

BİLİM KÜLTÜR VE EĞİTİM

Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği filminde perspektifin ölçeğe etkisi

Y. Mimar Levent Öztürel

İstanbul Kültür Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Mimarlık Ana Bilim Dalı, Mimarlık Doktora Programı

Doç. Dr. Yasemin Erkan Yazıcı

İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

Analiz sayesinde filmler daha iyi anlaşılabilir, çözümlenir ve taşıdığı mesaj aktarılabilir. Film okumasında sinematografik öğelerin kullanılması analizin önemini arttırmaktadır. Analizlerde tüm detaylara yer verilmelidir. Bu detaylardan biri de fiziksel boyutlardır. Boyutların izleyiciye aktarılmasında farklı kamera teknikleri kullanılmaktadır.

Kamera açısı, çekim esnasında kameranın koyulduğu pozisyonu ve gördüğü alanı belirtmektedir. Kameranın yeri değiştiğinde açı farklılaşmaktadır. Bu işlem ayarlanırken izleyicide nasıl bir etki yaratacağı göz önüne alınmalıdır (Temel Kamera Kullanımı, t.y.).

Yazıda farklı ölçekteki varlıkların bir arada olduğu "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği" filmi seçilmiştir. Filmin konusu kısaca medeniyetin geleceği yüzyıllardır kayıp olan "yüzüğün" getirecekleri hakkındadır. Çeşitli güçler yüzüğü arama konusunda çalışmaktadır. Fakat Frodo Baggins adlı bir Hobbit Yüzüğü eline almıştır. Yüzüğü yok etmek ve Orta Dünya'yı Karanlık Lord Sauron'dan kurtarmak için Shire'dan bir Hobbit ve sekiz arkadaşı yolculuğa çıkar. Frodo'nun yüzüğü yaratıldığı dağdaki ateşte yok etmek gibi tehlikeli bir görevi vardır.

Filmin ilk 45dk'sında görünmekte olan Hobbit'lerin yaşadığı köydeki ev tipinin fiziksel boyutunda kullanılan kontrollü perspektif incelenmiştir. Hobbit'lerin yaşadığı evler yamaca kazınmış delikler olup en azından bir yuvarlak pencere ve ön kapıya sahiptir. Eve Gandalf adlı güçlü bir büyücü Hobbit arkadaşını ziyaret etmek için gelir. Gandalf 180cm uzunluğunda olup Hobbit'lerin boyu ise 60-120 cm arasındadır. Dolayısıyla bir Hobbit Gandalf'ın yarısına gelmektedir. Kontrollü perspektifte ölçek algısı ve çekimdeki nesnelere algılanan boyutu değiştirilebilmektedir (Goodman, 2022). Böylece izleyicilerin boyutları daha büyük ya da daha küçük algılanabilir.

Sinema terminolojisinde yer alan bakış açısı kavramı nesnel kamera kavramıyla doğrudan bağlantılıdır. Nesnel kamera açısına bakıldığında; hikayeye dışarıdan ve tarafsız bakan bir bakış açısı olup yalnız aktarılanlar bilinmektedir

(Mustafa, 2008). Ölçeğin değişmesi kameranın nesneye olan uzaklığıyla da ilgilidir. Boyut nesnenin gerçek ölçüsüne bakmakta, ölçek ise nesnenin çevresindeki diğer nesnelerle boyutsal karşılaştırma yapmaktadır (Akbarishahabi, 2022). Bu bağlamda kontrollü perspektif anlatılmadan önce nesnel bakış açısı ve ölçeğin ilişkisine değinilmiştir.

Nesnel bakış açısı ve ölçek

Görünmeyen bir gözlemci olarak sahne seyirci tarafından nesnel kamera açısından izlenmektedir. Aynı zamanda kameramanlar, yönetmenler bu uygulamaya seyirci görüş noktası da demektir. Nesnel kamera açıları, kişisel olmamaktadır; çünkü kimsenin bakış açısına bakmamaktadır (Tuğan, 2017).

İnsan ölçeğini algılamak için mekan boyutsal olarak karşılaştırılmaktadır. Mekan birey tarafından algılanmaya çalışılırken, kendi vücut ölçeği referans olarak kullanılan nesnelere ölçekleri birbirleriyle karşılaştırılır. Böylece mekan bütün olarak algılanmaktadır (Akbarishahabi, 2022).

