

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ
PROJESİ)

RADYO TELEVİZYON ALANI

**KURGU YOLUYLA GÖRÜNTÜ
ESTETİĞİ**

ANKARA 2008

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	III
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. KURGU ESTETİĞİ İLKELERİ	3
1.1. Görsel Etkiyi Artırma Yöntemleri	3
1.1.1. Renkler	3
1.1.2. Çizgiler	4
1.1.3. Denge	4
1.1.4. Birlik	5
1.1.5. Ölçü	6
1.1.6. Ton	6
1.1.7. Derinlik	6
1.1.8. Sadelik	7
1.2. İlgi Merkezi	8
1.2.1. İlgi Merkezi Oluşturma Yöntemleri	8
1.3. Algılama ve Kurgu	10
UYGULAMA FAALİYETİ	13
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	14
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	15
2. FİLM KURGUSUNDA KULLANILAN BAZI YÖNTEMLER	15
2.1. Sıçramalı Kesme (<i>jump cut</i>)	15
2.2. Eşlemeli Kesme (<i>match cut</i>)	16
2.3. Çapraz Kesme (<i>cross cut</i>)	16
2.4. Ani Pan (<i>whip pan</i>)	18
2.5. Geriye Sıçrama (<i>flashback</i>)	19
2.6. İleriye Sıçrama (<i>flash-forward</i>)	19
2.7. Ağır Çekim (<i>slow motion</i>)	19
2.8. Hızlı Çekim (<i>fast motion</i>)	21
2.9. Dış Ses (<i>voice over</i>)	21
2.10. Ses Köprüsü (<i>sound bridge</i>)	22
UYGULAMA FAALİYETİ	24
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	25
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	26
3. CANLANDIRMA (ANİMASYON) FİMLERİN YAPIMI	26
3.1. Klasik Çizgi Filmler	26
3.2. Üç Boyutlu Çizgi Filmler	27
3.3. Duraksamalı Hareket (<i>stop motion</i>) Filmleri	28
UYGULAMA FAALİYETİ	32
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	33
ÖĞRENME FAALİYETİ-4	34
4. DEĞİŞİK TÜRDE FİLM KURGULARI	34
4.1. Tek Seferde Çekilen Filmler	34
4.2. Bölünmüş Ekran Kullanılan Filmler	35
4.3. Geriye Doğru Giden Filmler	36

4.4. Geri Dönüřlü Filmler	37
UYGULAMA FAALİYETİ	39
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	40
MODÜL DEĞERLENDİRME	41
CEVAP ANAHTARLARI	42
ÖNERİLEN KAYNAKLAR	43
KAYNAKÇA	44

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM130
ALAN	Radyo Televizyon
DAL/MESLEK	Radyo-Televizyon Programcılığı
MODÜLÜN ADI	Kurgu Yoluyla Görüntü Estetiği
MODÜLÜN TANIMI	Değişik kurgu tekniklerini uygulayarak kurguya estetik katmak ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Kurgunun Temelleri modülünü almış olmak
YETERLİK	Kurgu yoluyla görüntü estetiği oluşturmak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç İnsan beyninin ve algısının çalışma sistemine uygun, estetik açıdan başarılı değişik kurgu yöntemleri uygulayabileceksiniz. Amaçlar 1. Kurgu estetiği ilkelerini uygulayabileceksiniz. 2. Film kurgusunda kullanılan bazı yöntemleri uygulayabileceksiniz. 3. Canlandırma filmlerin yapımını analiz edebileceksiniz. 4. Değişik türde film yapımlarını analiz edebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Ortam: Bilgisayar laboratuvarı veya stüdyo dersliği, televizyon kurgu odaları. Donanım: Kurgu bilgisayarı, VTR cihazları, kasetler ve kayıt ortamları, video kurgu yazılımları, monitörler, ses ve görüntü aktarım kabloları, program metinleri ve akış planları, senaryolar, storyboard'lar, örnek TV programları, film, belgesel ve dizi CD – DVD 'leri, kamera arkası belgeselleri.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Her faaliyet sonrasında o faaliyetle ilgili değerlendirme soruları ile kendi kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda size ölçme aracı (uygulama, soru-cevap) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek değerlendirecektir.

