar bir tüketici kitlesine ulaşabilen Betamax formatı ile karıştırmamak gerekir. Betamax da ½ inç bant kullanıyordu ama bant akış hızı ve görüntü kalitesi düşüktü.)

Sony daha sonra mevcut Betacam formatıyla uyum içinde olan ve yüksek kaliteli dört ses kanalı sunan Betacam SP (Superior Performance) modelini çıkardı. Amplitüd modülasyonlu iki ses kanalına Sony, frekans modülasyonlu ve videoyla eş zamanlı kayıt yapan iki ses kanalı daha ekledi. 1990 yıllarında Betacam kayıtçı kameraları, televizyonlar ve endüstri için standart malzeme haline geldi.

SAYISAL FORMATLAR

Öncelikle yapım sonrasında kullanılan pek çok profesyonel sayısal format vardır.

D-1, SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers – Sinema ve televizyon mühendisleri cemiyeti) tarafından 1986'da kabul edilen ilk endüstri formatıdır. Evrensel sayısal standart haline gelmiştir. Sinyal 19 mm oksit banda kaydedilmekte, en yüksek kaliteli ve en esnek kayıt sistemini oluşturmaktadır ama aynı zamanda en pahalısıdır. Sıkıştırılmış Yüksek Seçiklikli Televizyon (HDTV) sinyallerini kaydedebilir ama standart sinyalleri sıkıştırmaz.

D-2, SMPTE standartlı ikinci sayısal sistemdir ama bileşik sistem kullanır. Pek çok yapım sonrası hizmeti veren firmanın tercih ettiği sistemdir çünkü ucuzdur ve bileşik video formatı, firmaların önceden edindiği bileşik analog malzemeyle tam uyumludur. D-2 nin kullandığı kasetlerin yapısı D-1 in kullandıklarıyla aynıdır ama kasetteki video bandın kendisi metal partikülleriyle kaplıdır ve sinyal-gürültü oranı çok düşüktür. Bant yürütme sisteminin fiziksel boyutu yüzünden D-1 ve D-2, kayıtçı kameralarda kullanılamaz.

D-3 bileşik sistemde, D-5 ise bileşen sistemde tasarlandıkları halde birbirleriyle uyumlu sistemlerdir. Bu sistemler video sinyali sıkıştırmazlar. Her iki sistem de 12.5 mm (1/2

inç) metal bant kullanır. D-3 genellikle endüstride ve iletişimde kullanılır. D-5, HDTV sinyallerin kaydı için tasarlanmıştır.

DCT (Digital Component Tape – Sayısal bileşen bant), 19 mm metal bant üzerine sıkıştırılmış bileşen sinyal kaydeden bir Ampex formatıdır.

JVC, dış çekimlerde kullanmak amacıyla VHS bant kullanan Digital S formatını yapmıştır. Bu sistem, nispeten ucuz maliyetle sayısal kayıt yapma olanağını sağlar. Digital S bantlar, analog VHS ile uyumlu değildir.

D-1, D-5 ve DCT, yüksek kaliteli bileşen sayısal formatlardır. Üçü de 19 mm bant kullandığı halde kasetler birbiriyle uyumlu değildir. Bütün bu sayısal formatlarda kopyalama sırasında görüntüde gözle görülür herhangi bir bozulma olmaz. Karmaşık, katmanlı grafikler üretiminde veya telesine işleminde master olarak kullanılırlar.

DV, DVCAM VE DVCPRO

DV (Digital Video – Sayısal Video), çok küçük bir kasete mükemmel sayısal bileşen görüntü kaydeder. Mini-DV kamera, sayısal videoyu herkesin ulaşabileceği bir maliyete düşürdü. 1990 yıllarında piyasaya çıkan mini-DV, bir zamanlar Betacam'ın yayıncılık piyasasında yaptığı devrimi, bağımsız yapımcılar ve mülti-medya piyasasında gerçekleştirdi. Birkaç bin dolar veren bir video yapımcı, çok daha pahalı analog kameralardan üstün kalitede sayısal kayıt yapabilir. DV'nin çözünürlüğü 500 satır civarındadır.

Endüstriyel, yayıncılık ve dramatik kullanım için Sony, DVCAM'ı, Panasonic de DVCPRO'yu piyasaya çıkardı. Her ikisi de tam profesyoneldir, aynı sinyali mini-DV olarak kaydeder ama bant formatı farklıdır. (DVCPRO makineler kaset

adaptörleri ile mini-DV ve DVCAM bantları gösterebilir, ama DVCAM makineler DVCPRO kasetleri kullanamaz.) Profesyonel sistemler daha pahalıdır ama mini-DV'ye göre daha olanaklı ve daha kaliteli kayıtçı kameralardır.

Digital Betacam (D-Beta veya Digi-Beta da denir) format çok yüksek kalitede bileşen sayısal sinyal üretir ve hem yapımda, hem yapım sonrası hizmetlerde kullanılır. D-Beta kayıtçı kameraların maliyeti, yalnız profesyonellerin yaklaşabileceği çaptadır. Kameranın elde kullanımı kolaydır ve analog versiyonla aynı boyuttadır. D-Beta, kalite ve esneklik açısından çok yüksek bir standarttadır.

DV'nin getirdiği bir yenilik de, FireWire (IEEE1394 veya iLINK) teknolojisidir (bölüm 16'da tartışılacak). Bir FireWire kablosu örneğin bir kamera ile montaj sistemi veya VTR gibi DV araçları arasında iki yönlü sayısal doğrudan bağlantı sağlar. Sayısal veriler doğrudan bir sabit disk, Jaz disk veya Zip diske kaydedilebilir.



Resim 12.41:
Panasonic DVCPRO



Resim 12.42: Panasonic Mini DV)

HDTV

HDTV (*High-Definition Television*, *HD* veya *Hi-Def* – Yüksek Seçiklikli Televizyon), çözünürlükte geleneksel analog sistem üstünde muazzam bir sıçramayı temsil eder ve berraklıkta 35 mm filmle rekabet edebilecek görüntü verir. Yapım, yapım sonrası hizmetler ve televizyon sinyallerinin yayınında bütünüyle yenilenmiş bir görsel iletişim formatıdır. Geniş ekran çerçeve oranında, yüksek çözünürlükte görüntü, parazitsiz resim ve CD kalitesinde stereo ses olanağı sunar.

Bazen *sayısal televizyon* (DTV) veya *gelişmiş televizyon* (ATV- advanced television) terimleri yeni sayısal yayın formatını belirtmek için kullanılır. Bunların arasında birçok YSTV (HDTV) ve Standart Seçiklikli Televizyon (SDTV –

Standart definition TV) formatları vardır. Bir Yüksek Seçiklikli (HD) sistem 1080 tarama satırı (NTSC formatının iki katından fazla) ve 16:9 veya 1.78:1 çerçeve oranı kullanır. Sonuç, son derece keskin bir görüntü ve geniş ekranda Amerikan standardı olan 1:85 çerçevesinden biraz daha dar bir geniş ekran oranıdır.

Hi-Def görüntü elde etmenin birçok yöntemi vardır. HD stüdyo malzemesi tam çözünürlüklü HDTV kayıt yapabilirler, ama bant kayıtçılar (VTR) büyük boyuttadır. Sony, Betacam'a çok benzer yüksek seçiklikli bir kaydedici kamera piyasaya çıkardı. Panasonic de benzer bir ürün geliştirdi. Film de zaten yüksek seçiklikli olduğundan, HD sisteme aktarmak için 35 ve 16 mm kameralarla da çekim yapılıyor. Mevcut sinema filmleri HDTV formatına aktarılıyor ve geleneksel video aktarmalarından çok daha üstün sonuç veriyor.

Kitabın bu baskısı hazırlanırken çıkan son gelişme, HD 24 veya 24 kare/saniye Yüksek Seçiklilik teknolojisiydi. Yani sinema filmleri HD ile çekilip bilgisayarda montajlanarak 35 mm kopyaya basılabiliyordu.

Bantlar

Ses bantları gibi video bantlar da video sinyalini kaydedebilen manyetik tabakayla kaplı Mylar şeritlerdir. Bu manyetik tabaka eskiden demir oksidinden oluşurdu. Üreticiler artık oksit içermeyen yeni formüller kullanarak daha kaliteli *metal bantlar* üretiyor. Yüksek kaliteli bir bant hatasız olmalı, daha az gürültülü (parazitli) daha berrak renkler ve daha iyi ayrıntı elde edebilmenizi sağlamalıdır. Ama bant almak, ham film almaya benzemez. Ham filmler renklerde, kontrastta, ışığa duyarlılıkta farklılıklar gösterir. Videoda bunların çoğunu kamera kendisi belirler. Aynı video bant hem renkli hem siyah-beyaz, hem iç hem dış çekimler için kullanılabilir.

Video formatları giderek küçüldüğünden ve daha dar ve daha kısa bantlara daha fazla veri yüklemeye yöneldiğinden, bant kalitesi de giderek daha önemli hale gelmektedir. Teorik olarak bantlar kayıt için birçok kez kullanılabilir olsa da, VTRden her geçişte atlama (drop) ve başka hataların oluşma olasılığı artar. Profesyoneller önemli kayıtlar için her zaman daha önce kullanılmamış yeni ve ulaşabildikleri en kaliteli bandı kullanır. Sayısal formatlar tekrar kullanım için daha toleranslıdır. Kullanılmış bantlar montajda ancak iş kopyası için kullanılabilir.

Kötü depolanan video bantlar kırılgan hale gelebilir, esneyip uzayabilir, ya da manyetik yükünü kaybedebilir. Bantları herhangi bir manyetik alandan uzak tutun. İnsanın rahat yaşamasına uygun (ne çok kuru, ne çok nemli) yerlerde saklayın. Bant formatlarının zamana ne kadar dayanacağını kimse bilmiyor. Zamanla bütün bant formatlarının modası geçtiği için, önemli ana bantları her birkaç yılda bir yeni formatlara aktarmak akıllıca olur.

ÖBÜR ARAÇ-GEREÇLER

Set Malzemesi

Sete getirilen ayak (sehpa), başlık, şaryo, dolly, raylar gibi set malzemesi, kamerayı yerleştirmek ve hareket ettirmek için kullanılan gereçlerdir. İpler, maşalar, kum torbaları gibi set malzemesi setçilere aittir. Setteki eşyaları, oyuncuları veya kamera operatörünü yükseltmek için kullanılan beşlik, onluk takozlar da setçilerin sorumluluğuna girer.

Başlık

Yaptığı pan ve tilt hareketlerinin akıcı olması için kamera bir

başlık üzerine yerleştirilir. Başlık bir dolliye veya vince bağlanabilir, böylece kamera fiziksel olarak kendisi hareket ederken de pan ve tilt yapabilir.

Ayak (Sehpa)

Hareketsiz kamerayla sabit planlar, pan ve tilt planları çekebilmek için başlık bir ayak üzerine bağlanır. Alt açılar için kısa ayak, hemzemin başlık kullanılır. Alt açı için kamera doğrudan kum torbasının üstüne de konabilir.

Dolli (Şaryo - Araba)

Dolli, hareketli bir ayak sistemidir. Kamera operatörü ve yönetmen için birer bağlı iskemlesi vardır. Şaryo yapmak istediğiniz zemin düzgünse, ray döşemenize gerek yoktur, araba lastik tekerlekler üzerinde hareket eder. Engebeli zeminde ray kullanmak şarttır. Araba rayların üzerine konur ve sarsıntısız bir kaydırma sağlanır.

Kamerayı dollinin dışına uzatabilmek için arabanın ortasındaki direğe *jib kolu* denen yatay bir parça eklenir. Başlık, jib kolunun ucuna bağlanır.

Vinç (Kreyn)

Kreyn, üzerinde hareketli bir uzatma kolu olan dollidir. Uzatma kolunun ucunda bir platformun üstünde dollideki gibi başlığın bağlanacağı bir direk, kamera operatörünün ve yardımcısının veya yönetmenin oturacağı iskemleler vardır. Kolun öbür ucuna bu ağırlıkları dengelemek için karşı ağırlıklar konur. Kol bir tahteravalli gibi hareket ederek kamerayı yukarılara yükseltir. Araba zeminde ilerlerken vinç kolu sağa-sola ve aşağı-yukan hareketler yapar. Kreyn hantal, pahalı

ve kullanımı zordur, ama vinç planları sahneye büyük enerji katar, özellikle de yönetmen bir yakın plandan başlayarak çok geniş bir açıya (veya tersi) geçmek istiyorsa.

Otomobil, Helikopter, Tekne

Hareketli kamerada uç nokta, hızla hareket eden bir taşıttan çekim yapmaktır. Şaryo yerine bazen yavaş ilerleyen otomobil kullanılır. Kamerayı bir otomobile koyarak çekim yapmak istiyorsanız, lastiklerin havasını biraz indirmek faydalı olur. Bir otomobilin içinde veya üstünde, helikopterde veya teknede çekim yapmak için özel donanım gerekir. Özel çekimler yapmak için her tarafına kamera bağlanabilecek gereçler yerleştirilmiş kamera taşıtı da kiralayabilirsiniz.

Stedikam

Sinema ve videoda ilginç hareketleri sarsıntısız yapmak için kullanılan bir araçtır. Kamera operatörünün gövdesine bağlı jiroskopik denge sağlayan bir sisteme oturtulmuş olan kamera, şaryonun yapamayacağı hareketleri sarsıntısız şekilde gerçekleştirir. Örneğin bir Stedikam operatörü aynı plan içinde merdivenleri iner, kalabalığın arasından geçer, kapıdan çıkar, vincin üzerine oturarak çatıya yükselebilir.

Işık Malzemesi

Işık malzemesi, görüntü yönetmeninin istediği bütün lambalar ve aydınlatma araçları, tek kapaklar, tüller, filtreler, gölgelikler yanında lambaları elektriğe bağlayabilmek için gereken bol miktarda kabloyu içerir.

HİLELER

Film ve videoculuk mesleğinde karşılaşacağınız sorunlara çözüm getirmek durumunda kalacaksınız. Bu çözümler giderek sizin kişisel beceri ve hile dağarcığınızı oluşturacak. Aşağıda, bir gün ihtiyaç duyabileceğiniz bazı kamera hilelerini sıraladık.

Fakir Adamın Hilesi

Gece karanlığında bir otomobil içinde giden karakterleri çekmek pahalı ve vakit alıcı olabilir. Gece karanlığında otomobilin arka penceresi karanlıktır. Otomobili durduğu yerde içerden veya dışardan çekin ve şu üç unsuru ekleyin:

- Set ekibinden iki kişiyi arka tampona oturtun ve hareketi taklit etmek için otomobili sallamalarını sağlayın.
- Geçen arabalar etkisi yaratmak için arka camdan zaman zaman bir ışık huzmesi geçirtin.
- Yapım sonrasında motor sesi ekleyin.

BASİT MASKELER

Çerçevenin içinde ufuk çizgisi gibi düz bir hat belirleyin, üst bölümdeki gökyüzünü maskeleyin ve alt bölümdeki olayı görüntüleyin. Objektifi örterek filmi geri alın, aynı çizginin alt kısmını maskeleyerek gökyüzünü oluşturacak bir görüntüyle filmi tekrar pozlayın. Laboratuarda yapılacak bir işlemin masrafından kurtulmuş olursunuz.

GECE ÇEKİLEN GÜNDÜZ PLANI

Günün programını tamamlamaya uğraşırken çoğu zaman güneş ışığı erken kaybolur. Yakın planlar için güneş ışığı değerinde ışık veren HMI lambaları kullanabilirsiniz. Böylece güneş battıktan sonra bile gündüz sahnelerinizi tamamlayabilirsiniz. Bu yöntemi yalnızca acil durumda kullanın. Elimde ışık var diye bütün günden sonra bütün gece de çekim yapmaya kalkmayın.

YAPIMCI

Destekler

Yapımcının amacı, işleri en küçük kadroyla aksamadan yürütebilmektir. Yapım sırasında geminin kaptanı yönetmendir ve kendisine ihtiyaç duyulmadıkça yapımcı işe karışmamalıdır. Seçtiği yönetmene güvenmeli ve işini yapmasına izin vermelidir.

YAPIMCININ SORUMLULUKLARI

Laboratuar

Yapımcı laboratuarda yapımla yapım sonrası arasında bağlantı görevini yapacak bir kişi belirlemelidir. Çekimler sırasında bu kişi görüntü yönetmenine her gün çekilen filmlerin kalitesi hakkında bilgi iletmelidir.

Malzeme

Yapımcı, malzemenin yeni olmasına dikkat etmelidir. Modası geçmiş malzeme geri gönderilmelidir.

Malzeme Kiralayanlar

Film veya video malzemesini kiralayan firmalarla görüşme ve pazarlık yapma işi yapımcının görevidir. İnsanın gözünü

korkutan bir iş gibi görünebilir, ama acemi biri için bile mantıklı bir anlaşma yapmak ve alınacak bir ders çıkartmak mümkündür.

Kiralama firmalarını yalnız malzeme alınacak bir yer gibi görmeyin. Ne istediğinize karar vermeden önce onlara giderek malzeme hakkında bütün sorularınızı sorun. Bu, bilinçli bir tüketici olmanın ilk adımıdır.

Bir kiralama firmasında da bir otomobil veya müzik seti alırken satıcıya davrandığınız gibi davranın. Bu şirketlerin depolarında pahalı malzemeler vardır ve onların olduğu yerde paslanmasındansa, normal fiyatının altında bir fiyatla kiralamayı tercih ederler. Şirketleri dolaşın, kullanacağınız malzemenin fiyatlarını belirleyip birinin yaptığı indirimi öbürüne karşı koz olarak kullanarak daha düşük fiyatlar elde etmeye çalışın.