Üçüncü kişi bakış açısıyla karakterler farklı ölçekte görünmektedir. Gandalf eski arkadaşını ziyaret ettiğinde ilk fark edilen şey Hobbit'lerin evinin Gandalf'a göre küçük kalmasıdır. Zemin ve tavan yüksekliği arasında kalan mesafe Gandalf'ın

rahat hareket etmesini engellemektedir. Bundan dolayı Gandalf ne zaman hareket etse bir yere çarpmaktadır (Şekil 1). Nesnel bakış açısı karakterlerin hareketleri-

nin mekanlarla ilişkisini üçüncü kişi perspektifi ile gözlemlememizi sağlamaktadır.

Kontrollü perspektif

Z ekseni boyunca kameranın perspektifinden dışarıya doğru giden çekim bireyleri ve varlıkları etkilemektedir. Kontrollü perspektif karakterlerin farklı boyutlarda olmasını sağlamaktadır. Seçili noktalarda z ekseni boyunca karakterler çerçeveye konumlandırılmaktadır. Büyük olunma-

sı planlanan birey kameranaya yakın, küçük olması planlanan kameraya uzak olmalıdır. (Goodman, 2022).

Gandalf kameraya daha yakın oturmakta olduğu için büyük görünürken Hobbit ise kameradan uzak olduğu için olduğundan daha küçük görünmektedir (Şekil 2). Oturma düzeni ve masa şekli nedeniyle birbirleriyle olan uzaklık fark edilmemektedir. Filmde masa bir bütün olarak gözükürken gerçek öyle değildir. Masaya verilen yükseklik perspektifi değiştirmektedir Kamera masayı yüksekten çektiği için ve masanın üzerindeki eşyalar sayesinde aradaki boşluk görünmemektedir. İki tarafın insan ölçeği kamera uzaklığına bağlı olmaktadır. Sadece masa yüksekliği değil, insan ölçeğinin farklılaşmasının kullanılması perspektifi kontrol etmelerini sağlamıştır. Kontrollü perspektifte karakterlerin detayları ve hareketleri kamera farklı bir noktada olsa bile anlaşılabilir.

Sonuç olarak 2001 yapımı Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği filmi kontrollü perspektifi kullanarak insan ölçeği ile oynayan filmlere iyi bir örnektir. İzleyicileri sergilediği sinematografik oyunlarla kendisine çekmektedir. Filmlerin analizi yapılırken filmde olanlar, filmde yaşanan öyküye ve filmin içerdiği sinematografik faktörlere bakılmalıdır. Filmin konusuna detaylı bir şekilde bakılmalı, bakış açıları dikkate alınarak teknik ve estetik yönler betimlenmelidir.

Kaynak

Akbarishahabi, L. (2022). İnsan ölçeğinde tasarlanan kentsel mekanlar ve kent sakinlerinin aidiyet duyguları üzerine bir değerlendirme. *Kent Akademisi*, 15(1), 136-154.

Goodman, D. (2022). *Useful Movie Magic With Forced Perspective*. The Beat: <https://www.premiumbeat.com/blog/movie-magic-with-forced-perspective/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 25 Aralık 2023

Mustafa, S. (2008). Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı ve Örnek Çözümlemeler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (20), 577-595.

Temel Kamera Kullanımı. (t.y.). *Amaca Ve Program Kimliğine Uygun Çekim Ayarları*. Temel Kamera Kullanımı: <https://temelkamerakullanimi.wordpress.com/amaca-ve-program-kimligine-uygun-cekim-ayarları/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 18 Aralık 2023

Tuğan, N. H. (2017). Sinematografinin Sinemasal Anlamın Oluşturulmasında Etkisi: Prometheus (2012-Ridley Scott) Filminde Görüntü Düzenlemesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 4(11), 215-233.

Resim kaynak

Url-1: [Yüzüklerin Efendisi Yüzük Kardeşliği izle | Hdfilmcehennemi](#) | [Film izle](#) | [HD Film izle](#) Erişim Tarihi: 25 Aralık 2023

2001 yapımı Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği filmi kontrollü perspektifi kullanarak insan ölçeği ile oynayan filmlere iyi bir örnektir.



Şekil 2: Masa yüksekliğiyle kontrol edilen perspektif (Url-1)