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Bu modül kitapçığında yaptığımız kurgu çalışmasını renklendirmek, daha cazip hâle getirmek için kullanabileceğimiz bazı teknikleri uygulayacağız. Yaptığımız kurgunun izleyicinin algısıyla uyum sağlaması ve yapımdan aldığı zevki arttırması için bazı ipuçları öğreneceğiz.

Ayrıca günümüzde hem sinema hem de televizyon sektöründe geniş bir yer tutan canlandırma ,filmlerin türlerini ve yapım aşamalarını inceleyeceğiz. Son olarak ise, kurgusuyla sinemaya yenilik getirmiş bazı filmlere göz atacağız. Bu filmlerde kullanılan kurgu teknikleri, kurgu uygulamaları sırasında yapımcı ve kurgucuya yol gösterebilecek, örnek nitelikte uygulamalardır.

Bu kitapçıkta örneklerin ve uygulamaların çoğu sinema sektöründen olsa da, öğretilen teknikler televizyon yapımcılığında da kolaylıkla uygulanabilecek türdendir. Zengin örneklerle bezenmiş bu modül kitapçığını tamamladığınızda hem birçok farklı yapım türünü uygulayabilecek ve değişik kurgu tekniklerini kullanabilecek, hem de kendiniz orijinal kurgu yöntemleri bulmak ve uygulamak konusunda fikir edinmiş olacaksınız.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Uygun ortam sağlandığında kurgu estetiği ilkelerini uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- İnsan algısı ile video kurgu arasında nasıl bir ilişki olduğunu araştırınız.
- Televizyon izlerken ilginizin ekranın tamamında mı, yoksa belirli bir kesiminde mi yoğunlaştığına dikkat ediniz.
- Sınıf ortamında gruplar oluşturarak birlikte aynı fotoğraflara bakınız. Fotoğraf kapatıldıktan sonra fotoğraftaki detayları arkadaşlarınıza sorarak hafızalarında nelerin kaldığına dikkat ediniz. Gruptaki herkesin fotoğrafta ilk dikkatini çeken noktanın ne olduğunu açıklamasını isteyiniz. Herkes aynı noktaya mı bakmış? Neden?

1. KURGU ESTETİĞİ İLKELERİ

1.1. Görsel Etkiyi Artırma Yöntemleri

Bir TV veya sinema yapımında oyunculuk, mekân seçimi, senaryo gibi öğelerin yanısıra görüntü estetiği de izleyicinin olumlu etkilenmesi için büyük önem taşır. Görsel etkiyi artırma yöntemleri kullanılarak korku filmi daha korkunç, komedi filmi daha eğlenceli ya da bir drama daha dokunaklı hâle getirilebilir.

Görsel etkiyi artırmada kullanılan bazı yöntemler şunlardır:

1.1.1. Renkler

Renklerin insanın ruhsal durumu üzerinde ne denli etkili olduğu bilinen bir gerçektir. Renk olayların gerçekliğinin vazgeçilmez ögesidir. 1940 ve 50'lerde anlatım ögesi olarak renk kullanımının sanatsal açıdan doğru olmadığına inanılmasına rağmen, günümüzde renk sanat filmlerinin en duyarlı araçlarından biri olmuştur. Bazı zamanlarda çekime başlamadan önce, gerçek renkleri değiştirmek (görüntüyü karıştıran ya da çok dikkat çeken renkleri yok etmek) gerekli olmaktadır. Renklerin psikolojik etkileri özel bir anlam taşımaktadır. (acı ve saldırganlık için kırmızı; soğukluk için mavi; sükûnet ve kudret için yeşil vb. gibi) Bunlar büyük oranda kültüre göre belirlenen niteliklerdir. Örneğin ,Çin'de ölüm rengi beyaz iken, batıda siyahtır.

Renk etkileri dediğimizde, gerçek sahnede bulunmayan fakat tamamlanmış filmdeki tüm renkleri anlıyoruz. Bunlar renkli filtreler ya da renkli ışıkla yaratılmış olabilir. Renk efektleri, belirli sahnelere, belirli tonlar verilmek için kullanılır. Bu Bergman'ın "A Passion" filmindeki iki sahnede görülebilir. Birinci sahnede Max von Sydow ve Bibi Anderson yatağa girerler. Akşamdır, atmosfer baştan çıkarıcıdır, ışık yumuşak ve kırmızı tondadır. Ertesi sabah uyandıklarında ve bir gece öncesinin duygularından sıyrıldıklarında ışık hiç hoş olmayan maviye, sıcaklık düş kırıklığına ve soğukluğa dönüşmüştür.