Kamera, ışık ve set malzemesi olarak neler gerektiğini yapımcı ve görüntü yönetmeni belirler. Kiralama şirketlerine gidin ve ellerindeki malzemeyi göstermelerini isteyin. Kişisel bir ilişki kurmak, işlerinizi kolaylaştırır. Malzemeyi görmek, şirketin büyük yatırım sahibi mi, yoksa iki parçalık bir dükkan mı olduğunu da gösterir.

Bir malzeme parçasını kiralamanın en pahalı yolu, günlük kiralamaktır. Bir malzemeyi bir haftalığına kiralamak, toplam günlerin kirasının yarı fiyatına gelir. Belirli bir süre için ne kadar indirim yapabileceklerini sorun. Şirketle daha önceden de çalıştıysanız ve onlarda krediniz varsa, işler daha kolaydır.

İndirim elde etmenin bilinen birkaç yöntemi:

- Hafta sonları, bir gün sayılır. Malzemeyi Cuma akşamı alıp Pazartesi sabahı geri verirseniz, bir günlük ücret ödersiniz.
- Yolda geçen günler ve tatiller için genellikle ücret ödenmez.

- Nakit ödemeyi bir koz olarak kullanın. Pazarlık edip anlaştıktan sonra, nakit ödeme indirimini isteyin. Bu size genellikle günlük fiyatın yüzde on ila onbeşi kadar bir kazanç sağlar.

Kiralama şirketleri, malzemenin içinde olduğunu düşündüğünüz aksesuarlar için de kira alırlar. İhtiyacınız olan şeylerin ayrıntılı bir listesini yapın ve ödediğiniz para karşılığında bunların hepsinin verileceğinden emin olun.

Kiralama şirketleri, sigorta garantisini görmeden malzemeyi size teslim etmezler. Bütün yapımı ve malzemeyi kapsayan bir sigortanız yoksa, malzeme kiralayan şirketin sigorta fiyatını ödemek zorundasınız. Kiralama şirketlerinin çoğu verdikleri malzemeyi kira ücretinin yüzde onu ücretle sigortalarlar.

Öğrenciler ve bağımsızlar: Öğrenci veya bağımsız sinemacı olmak bir dezavantaj değildir. Malzeme için görüştüğünüz kişilere en ucuz fiyata kiralamak istemenizin nedeninin yalnızca fazla paranız olmaması olduğunu söyleyin. Açık sözlü olmak size sempati ve daha ucuz fiyat sağlar.

TEKNİK DÜŞÜNCELER

Elektrik

Girdiğiniz mekanda mevcut elektrik gücü size yeterli değilse veya farklı bir voltaj kullanmak durumundaysanız, bir jeneratör kullanmanız gerekir. Jeneratörler genellikle gürültücü olurlar, bu yüzden onu setten olabildiğince uzağa koyabilmek için fazladan uzatma kablolarını unutmayın.

Mekanda elektriği duvardaki prizlerden alıyorsanız, sık sık sigorta değiştirmeye hazır olun. Kullandığınız her aletin ne kadar güç çektiğini ve prizlere gelen hattın kaç amper kaldıracağını biliyorsanız, sigorta sorunu yaşamazsınız. Normal olarak görüntü yönetmeni veya ışık şefi, yapım öncesinde mekan incelemeleri yapılırken bu bilgileri de toplarlar.

Işıklar

Aydınlatma araçları *lamba ayağı* denen madeni sehpalar üzerinde kullanılır. Lambayı istenen yüksekliğe getirebilmek için bu ayakların boyu uzayıp kısalabilir. Bu ayakların alt uçlarına devrilmelerine karşı güvenlik önlemi olarak kum torbaları konur. Tek kapaklar, gölgelikler veya ağaç dalları bu ayakların ucuna bağlanarak kamera objektifine gelen bir ışığı kesmek veya setteki düz bir duvarı aydınlatan ışığı parçalamak için kullanılır.

Seti aydınlatan ışık ne kadar güçlüyse, filmde izlenebilen ayrıntı o kadar çoktur. Işık azaldıkça, ayrıntı da azalır. Sahnenin aydınlık alanları iyi pozlanır, aydınlatılmayan alanlar karanlık kalır.

Çekime çıktığınızda, kameramana güvenmek zorundasınız çünkü röportajı durdurmak istemezsiniz. Sesi ben kaydettiğim için oturduğum yerde sahneyi geniş planda gibi görürüm. Birinin oturma odasında çekim yapıyorsanız, koltuğa oturttuğunuz o kişi kendini rahat hissedemez çünkü oturma odası birden her yere yayılan kablolar ve lambalarla bir film setine dönmüştür. Bu yüzden dış çekimlerin doğallığını tercih ederim ve *Mirror Mirror*'a kadar bütün filmlerimde dış çekimi çok kullandım.

Jan

Havalandırma

Küçük mekanlar lambaların sıcaklığı ile çok çabuk ısınır. Odayı sık sık havalandırın ve lambaları yalnız çekim sırasında yakın.

Kilit Noktalar

- Çerçeveyi şekillendirmek için kamera dilini kullanın. Buna ışıklar, kamera pozisyonları ve objektifler de dahildir.
- Ne çekerseniz montajda onu kullanabilirsiniz, bu yüzden planları bolca çeşitlendirin.
- Sahne tamam demek, kameranın veya oyuncuların, ya da hepsinin yerini değiştirebilirsiniz demektir.

BÖLÜM ONÜÇ

SES

Bir şeyi hesap etmemiştik: floresan ampullerin çıkardığı sesi.

Howard

YÖNETMEN

Temiz ses ister

Son yirmibeş yıl içinde sinemada ses, kökten bir değişime uğradı. Bugün projeksiyon sırasında kullanılan THX, Dolby, Domino ve Surraund Sound gibi sistemler, filmdeki işitsel canlılığı yükselttiler. Sayısal ses kaydı, seyircinin salonlarda duyduğu sesi bütünüyle değiştirdi. Bugün yapım sonrasında gerçekleştirilen en karmaşık ses işlemleri bile gene de zincirin ilk halkasına dayanıyor: çekim sırasında kaydedilen temiz, canlı ses.

Film ve videocuların ses kaydetmek için çok geniş seçenekleri var. Video çekerken ses, doğruca kayıtçı kameradaki video bandın üzerine kaydedilir. Çeşitli video formatların çeşitli ses olanakları var. Kimileri sayısal, kimileri analog ses kaydeder, kimileri de her iki tekniği de kullanır. Film çekimlerinde 1990'lı yılların ortasına kadar profesyonel yapımların çoğunda ses teknisyenleri ¼ inç bant ile çalışan analog ses kayıtçıları kullanırdı. Nagra, endüstrinin standardıydı. Bunlar hâlâ kullanılıyor, ama yeni sayısal formatlar profesyonel pazarda onların yerini aldı.

Araçlar değişti ama ses kayıt işlemi temelde aynı kaldı. Bu yeni kayıt araçları mucize yaratamıyor. Bir konuşma sahnesinde mikrofon iyi tutulamadıysa, hiçbir kayıtçı (sayısal veya analog) oyuncunun sesini anlaşılır şekilde veremez.

ÇEKİMDE SES

Sette çekim sırasında kaydedilen canlı ses de görüntülere gösterilen dikkat ve coşkuyla prova edilmeli, kaydedilmeli ve işlenmelidir. Çekim sesi, sette kaydedilen konuşmalardan, her sahnedeki doğal çevre seslerinden ve yapım sonrası işlemlerde işe yarayabilecek her tür sesten oluşur. Bu işin sorumlusu, konuşmaları kaydederken ses seviyesini kontrol eden ses teknisyenidir. Mikrofon çubuğunu yönelten bum operatörü de çok önemli bir iş yapar çünkü mikrofonu doğru yöneltirse kaliteli ve berrak bir ses elde edilir.

Konuşmalar dahil her türlü ses yapım sonrası aşamada da yaratılabilir ama bunları çekim sırasında kaydetmek daha ucuz olur ve daha doğal sonuç verir.

Sesleri yapım sonrasında kaydetmeye *dublaj* denir. Dublaj zaman kaybettirir, masraflıdır ve sorunlar çıkarır, özellikle de yeni başlayanlara. Oyuncular çekimden aylar sonra bir stüdyoya gidip çekim sırasında söyledikleri replikleri aynı havayı yaratarak tekrarlamak zorundadır. Bir tek mekanın havasını verecek sesleri yaratmak bile sorun olabilir.

Estetik yönden, sette kaydedilen konuşmalar genellikle her sahnenin en iyi yansımasıdır. Araya karışan sesler olabilir elbette. Caddedeki trafiğin veya geçen uçağın engellenemeyen gürültüsü, temiz bir kayıt yapmayı imkansız kılabilir.

Çekimde kaydedilen konuşmalar, oyunla tam uyum halinde ses sağlayarak uzun vadede yapıma zaman ve para tasarrufu sağlar. Bir mikrofonu ayarlamak veya bir gürültüyü

susturmak için gereken kısa bir zaman, yapım sonrasında harcanacak büyük paraları kurtarır.

16 mm ile çalışırken ses kaydı çok daha kritiktir. 35 mm nin ses kalitesi daha iyidir. 16 mm ile çalışırken setteki ses kaydında en ufak bir bozukluk, yapım sonrasında büyük dertler açar.

Ses teknisyeni, işindeki ustalığının dışında, yapım sonrası işlemlerini, yani kaydettiği seslerle sonra neler yapıldığını da iyi bilmelidir. Yapım sonrasında neler yapılabileceğini bilmek, yaptığı işi değerlendirmesine ve temiz ses kaydı yapabilmek uğruna zaman zaman sette mücadele vermesine yol açacaktır (Resim 13.1)

Ses teknisyeni, içiçe çalıştığı kamera, ışık ve set ekiplerinin işlerinden de iyi anlamalıdır. Seçilen objektifin, kamera hareketlerinin sınırlarını bilerek, ışıklara ve gölgelere dikkat ederek bu sınırlı sahada olabilecek en iyi sesi kaydetmenin bir yolunu bulmalıdır.



Resim 13.1: Mekandaki doğal sesleri yakalamak çok önemlidir. *Truman* çekiminden bir görüntü.

SES İÇİN HAZIRLIK

Yönetmenle görüntü yönetmeni birlikte nasıl filmi çekmeden önce görüntüyü gözlerinde canlandırıyorlarsa, ses teknisyeniyle birlikte de sesi "kulaklarında" canlandırmalıdırlar. Bunun için senaryoyu "ses açısından" okuyup döküm yapmalıdırlar: ne kadar konuşma var, kaç karakter var, mekanların yapısı nedir, fazladan kaydedilmesi gereken ses var mı. Aslında senaryo ses teknisyenine pek çok ipucu verir. Yapım sonrasında esprili bir yaklaşımla konacak birkaç ses veya en azından görüntüye eşlik eden bir silah sesi, kapı zili, fren gıcırtısı gibi ayrıntılar, seste bir zenginlik yaratacaktır.

Çekimden önce oturup açığa alabileceğimiz seslerin listesini yaptık: zeminde ayakkabı sesleri, topun yere çarpma sesleri, halata tırmanırken çıkan sesler... çekim bittikten sonra listedeki sesleri kaydetmek bir saat sürdü.

Howard

Mekan İncelemesi

Projenin ses tasarımını belirledikten sonra ses teknisyeni mekanları incelemelidir. Böylece çekim sırasında karşılaşacağı mekandan kaynaklanan sorunlara karşı bir ön bilgisi olacaktır. Ses sorunu olmayan tek mekan, ses yalıtımlı çekim stüdyosudur. Orada yalnızca oyuncuların sesini duyarsınız.

Bir mekanı dolaşırken ses teknisyeni şunlara dikkat etmelidir:

- Mekanın genişliği ne kadardır?
- Mekanın akustiği nasıldır? (Sert yüzeyler sesi yansıtır)
- Gürültülü çalışan bir buzdolabı veya klima cihazı kapatılabilir mi?
- Komşular kontrol altına alınabilir mi?
- Pencerelerden trafik gürültüsü geliyor mu?
- Mekan bir hava alanına yakınsa, uçakların geçiş sıklığı nasıldır?
- Ses battaniyeleri sorunu çözebilir mi?
- Çekim günün hangi saatlerinde olacak, o saatlerde çevrede trafik nasıldır?

Yapım timi mekanları genellikle ortalığın sakin olduğu hafta sonlarında dolaşır. Sonra çekim ekibi Pazartesi günü sete girer ve sokaktaki trafik gürültüsü, içerde ses kaydetme

imkanını yok eder. Bu yüzden mekanları mutlaka hafta içinde ve çekimin yapılacağı saatlerde kontrol etmek gerekir.

Mekan sorumlusu, çekimin yapılacağı tarihte mekanın yakınlarında programlanmış herhangi bir çalışma olup olmadığını araştırmalıdır. Birçok şanssız çekim ekibi çekim için mekana geldiklerinde, ya sokakta çalışan yol makineleri veya yandaki binayı onarmaya gelmiş işçilerle karşılaşmıştır. Onlar bir kere işe başladı mı, size yapacak bir şey kalmaz.

Uçakları kollayın. Mekan bir uçuş alanındaysa, ses teknisyeni ancak iki uçak sesi arasında temiz kayıt yapabilir.

Bir mekanda konuşmaları kaydetmek imkansız gibi görünüyorsa, yapımcıyı durumdan haberdar edip daha elverişli bir mekana geçme olanağı sorulmalıdır. Böyle bir olanak yoksa, ses teknisyeni elinden geleni yapmak zorundadır.

> Spor salonuna gidip gürültü araştırması yaptık. Okul kapalı olduğu için gürültü yoktu ama ders zili programlandığı gibi her 45 dakikada bir çalıyordu. Okul müdüründen çekimler boyunca bunun kapatılmasını rica ettik.
>
> *Howard*

Yönetmenin birçok kez incelediği bir mekana ses teknisyeni ilk defa çekimin ilk günü girebilir. Bu durumda teknisyen açığı kapamaya çalışmalıdır.

SES EKİBİNİN SORUMLULUKLARI

Film ses ekibinin temel sorumluluklarını şöyle sayabiliriz:

- Konuşmaları "Temiz" kaydetmek
- Ses perspektifini görüntü perspektifiyle eşlemek
- Görüntüye katılacak ses efektlerini kaydetmek
- Oda sesini kaydetmek
- Ek ses kaydetmek
- Sahnenin seslerini, montajda aksama olmayacak şekilde kaydetmek
- Düzgün ses raporu tutmak

Konuşmalar

Ses ekibinin ilk görevi, setteki konuşmaları *net* bir şekilde, yani o anda çevredeki öbür seslerle örtülmemiş halde kaydetmektir. Görüntü yönetmeninin net ve doğru pozlanmış görüntüden sorumlu olması gibi ses ekibi de dinlendiğinde net ve aslına sadık bir şekilde duyulabilecek düzgün seviyeli ses kaydetmeye çabalar. Seyirciye yansıtılacak büyüyü yaratmak için sette büyük bir çaba harcanmaktadır ve bu, gerektiği gibi kaydedilmelidir. Yapım sonrasında dublaj yaparken, setteki büyülü havayı yaratmak imkansızdır.

Diyalogları temiz kaydetme olanağı yoksa, ses ekibi bunları kirli, yani uçakların, otomobillerin veya sahile vuran dalgaların gürültüsüyle karışmış şekilde kaydeder. Bitmiş filmde kullanılamayacak olsa bile bu sesler montaj ve dublaj sırasında kılavuz olarak işe yarayacaktır.

Perspektif

Konuşmaları kaydederken dikkat edilmesi gereken önemli bir konu da seslerin kamera açısına ve görüntü için kullanılan objektifin perspektifine uygun olmasıdır. Odadaki kamera pencerenin dışındaki bir olayı görüyorsa, ses de bu görsel perspektife uyup uzakta kalmalıdır. Bir yakın planda ses, ağır basacak kadar yakın bir varlık göstermelidir. İdeal ses, seyircinin görüntüyü gördüğü noktadan duyduğu sestir. Tabii, konuşmaların duyulmaması istenen sahnelerde olduğu gibi, perspektifin kurban edilmesi gereken zamanlar da vardır.

Bazen kamera oyuncuları öyle uzaktan çeker ki, ses kaydı ancak oyuncuların üzerine yerleştirilen telsiz mikrofonlar aracılığıyla yapılabilir. Kumsalda konuşarak yürüyen bir çiftin genel planda çekilmiş bir sahnesini örnek alabiliriz. Seyirci çifti uzaktan izler, ama seslerini hemen yanındaymış gibi duyar. Bu "doğal dışı" perspektifi düzeltmek için yapım sonrasında dalgaların, martıların ve rüzgarın sesi eklenebilir.

Ses Efektleri

Ses teknisyeni çekimler sırasında çekilen görüntülerle ilgili olabildiğince çok çevre sesi ve canlı efekt sesleri toplamalıdır. Örnek olarak ayak sesleri, kumaş hışırtıları, kapı seslerini sayabiliriz. Fazladan kaydedilen bu sesler özenle işaretlenmeli, etiketlenmeli ve ilerki kullanımlar için tasnif edilmelidir. Bunlar, yapım sonrasında bileştirmede (miksajda) kullanılacaktır.

Bir bar sahnesini örnek alalım. Çekimler bittikten sonra veya kalabalık figürasyon dağılmadan önce ses teknisyeni, gerçek bir bardaki havayı yaratmak için şarkı söyleyen, şerefe kadeh tokuşturan, gülüşen, eğlenen kalabalık seslerini

kaydetmek için yönetmen yardımcısından destek ister. İki dakikalık böyle bir kayıt, bir bar atmosferi yaratmak için ses efekti montajcısına gerekli bütün ses imkanlarını sağlar. Çekimde ana diyaloglar kaydedilirken kalabalık sustuğu için, montajcı diyalogları ve kalabalık gürültüsünü iki ayrı kanala yerleştirir ve bileştirmede (miksajda) seviye kontrollarına bütünüyle hakim olur.

Oda Sesi

Bir sette durup herkesten sessiz ve hareketsiz kalmasını istediğinizde duyduğunuz ses, *oda sesidir*. Ses ekibi her çekimin bitişinden sonra her setten 60 saniyelik oda sesi kaydetmelidir. Bunu yaparken lambaların yanıyor ve setteki *oyuncu ve çekim ekibinin* orada olmasına dikkat edilmeli, kayıtlar, diyalogları kaydetmek için kullanılan mikrofonla ve aynı seviye ayarlarıyla yapılmalıdır. Yönetmen yardımcısı herkesten olduğu yerde bir dakika donmasını ister. Bu 60 saniyelik kayıtlar yapım sonrasında bileştirmeyi (miksajı) hazırlarken boşlukları doldurmak ve konuşmalardaki geçişleri yumuşatmak için kullanılır. Bir sekans sonunda oyuncuları ve çekim ekibini toplamak zor olacaksa, oda sesini günün ilk çekiminden önce kaydedin.

Odadaki buzdolabının, floresan lambaları ve başka aletlerin seslerini de ayrıca kaydetmeyi öneririz. Bütün bunlar kurgu sırasında montajcıya çevre sesini eklemekte özgürlük sağlar.

Ek Sesler

Ek ses efektleri kaydedilip montaj odasına verilmelidir. Çekim ilginç bir yerde yapılıyorsa ve özellikle de uzak bir mekandaysa, ses ekibi oraya özgü olabildiğince çok ses kaydetmelidir. Oraya tekrar gelmek yerine bu işi çekim sırasında

yapmak zaman ve para tasarrufu sağlar. Ses teknisyeni çekim yerinin yakınlarında bir okul olduğunu biliyorsa, oraya gidip oynayan çocukların seslerini kaydetmelidir.

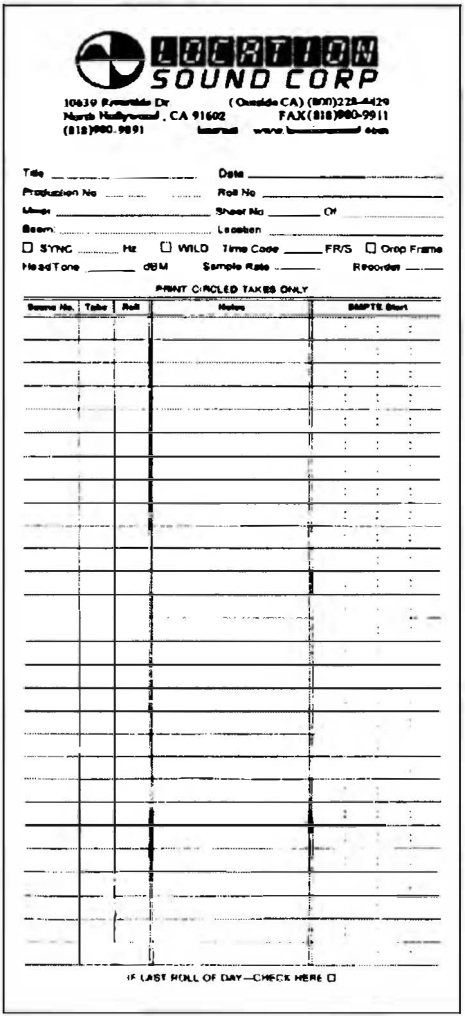
Bu sesler dip sesleri olarak kullanılır veya kullanılmaz. Gene de, montajda büyük seçenekler sunar ve yapım sonrasında ses konusunda başka fikirler de ilham eder.

Ses Raporları

Ses teknisyeni kaydettiği diyaloglar, sette veya set dışındaki çıplak sesler hakkında açık seçik ve anlaşılır notlar tutmalıdır. Sahne numaraları ve yönetmenin komutları konusunda devamlılık yazmanı veya kamera asistanıyla birlikte çalışmalıdır. *Ses raporu* denen bu notlar, sonradan montajcı için referans işlevi görecektir. Çıplak sesler için 1000 den başlayan numaralar kullanılır.

> Çekimler sırasında her akşam ne kadar yorgun olursam olayım, o gün kaydettiğim bütün sesleri dinlerim. Böylece elimde neler olduğunu hep bilirim. Bu beni disiplinli olmaya, elimdeki malzemeyi düzenlemeye yöneltir. Bir şeyi kaydettiğimi zannedip de sonra bulamamak gibi bir duruma hiç düşmedim.
>
> *Jan*

Video çekimleri için bir görevli basit bir rapor defteri tutar. Bu raporda her çekim için bobin numarası, *zaman kodu* (*timecode*) başlangıç ve bitişleri, sahne numarası veya içeriği ve çekimin iyi veya kötü olduğunu belirten bilgiler yazılır.


LOCATION SOUND CORP

10639 Riverside Dr (Outside CA) (800)228-4429
North Hollywood, CA 91602 FAX(818)980-9911
(818)980-9891

Title _____ Date _____
Production No _____ Roll No _____
Mags _____ Sheet No _____ Of _____
Beam: _____ Location _____
☐ SYNC _____ Hz ☐ WILD Time Code _____ FR/S ☐ Drop Frame
HeadTone _____ dBM Sample Rate _____ Recorder _____

PRINT CIRCLED TAKES ONLY

Scene No.	Take	Roll	Notes	SMPTE Start

IF LAST ROLL OF DAY—CHECK HERE ☐

Resim 13.2: Mekan ses raporu sayfası.

Ses Kaydında Devamlılık

Ses teknisyeninin amacı, sahneden sahneye kalitesi değişmeyen bir ses kaydı yapmaktır. İzleyici, bir filmin veya videonun ses kalitesinin devamlı aynı seviyede akıp gitmesini bekler. Seyrettiği kopyanın yüzlerce kamera açısı ve planlardan oluştuğu, büyük bir zaman harcanarak gerçekleştirildiği seyirciyi ilgilendirmez. O perdede tek bir mizanseni izler. Bitmiş işteki sesin gerçekçi tutarlılığı veya *akıcılığı*, yapım ve yapım sonrasında tüm ses ekibinin temel hedefidir. Her şey, setteki ses teknisyeniyle başlar. Onun en önemli amaçlarını şöyle sıralayabiliriz:

- Plan içinde kararlılık, tutarlılık
- Sahne içindeki planların arasında kararlılık ve tutarlılık
- Sahneler arasında kararlılık ve tutarlılık

Çekimde kayıt sırasında oyuncular arasında ve ambians sesinde göstergeler nispeten sabit kalmalıdır. Oyuncuların seslerini aynı kayıt seviyesine çıkarmaları istenemez, değişmeler doğaldır. Ama her oyuncunun ses seviyesi kendi içinde tutarlı olmalıdır. Konuştukları zaman sesleri aşağı yukarı sabit olmalıdır. Dramatik nedenler gerektirmedikçe, seslerinde ani seviye değişiklikleri olmamalıdır.

Ses teknisyeni oyuncuların sesine olduğu kadar dipteki seslere de dikkat etmelidir. Oyuncuların seslerini aynı seviyede tutmak için mikrofonların seviye ayarlarıyla sürekli oynamanın yan etkisi, dip seslerde duyulan zıplamalar ve düşüşlerdir. Bu sorun, kayıtçıda veya bileştirme (miksaj) setinde elektronik olarak seviyelerle oynamak yerine, mikrofonların akustik özelliklerini kullanmak ve onları açılı yerleştirmekle

çözülebilir. Bu yüzden bum operatörü çok önemli bir kişidir ve çok kaliteli bir kulaklıkla donatılması gerekir.

Kamera açı değiştirdiğinde ses teknisyeni yeni çekimin seviyelerinin önceki ile uyumlu ve montajda birbirlerine hatasız bağlanacak kalitede olmasına özellikle dikkat etmelidir. Küçük açı farkları seste önemli değişiklikler yaratmaz. Karşılıklı dikilmiş konuşan iki kişi arasındaki pan veya kesmeler, ciddi perspektif sorunu doğurmaz. Konuşmaların ve dip sesinin kararlı bir seviyede olması istenir. Gene de bir oyuncunun yakın planı için mikrofonun yerini değiştirdiğinizde, oyuncunun sesinin sahnenin öbür bölümüyle aynı olabilmesi için seviyeyi yeniden ayarlayın. Planlar geniş açıdan yakın plana kadar değişiklik gösterse bile, sahne boyunca bir karakterin sesi aşağı yukarı aynı kalmalıdır. Gözlerinizi kapadığınız zaman seste plandan plana ani ve doğallık dışı değişiklikler hissetmemeniz gerekir.

Sesler yalnız plan içinde veya plandan plana değil, montajda bunların hepsi bir bütün oluşturacağından, sahneden sahneye de kararlı ve tutarlı olmalıdır. Çekimler sırasında her bir oyuncunuz için bir seviye belirlemeye ve bunu korumaya çalışın. Elbet kayıtlarda bir takım seviye farkları olacaktır. Film çekiminin doğası yüzünden mikrofonun yerleştirilmesi ve fondaki ambians gibi kimi şeyleri her zaman istediğimiz gibi kontrol edemeyiz. Temel fikir, kayıt sırasında seviyelerdeki farkları en ufak ve az fark edilir şekilde tutmaya çalışmak ve düzenlemeyi yapım sonrasında gerçekleştirmektir.

Pleybek / Video Klip Çekimi

Senaryoyu inceleyen ses teknisyeni, telsiz mikrofon veya pleybek gibi olağan dışı araçlar gerekiyor mu diye de bakar. Pleybek, oyuncuların beraberinde şarkı söylediği, dans ettiği veya sette başka şekilde kullandığı önceden kaydedilmiş müzik gerektirir. Bu müzik daha sonra film veya videoda kullanılacağından, sonra görüntü ile eşleşebilmesi için bir *pilot tonla* veya SMPTE zaman kodu (timecode) ile kaydedilmiş olmalıdır (SMPTE zaman kodunu bölüm 16 da inceleyeceğiz). Ses ekibinde bu aletleri kullanacak kimse yoksa, pleybek yapılacağı gün bu işin bir uzmanını kiralamak gerekir.

Bir müzik klibi çekecekseniz, müzik size bant, CD veya başka bir formatta gelecektir. "Görüntü" çekimi sırasında dudak hareketleri şarkı sözleri ile eş zamanlı olmalıdır. Müziği çalmak ses teknisyeninin görevidir. Video kamera ile klip çekmek nispeten kolaydır. Pleybek yapılan müzik DAT gibi istikrarlı, hız kontrollü bir formattaysa, şarkıcının video banda kaydedilen dudak hareketleri montajda müzikle kolayca eşzamanlı (senkron) hale gelecektir. Bazı kameralar bant hızında küçük değişiklikler yaratabilir. Ses aletiyle kamerayı birbirine kitlemek için bir zaman kodu (timecode) veya senkron jeneratörü kullanmak gerekebilir. Bunu kullanma şansınız yoksa, planları kısa tutun, dudakla müzik arasındaki küçük uyuşmazlıklar fark edilmeyecektir.

Film kamerasıyla çekilen kliplerde normal sinema hızı 24 kare/saniye yerine, bitmiş ürün video olacağı için bandın akış hızı olan 25 veya 30 kare/saniye hızıyla çekim yapılmalıdır.

SET YÖNTEMLERİ

Çekim günü ses teknisyeninin ilk yapacağı şey, aletlerini nereye yerleştireceğine karar vermektir. Setin bir ucunda, neler olup bittiğini görüp duyacak kadar yakın, ama ışık ve set malzemesinin karmaşasından yeteri kadar uzak bir yer bulmalıdır. Mikrofon kablolarını döşerken çok dikkat edilmelidir. Mikrofon kablosu hiç bir zaman bir elektrik kablosuyla paralel olmamalıdır. Elektrik akımı mikrofon sinyalinde hırıltıya neden olabilir.

İkinci adım, hangi türden kaç tane mikrofon kullanılacağına ve bunların nerelere yerleştirileceğine karar vermektir. Bir ses teknisyeni, mikrofonlarından üretebildiği ses kadar iyidir. Hangi tip mikrofon kullanacağı ve onları nasıl yerleştireceğini seçmek, temiz ses kaydetmenin en önemli bölümüdür.

Ses kaydında "seviyeleri okumak", bir oyuncunun sesindeki uç noktaları sınır içinde tutmak ve çok sayıda karakteri dengelemek demektir. Örneğin, ses teknisyeni biri yumuşak konuşan, öbürü ise kükreyen iki oyuncu arasındaki konuşmayı kaydetmek durumunda olabilir.

Bu iki sesi dengelemek, bileştirme (miksaj) sanatının bir bölümüdür. Aynı planın tekrarlı çekimlerinde aynı ses düzeyini tutturmak da bu fasla girer. Sahnenin ana planını çektiğinizde arka planda atmosfer sakindi ama yakın planı çekerken bir uçak geçtiyse, yakındaki arka plan atmosferinin genel plandakine uyması için yakını tekrarlamanız gerekir.

Ses kaydında pek çok değişken vardır. Kayda girmeden önce ses teknisyeniyle bum operatörü yapılan provaları izlemelidir (bu hem ses, hem kamera ekibi için önemlidir). Oyuncuların nerelerde duracaklarını ve nasıl hareket edeceklerini görmek, ses ekibinin bilinçli kararlar almasını sağlar.

Kameranın kaydettiği alanı görerek mikrofonları çerçeve dışında tutarlar. Bunu anlamak için kameranın vizöründen bakmaları gerekir.

Mikrofonları yerleştirdikten sonra ses teknisyeninin seviyeleri doğru ayarlayabilmesi için son bir prova yapmak gerekir. Oyuncular bu provada, oyunda konuşacakları gibi konuşmalıdır. Ses teknisyeni, gerçek kayda girdiği zaman silinecek olan bir kayıt denemesi yapmalıdır. Artık ekip ses kaydına hazırdır. (Klaket teknikleri için Bölüm 11 e bakın.)

Sette Temel Davranış

Ses teknisyeninin herhangi bir durumda olabilecek en iyi ses kaydını yapabilme becerisi, yönetmen ve görüntü yönetmeniyle ilişki kurabilme becerisine bağlıdır. Beğenmediği bir kaydı tekrarlamak için ne zaman ısrar edeceğini ve ne zaman boş vermesi gerektiğini bilmelidir. Gerekli gördüğü durumlarda ısrarcı olmalıdır.

Oyunculara karşı da duyarlı olmalıdır. Onların üstüne mikrofon yerleştirirken saygılı ve özenli olmalıdır. Mırıldanan veya bağıran oyuncularla çalışmak da sorunlu olabilir. Böyle bir durumda yönetmenin oyuncudan biraz daha yüksek sesle veya yumuşak konuşmasını istemesi için onu uyarmalıdır.

Bum Operatörü ile İletişim

Kaliteli ses kaydı gerçekleştirmek, ses teknisyeni ile bum operatörünün başarılı bir takım çalışması yapmalarına bağlıdır. Ses teknisyeni sihirbaz değildir, ancak mikrofondan gelen sinyalleri kaydedebilir. Genellikle birbirlerinden uzakta çalıştıklarından, sessiz ve etkin bir şekilde anlaşabilmeleri için

aralarında bir işaret dili geliştirmelidirler. Mikrofonla *çerçeve sınırlarının* ilişkisi yüzünden ses takımının kamera operatörüyle de sıkı iş birliği içinde olması gerekir. Mikrofonun birden çerçevede belirmemesi için ses ve kamera takımları her planı prova etmelidir, özellikle de kamera hareketliyse.

> ***Öğrenciler:*** Öğrenci filmleri için bir bum operatörü bulmak,ses teknisyeni bulmak kadar zordur. O anda işi olmayan bir yapım yardımcısı veya sete ziyarete gelmiş bir arkadaş bum operatörlüğü işini yüklenir. Yeni başlayan bir bum operatörü bulduysanız, ses teknisyeninin çekimden önce onunla bütün mikrofon tekniklerini prova etmesini öneririz.

SES KAYDINDA YAKLAŞIMLAR

Ses teknisyeninin ses kaydetmek için dört aracı vardır:

- Bum
- Sabitler
- Lavaliere
- Telsiz mikrofon

Bum

Bum kullanmak, konuşmaları kaydetmek için çoğu zaman en iyi yöntemdir. Bu sözcük, uzun bir çubuğun ucuna tutturulmuş bir mikrofonu belirtmek için kullanılır. Uzayıp kısalmak için bir makara sistemi kullanan *Fisher boom* gibi karmaşık veya daha çok kullanılan ve *balık oltası* denen, değişik boylara ayarlanabilen basit türleri vardır.

Boyları genellikle 4 ila 6 metre arasındadır ve tam boy açıldıkları zaman sarkmayacak kadar dirençlidirler (mikrofonun çerçeveye girmesini istemeyiz). Bum, konuşmaları kaydederken mikrofonu oyunculara yaklaştırmak için kullanılır. Bum operatörü çubuğu çevirerek hangi oyuncu konuşuyorsa mikrofonu ona doğru yöneltir. Hareketli bir araç olduğundan, bum operatörü hareketli oyuncuları kameradan güvenli bir uzaklıkta ama sağlıklı bir sinyal alacak kadar oyuncuya yakından izleyebilir.

Bum genellikle çerçeve sınırının dışında oyuncuların üstünde hareketsiz tutulur, ucundaki yönlü mikrofon konuşan oyuncuya doğru yönlendirilir (aşağıda tutulup oyuncunun ağzına doğru da yönlendirilebilir). Provada bum hareketlerini denerken yalnız ses kalitesine değil, mikrofonun çerçeveye girip girmediğine ve lambaların önünde dolaşırken görüntü alanına gölge düşürüp düşürmediğine de bakılır.