Renkli filmin bulunmadığı günlerde belirli sahnelerin egemen duygusal tonunu vurgulamak için boyama tekniği kullanılırdı. Mavi geceyi, kırmızı akşamı, pembe aşkı simgelerdi. Günümüzün konulu filmlerinde bu tür efektler artık çok ender görülmekle birlikte ,televizyonda özellikle eğlence programlarında çok sık karşılaşılmaktadır.

Günümüzde renkler özellikle sinema yapımlarına çok detaylı düşünülen bir yapıım ögesi olmuştur. Oyuncuların kıyafetlerinden saç renklerine, odanın boyasından gökyüzünün tonuna kadar her noktada renk seçimi senaryo göz önünde bulundurularak tasarlanır.

1.1.2. Çizgiler

İnsan üzerinde fiziki yapılarından doğan birtakım anlamlar ve duygular uyandırır. Bu, genel olarak, geometrik biçimlerin dış dünyayla ilgili çağrışımlar yaratmasından kaynaklanır. Örneğin, düz çizgiler durağanlık etkisi uyandırır. Tabiatta olduğu gibi: Sakin, rüzgârsız, çalkantisız bir havada her şey düz, yatay çizgi sistemine uygundur. Ama bir fırtına çıktığında doğadaki düz çizgiler bozularak yerine kırık, eğik çizgiler egemen olur; durgun denizin kırıksız, yatay çizgisinin kırık, hareketli dalgalara dönüşmesi gibi.

1.1.3. Denge

Kompozisyonun temel unsurlarındandır. Çerçeve kameramanın amacı ,gözü ana nesneye yoğunlaştırarak görüntüde bir denge yaratmaktır. Görüntü çerçevesinde denge, çerçeveye alınan çeşitli unsurların, yüzeyin sağ ve soluna dengeli olarak yerleştirilmesiyle sağlanır; bunun için de kitle düzenlemesinden ve hareketten yararlanır.

Pekçok amaca yönelik olarak dengeli bir kompozisyon istenir. Önemli olan simetrisinin eşit dengeleri değil, dengeli bir görüntüdür.

Baş boşluğu, bakış boşluğu, hareket boşluğu ile ilgili çekim kuralları da kompozisyonda denge ile ilgilidir. Örneğin profilden görüntülenen bir kişinin önünde, arkasına kıyasla daha fazla boşluk bırakılması gerekir. Ancak izleyiciye verilmek istenen mesaja bağlı olarak bakış boşluğu kuralı uygulanmayabilir Karakterin yalnız olduğu veya köşeye sıkıştığı hissini izleyiciye vermek için ,sağa doğru bakan oyuncunun önünde arkasına kıyasla daha az boşluk bırakılabilir.

Bir görüntünün dengesi şu unsurlarla etkilenir:

- Çerçevenin içindeki bir nesnenin boyutu
- Nesnenin rengi
- Nesnenin çerçeve içindeki konumu
- Çekimdeki nesnelerin birbirleriyle ilişkisi



Fotoğraf 1.1: Görüntü dengesine dikkat edilerek yapılmış bir çerçeve

Dengeli bir görüntü, ayarlanmış, planlanmış bir görünüme sahiptir. Denge, nesnelere bir çekim içinde birleştirir. Bazen dinamik bir rahatsızlık ya da gerilim oluşturmak için görüntü kasten dengesiz biçimde planlanabilir. Fakat bu etki ikincil derecede kullanılmalıdır. Bir denge ayarlaması durağan olmamalıdır. Bir çekimin dengesi dikkati farklı bir konuya yönlendirmek ya da görüntünün etkisini değiştirmek için bir kişinin yeri, çerçeve değiştirilerek vb. yollarla sürekli yeniden ayarlanabilir. Denge çok öznel bir etkidir. Onu ölçmek mümkün değildir. Fakat bazı yol gösterici etkileri vardır:

- İzlemek için güvenilir ,fakat statik merkezi bir çerçeve düşünmek yeterlidir
- Bir konu görüntünün merkezinden kayarken, çekim giderek daha dengesiz görünür.
- Bu etki daha büyük ya da daha koyu objelerle birlikte daha güçlü biçimde ortaya çıkar.
- Küçük bir karanlık alan, görüntü merkezinden biraz ilerideki daha geniş ve açık tondaki (aydınlık) alanı dengeleyebilir.
- Bütün yatay konumlar dengenin sonucunu belirlediği hâlde, denge dikey konumlardan daha fazla etkilenir.
- Düzenli bir biçimde yerleştirilmiş nesnelere, düzensiz olanlardan daha büyük görsel ağırlığa sahiptir.

1.1.4. Birlik

Kompozisyonda denge sağlanırken, görüntüde yer alan çeşitli şey ve kişiler arasındaki ilişkilerin dokumasının da gözetilmesi ve ardı ardına gelecek görüntüler arasında, denge yönünden de bir uyum sağlanması anlamına gelir. Örneğin, iki kamerayla iki konuşmacının karşılıklı çekiminde kameramanlar aynı ölçekte çekim yapmalı ve aynı oranda boşluğu bırakmalıdır.

1.1.5. Ölçü

Çerçeve içinde yer alan bir konunun büyüklüğünü anlatan bir belirlemedir. Herhangi bir konunun gerçek ölçüsü belirtilmek isteniyorsa, çerçeve içine ölçüleri herkes tarafından bilinen bir başka cismi de koymak gerekir. Örneğin, tarihi bir sütunun gerçek büyüklüğü yanında duracak bir insana kıyasla daha kolay anlaşılır. King Kong'un ne kadar büyük olduğunu, ancak gökdelenlerle aynı çerçeve içinde gördüğümüzde anlayabiliriz. Ya da bir çiftçinin yetiştirdiği karpuzun ne kadar büyük olduğunu anlamak için yanına normal boyda bir karpuz koymak gerekir.

1.1.6. Ton

Görüntüde kullanılan resimlerin renk değerlerinin açıklık ve koyuluğunun ifadesidir. Ton, çekimin resimsel dengesini ve atmosferini doğrudan etkiler. Bu nedenle, bir kompozisyonun duygusal yönü, egemen olan tonlarla da yakından ilgilidir. Resimdeki bir bölgenin tonu, o bölgenin ölçüsü ve ağırlığı hakkında izleyiciyi bilgilendirir. Kişileri



Fotoğraf 1.2: Hâkim tonların koyu olduğu bir çekim

aydınlık bir arka planın önüne koyarsak, neşeli, sevimli, canlı ve açık etkileme yapar. Genel olarak, açık tonların egemen olduğu görüntüdeki etki olağan ve basittir.

Karanlık bir arka planın önünde görüntülersek, resim daha güçlü dramatik ve sıkıntılı görülür. Egemen tonların koyu olduğu görüntüdeki etki dramatik ve önemli olabilir. Koyu tonlar açık tonlara oranla daha güçlüdür. Bu da doğal olarak görüntüde dinamikliği ve değişkenliği getirir.

Keskin, toz zıtlıkları canlılığı, keskinliği vb. vurgulayabileceği gibi, birbirine yumuşak biçimde karışmış tonlar yumuşaklığı, esrarenizliği; vb. vurgulayabilir.

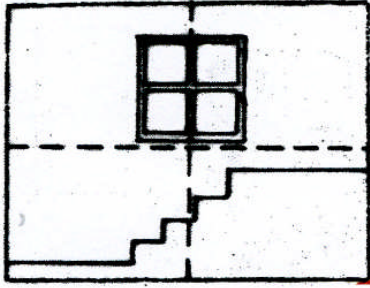
Bu nedenle kullanılan renklerin ton değerleri objelerin niteliklerine göre ayarlanmalıdır.