Dış çekimlerde mikrofonun rüzgar sesinden etkilenmemesi için blimp tipi bir rüzgarlık kullanmak gerekir. İç çekimlerde bile daima köpükten bir rüzgarlık kullanın çünkü bazı mikrofonlar en ufak bir hava akımına bile duyarlıdır.

Bum operatörü kaydedilen sesi dinlemek için iyi bir kulaklık kullanmalıdır. Ses teknisyeni bu kulaklık yardımıyla bum operatörüyle konuşur, talimatlar vererek onu yönlendirebilir. Böylece haberleşmek için birbirlerine bağırmak zorunda kalmazlar.

Kamera hareketi yapılan bir planda bir kablocu çağırmak gerekebilir. Set ekibinden bir kişi mikrofon kablolarını kameradan ve elektrik kablolarında uzak tutmaya yardım ederek bum operatörünün bütün dikkatini hareketi izlemeye vermesini sağlar. Mikrofon kablolarının hareketi kanallarda hışırtılı bir gürültü yaratabilir, bu yüzden dikkatli davranılmalıdır.

Belgeselci ses ekiplerinde genellikle ayrı bir bum opera-

törü yoktur. Ses teknisyeni, tek kişilik bir ses birimi gibi çalışır. Olaydan uzaklaşmadan aynı anda hem mikrofonu tutar, hem seviyeleri ayarlar.

> Ses teknisyenimiz daha önce birkaç belgeselde çalışmış, bu yüzden hem Nagra'yı kullanıp hem mikrofonu idare edebiliyordu. Bizim için büyük bir şanstı. Daha önce "Belgeselde çalışmış bir ses teknisyeni bulmamız gerek çünkü gerilla tarzı çalışacağız" diye hiç düşünmemiştim.
>
> *Adam*

Sabitler – Saklılar

Sabit veya saklı mikrofonlar hareketli değildir, bir yerlere tutturulmuş veya gizlenmiştir. Bumdan çok uzakta olan bir oyuncunun sesini toplamak için kullanılabilirler. Kameranın görüşünden gizlenmiş olmaları gerekir. Kapıların üstüne, yatakların baş ucuna, tabloların arkasına, iskemlelerin altına, bir çiçek saksısının içine gizlenebilirler.

Lavaliere

Bu küçük, hafif, tek yönlü mikrofon bir oyuncunun giysisine iliştirilebilir veya vücuduna bantla yapıştırılabilir. Oyuncu hareket ettikçe kumaş hışırtısı duymamak için dikkatle yerleştirilmeli ve hareket veya ter yüzünden yerinden çıkıp çıkmadığı sık sık kontrol edilmelidir.

Oyuncu çekim sırasında yerini değiştirmiyorsa lavaliere mikrofonlar çok kullanışlıdır ama oyuncunun yürümesi gerekiyorsa, peşi sıra mikrofon kablosu sürüklemesi rahatsız edici olur. Bu durumda telsiz mikrofona gerek vardır. Belgesellerde insanlarla röportaj yapılırken lavaliere mikrofonlar çok kullanılır.

Telsiz Mikrofonlar

Telsiz mikrofon, geniş planda sahilde konuşan çift gibi erişilmesi güç uzaklıklardaki sesleri kaydetmek için kullanılır. Eğer oyuncular bum, sabit mikrofon veya lavaliere mikrofonun erişemeyeceği bir uzaklıktaysa, tek çözüm, telsiz mikrofondur. Bu mikrofonlar lavaliere gibi oyuncunun üstüne iliştirilir ama sinyali bir radyo vericisiyle gönderir. Bu mikrofonların temel sorunu, polis veya taksi telsizleri gibi frekansları da almaya yatkın olmasıdır.

> Karşılaştığımız tek sorun, gürültü oldu. Pencereden bakınca bir ana yol görürseniz, fonda hep otomobil sesi olacağını anlarsınız. Ama bizimki görünmeyen bir gürültüydü.
>
> Okulun birkaçyüz metre yakınında müzik yayını yapan güçlü bir radyo anteni vardı. Bum çubuğu garip bir şekilde alıcı işlevi gördü ve zaman zaman Nagra bizim seslerle beraber müzik de kaydetmeye başladı. Bunu çekimin ilk günü fark ettik ve dehşete düştük. Kısa sürede anladık ki mikrofonu belli bir şekilde tutmak ve kıpırdatmamak gerekiyordu. Bumu biraz oynatacak olsanız, frekans karışmaya başlıyordu. Birçok denemeden sonra mikrofonu ayarlayabildik ve çekime başladık.
>
> *Howard*

MİKROFON YERLEŞTİRMEDE ETKENLER

Değişik mikrofonların yerleştirilmesi ve kullanımı, her sahnenin kendine özgü değişkenlerinden etkilenir. Önce sahneyi inceleyin, sonra aşağıdaki verilere göre çalışın.

YÖNETMENİN VİZYONU. Yönetmen kimi ve neyi duymak istiyor? Her kararın temel değeri olarak bununla başlayın.

OYUNCULARIN YERİ VE HAREKETİ. Bir oyuncu planda ne kadar hareket ediyor? Odayı arşınlayan biriyle yerinde oturan bir oyuncu farklı mikrofon kullanımı gerektirir. Sahneyi kaydetmek için bir bum veya iki ayrı mikrofon gerekir.

KAMERANIN YERİ. Kamera sahnedeki hareketten ne kadar uzakta? Bu sizin mikrofonla oyunculara ne kadar yaklaşabileceğinizi belirler. Yönlü bir mikrofon gerçekçi sonuç vermiyorsa, genel planın içinde saklı sabit mikrofonlar kullanmanız gerekir.

PLANIN BOYU VE KOMPOZİSYONU. Plan hangi objektifle çekiliyor? Bu birçok şeyi etkiler. Bumdaki mikrofon çerçeveye girmeden oyuncuya ne kadar yaklaşabilir? Bum operatörü her zaman çerçeve sınırlarına dikkat etmek zorundadır. Oyuncularla son prova yapılmadan önce kamera operatörüyle birlikte prova yapmalıdır. Her iki operatör de hareketlerinde tutarlı olmalıdır.

Bir planın büyüklüğü de bir lavaliere veya telsiz mikrofonun yerleştirilmesini etkiler. Geniş planda kameranın görmediği bir mikrofon, yakın planda görülebilir.

PLANIN IŞIKLANDIRILMASI. Eğer çerçeve içinde bumun gölgesi görülüyorsa, aydınlatma sorunu doğabilir. Lambalar yerleştirilirken bumun gölgesinin düşebileceği yerlerde tek

kapaklarla buna engel olmaya çalışılmalıdır. Çekim sırasında bum gölgesini engellemek, bum ve kamera operatörlerinin uyumlu çabalarıyla mümkündür.

KAMERA HAREKETİ. Bir planda şaryo kullanılacaksa, bum operatörü kendi hareketlerini şaryonunkiyle birlikte prova etmelidir. Mikrofon kablolarını şaryonun yolundan ve elektrik kablolarından uzak tutmak için bir yapım yardımcısı veya setçinin yardımına gerek duyulabilir.

MEKANDA AKUSTİK. Ses kanalındaki varlıklarını en aza indirebilmek için ses teknisyeni mikrofonlarını rahatsız edici ses kaynaklarının uzağına yerleştirmek durumunda kalabilir. Bunlar genellikle buzdolabı, havalandırma cihazları, floresan lambalar, pencerelerden gelen trafik gürültüsü ve mekandaki doğal ses yansımalarıdır.

"Yaşayan" mekanlardaki istenmeyen sesleri engellemek için ses battaniyeleri kullanılabilir. Zeminden, tavandan, duvarlardan ve camlardan yansıyan sesler bunlarla kontrol altına alınabilir. Bu battaniyeler ağırdır; genellikle bir yanları beyaz, öbür yanları koyu gri veya siyahtır. Asmak için kenarlarında kulpları vardır. Bantla duvarlara yapıştırılabilir, lamba ayaklarına ve camlara asılabilir, buzdolabı ve havalandırma cihazlarının etrafına sarılabilir.

> Floresan lambaların sesine hazırlıklı değildik. Spor salonunda durduğunuz zaman bunu fark etmiyorsunuz, ama bant kaydında çok belirgin şekilde duyuluyor.
>
> *Howard*

KAMERA SESİ. 16 mm kameralar ses çıkarmadan çalışmak için tasarlanmıştır ama çoğu zaman bir kameradan ses kaçar. Bu özellikle çok dar bir mekanda çekim yaparken ortaya çıkar. Kameraya bir ses kesme kılıfı (blimp) örterek objektif

yuvasından, kasetten veya gövdeden kaçan sesi önlemek mümkündür (bu, kamera asistanının işidir). Blimp (ses kesme kılıfı), kamera için özel olarak tasarlanmış muflonlu bir cekettir. Bir ceket, gocuk, bir tabaka köpük, şarj torbası gibi şeylerle kamerayı örterek kendi blimpinizi kendiniz de yapabilirsiniz.

Kamera sesinden kurtulmanın bir yolu da çekim sırasında kamerayla mikrofonu birbirinden olabildiğince uzak tutmaktır. Hafif bir kamera gürültüsü, yapım sonrasında ses kanalına kaçınılmaz olarak eklenecek öbür seslerin veya müziğin altında kalarak fark edilmeyebilir. Sette kaydettiği sesleri değerlendirmek için yapım sonrasında neler olup bittiğini bilmek, ses teknisyeni için bu yüzden önemlidir.

KAYIT SORUNLARI

Ses ve görüntü kayıtları arasındaki farklardan biri de, kayıttan sonra sesin hemen dinlenip kontrol edilebilmesidir. Videoda da bu üstünlük vardır, ama filmin laboratuara gönderilip banyo edilmesi gerekir. Ses konusunda herhangi bir tereddüt varsa, yönetmen kaydı kulaklıkla dinleyerek çekimi tekrarlayıp tekrarlamamaya karar verebilir.

Her çekimden sonra yönetmen kamera ekibine görüntü tamam mı diye, ses ekibine de ses tamam mı diye sorar. Listede kamera önde gelir. Sesteki aksaklık yüzünden çekimi tekrarlama kararı vermek için yönetmen önce kaydı kulaklıkla dinler. Pek çok ses sorunu yapım sonrasında halledilebilir, ama görüntüdeki aksaklık sette halledilmelidir.

Tamirler

Gürültü yüzünden ses kaydının yalnız küçük bir kısmı bozulduysa, planın bütününü tekrarlamaya gerek yoktur. Sadece

bozulan kısmı tekrarlamak yeterli olabilir. Ufak tefek şeyler için ses açığa alınıp (kamerayı çalıştırmadan, yalnızca ses kaydedilerek) yapım sonrasında yerine yerleştirilir.

Ses sorunlarıyla dolu geçen bir günün sonunda sessiz bir odada dublaj yapmak sizi bir hayli masraftan kurtarır. Bunu çekimden hemen sonra yapmak mümkün değilse, oyuncuları kostümlerini değiştirip makyajlarını sildikten sonra sakin bir odaya davet edin. Oyuncular konuşmalarının kaydını kulaklıkla dinledikten sonra, repliklerini yeniden söylerler ve ses açığa kaydedilir. Bu kayıtlar montajda çoğu zaman tam yerlerine oturur. Senkron tam olmazsa, kelimeleri tek tek açarak veya sıkıştırarak dudakla eşleme sağlanır. Bu yöntem, oyuncunun dudak hareketlerinin çok belirgin gözükmediği geniş planlarda çok başarılı olur.

Temiz Kaydedin

Oyuncuların repliklerini birbiri üstüne *bindirmelerine* dikkat edin. İki kişinin sesleri birbiri üstüne binmiş olarak kaydedildiyse, bunlar ayrı ayrı kontrol edilemez, sonsuza kadar beraber kalırlar. Diyalogları, montaj odasında kontrol edilebilecek şekilde kaydedin. Tek kişinin göründüğü bir planda görüntü dışında bir kişinin sözleri de duyulacaksa, bu oyuncu, görüntüdeki oyuncunun sözleriyle kendi sözleri arasında bir anlık boşluk (es) bırakmaya dikkat etmelidir. Arada boşluklarla veya ayrı ayrı kaydedilen replikler montaj sırasında gerekiyorsa üstüste bindirilir ama montajcı her iki sesi de tam kontrol edebilme olanağına sahiptir.

Yönetmen, dramatik nedenlerle seslerin üstüste binmesini istiyorsa, her ihtimale karşı sesler bir kere de açığa alınmalıdır. Sahne genel planda çekiliyorsa, üstüste binmeler dramatik bir etki yaratabilir.

Zor Durumlar

Ses teknisyeni zor bir set veya mekanda temiz kayıt yapma olanağı bulamayabilir. Geçen bir uçak ses kaydını bozabilir. Merkez istasyon gibi mekanlar kontrol edilemeyecek kadar kalabalıktır. Uçakların iniş kalkış yolu üstündeki bir mekanda çalışılıyorsa, yönetmen sesleri dublajda almaya karar verebilir. Bu durumda bile çekimde sesleri kaydetmek gerekir. Bu kayıtlar montajda kılavuz ses olarak kullanılır, dublaj sırasında da oyuncular için referans görevi yapar. Dublajdaki repliklerin altına döşemek için mekandan temiz ambiyans sesleri de almak gerekir.

Kalabalık Sahneler

Kalabalık bir bar sekansında temiz ses kaydedebilmek için yönetmen yardımcısı arka plandaki figürasyondan "gibi yapmalarını" ister: çekim sırasında geri plandaki oyuncular dudaklarını oynatacak ama ses çıkartmayacaktır. Kadehlerini kaldıracak, fakat bardaklar birbirine dokunmayacaktır. Önceden belirlenmiş bir ritme göre dans edecekler, ama müzik çalınmayacaktır. Bu sesler sonradan eklenecektir.

Bu yöntem, sette kaydedilen repliklerin "temiz" olmasını sağlar. Konuşmaların üstüne binerek onu kirleten herhangi bir gürültü olmaz. İnandırıcılığı sağlamak için, repliklerini söyleyen oyuncuların sanki kalabalığın gürültüsünü ve müziğin sesini bastırmak için uğraşıyorlarmış gibi konuşup oynamaları gerekir. Oyunculara yardımcı olmak için bu sahnelerin provalarını gerçekten gürültü içinde yapmak iyi olur. Böylece sonradan üç ses kanalı (diyaloglar, müzik ve kalabalık sesi) miksajda birleştirilirken, her kanalın sesi ayrı ayrı kontrol edilebilir. Sahne doğal gözükecektir, seyirciler de konuşan oyuncuların sözlerini rahatça duyacaktır.

VİDEODA SES

Video çekimlerinde ses çoğunlukla doğrudan video bandın üzerine kaydedilir (sesin ayrı kaydedildiği durumlar da vardır). Değişik formatlarda farklı ses kanalı sistemleri olmakla birlikte, çoğunlukla *stereo kayıt* yapılır (iki kanal: sağ ve sol). Dört ayrı kanala kayıt yapan sistemler, değişik kanallara değişik mikrofonlar bağlanabildiği için çekim sırasında büyük esneklik sağlar. Videonun erdemlerinden biri de, projeyi her an farklı bir formata aktarabilme olanağıdır. Hi-8 kamerayla çekip kurguda dört kanallı bir formata aktarabilir, bitmiş işi de altı kanallı DVD olarak kopyalayabilirsiniz.

Kayıtçı kameraların çoğunda mikrofon vardır. Bunlar basit ve kullanışlı mikrofonlardır ama düşük kaliteli sonuç verirler çünkü sesin kaynağına uzak kalırlar. Profesyonel kalitede ses kaydı yapabilmek için ses kaynağının yakınında kullanılacak ayrı mikrofonların bağlanması gerekir. Bu mikrofonlar kayıtçı kameraya (camecorder) veya bant kayıtçısına (VTR) kabloyla veya radyo vericisiyle bağlanır. Ekipte bir ses teknisyeni varsa, mikrofonlar çoğunlukla bir miksere bağlanır, böylece değişik mikrofonların seviyeleri ayrı ayrı kontrol edilerek birleştirilir.

Video ses ekibinin yapısı, yapımın karmaşıklığına (bir sekansta kaydedilecek karakter sayısı) ve mekanda veya stüdyoda çekim yapılmasına göre farklılık gösterir. Arazide çekim yapan tek kameralık ekipte video bant kayıtçıyı (VTR) çalıştırmak, ses seviyelerini ayarlayıp bumu tutmak için bir kişi yeterlidir. Çok sayıda karakterin olduğu bir sahnede bir bum operatörü ve iki ila oniki mikrofon girişli bir mikseri kullanacak ses teknisyeni gerekir. Stüdyoda çekilen çok kameralı bir sahnede 18 kanala kadar bileştirme yapılan bir konsol kullanılır.

Video çekimlerinde kayıtçı kamera mı yoksa video kayıt cihazı mı (VTR) kullanılacağı, genellikle görüntü kaynaklı kararlarla belirlenir ama bu kararlar sesi de etkiler. Bir sistemi seçerken şunları dikkate alın:

- Kaç ses kanalına ihtiyaç var?
- Kayıtçı kamerada ses ayarlarını elle yapabiliyor musunuz?
- Ayrıca mikrofon bağlayabiliyor musunuz?
- Profesyonel mikrofon bağlantıları (XLR gibi) var mı yoksa bir adaptör mü kullanmak gerekiyor?
- Bir ses teknisyeniyle çalışıyorsanız, seviyeleri kontrol edebilmesi için bir bileştirme konsoluna gerek var mı?

Bunlar, Hi-8, S-VHS ve MiniDV gibi küçük video formatlarla çekim yapanlar için önemli sorulardır. Profesyonel kayıtçı kameraların çoğu ayarları otomatik veya elle yapma seçeneği sunar. Tüketici modellerin çoğunda ayarlar otomatiktir. Bu sistem kullanışlıdır ama ses kalitesi düşük olabilir. Mümkünse ayarların elle yapılabildiği bir kayıtçı kamera seçin. Tüketici modellerindeki tevcihli (shotgun) mikrofon genellikle iyi ses verir, ama profesyonel bir mikrofon bağlandığında vızıltılar, dip sesleri ve ses seviyelerinde düşüklükle karşılaşırsınız. Video ses sisteminizi hayli önceden belirleyip mutlaka denemelerini yapın. Videonun üstünlüklerini kullanmak isterken ses kayıt kalitesinde taviz vermeyin.

Belgesel

Belgesel ekibi küçük ve hareketlidir. Ses teknisyeni ile bum operatörü genellikle aynı kişidir. Aynı anda hem bumu kullanmayı, birden çok mikrofon kullanılıyorsa bileştirme yapmayı, hem de kayıtçı aleti kullanmayı becerebilmelidir. Filmle mizansensiz belgesel çekerken, ses teknisyeni her an kayda girmeye hazır olmalıdır. Çekim yaklaştığında kayıtçıyı hazır (standby) konumuna almalı ve seviyeleri ayarlamalıdır. Sahne ilginç görünüyorsa, ses teknisyeni kayda girmekte tereddüt etmemelidir. Ses bandı pahalı değildir. Çekimden vazgeçilirse, kaydın sonuna "çekim yok" deyin.

> Her zaman kulaklıkları takarım çünkü ibrenin hareketlerine güvenirseniz, başınızın derde girebileceğini düşünürüm. Biraz garip görünmenin önemli olmadığına inanıyorum. Karşınızdakilere kayıt yapıldığını hatırlatır, ama bütün öbür malzeme de bu düşünceyi yaratır. Hem yönetmen hem sesçi olarak beni ilgilendiren, en iyi sesi kaydetmektir. Bunu sağlamanın tek yolu da, çevreden duyduğum sesleri değil, banttan çıkan sesleri dinlemektir.
>
> *Jan*

YAPIMCI

Çevreyi denetler

Yapımcının en önemli görevlerinden biri bütçeyi kontrol etmek olduğundan, zaman ve paradan tasarruf sağlayacak her şey onun dikkatini çeker. Ses kaydı konusunda ilk yapılacak şey, yetenekli bir ses teknisyeniyle bum operatörü kiralamaktır. Ses teknisyeninin temel işinin temiz diyaloglar kaydetmek olduğunun bilincinde olmasına dikkat edin.

Bunun dışında, yapımcının dikkat etmesi gereken şu noktalar da vardır:

- Ekibe gereken tüm malzemenin sağlanmış olması (kayıt aletleri, mikrofonlar, ses bantları vb.)
- Malzeme için en uygun ücreti ödemek
- Bütün mekanların ses yönünden sorun yaratmayacağından emin olmak
- Ses teknisyeninden, her mekandan yeteri kadar çevre sesi ve ilginç ses etkileri kaydetmesini istemek
- Malzemeye özel itina gösterilmesini sağlamak

ÇEKİM İÇİN GEREKLİ MALZEME

Senaryonun ve mekanın gerektirdiklerini anladıktan sonra ses teknisyeni ayrıntılı bir malzeme listesi çıkarır. Bu listede aşağıdakilerden bazıları bulunabilir:

Film

DAT veya Nagra
Portatif mikser
Muhtelif mikrofonlar
Kulaklık (2 veya 3 takım)
Mikrofon kabloları
Yedek piller
Bol miktarda bant
Rüzgar filtreleri
Ses battaniyeleri
Bum çubuğu
Mikrofon tutturma maşaları

Video

Tevcihli mikrofon (hiper kardoid)

Lavalier mikrofon, çeşitli klipsler

Telsiz verici ve alıcı

Mikrofon bumu ve askısı

Zeplin rüzgar filtresi

Seyyar mikser

Kulaklık

Mikrofon-mikser ve kamera-mikser bağlantıları için kablolar

Ses battaniyeleri

Ses kayıtçı

Film ve video (ses ayrı kaydedildiğinde) için ses kaydında en çok kullanılan temel alet, Nagra bant kaydedici olmuştur. Bu analog kayıt aleti, gerek belgeselci gerek uzun metrajcıların en çok kullandığı aletti ve 30 yıl boyunca film endüstrisine hizmet etti. 1960 lı yılların başında İsviçre'de polonyalı mucit Stephan Kudelski tarafından icat edildi. Nagra sözcüğü leh dilinde "kaydeder" anlamına gelir.

Sayısal kayıtçılar şimdi endüstri standardı haline geldi. Küçük, hafif malzeme ile yüksek kalite sunuyor ve sinema ve video yapımında çok etkili oluyorlar. Çekimlerde çok çeşitli kayıtçılar kullanılıyor. Bunlar arasında DAT gibi kaset teyp formatları, Nagra D gibi makaralılar, Deva gibi sabit diske kaydediciler, Nagra Ares C gibi hareketli parçası olmayan bilgisayar hafıza kartlarına kayıt yapan yonga temelliler ve Sony MiniDisk gibi manyetik-optik sistemliler sayılabilir.

Analog kayıtçılara göre sayısal kayıt cihazları daha küçük bantlara daha uzun süre kayıt yapabiliyorlar. DAT (Digital Audio Tape – sayısal ses bandı) kasetleri, bir gömlek cebine sığacak boydadır. Çoğu DAT ve öbür sayısal formatlarda çok etkili bir hız kontrolu vardır ve herhangi bir değişikliğe gerek kalmadan film ve video çekimlerinde kullanılabilirler. Geniş tüketici kitlesi için üretilen DAT cihazlarda zaman kodu (timecode) yoktur ama bir mikrofon preamplisi yardımıyla profesyonel mikrofonlar bağlanabilir. Kaliteli modellerde preampli ve zaman kodu olanakları vardır. Bu sınıfta Fostex PD-4, en çok kullanılan zaman kodlu DAT cihazıdır.

DAT kayıtçılar, tıslamasız, "temiz" ses kaydeden bir teknoloji kullanırlar. Kopyalar sayısal sistemlere yapıldığı sürece nesil kaybı yoktur.

Mikrofonlar

Mikrofonlar, ses dalgalarını elektrik sinyallerine çeviren hassas araçlardır. Ses teknisyeni mikrofonlar konusunda bilgili olmalı ve ses kaydetmek için değişik koşullar altında onları nasıl kullanacağını bilmelidir. Mikrofonlar (ve hoparlörler) hâlâ analog sistemdedir, bu yüzden sesin yakalanması ve yinelenmesi, sistemlerin türünden bağımsız olarak bütün kayıtçılar için aynı şekilde olur. Mikrofondan gelen ses sinyalleri bir analogdan sayısala (A/D – analog-to-digital converter) dönüştürücüye girer. Bandı dinlemek istediğinizde sayısal sinyaller, ikilik sayıları analog sinyal haline çeviren bir sayısaldan analoga (D/A – digital-to-analog converter) dönüştürücüden geçerek kulaklık veya hoparlörden dinlenir.

MALZEMENİN BAKIMI

Ses malzemesine özel itina ve dikkat göstermek gerekir. Onları kullanırken saygı gösterin.

Nagra

- Bantları toz ve kirden uzak tutun, ses kalitesini etkileyebilirler. Amorsları dışında bantlara el sürmeyin.
- Bantları kutusunda saklayın ve aşırı sıcak ve soğuktan koruyun.
- Aletin kapağını mümkün olduğu kadar kapalı tutun.
- Ses malzemesi yakınında sigara kullanmayın, herhangi bir şey yiyip içmeyin. Küller ve gıda kırıntıları bantlara yapışmanın bir yolunu mutlaka bulurlar.
- Kafalar, makaralar, kılavuzlar ve kapstan dahil, bandın sürtündüğü her parçayı alkol emdirilmiş pamuk tampon kullanarak muntazam aralıklarla temizleyin.
- Sarıcı boş makarayı her kullanışta temizleyin. Kenarlarında çapak veya tırnak olup olmadığını kontrol edin. Kötü bir makara bandın kenarlarını esnetebilir ve ses kalitesini bozabilir.
- Kayıttan sonra bandı başa sarmayın, "sonda" bırakın. Başa sarmak, seste "ağlama" yaratabilir.

DAT

DAT kayıtçılar küçük kasetler kullanır, bu yüzden fazla bakım gerektirmez. Gene de kafaları temiz tutmak önemlidir. Zaman kodlu bir sistemde bunun düzgün şekilde kaydedilip kullanıldığını kontrol edin.

Kilit Noktalar

- Ses teknisyeni, yapım sonrasındaki işlemleri bilmelidir.
- Mekanlan, çekim haftanın hangi gününde ve saatinde yapılacaksa, o gün ve saatte kontrol edin.
- Provalar sırasında mikrofonlar ve bum için en iyi yeri bulun. Bum operatörü bumun gölgesi ve çerçeveye girmesi sorunlanna karşı kamera operatörü ve ışıkçıyla iş birliği yapmalıdır.
- Oda sesini, açığa kayıtlan, çevre seslerini ve gün sonunda diyalog dublajını unutmayın.

Video çekmeye hazırlanırken, ses sisteminizi de önceden belirlemeyi unutmayın. Video formatları çok çeşitlidir ve her birinin farklı ses olanakları vardır.

BÖLÜM ONDÖRT

SANAT BÖLÜMÜ

Mekanları, bütçeniz ve zamanınızın elverdiği kadar çok dolaşmanın çok yararlı olduğunu düşünüyorum.

Jan

YÖNETMEN

Yönlendirir

Bir filmin yapım safhasında sanat yönetmeni ve takımı yoktan var ederek, hiç bir şey olmayan yerde bir şeyler ortaya çıkararak gerçekten mucizeler yaratırlar.

Donatılmış bir sete ilk kez girmenin verdiği duygu başka hiç bir şeye benzemez: yönetmen, yapımcı, sanat bölümü ve görüntü yönetmeninin haftalar, belki aylar süren planlamalarının ve hazırlıklarının sonucu! Büyük bir hayal gücü ve sıkı bir çalışma, sayfalardaki sözcükleri, içinde karakterleri, kostümleri, set donanımı, aksesuarları ile yaşayan bir dünyaya çevirmiştir.

SET İŞLEMLERİ

Sanat bölümü için gün erken başlar. Bitirme rötuşları yapılarak lambaları yerleştirebilmeleri için set ışıkçılara teslim edilir. Sanat bölümünün öbür elemanları, çekim ekibinin bundan sonra gireceği mekanda çalışmaya başlamıştır bile. Sanat bölümü elemanları seti, kostümleri, aksesuarları kameranın gerektirdiği gibi devamlı düzenlemek için çekim boyunca bütün gün hazırda nöbet tutarlar.

Sanat bölümünün bir sahneye nasıl yaklaştığını görmek için *The Lunch Date*'den bir bölümü inceleyelim.

İÇ, BÜFE ÖĞLEDEN SONRA

Kadın istasyon büfesine girer. Basit bir yerdir- bir ızgara tezgahı, oturmak için birkaç bölme, salata ve sandviçlerle dolu buzdolabı rafları. Kadın bir salata alır.

BİR AŞÇI beyaz muşamba tezgahın arkasında durmakta. Beyaz kağıt şapkası ve beyaz önlüğü ile oynamakta.

KADIN
Bu salata ne kadar?

AŞÇI
İki dolar

Kadın salatayı tezgaha bırakır. Küçük cüzdanını karıştırır.

KADIN
O kadar param olduğunu sanmıyorum.

Kadın tezgahın üstüne bir dolar ve bozukluklar çıkarır.

KADIN
Bir dolar . . . bunlar da var.

Aşçı parmağıyla bozuklukları ayırır.

AŞÇI
Bir dolar elli. . . . iki dolar. İşte oldu.

Kadın salata tabağını ve çantasını alır.

KADIN
Peçete.

Aşçı ona bir peçete verir. Kadın bölmelere doğru yürür.

İncelediğimiz senaryo bölümüne göre sanat bölümünün görevleri şunlardır:

MEKAN. Mekan, yapım öncesinde belirlenir. Bir mekanda çalışma suya düşerse, yedek mekana taşınma planlarında sanat bölümü de görevlidir.

SET DONANIMI. Çekimin başlamasından önce set donanım sorumlusu, temizlikçiler ve boyacılar, seti senaryoda tarif edildiği gibi "giydirirler", desenler, resimler, fotoğraflar kullanılacaksa onları yerleştirirler. Çekim sırasında bir şeylerin yeri değiştirildiyse, devamlılığı sağlamak için set donatım sorumlusu onları eski yerlerine koyar. Çekim aksamadan gidiyorsa, donanım sorumlusu bir sonraki seti hazırlamak için setten ayrılabilir.

AKSESUARLAR. Aksesuarlar çekimden önce temin edilir. Set

hazır olunca, aksesuar sorumlusu yiyecekleri tezgaha dizer. Hanımların el çantalarını gerektiği gibi hazırlar. Oyuncu sete çağrıldığında, çantasını ve paketlerini ona verir. Aşçının yakınına birkaç peçete bırakır.

KOSTÜMLER. Oyuncular mekana gelince, kısa bir provadan sonra kostümlerini giymeleri istenir. Kostümcü, oyunculara senaryoda tarif edilen kostümlerini giydirir. Aşçıya, her çekimde devamlılığın sağlanabilmesi için kağıt şapkasını ve önlüğünü temiz tutmasını tembih eder. Çalışma bittikten sonra kostümcü, oyuncuların kıyafetlerini değiştirmelerine yardım eder. Tekrar kullanılabilmeleri için kostümleri itinayla kaldırır. Yıkanmaları gerekiyorsa, temizletmek için yanına alır.

MAKYAJ VE KUAFÖR. Oyuncular giyindikten sonra, makyaj ve kuaför bölümüne geçerler. Burada, bağlantılı sahnelere veya sanat yönetmeninin tasarımına göre makyajları yapılır, saçları şekillendirilir. Bu iş bitince makyajcı ve kuaför, gereken düzeltmeleri yapmak için sette bir kenarda hazır beklerler. Günün sonunda makyajlarını silmek ve varsa takma saç,sakal ve bıyıklarını çıkartmak için oyunculara yardımcı olurlar.

SET DONANIMI

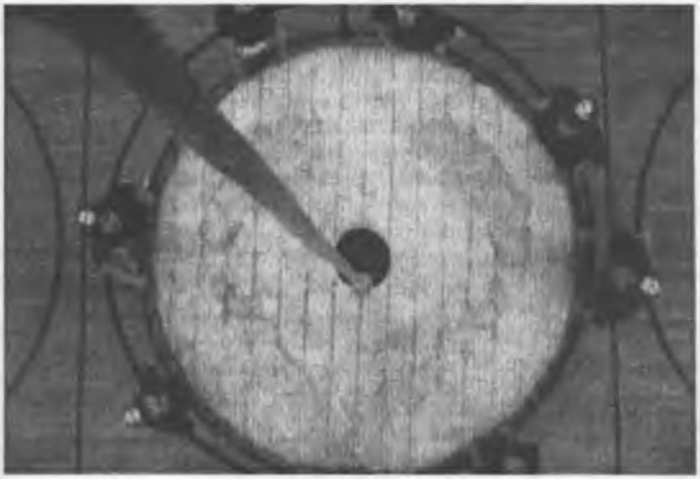
Set donanım sorumlusu, sanat yönetmeninin tasarımına göre seti dekore eder. Bu ekip elemanı, yerdeki paspastan buzdolabının kapısındaki mıknatıslı süslemelere kadar seti "donatmakla" ilgili her şeyi kiralamak, satın almak veya yapmakla görevlidir. Set donatıcı, o mekanda "yaşayan" karakteri canlandıran oyuncuyla başbaşa vererek beraberce karakterin çevresini yaratırlar.

Set donatıcı, öbür bölümlerle uyumlu çalışır. Işık şefi seti

bol ışıkla aydınlatmışsa, abajur veya apliklerdeki 100 mumluk ampullerin ışığı belli olmayacaktır. Işık dengesini sağlayabilmek için bir ışıkçının onları 500 mumluk özel ampullerle değiştirmesi gerekir.

Bazen öbür bölümler set donatıcısını yardıma çağırır. Dolly kullanılan bir çekimde yerdeki halıları tekerleklerin altında çekmek için şef setçinin yardıma ihtiyacı olabilir. Rüzgar sallıyormuş havası vermek için perdeye bağlanan misinayı birinin çekiştirmesi gerekir. Bu özel işler genellikle set donatıcıya düşer.

Sette kullanılacak her şeyi bulmak kolay değildir. Yönetmenin aklında set için özel bir parça varsa, sanat yönetmeniyle set donatıcı, hazır bulunmayan bu parçayı yönetmenin tarifine göre yapmak durumundadır (resim 14.1).



Resim 14.1: Senaryoya *İtfaiyeci brandası* yazmak bir şeydir, çekim için onu bulabilmek başka şeydir. *Truman*'dan sahne.

Halatı babam buldu. Babam benim yapım yönetmenimdi. Halatı başka bir okuldan bulup astık. Tavanda hazır bir tane olmadığı için asmak için bir halka yaptırdık. Babamın bir arkadaşı demirciydi, bizim için yaptığı bir kişiyi taşıyabilecek özel kancayla halatı tavana astık.