1.1.7. Derinlik

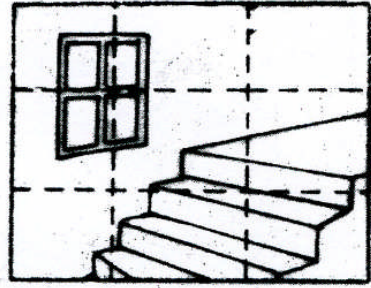
Televizyon ekranı üç boyutlu bir dünyanın (gerçek dünyanın) düz (iki) boyutlu görüntüsünü sunar. Televizyonda da görüntüyü gerçek hayattaki gibi üç boyutlu verebilmek için teknikler uygulanmaktadır. Derinlik duygusu kamera açısı ve ışıkla sağlanabilir. Kamerada yan açı kullanımı ve kamera hareketleri derinlik hissini artırabilir. Tepe ışığı, yan ışık ve anahtar ışık kullanılarak, gölgeler oluşturularak üç boyutlu görüntünün oluşması sağlanabilir. Ayrıca kişiler ve nesnelerin kamera karşısında düz bir çizgi şeklinde değil, dağınık bir şekilde derinlemesine yerleştirilmesi ,derinlik algısını güçlendirir.



Fotoğraf 1.3: Derinlik kazandırılmış bir görüntü



(yanlış konumlandırma)



(doğru konumlandırma)

Şekil 1.1: Nesnelere konumlandırma

Sol: İyi değil. Derinlik algısı yok. Sağ: Oldukça iyi bir konumlandırma. Kamera sağa doğru hareket ettirilmiş, basamaklar derinliğe doğru gözleri ilgi merkezine yöneltmiş.

1.1.8. Sadelik

Çerçeve mümkün olduğu kadar az elemanla konuyu anlatmak önemlidir. Ama konunun dışında anlatımı destekleyen ve çevreyi yansıtan ikinci derece elemanlardan sadece gerekli olanlar alınmalı, gereksiz unsurlar çerçeve dışında kalmalıdır. “*Filmde duvarda asılı bir tüfek gösterildiyse, o tüfek filmin bir yerinde patlamalıdır.*”

Bu kuralı sağlamak için, geniş açılı objektifle yaklaşılarak çekilebileceği gibi zoom veya teleobjektiften de yararlanılabilir. Yani teleobjektifin sınırlı alan derinliği, konunun ön ve arkasındaki unsurların temizlenmesi ve hoş yardımcı motif, renk olarak kullanılmasını sağlar. Karışık fon konunun önemini azaltır. Arka plandaki eşya ve cisimler konunun bir parçasıymış gibi görülmemelidir. Örneğin; bir lamba, abajur, sürahi gibi eşyalar insanın başına bitişik olmamalıdır. Keskin çizgili, sert, kontrast görünen arka planlar, ön plandaki

insan yüzünün etkisini azaltır. Kompozisyonda yardımcı eşya ve cisimlerin duruş yönleri ilgi merkezini belirtmede kullanılabilir.

1.2. İlgi Merkezi

Tiyatro ile sinemanın en temel farklarından biri, tiyatrodaki izleyicinin, sahnenin herhangi bir yerini takip etme, izleme özgürlüğü varken, sinemada ve TV’de izleyicinin görüntü seçme ve sadece onu izleme şansı yoktur. Ancak TV ekranı her ne kadar tümüyle insanın görme alanının içine girse de, herhangi bir anda dikkatimiz ekranın ancak 1/12’sine odaklanır. İşte izleyicinin ekran çerçevesi içinde dikkatini yoğunlaştırdığı alana “ilgi merkezi” denir. Aynı odada televizyon seyreden kişilerden biri sunucunun kıyafetine, biri mimiklerine, bir başkası ise alttan geçen yazılara yoğunlaşabilir. Aynı görüntüde bile kişilerin farklı noktalara yoğunlaşması, bize ilgi merkezinin kişilerin zevk ve ilgi alanlarına, o andaki ruh durumlarına bağlı olarak değişebileceğini gösterir.

Her yeni çekim planı yeni bir ilgi merkezi sunar. Seyircinin o andaki ruhi durumu, ilgileri ve zevkleri, seçici olarak inceleyeceği 1/12’lik bu ekran bölmesi üzerinde etkili olsa da, yönetmen ilgi merkezlerini bilinçli olarak belirleyerek çoğu izleyicinin dikkatini istediği noktaya çekmeyi başarabilir. İlgi merkezlerini doğru olarak belirlemek, iyi bir kameramanlık ve görüntü yönetmenliği gerektirir.

İlgi merkezleri doğru olarak oluşturulduğunda yapıma katacağı değerler şunlar olabilir:

- İzleyici, olayın tümünü kopukluk olmadan takip edebilir.
- Yapımın dramatik veya mizahî etkisi artırılabilir.