Bulunması zor bir aksesuar da --öyle zordu ki, çekimden iki gün öncesine kadar bulamamıştık- itfaiyeci brandası oldu. 1930'lu yıllardan beri kullanılmamıştı. Nedeni de, üstüne atlayanların zıplayarak dışarı düşmesiydi. Onlarla pek fazla hayat kurtaramamışlardı. Bizim kullandığımızı, bir çocuğun ambarındaki saman yığınının altından çıkardık. Çocuğun babası eskiden itfaiyecilik yapmıştı, brandayı almamıza izin verdi. Çok kirliydi ve çok, çok ağırdı.

Çekim sırasında yapım yönetmeni brandanın altındaydı. Branda o kadar ağırdı ki, çocuklar taşıyamıyordu. Babam sırt üstü yatıp elleri ve ayaklarıyla destek oldu.

Howard

Devamlılık

Donatımcı seti, bağlantılı sahneler arasında devamlılığı sağlayacak şekilde devamlı düzeltir. Örneğin bir kavga sahnesi varsa, her çekimden sonra set temizlenir, kırılan parçalar yenileriyle değiştirilir. Yenilenen set, her seferinde ilk durumundaki haline gelir.

Yedek Kopyalar - Sahteler

Donatımcı, zarar görmeleri ihtimaline karşı setteki önemli parçaların birkaç tane yedeğini bulundurur. Kırılıp dökülecek eşyaların da kopyaları yapılır. Kavgada kırılacak bir iskemle, balsa ağacından yapılır ve parçalar hafif şekilde yapıştırılır. Oyuncu bu iskemleye değil, gerçeğine oturur. Oturan oyuncu ayağa kalktığı zaman plan kesilir ve gerçek iskemle kopyasıyla değiştirilir. Çekime girince oyuncu bu iskemleyi kaldırıp öbür oyuncunun veya dublörün üstünde kırar. Birmiş kopyada bu hareket gerçek gibi görünür ama aslında bir tehlikesi yoktur. Ses efektsi de eklenince, seyirci iskemlenin sert ağaçtan olduğuna inanır.

AKSESUARLAR

Devamlılık

Aksesuar bölümü, her çekimde aksesuarların devamlılığını sağlamakla sorumludur. Bir sahnede oyuncunun yemek yemesi gerekiyorsa, örneğin bardaktaki sütün seviyesi, yemeğin tüten dumanı ve tabağın, çatalın, kaşığın yerleri her çekimde aynı olmalıdır. Yiyecekler yetmeyecek gibi görünüyorsa, bir yapım yardımcısı en yakın dükkana koşup eksikleri tedarik eder.

Yedek Kopyalar – Sahteler

Bir sahnede bir saat fırlatılacaksa, büyük olasılıkla o saat parçalanacaktır. Aksesuar sorumlusu sahnenin tekrarları için yeteri kadar aynı saatten bulundurmalıdır. Yapım öncesinde bir karakterin özel bir saat kullanacağı kararlaştırıldıysa, bunun kopyalarını bulmak zor olabilir. Yönetmen ilk fikirden vaz geçip kolay bulunur ucuz bir saat kullanmayı düşünmeli-

Sette tüketilecek yiyeceklerin de yedekleri olmalıdır. Bir yemek sahnesinde, bir karakterin yiyeceği şeyleri aksesuar sorumlusu temin etmek zorundadır. Senaryoda bir karakterin salata yediği belirtiliyorsa, aksesuar sorumlusu çok sayıda birbirinin eşi salata tabaklarını çekimler için hazır bulundurmalıdır.

Kişisel Malzeme

Aksesuar sorumlusu, çekimler sırasında oyuncunun kişisel eşyalarını korumakla görevli olabilir. Oyuncuya karakterin aksesuarlarını verirken onun saat, yüzük gibi değerli eşyalarını teslim alır, gün sonunda da kendisine iade eder.

Doğaçlama

Yapımın elindeki süt bittiyse ve dükkanlar kapalıysa, ne olacak? Çalışılan mekan bir dağ başındaysa, ne yapmalı? Yönetmen en iyi oyunu alana kadar tekrar tekrar çekmeli, aksesuar da her seferinde yerinde olmalıdır. Yapım öncesinde yönetmen aksesuar sorumlusuna kaç tekrar yapacağını söylemiş olsa bile, ekip ayrıca fazladan aksesuar bulundurmalıdır.

Sanat bölümü bazı durumlarda anında çözüm üretmek zorunda kalabilir. Belki sulandırılan krema ile sütün rengi tutturulabilir. Aksesuar sorumlusunun hile dağarcığında viski yerine soğuk çay, sigara içmeyen oyuncular için tütünsüz sigara, kavgalar için kırılacak iskemle, kırılan camlar için şeker tabakası ve kusacak oyuncular için çorba vardır.

KOSTÜMLER

Ekip yer değiştirirken herkesin yedekleri ve kalabalık figürasyon için fazlalıklar dahil, bütün kostümleri de yanında taşır. Kostümlerin setle uyumlu olması şarttır. Dışarıda çekilen bir kış sahnesinde, soğuğu belirtmek için herkes ağır giysiler giymelidir. Bu sahne sıcak havada da çekilebilir elbette, seyirci ısıyı, gördüğü ve duyduğu ile algılar.

Özel Donanımlar

Kimi zaman kostümlere telsiz mikrofon veya zıplatma halatı gibi teknik malzemeler eklenir (Büyük çaplı silahla vurulan bir oyuncu, bedenine bağlı halatla çekilerek görüntü dışına fırlatılır). Kostüm sorumlusu, teknik malzemeden sorumlu bölümle iş birliği yaparak seyircinin, kostüme eklenen özel donanımı fark etmemesini sağlar.

MAKYAJ

Devamlılık

Oyuncunun makyajını yaptıktan sonra makyajcı, sette oyuncuyu devamlı gözleyerek makyajının aynı kalmasına dikkat eder. Sıcak lambaların karşısında oyuncu terler ve yüzünün parlamaması için ter kağıtla alınır veya pudra sürülür. Yara vb. gibi plastik makyajlarda bozulan yeri düzeltmek, makyajı yeniden yapmak kadar uzun sürebilir.

Olumlu Destek

Bir oyuncu sete çıkmadan önce genellikle en son makyajcının karşısına oturur. Oyuncular makyaj için epeydir bekliyor olabilirler. Sempatik ve hoşsohbet bir makyajcı, oyuncuları neşelendirip morallerini düzelterek yönetmene büyük ölçüde yardımcı olabilir.

Özel Efektler

Plastik makyaj çok zaman alır. Oyuncu ve makyajcının bütün ekipten saatler önce gelip makyajı hazırladıkları çok görülmüştür.

KUAFÖR

Makyajcıyla kuaför ekip halinde çalışırlar. Saç ve makyajın görünüşü uyumlu olmalıdır.

Devamlılık

Saç modelinin devamlılığı çok önemlidir. Kuaför her saç modelinin değişik yönlerden polaroid fotoğraflarını çeker. Bunları referans olarak kullanıp, sahneden sahneye saçın devamlılığını sağlar. Bu yöntem öbür bölümler için de geçerlidir.

Saç kolaylıkla dağılabilir, bu yüzden bir önceki çekime benzemeyebilir, hele rüzgarlı bir havada dışarıda çalışılıyorsa. Devamlı aynı görünüşü korumak büyük çaba gerektirir. Çekimler arasında konsantrasyonunu bozduğu gerekçesiyle saçıyla uğraşılmasının istemeyen bir oyuncunun sahnelerini montajda bağlamak mümkün olmayabilir. Bu durumda kuaför sessiz ve derinden gitmelidir. Saçın durumu idare eder gibiyse, hiç ses çıkartmamalıdır. Devamlılığın bariz bir şekilde bozulduğunu görürse, aksaklığı düzeltmek için devamlılık yazmanını, görüntü yönetmenini, hatta yönetmeni uyarmalıdır.

EK KADRO

Sahnenin yapısına bağlı olarak sanat bölümü de bir ressam, özel efekt ekibi veya bahçıvan kullanabilir. Bir kısa film veya video projesinde bütün bu görevler, becerikli bir veya iki kişi tarafından yerine getirilir.

YAPIMCI

İnşaatı denetler

Yapımcı, bütün set inşaatlarını denetler. Mekan sorumlusu ve yapım amiri beraberce bütün yaşayan mekanları düzenleyebilirler ama set inşaatı, yapımcının danışmanlığını gerektirir.

Yapımcı bütçeyi, programı ve sanat bölümünün işleri nasıl yürüttüğünü dikkatle denetler. Setlerin yapım süresi ve maliyetleri her zaman tahmin edilenin üstünde olur. Sanat bölümü bütçe sınırları içinde çalıştığı sürece sorun yoktur. Ama bütçe aşılmaya başladığında, ya yaratıcı bir takım çözümler bulunmalı, ya da başka bir bölümün veya yapım sonrasının bütçesinden aktarma yapılmalıdır.

SETLER

Set inşa etmek gerekiyorsa sanat yönetmeni, bir teknik desinatör ve bir inşaat koordinatörü ile çalışır. Yönetmenin resimli taslaklarından hareketle set için bir tasarıya varılır. Yönetmen ve yapımcı bunu onayladıktan sonra desinatör tasarıyı plan halinde çizer. Set, bu plana göre kurulur (Resim 14.2).



Resim 14.2: Set daha büyük kontrol imkanı sağlar. *Mirror Mirror*'dan sahne

Bir set kurulurken dikkat edilmesi gereken noktalar:

- Maliyet
- İnşaat süresi, bitiş tarihi
- Sökülebilen veya *hareketli* duvarlar
- Sağlam ve dengeli kapılar (açılıp kapanırken duvarların sallanmaması için)
- Tavan panoları
- Pencere dışlarında kullanılacak görünüm panoları

> Antik tiyatro havası yaratmak istiyordum, bunun yolu da bir tür yapay dekor içinde çalışmaktı. Şimdiye kadar hiç böyle bir şey yapmamıştım. Çok bilinçli bir seçimdi ve filme yararlı olacağına inanıyordum. Aynı stüdyoda birinde kadınların oturduğu, öbüründe ayakta durduğu iki set kurmaya karar verdim, sonra da bunların nasıl görünmesi gerektiğini düşünmeye başladım.
>
> *Jan*

Hikaye bütünüyle iç mekanda geçmiyorsa, hava koşulları da film veya video çekimlerini etkiler. En güvenli yöntem, önce dış çekimleri programa almaktır. Onları tamamlayıp iç mekanlara girdiğinizde, hava koşulları artık sizi etkilemez. Bu mümkün olmaz da önce içlerle başlarsanız, dış çekimlerde havanın insafına kalırsınız.

Yapımı korumanın bir yolu, yedek kapalı set bulundurmaktır. Dışarıda çalışırken hava bozduğunda, hemen yedek sete geçilir. Bütün yapım boyunca bir yedek kapalı set donatılmış olarak hazır bulundurulur.

Bir setteki çekimler bittikten sonra dekoru yıkmadan önce sanat bölümü bir gün bekler. Bekledikleri şey, montaj odasından gelecek olan rapordur. Negatif herhangi bir şekilde bozulduysa ve sahnelerin yeniden çekilmesi gerekiyorsa, set tekrar kullanılabilir. Sanat yönetmenine çekimlerin kusursuz olduğu haberi gelince, set sökülür. Kiralananlar geri verilir, yapılanlar imha edilir.

Yeniden çekim şansı yoktu ve bu beni korkutuyordu. Çekimler bittiği anda setin yıkılmasını emrettim. Filmlerde çizik veya başka bir sorun var mı diye kontrol etmek için bile beklemedim. Seti yeniden kurmak imkansızdı. Mankenlerin geri verilmesi gerekiyordu ve görüntü yönetmeni Boston'a gidecekti.

Jan

Kilit Noktalar

- Devamlılık için yeteri kadar kopya bulundurun.
- Aksesuar, kostüm, hatta set donanımı seçerken oyunculara danışın.
- Hava koşullarına karşı mümkünse yedek kapalı set bulundurun.
- Setleri donatmak ve sökmek için süre tanıyın.
- Sonuçtan emin olmadan seti sökmeyin.

BÖLÜM ONBEŞ

OYUNCULAR

YÖNETMEN

Yönetir

Oyuncular, yönetmenin hikaye anlatmak için kullandığı temel araçlardır. İyi bir oyuncu, bir karaktere ve senaryoya hayat verebilir. Çekimler sırasında oyuncuya yardım etmek ve onu yönetmek, yönetmenin işidir.

Bir oyuncuyla yönetmen arasındaki ilişki önemlidir. Yönetmen "Hareket" dediği zaman, kameranın önünde pek çok elle tutulamayan şeyin bir araya gelmesi gerekir. Bunların arasında duygu, tempo, dışa vurum ve karakterin eğrisini sayabiliriz.

Yönetmenin, belirli bir durumda oyuncunun neler yapabileceğini bilmesi gerekir. Oyuncu mülakatları ve provalar yönetmene aktör hakkında belirli ipuçları verir ama kritik nokta, kamera çalışınca ortaya çıkar.

Yönetmenin temel hedeflerinden biri, iyi bir çalışmanın ortaya çıkmasını sağlayacak bir ortam yaratmaktır. Yönetmenin ve ekibinin yarattığı hava huzurlu ve dostaneyse,

oyuncular bütün dikkatlerini işlerine verebilirler. Didişme ve genel bir karmaşa varsa, oyuncuların konsantre olması zorlaşır.

Tanınmış ingiliz yönetmen Joseph Losey, oyuncu yönetmenlik konusunda şunu söylüyor:

> Güven duymanın çok önemli olduğuna inanıyorum. Bir oyuncu kendini güvende hissetmezse, iki şey olur. Oyunu kötüleşmeye başlar. Veya kendini korumak için psikolojik bir demir parmaklık çevirir etrafına. Oyuncular, kendileriyle alay edebilmekte kendilerini özgür hissettikleri zaman benim için hep en iyi sonuçları verirler... sizin ne istediğinizi bilen iyi bir oyuncuyla çalışıyorsanız, ortaya koymak için kendi içinde birşeyler arıyorsa ve gerek sette gerek perdede onunla alay etmeyeceğinizden eminse, işte o zaman olağanüstü şeyler görürsünüz.

YÖNTEMLER

Kısa film veya video çekmenin bir set düzeni vardır. Sette herkesin her an ne olup bittiğini bilmesi için yönetmen bu düzeni korumak zorundadır. İşin bu cephesinde ise, yönetmenin oyuncudan ne istediğini ve bunu nasıl elde edebileceğini bilmesi esastır.

Güne Başlama

Oyuncu, kendisine bildirilen saatte sete gelir ve bunu yönetmen yardımcısına onaylatır. Yapılan ilk iş, sahnenin kaba bir provasıdır. Yönetmen ve görüntü yönetmeninin istediği şekilde mizansen belirlendikten sonra, oyuncu makyaja gönderilir. Oyuncu makyajını yaptırdıktan sonra kostümlerini giyer. Rötuşlar için makyajcı ve kuaföre kısa bir ziyaretten sonra oyuncu, kameranın önüne geçmeye hazırdır.

Oyuncunun sete geliş saatini yönetmen yardımcısı doğru programladıysa, sete çağrılmadan önce çok kısa bir bekleme süresi kalır. Set bütünüyle hazır olana kadar oyuncuları içeri çağırmayın. Öbür yandan da, oyuncunun bütün ekibi bekletmemesine dikkat edin.

Makyaj ve Saç

Yönetmen, makyaj ve saç ekibinin kişilikleri konusunda titiz olmalıdır. Oyuncu sete girmeden önce en son bu ekiple karşı karşıyadır. Bir sahne için oyuncunun havaya girmesine nasıl yardımcı olacaklarını anlamamışlarsa, oyuncunun konsantrasyonunu bozabilirler. Dostça davranıp destek veren yetenekli makyajcı ve kuaförler, el üstünde tutulurlar. Oyuncunun gerginliğini yatıştırıp onu olumlu bir havaya sokarlar.

Prova Dublörü

Çekim başlayana kadar oyuncuyu serbest bırakmak için prova dublörü kullanılır. Bir sahneyi hazırlarken kamera ve ışıklar için oyuncunun duracağı yerleri ve yapacağı hareketleri bir kişinin yapması gerekir. Işıkları yönlendirmek veya maskelemek, kamera hareketlerini denemek için oyuncuyla benzer yapı ve boyda birisi prova dublörlüğü yapar.

Beklerken

Yapım ekibi için önemli bir konu da, bekleyen oyuncuya nasıl davranılacağıdır. Bu öncelikle yönetmen yardımcısının işiyse de, yapım ekibi sorumluları oyuncunun sete çağrılış saati ile çalışma ortamına dikkat etmelidir.

Oyuncu için tipik bir çalışma gününün duygusal ritmi, lunaparktaki dağ-bayır treninde yapılan bir yolculuk gibidir. Ekipler seti hazırlayıp ışıkları ayarlarken oyuncu uzun süre bekler. Kamera çalışmaya başladığında, enerjisinin zirve noktasına ulaşması gerekir. Oyununu en iyi şekilde oynayabilmesi için yapım ekibi ona yiyecek, rahatça dinlenebileceği bir yer sağlamalı ve çok fazla bekletmemeye de dikkat etmelidir.

Tersini düşünün: buz gibi bir havada dışarıda çekim yapıyorsunuz. Setin hazırlanmasını bekleyen oyuncunun sığınabileceği bir yer yok. Yorulmuş, aç ve sinirli. Sonunda kamera önüne çağırdığınızda, en disiplinli oyuncu bile rolünü toparlamakta zorluk çeker. İş kopyalarında ve sonuçta filmde oyununun kötü olduğu göze çarpacaktır.

Son Prova

Ekibin uzun uğraşları sonunda set hazır olunca, çekim başlar. Yönetmenin yaptırdığı son provada son dakika teknik düzeltmeleri yapılır. Sette rollerini yaparken oyuncular provalarda yapmadıkları şeyleri katabilirler oyunlarına. Aksesuarlar, setteki bir eşya veya duvardaki bir tablo oyuncuya ilham verebilir ve sahnede davranışlar daha iyi oturur. Teknik düzeltmeler büyük çaplıysa (ışığın tamamen değişmesi gibi), oyuncudan özür dilenir ve makyaj veya dinlenme odasına çekilmesi önerilir.

Işıkçıların ve set dekoratörünün ufak tefek düzeltmeleri,

"Yeter artık" denene kadar devam eder. Setin hazır olduğunu hisseder etmez, yönetmen çekimlere başlar. Yönetmen yardımcısı, setin hazırlanması ve çekimlerin programa uygun yürümesi konusunda yönetmene yardımcı olur.

Bazen oyuncular birbirlerini ve sahnenin çekileceği seti ilk kez çekim gününde görürler. Bu durumda yönetmen set dışında prova yaptırıp sahne hakkında tartışarak onların ısınmalarını sağlar. Sonra oyuncular bir süre sette dolaşarak oynayacakları fiziksel çevreyle tanışma ve rahatlama faslı yaşarlar. İlk provanın mizansenini daha yumuşak tutmakta yarar vardır.

Teknik Gerekler

Oyuncunun dikkat etmesi gereken teknik konular, sinema oyunculuğunun önemli bir bölümünü oluşturur. Baş, yüzün ışık alması için gerektiği gibi kaldırılmalıdır. Gözler, karakterin gördüğü varsayılan şeye doğru bakmalıdır. Kaldırılan el, arka plandaki bir oyuncuyu örtmemelidir. Sinema oyunculuğunun teknik yönüne alışık olmayan sahne oyuncuları ve amatörler, yönetmeni uğraştırabilirler. Bir rol için "doğal" birini bulmak heyecan verici olabilir, ama bu kişi hem "doğal" olup hem de teknik gerekleri yerine getiremiyorsa, yönetmenin programı camdan uçup gidebilir.

Objektifler

Genel olarak oyuncular hangi objektifin kullanıldığını ve kaç kameranın çekim yaptığını bilirler. Genel kural, plan ne kadar yakınsa, oyuncunun oyununun o kadar küçük olmasıdır. Bir planı yakından çekmeyi düşünüyorsanız, oyuncunuzu uyarın ki abartılı oynamasın ve sağa-sola hareketlerde çerçe-

venin dışına çıkmasın. Daha geniş bir planda oyuncu başını şiddetle sallıyorsa, oyununu çerçeve boyutuna göre ayarlaması için kendisini uyarın. Buna karşın kamera açısı çok genişse, küçük jest ve mimiklerinin perdede görünmeyeceğini oyuncu bilmelidir.

Bakış çizgisi de, objektifle olan ilişkisinde oyuncunun bilmesi gereken bir başka teknik noktadır. Başkasıyla konuştuğu duygusu uyandırabilmek için bir oyuncu objektifin hemen sağına veya soluna bakmak durumundadır. Karşısında konuştuğu kişi yüzünü kameranın yeterince yakınına getiremiyorsa, kamera operatörü objektifin yanına bir bant parçası yapıştırarak oyuncunun doğru yere bakmasını sağlar.

Yönetmen, oyuncunun bakış çizgisindeki engellere dikkat etmelidir. Baktığı yönde uzakta sahneyi seyredenler varsa, oyuncu rahatsız olup dikkati dağılabilir. Bu durumda yönetmen yardımcısına bakış yönündekileri oradan uzaklaştırmasını söyleyin (Resim 15.1)



Resim 15.1: Merkez istasyonda çevredekileri kontrol etmek neredeyse imkansızdı. *Lunch Date*'den sahne.

Cüzdanını kaybettiği sahneyi birkaç planla tamamladık. Bunlardan biri, Merkez istasyonun büyük salonunda bir şaryo planıydı. Ray kullanmadık, lastik tekerlekli bir dollimiz vardı. Scotty tarifeye baktıktan sonra yürümeye başladığında onu izleyecektik, sonra birden Bernar Johnson çerçeveye girecek ve onunla çarpışınca plan bitecekti.

Cüzdanını nerede kaybettiğini bilmemesini istiyordum, bu yüzden planın bir yerinde kameraya göstermeden onu düşürmesi gerekiyordu. Çekime yakın planla başladık, Scotty cüzdanı çıkardı, yukarı doğru baktı, biz şaryoya başladık, o yürümeye başladı. Yürürken bir yerde fark ettirmeden cüzdanı düşürecekti.

İnsanlar New Yorkluların umursamaz olduğunu söylerler. Bu çekimin her tekrarında mutlaka bir kişi çıkıp "Bayan, cüzdanınızı düşürdünüz" diye bağırdı. Hatta bir kadın Scotty'ye seslendiğinde onun aldırmadan yürümeye devam etmesi üzerine peşinden koştu, kamera çekmeye devam ederken koluna dokundu.

Sonunda çekime başlamadan önce yönetmen yardımcım bağırarak çevreyi uyarmak zorunda kaldı: "Burada bir film çekiyoruz. Bu bayan cüzdanını düşürecek. Lütfen kimse alıp kendisine vermesin!".

Adam

İşareti Bul

Kameraya göre oynamak bazen oyuncuya zor gelebilir. Rol yapmasının dışında, belli bir yerden yürüyüp *işaret* denen bir noktada durması istenir. Oyuncu bu noktayı geçerse çerçeve veya net alanı dışına çıkabilir. Setçiler oyuncunun duracağı noktaya bazen kum torbası koyarlar. Oyuncu yürüyerek gelir, yere bakmasına gerek kalmadan ayağıyla kum torbasını hissederek durur.

> Pozisyonlar meselesi yönetmen yardımcısının işiydi. Her seferinde aynı noktaya geliyorlar mı, aynı şekilde bakıyorlar mı, bakış yönleri doğru mu diye devamlı kontrol ediyordu. Bunu yaparken de fazla zorlanmadı çünkü temel görevi programın aksamamasını sağlamak, bir sonraki planın ne olduğunu söylemek, hangi çocukların nerede olması veya olmaması gerektiğini belirlemekten ibaretti.
>
> *Howard*

Takozlar

İkili planda veya omuz üstü planlarda karşısındakinden kısa olan oyuncunun boyunu veya bazen bir eşyayı çerçeve içinde yükseltmek gerekebilir. Bu durumda *takoz* denen ve 5 - 10 – 15 santim yüksekliğinde tahtadan yapılmış kutular kullanılır. Görüntü yönetmeni bunları kullanarak bir oyuncunun istenen yüksekliğe gelmesini ve öbür oyuncularla aynı çerçeve içinde olabilmesini sağlar.

Mekanlar

Bir sette veya mekanda çalışan oyuncu nerede olduğunu ve karakterin bu alanı nasıl kullanacağını bilir. Sanat bölümü, bir setin senaryoda tarif edildiği gibi görünmesini sağlamak için mucizeler yaratır. Ama bütün bu çaba, sadece kameranın göreceği alanlar içindir.

> Son çekim gününde büfede çalışacaktık. Sabah ilk iş malzemeyi yerleştirirken Scotty içeri girdi. Etrafa bakındı ve tavandan sarkanları, yan taraftaki döküntüleri gördü. Yanıma gelip "Adam, seninle konuşmam lazım" dedi. Yüzünde çok ciddi bir ifade vardı. "Birşey mi oldu?" dedim. "Deneyeceğim, ama benim karakterimin böyle bir yerde nasıl olup da yemek yiyeceğini henüz çözemedim" dedi. "Merak etme, dedim, yalnızca temiz yerleri göreceğiz."
>
> *Adam*

Seyirci Yönetmen

Tiyatroda seyirciyle oyuncu arasındaki ilişkin, onun enerjisine ve oyununa büyük etkisi vardır. Film veya videoda ise oyuncu, yönetmen için oynar. Her küçük parçanın montajda nasıl biraraya geleceğini yalnız o bilir, bu yüzden de oyuncunun oyununu o değerlendirir. Bu ilişkide, oyuncunun desteğe ihtiyacı olduğunu unutmamak gerekir. Yönetmenin ilgisi her zaman oyuncularla ekip arasında bölünmüştür. Oyuncunun, kendisinin önce geldiğini hissetmesini sağlamayı unutmayın.

OYUNCULARI YÖNETMEK

Acemi yönetmenler oyuncuya genellikle aşırı talimat verirler. Oyuncudan aynı anda kızgın, tutkulu ve alaycı olmasını isteyemezsiniz. Sahneyi önce kızgınlık için prova edin, sonra bırakın oyuncu oyununa sahneye uygun duygusal birşeyler eklesin. Bir sahnenin kalp atışları böyle gelişir: azar azar, üstüste tabakalar halinde.

Oyuncu belirli bir duyguyu yaratmakta zorluk çekiyorsa ona ne hissetmesi gerektiğini değil, karakterin ne istediğini anlatmaya çalışın. Oyunculardan "kızgın olmak", "üzgün olmak" gibi sonuçlar istemek yerine onlara bir sahnede olumlu hareketler verdiğiniz zaman daha etkili yanıt verirler. Senaryo dökümü bölümünde (Bölüm 3) *The Lunch Date* filminden bir sahnenin dökümünü yaptık. Verdiğimiz belirli hareketler sonuçta kızgınlık, gerilim, hatta hüzün duygularını ortaya çıkardı. Giriştiğiniz davranışlar, sonunda aradığınız duyguların ortaya çıkmasını sağlayacak koşulları yaratır.

Oyuncuları yönetirken yönetmen, oyunun teknik yönlerini de dikkate almalıdır. Sahnenin belli bir anında oyuncu belirli bir noktaya gelerek yüzünün belirli bir ışığı almasını sağlamalıdır. Sahneyi adım adım kurun. Böylece oyuncu belirli vurguları, kameranın gerektirdiklerini ve bunların hangi sırayla geldiğini hatırlayacaktır.

Yönetmenin Araçları

Bir oyunu şekillendirmek için yönetmen kamerayı, ışıkları ve montajı kullanır. Kamera yakına girerek oyunu büyütebilir veya bir geniş planda onu seyirciden uzaklaştırır. Tiyatronun tersine, film ve video oyunculuğunda dışavurum çok az olmalıdır. Abartılı oyun kamerayla hiç uyuşamaz. Yönetmen

bir oyuncunun yorumundan memnun değilse, resimli taslaklarda yakın planları düşünmüş olsa bile onu uzaktan çekmeye, oyuncunun zorlandığı sahnelerde yakın planlardan kaçınmaya çalışır.

Zayıf bir yorumu gizlemek için ışıktan da yararlanılır. Oyuncunun gölgede olduğu bir sahne düşünün. Oyuncunun ortaya koyamadığı bir yığın veriyi seyirci hayalinde yaratacaktır. Yönetmen, oyuncunun karşısındaki karakterin iyi aydınlatılmasını isteyerek onun repliklere verdiği tepkilere seyircinin dikkatini çekmeyi başarır.

Karakter Türleri

Yönetmenin ilgilenmesi gereken üç tür senaryo karakteri vardır: arkaplan karakterler, ikinci karakterler ve baş karakterler.

Arkaplan Karakterler

Figürasyon veya *atmosfer oyuncuları* da denilen arkaplan karakterler, çerçeveyi dolduran ama baş karakterlerle doğrudan ilişkisi olmayan karakterlerdir. Arkaplan karakterler sekansın "halkını" oluşturur ve hikayenin dünyasını temsil ederler.

Arkaplan oyuncularının varlığı veya yokluğu, hikayeye katkıda bulunur. *The Lunch Date* filmini Merkez istasyona hayat vererek kalabalık olmadan düşünün. Büfedeki her masa tıklım tıklım dolu olsaydı, film ne hale gelirdi?

Kalabalık bir barda şöyle bir sahne düşünün:

İÇ. BAR- GECE

Joe bara girer. Salonun öbür ucunda bir masada oturan hayatının aşkı Amy'yi görür. Bar kalabalık ve sigara dumanıyla doludur. Joe kalabalık içinde yol açarak Amy'nin masasına doğru ilerler.

İçerdeki kalabalık olmadan bu sahneyi yazıldığı anlamda çekmek çok zor olurdu. Yalnız baş karakterlerle oynanmış olsa bu sahne senaristin anlatmak istediğinden çok farklı ve gerçeküstü bir anlam taşırdı.

Arkaplandaki insanların tipleri seyircilere bar hakkında bilgi aktaracaktır. Bar büyük bir sanayi şehrinde midir, yoksa küçük bir kasaba barı mıdır? Sosyetik, orta sınıf veya alt sınıf müşteriye mi hizmet veriyor? Patronlar da çalışıyor mu, yoksa büyük sermayedar mı? Bu konularda verilecek kararlar önemlidir.

Genel olarak yönetmen yardımcısının yönetiminde olan figürasyon, konuşuyormuş hissini yaratmalı ama hiç ses çıkarmamalıdır. Ön plandaki oyuncuların diyaloguna başka bir ses karışmamalıdır. Bu yüzden figüranlar oyunlarını sessiz oynamalıdır. Gürültülü oyunlarını pantomimle vermelidirler. Alkışlarken eller birbirine vurmamalı, şerefe kadeh kaldırırken bardaklar birbirine vurmamalı, başlarını geriye atıp kahkaha patlatırken hiç ses çıkmamalıdır. Yapım sonrasında montajcı sahneye gereken seviyelerde alkış, kadeh çınlaması ve neşeli kahkaha sesleri ekleyecektir.

Figürasyonun bir sahnede dans etmesi gerekiyorsa, ses teknisyeni müziği verecek, kalabalık dans etmeye başlayacak, çekim başlayacağı sırada müzik kesilecek ve dans

edenler tutturdukları tempoda sessiz olarak dansa devam edeceklerdir.

Figürasyon sahnede devamlılığı korumalıdır. Joe bara girdiği zaman onu karşılamak için Amy oturduğu yerden kalktığında dans etmekte olan bir çift durup masalarına döndüyse, sahne değişik açılardan çekilirken o çift her seferinde aynı hareketi tekrarlamalıdır. Yönetmen yardımcısı genellikle "Ses akıyor. . . . kamera akıyor. . . . arkaplan hareket" diye bağırır. Sonra kalabalığın oyununun uygun yerinde yönetmen "Hareket" der. Yönetmen yardımcısıyla devamlılık yazmanı figürasyonun hareketlerini izleyerek sahneye aykırı bir şey olmamasına dikkat ederler.

İkinci Karakterler

Baş karakterlerle birlikte birçok sahnesi, bir sahnesi, tek bir repliği, hatta tek bir hareketi olanlar, ikinci karakterlerdir. Yönetmen yardımcısının harekete başlatıp durdurduğu figürasyonun aksine, ikinci karakterlerin yönetmenin vereceği kesin talimatlara ihtiyacı vardır.

İÇ. BAR- GECE

Joe bara girer. Salonun öbür ucunda bir masada oturan hayatının aşkı Amy'yi görür. Bar kalabalık ve sigara dumanıyla doludur. Joe kalabalık içinde yol açarak Amy'nin masasına doğru ilerler.

Bir arkadaşı elini sallayarak Joe'yu çağırır, onun kulağına birşeyler fısıldar, Joe güler. Masadaki bir başkası, Sam, Joe'yu kenara çeker

SAM

Amy'ye dikkat et. Bu akşam çok kızgın

Bu sahnede el sallayan arkadaşla Sam figüran değil, ikinci karakterdir. *The Lunch Date* filminin büfe sahnesindeki aşçı da ikinci karakterdir.

Baş Karakterler

Yönetmenin temel işi, entrikayı harekete geçirip sürükleyen baş karakterlerle çalışmaktır. Seyirci, bu oyuncularla ilgilenmelidir. Pek çok farklı oyunculuk stili vardır ve bunların hepsini bağdaştırıp inandırıcı bir bütün haline getirmek, yönetmene düşer.

Proje için oyuncular iyi seçildiyse, yönetmen en az talimatla en iyi oyunu alabilir. Daha zayıf yetenekli veya daha az deneyimli oyuncularla çalışılıyorsa, sahnenin dramatik noktaları net bir şekilde anlaşılıp ortaya konana kadar yönetmen oyuncularla set öncesinde ve sette provalar yapmak zorundadır. Bir sonraki sahneye geçmeden önce pek çok tekrar çekmek ve her tekrarda oyuncudan, bir önceki çekimden daha iyi sonuç almaya çalışmak zorundadır.

> "Tam cüzdanını kaybettikten sonraki noktadayız ve şimdi şunlar olacak" gibisinden şeyler söylüyordum sette. Scotty, karakterin duygusal olarak hangi noktada olduğunu kestiriyordu ama etrafında olanlara da açık kalıyordu. İlginç bir şeydi. Bir keresinde cüzdanını kaybettikten sonra bağırdığı sahneyi prova ediyorduk

ve "Bunu nereden bulup çıkardın?" dedim. Dedi ki: "Benim için kolay oldu çünkü mekan her şeyi veriyor." Çocukluğuna dönüp oradan yaşadığı birşeyleri çıkarmasına gerek yoktu. O anı gerçekten yaşıyordu. O büyük bir oyuncu ve ben de çok şanslıyım.

Adam

Devamlılık

Çekimin son derece önemli bir yönü de devamlılığı sağlamaktır. Devamlılık, olaylann kesintisiz akmasıdır. Perdede bir karakterin önce sahne A, sonra sahne B, sonra sahne C'de hareket ettiğini görürüz. Halbuki çekimde düzen, zıplamalıdır: önce B, sonra A, sonra C çekilmiş olabilir.