Sinemanın özü, izleyicinin dikkatini en önemli olan şeye yöneltip gereksiz olanı atmasıdır. Bu hedefe ulaşmamızı sağlayacak araçlar nelerdir?

1- İzleyiciye göstermek istemediklerimizi en başından itibaren dışarıda bırakan çerçeve.

2- İzleyicinin dikkatini dağıtabilecek nesnelerin karanlıkta bırakılması.

3- Önemliye yaklaşırken önemsizi çabucak atlayan kamera.

Bu tıpkı bizim dünyayı algılayışımıza benzer, çünkü dikkatimizi çekmeyen her şeyi görüş alanımızın dışında bırakırız.

Andrey Wajda, Polonyalı yönetmen

1.2.1. İlgi Merkezi Oluşturma Yöntemleri

➤ Netlik - bulanıklık

Kompozisyon içinde konuya yardımcı nesnelerin konum ve duruş yönleri de izleyiciyi ilgi merkezine yöneltmede kullanılabilir. İlgi merkezini görüntü içinde netlemek ve diğer nesnelere belirginleştirmek yoluyla da amaca ulaşabilir. “Vizontele” (2000) filminde evin üstünde yatan üç çocuk sırayla konuşurlar; kamera o anda konuşan çocuğu net, diğerlerini bulanık göstererek izleyiciyi konuşana bakmaya yönlendirir.

➤ **Aydınlık - karanlık**

Aydınlık da izleyiciyi ilgi merkezine yönlerebilir. Bu, dikkat çekilmek istenen nesne aydınlatılıp diđer kısımlar daha az aydınlatılmak suretiyle sağlanabilir. Ancak bazı durumlarda karanlık noktalar aydınlık yerlerden daha fazla ilgi toplayabilir. Bir korku filminde odanın karanlıkta kalan ve birinin saklandığından şüphelenilen köşesi gibi.



Fotoğraf 1.4: Işık, ilgiyi istenen noktaya yönlendirmeye yardımcı olabilir.

➤ **Hareket**

Hareketli bir nesne sabit bir nesneden daha fazla ilgi çeker. Dolayısıyla, oyunculara verilecek hareket ve bakışlarla da izleyiciyi ilgi merkezine yönlerebilir.

➤ **Farklılık**

Ekran çerçevesi içine giren kişi veya eşyalar içinde, diđerlerinden farklı özellikler sergileyenler daha ilgi çekicidir. Herkes gülerken somurtan çocuk, bütün balıklar sağ tarafa giderken sola giden balık gibi. Burada önemli olan normal hayata göre sıra dışı olmak değil, ekran çerçevesi içine girenler arasında sıra dışı olmaktır. Mesela çerçeve içindeki beş kişiden dördü hippie kıyafetli, birisi ise takım elbiseli izleyicinin dikkati takım elbiseli olana yönelecektir.



Fotoğraf 1.5: Duruşu farklı olan asker, ayrıca diğerlerinden daha net yapılarak ilgi merkezi olma vasfı artırılmıştır.

➤ **Oyuncunun baktığı yön**

Oyuncunun baktığı veya gösterdiği yer ilgi merkezi olabilir. İzleyici, oyuncunun baktığı veya işaret ettiği yönün konunun anlaşılması için gerekli olduğunu düşünür ve o noktayı görmek ister. Bu noktanın izleyiciye geç gösterilmesi veya gösterilmemesi, merak ve ilginin şiddetini artırır.

1.3. Algılama ve Kurgu

İnsan beyni, gözü ve kulağının çalışma sistemini tanımak ve insan algısı hakkında bilgi sahibi olmak, kurgucunun daha etkili, insan algısına uygun çalışmalar yapmasını sağlar. Şimdi insan algısı ve kurgu üzerine bazı temel bilgilere göz atalım:

- İnsanların çevreleriyle iletişim ve algılama süreci, aralıklı, kesintili bir sürece sahiptir. Oysa insanlar nesnelere sanki kesintisiz ve sürekliliği gibi gördüklerini veya işittiklerini sanırlar.
- İnsan gözü, ağ tabakanın diğer bölgelerine nazaran, görme sinirlerinin yoğun olduğu ve ağ tabakanın odak noktası diye adlandırılan noktaya yansıyan görüş alanının yalnızca dar bir sahasında net görebilir.
- İnsan odaklanmış görmenin yanısıra bir de yan görme (periferik görme) türüne sahiptir. Gözün ağ tabakası üzerinde yan görme sahasında bulunan nesnelere merkez odak noktasının etrafında yansıtılırlar. Yani gözün odak noktasından uzaklaştıkça görme sinirlerinin yoğunluğu azalır, buna paralel olarak görülen nesnenin netliği de düşer.
- İnsan, bakışını belli bir noktada odaklaştırdığı zaman, ağtabakanın yan bölgelerinde de görüntü oluşur. Ancak insan beyni, ilk aşamada odak merkezinden gelen görüntüleri seçerek işleme alır.

- İnsan beyni, yan görme aracılığıyla aldığı verileri kullanarak gözlerin hangi noktaya dikkatlerini odaklaştırması gerektiğini seçmektedir.
- İnsan gözü sürekli hareket hâindedir. Göz hareketinin birinci türü hedefe yönelik “göz gezdirme”dir. Göz; sıçrama, görüntüyü tespit ederek duraklama ve tekrar sıçrama şeklinde devam eden prensiple çalışır. Bakılan nesne zor olduğu ölçüde dikkatin duraklama noktaları da artar. Göz, sıçrama hareketini saniyede iki veya üç defa gerçekleştirir. Sıçramalar, insanın nesneyi gözden geçirmek için harcadığı zamanın yuzden 10’undan fazlasını işgal etmez.
- Yüksek sesler, algılama sürecinde zayıf sesleri bastırır.
- İnsan, iradesinin gücüyle çok sesli bir korodan bir veya birkaç sesi ayırt edebilecek kabiliyete sahiptir.
- İnsan algısının frenleme mekanizmaları da vardır. Bu mekanizmalar işe yaramayan verinin beyni boşu boşuna meşgul etmesini engeller. Mesela bir jeneratörün çalıştığı ortamda, belirli bir süre sonra jeneratörün sesini duymaz duruma geliriz.
- İnsan beyni olayların yeknesak (tekdüze) gidişatında, aynı türden hareketlerde herhangi bir değişikliği anında yakalayabilir. Bir fabrika üretim bandındaki onlarca robot makine arasından, diğerlerinden farklı hareket eden bir tanesi hemen dikkat çeker.
- Görsellik algılamanın en başta gelen faktörüdür. Eğer görme kanalları en üst sınırlarda, yoğun olarak çalışıyorsa, (örneğin, çok hızlı geçen karmaşık görüntüler varsa) büyük ihtimalle işitme kanalları tıkanıyormuş gibi olur. Böyle bir durumda beyne gelen ses sinyalleri beyinde işleme tabi tutulmaz ve sesler işitilmiyormuş gibi olur. Fakat insan irade gücüyle dikkatini görüntüden sese kaydırabilir; bu durumda ise görsel veriler bilinçten düşer.
- İnsan bakışı, süredurum özelliğine sahiptir. Hareket hâlinde olan cismi gözümüzle takip ediyorsak cismin beklenmedik bir anda durması karşısında gözümüz belirli bir süre o cismin hareketi doğrultusunda hareket etmeye devam edecektir.
- İnsanlar psikolojik yapıları itibarıyla, dünyada genel görüntülerden dikkatlerini ilk aşamada hareket halinde olan nesnelere sabitleştirirler. Hareketli nesnelere insan beyni için büyümlü bir güce sahip gibidir, bakışları onlardan ayırmak çok zordur.
- İnsan gözü, hareket hâlinde olan iki nesneden daha hızlı hareket edenini veya kendisine yaklaşanını tercih eder.
- Eğer bulunduğumuz ortamdaki fon hareket hâlindeyse ve sabit bir noktaya bakıyorsak, kendimiz hareket ediyormuş gibi görünecektir. İki otobüs tamamıyla yan yana dururken otobüsün içinde oturan kişi yandaki otobüs ileriye hareket ettiğinde kendi otobüsünün geriye gittiğini sanır. Ya da, sahilde deniz dalgalarının gel-git alanında ayakta durup yere bakan kişi dalgalar geriye çekilirken, fonu oluşturan dalgaların sabit durduğu, kendisinin dalgaların tersi istikamette geriye gittiği hissine kapılır.