Sahne A'da oyuncu mavi bir gömlek giymiştir. Sahne B'de kıyafet değiştirip sarı bir elbise giyer. Sahne C'de gene aynı sarı elbiseyle olması gerekir. Senaryodaki gelişme böyledir. Çekim programı, oyuncunun sarı elbiseli olduğu sahne B'yi önce çekmenizi gerektirir. Sonra çekilecek sahne A ise, devamlılığı korumak için oyuncunun mavi gömleği giymesi gerekir. Kostüm tasarımcısı veya sorumlusu, oyuncunun giydiği kıyafetlerin devamlılığını dikkatle takip eder. Bunun için senaryo notlarından, döküm sayfalarından ve oyuncuların her kıyafetleriyle çekilmiş polaroid fotoğraflarından yararlanır.

Devamlılık, yönetmen yardımcısının göreviydi. Çekim programı o kadar iyi düzenlenmişti ki, yapım sorumlusu, yönetmen yardımcısı ve görüntü yönetmeni, her an ne olacağını biliyorlardı. Büyük bir devamlılık hatası karşısında her birimizin öbürlerini uyaracağı kararı hepimizin kafasına yerleşmişti. Böylece yönetmen yar-

dımcısı seti yürütmenin dışında, devamlılıkla da uğraştı. Bir devamlılık yazmanı bulundurmak iyi olurdu ama buna gerek yoktu. Fantazi kıyafetleri dışında, çocuklar hep aynı beden eğitimi kostümleri giyiyordu. Spor ayakkabılarının altında da her birinin adı yazıyordu, böylece herkesin doğru kıyafeti giydiğini biliyorduk.

Howard

Bir devamlılık örneği daha: çekim programına göre çekilen planda oyuncu otururken bacak bacak üstüne atmıştır. Günün ilerlemiş bir saatinde yönetmen, oyuncunun kapıdan girip bir iskemleye oturarak bacak bacak üstüne attığı geniş bir plan çeker. İlk planda hangi bacak üstteydi? Montajda iki plan birbirine bağlandığında hareket uyacak mıdır?

Devamlılık yazmanı sürekli olarak bardaklardaki sıvının seviyesi, el hareketleri, sigaranın uzunluğu, bakış çizgisi ve benzeri şeylere dikkat eder. Bir önceki planda hareketin nasıl olduğu ve sahnenin sahnenin hangi noktasında gerçekleştiği oyuncuya devamlı hatırlatılmalıdır. Sette devamlılık yazmanı yoksa, çekimin bu önemli yönüne dikkat etmek herkesin görevi haline gelir.

Hareketi Üstüste Bindirmek

Yönetmen mümkün olduğu kadar hareketin üstüste bindirilecek yerlerini aramalıdır. Seyircinin dikkati oyuncunun çerçeve içindeki davranışlarına yöneldiği için hareket içindeki kesmelerle yapılan montaj çok yumuşak olur. Hareketten harekete yapılan kesmeler, durağan resimler arasında yapılan kesmelerden çok daha az dikkat dağıtır. Genel planda bir oyuncunun gelip bir iskemleye oturduğunu farzedelim. Yö-

netmen bunun yakın planını çekeceği zaman, oyuncunun gene "çekim içinde" gelip oturmasını ister. Montajda yakın plana bağlamayı belki oturduktan sonra, belki de oturma sırasında yapacaktır.

Özel Durumlar

Çocuklar ve Hayvanlar

Senaryoda bir çocuk veya hayvan varsa, çekim sırasında sorunlar yaşayacaksınız demektir (Resim 15.2). çocuklar anne-babalarıyla, hayvanlar da eğitmenleriyle gelirler. Profesyonel bir çocukla deneyimsiz birini yönetmek arasında fark vardır. Çok küçük yaştan beri oyunculuk yapan çocuklar vardır. Kameraya karşı nasıl davranacağını bilir ve yönetmenin talimatlarını anlarlar. Gene de günde kaç saat çalışacakları konusunda kesin kurallar vardır, ama yaptıkları iş, profesyonelcedir.

Oyuncu olmayan küçük çocuklar ve hayvanlarla çalışmak çok zaman kaybettirir. Böyle durumlar için çekim programında bol zaman ayırın. Sahneyi sadeleştirmeye veya tamamen atmaya da hazır olun. Oynamak istemeyen bir köpeği, görüntü dışı çekerek de işi bitirebilirsiniz. Oyuncuların köpeğe tepki görüntülerine birkaç havlama, köpeğin soluma sesler de eklenince, köpeğin sahnede olduğu yanılsaması yaratılır.



Resim 15.2: Çocuklarla çalışmak zor olabilir. *Truman*'dan sahne

Akrobasi ve Çıplaklık

Oyuncular, akrobasi ve çıplaklık dışında istediğiniz her şeyi yaparlar. Kimi oyuncular bazı numaralar yapsa da, tehlikeli hareketler için bir dublör kullanmak şarttır. Bir oyuncu tehlikeli bir hareket yaparken yaralanırsa, yapımı bütünüyle iptal etmeniz gerekir. Tehlikeli hareketleri gerçekleştiren dublörler, aynı zamanda bir uzman olarak görüntü yönetmenine de hareketi çekmek için en iyi açıyı gösterirler.

Çıplaklık hassas bir konudur. Senaryo bir yerde çıplak oynamayı gerektiriyorsa, oyuncudan bunu istemekten çekinmeyin. Kabul ederse, çekimden hemen önce vazgeçebileceğini unutmayın ve bunu anlayışla karşılayın. Hemen paniklemeyin. Beden dublörleri bu iş için vardır. Oyuncunuzla yapabildiğiniz kadar çekim yapın, sonra beden dublörü ile geniş planlar, gölgeli ışıklar veya yüzünü görmeyeceğiniz yakın planlar çekin.

Yönetim için İpuçları

• Acemi yönetmenler bazen ilk kez çalıştıkları oyunculardan rahatsız olurlar. Konuşma tarzları ve çalışma yöntemleri ürkütücü olabilir. Dürüst olun ve oyuncunuza açık davranın. Gerçekten bilmiyorsanız, ne yaptığınızı biliyormuş gibi davranmayın. Talimatlarınız basit olsun. Oyuncular çoğunlukla yönetmene yardımcı olurlar.

• Rollerinin küçük veya büyük olmasına bakmadan, bütün oyunculara önemli olduklarını hissettirin. Perdede göründüğü süreye bakmadan, her karakter bütünün içindedir. Bir çekimin sonunda "Kes" dedikten sonra, oyuncular orada yokmuş veya işlerinden memnun değilmişsiniz gibi davranmayın.

• Bir sahneyi ne kadar çok çekmek gerekiyorsa çekin. Gene de olmuyorsa, ortalığı biraz karıştırın: başka bir açıdan çekin, mizanseni değiştirin, tepki planları çekin veya yemek molası verip sahneyi sonra çekin.

• Provaları çekin. Genellikle en iyi çekim, ilk çekimdir çünkü taze ve içtendir.

• Oyuncu seçimini iyi yaparsanız, savaşın yarısını kazandınız demektir.

Belgeseller için Röportajlar

Bir belgeselde yorum ya konuşulan kişinin yaşamdaki davranışlarından, ya da yönetmenin sorularına verdiği cevaplardan doğar. Röportaj, bir sanat tarzıdır. Konuştuğunuz kişiden en iyi ve bilgilendirici cevapları alabilmeniz için birkaç öneri:

- Konuşacağınız kişinin kendini rahat hissedeceği bir düzen ve hava yaratın.
- Onu konuşturun. Cümleleri sonra montajda düzeltirsiniz.
- Genel konulardan çok, misafirinizin kişisel tecrübeleriyle ilgili alanda sorular sorun.
- Soruları, kişinin kendini açıklamasına yöneltecek sırayla sorun.
- Sözü karşınızdakinin ağzına tıkamayın.
- Sabırlı olun.

Konuşacağınız kişi hakkında iyi araştırma yaptıysanız, ilginç cevaplar almak için konuşma sırasında sorularınızı değiştirebilirsiniz.

> İlk grup toplantılarında kadınları, bilgi verecek şekilde konuşturdum. Her seanstan sonra notlar tuttum, böylece aynı cevapları almaktan kaçındım. Röportaj öncesi konuşmalarda, duyguları ve hikayeleri ortaya çıkarmak için nasıl sorular sormanız gerektiğini öğrenirsiniz. *Little people*'da insanlarla çekimden bir yıl önce konuşmuştuk. Röportajda şöyle sorular sorabildik:

"Geçen yıl konuştuğumuzda bize, siz cüce olarak doğduğunuz için ailenizin suçluluk hissetmesi karşısında neler hissettiğinizi anlatmıştınız. Bundan söz edebilir misiniz?" ve genel olarak bir yıl önce duyduğumuz şeyleri yeniden anlatıyorlardı. Soruyu doğru sorduğunuz zaman bir hikaye elde edeceğinizi bilmek, insana güven kazandırıyor.

Jan

Röportaj soruları

Mirror Mirror'da onüç kadınla röportaj yapıldı. Filmci Jan Kravitz, her kadına dört soru sorarken, her soru için de ayrı bir kamera düzeni yaptı. Aynı stüdyoda iki set kuruldu. Bir sette kadınlar tiyatro koltuklarına oturtularak etrafları çıplak vitrin mankenleriyle donatıldı. Bu ortamda Jan iki soru sordu. Birini orta planda, öbürünü daha geniş planda çekti. Öbür sette kadınlar, "İdeal orantılar – Kadın" konulu bir duvar afişinin önünde ayakta durdular. Jan onlara şu soruları sordu:

1. Oturan mankenler, geniş plan: "Yaşamınızın hangi noktasında ilk kez 'bedeninizin görünümü' bilincine vardınız? Bu bilinçlenmeyi herhangi bir olay mı tetikledi?
2. Oturan mankenler, orta plan: "Yalnızca fiziğinize dayalı olarak insanların size davranışları veya tepkileri ne oluyor?"
3. Afiş önünde geniş plan: "Bedeninizi tepeden tırnağa tarif edin, onun hangi bölümlerini beğeniyor, hangilerini beğenmiyorsunuz?"
4. Afiş önünde orta plan: "bedeninizi yeniden şekillendirebilseydiniz, nasıl olmasını isterdiniz?"

1 ve 2nci sorulara farklı cevaplar geldi. Bunlar iki bölüm halinde kurgulandı. Her bölüm kendi içinde kesmelerle bağlandı. Böylece dekor aynı kalıyor, ön planda cevap veren kadınlar değişiyordu.

Montaj sırasında Jan, 3 ve 4üncü soruları cevaplayan birçok kadının her iki soruya da benzer cevaplar verdiğini gördü. Böylece genel planla yakın planı içiçe kullanan, röportajın metninin gerektirdiği şekilde bir yaklaşıp bir uzaklaşan tek bir afiş önü bölümü oluşturdu.

> *Mirror Mirror* farklıydı çünkü ilk kez önceden belirlediğim dört sorum vardı. Genellikle röportajı kendi akışına bırakmayı tercih ederim. Not defterinize fazla bağlı kalmamak gerektiğini düşünüyorum. Proje için verimli olabilecek bir sapmaya her zaman açık olmalısınız.
>
> Konuşan kişiyi gerçekten dinleyip röportajın gidişini belli etmeden yönlendirmelisiniz. Orada oturup bir sonraki sorunuzu veya kameradan ne kadar film geçtiğini, her soruya cevap vermek için ne kadar uzun konuştuklarını düşünemezsiniz. Gerçekten dinlemelisiniz çünkü sormayı düşündüğünüz ikinci sorudan gerçekten farklı bir şey sormanızı sağlayacak sözleri o anda duyabilirsiniz.
>
> *Jan*

YAPIMCI

Yardımcı olur

İşler yolunda gittiği ve oyuncular kendilerini mutlu hissettiği sürece, yapımcı oyuncuları idare etmeye kalkışmaz. Ama bir sorun ortaya çıkarsa, uzlaştırıcı olarak işe karışmak zorundadır.

SOSYAL İLİŞKİLER

Yönetmen ve çekim ekibi gün boyu meşguldür, ama yapımcı, oyuncularla sosyal ilişki kurmak ve onları rahat ettirme şansına sahiptir. Onların moralini yükseltebilir, repliklerini ezberlemelerine yardımcı olabilir. Karşılıklı etkileşimden dolayı kafaları bulanmışsa, çekimler arasında oyuncularla geçirilen zaman, yapıcı olabilir.

KONTRATLAR VE İŞ MEKTUPLARI

Oyuncu ücret almadan çalışıyor olsa bile, oyuncu ile yapım firması arasında basit bir kontrat veya sözleşme yapılması standart işlemdir. Belgeye aşağıdaki bilgiler kaydedilmelidir:

- Ödeyeceğiniz ücret veya onun yerini tutacak ertelenmiş ödeme, filmin veya bandın bir kopyası gibi seçenekler.
- Oyuncuyu sizin programınıza bağlayabilmek için çekimin "aşağı yukarı" başlama tarihi.
- Çıplaklık veya atraksiyon gibi olağan dışı durumlar.

Aşağı yukarı, çekimin başlangıç tarihi konusunda yapım şirketine iki - üç gün öne veya akaya kaydırabilme olanağı tanıyan yasal bir terimdir. Çekimi 10 mayıs tarihinde başlatmayı planlamış, ama herhangi bir nedenle 13 mayıs tarihine kadar başlayamayacaksanız, oyuncuyla kontratınız o tarihe kadar geçerlidir. Çekimi 15 haziran tarihine erteliyorsanız, sözleşmeniz geçerli değildir ve yeniden pazarlık etmeniz gerekir.

Projenizde oynayan herkesten bir yayınlama izni almanız gerekir. Bir iş mektubu size bunu sağlar. Projenizde oyuncunun görüntüsünü ve sesini kullanma iznini verir. Bu izin önemli bir belgedir. Gerektiği gibi düzenlenmezse, filminizin dağıtımına engel oluşturabilir.

İş mektubundaki maddelere sadık kaldığınız sürece, oyuncu hayatından memnundur. Mektuptaki koşulları ihlal etmeye veya oyuncuyu sömürmeye çalışırsanız, sorunlarla karşılaşırsınız. Örneğin, sahneyi kendisiyle tartışmadan veya iş mektubunda bundan bahsetmeden bir oyuncudan çıplak oynamasını isterseniz, bunu reddetmek hakkına sahiptir.

Bir sözleşme hazırlarken şu soruları hatırlayın:

- Çekim programında, oyuncunun kişisel programıyla çakışan tarihler var mı?
- Oyuncu kendi kıyafetlerini mi getirecek? Çekimden sonra bunların kuru temizlemesini yaptıracak mısınız?
- Beslenmeyi siz sağlıyorsanız, oyuncunun özel diyet ihtiyacı var mı?
- Film bitiminde oyuncuya bir video kopya vermeniz gerekiyor mu?

Oyuncuyu İşten Çıkarmak

Oyuncularla anlaşıp provalar yaptıktan sonra onları işten atmak garip görünebilir ve işin aslında, çekimler başladıktan sonra işten atılan oyuncu pek enderdir. Kameranın arkasındaki herkes her an değiştirilebilir, ama bir oyuncuyu işten çıkarmak, onun göründüğü bütün sahneleri yeniden çekmek demektir. Birini işten çıkarmak bütçede ve moral konusunda kötü sonuçlar doğurabilir. Gene de oyuncu seçiminde bir yanlışlık yapılmışsa, o oyuncuyu gecikmeden değiştirmekte fayda vardır. Oyuncuları montaj masasında değiştiremezsiniz.

Kilit Noktalar

- Oyunculara saygı gösterin.
- Herşey hazır olmadan onları sete çağırmayın.
- Bir sahne veya plan istendiği gibi çekilemiyorsa, oturana kadar prova yapın.
- Her sahneden sonra, çabalarından dolayı oyunculara teşekkür edin.

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

II. CİLT YAPIM

PETER W.REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER



Başarılı bir kısa filmi nasıl yapabilirsiniz? Film yapımı, deneyimli olanlar için bile, karmaşık ve özveri isteyen bir iştir. Senaryo, çekim ekibi, bütçe, oyuncular, ışıklandırma ve daha pek çok konuda kaçınılmaz olarak sayısız sorunlar çıkar. Daha yapıma başlamadan, gelişmiş teknik sanatlar, kaynak kullanımı, politik ve sosyal etkileşim ile kişisel, mali ve profesyonel sorumlulukları anlayıp tanımanız gerekir. İster yarım saatlik, ister beş dakikalık olsun, bir kısa film veya videonun yapım yöntemleri yıllar boyunca işlenerek son şeklini aldı ve bir sanat haline geldi.

Senaryo geliştirmek, Yapım öncesi Yapım, Yapım sonrası, Dağıtım: bunlar, kısa film yapımı sırasında olması gerekenlerin kabaca bir dökümüdür. Gerçekte, bir film veya video projesinin başarı sağlaması, öykü anlatmayı bilmek kadar, iyi bir yönetici olmaya da bağlıdır.

Bütünü üç ciltten oluşan bu eserin ilk cildinde: "Yapım Öncesi" aşaması ele alındı, bunu diğer ciltlerde, "Yapım" ve "Yapım Sonrası" kitapları izleyecek. Eserin bütününde ele alınan her aşama somut örneklerle derinlemesine işlendi. Amacımız, yeni başlayan birine, başarılı bir kısa filmin yapımını düzenlemek ve gerçekleştirmek için gereken bilgileri aktarmaktır.

Bu seri, 'kısa filmci' için detaylı bir kılavuz niteliğinde.

es YAYINLARI
Osmanağa Mah. Osmancık Sok.
No: 7/4 Kadıköy / İSTANBUL
Tel : 0216 414 59 12
Fax : 0216 414 59 13
e-mail: esyayinlari@esyayinlari.com

ISBN 975-8716-28-X
9 799758 716288