- Belirli bir yöne doğru hareket eden herhangi bir nesneyi dikkatle takip eden bir insan, bakışını aniden hareketsiz bir nesneye çevirdiği zaman, durağan olan nesnenin bir önceki hareketli nesneye göre ters yönde hareket ettiğini sanır.
- İnsanların “olumlu” bir tanıma işi için harcadıkları zaman dilimi, herhangi bir nesnenin o nesne olup olmadığına kanaat getirmeye harcadıkları zaman diliminden daha büyüktür. Yani önceden beyne kaydedilmiş bir insan yüzünü tekrar gördüğümüzde bu yüzü hatırlamamız için gereken süre, yeni bir kişiyle tanıştığımızda onun yüzünü hafızamıza kaydetmek için ayırdığımız süreden daha kısadır.



Fotoğraf 1.6: İnsan beyninin işleyişini tanımak, yaptığı çalışmalarda kurgucuya fayda sağlar.

Dünya giderek küçülse, insan ruhunun gizli kalmış bölgelerinin sayısı da giderek azalsa, (evrenin sırları hızla aydınlanıyor), insan için sırların tamamen ortadan kalkması gene de mümkün değildir; son keşfedilmemiş ülke hâlâ insanın kendisidir.

Nagisa Oshima, Japon yönetmen

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Görsel etkiyi artırma yöntemlerini analiz ediniz.➤ İlgili merkezi oluşturma yöntemlerini analiz ediniz.➤ İnsan algısı ve kurgu arasındaki ilişkiyi analiz ediniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Kurgu ve insan algısı arasındaki ilişkiyi daha iyi kavramak için psikolojik altyapısı zengin filmler izleyerek bu filmler hakkında tartışınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru (D) ve yanlış (Y) olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. (.....) İnsan, iradesinin gücüyle çok sesli bir korodan bir veya birkaç sesi ayırt edebilecek kabiliyete sahiptir.
2. (.....) İlgi merkezi doğru oluşturulduğunda yapımın mizahi veya etkisi artırılabilir.
3. (.....) Nesnelerin kamera karşısında düz bir çizgi şeklinde yerleştirilmesi derinlik algısını artırır.
4. Göz hareketinin birinci türü hedefe yönelik dir.
5. (.....) Düz çizgiler insanlar üzerinde durağanlık etkisi uyandırır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Film kurgusunda kullanılan bazı yöntemleri uygulayabileceksiniz.

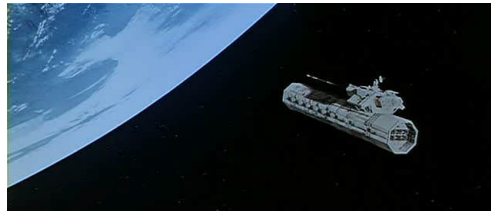
ARAŞTIRMA

- Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırma şu olmalıdır:
- Daha önce izlediğiniz filmlerden, kurgusunda diğer filmlerde olmayan nitelikler barındıranları sınıf ortamında arkadaşlarınızla paylaşınız. Bu sahneleri birlikte izleyerek üzerinde tartışınız.

2. FİLM KURGUSUNDA KULLANILAN BAZI YÖNTEMLER

2.1. Sıçramalı Kesme (*jump cut*)

“Atlama” olarak da adlandırılır. Bu kesme türü, görüntüler arasındaki devamlılığı zedeler. Zaman ya da mekân bakımından birbiriyle alakasız iki görüntü arasında yapılan kesme, bu türe girer. Geleneksel sinemada bir hata olarak görülse de, günümüzde sıkça kullanılmaktadır. Stanley Kubrick’in “2001: Bir Uzak Macerası” (*2001: A Space Odyssey*, 1968) filminde zamanda en uzun atlamalardan birinin yapıldığı bir sıçramalı kesme örneği vardır. Filmin ilk bölümünde bir maymun, elindeki kemiği havaya fırlatır. Bu kemik düşüşe geçerken bir uzay gemisine dönüşür ve filmin 2. bölümü başlar. Aynı sahnenin içinde de sıçramalı kesme yapılabilir. Ameliyathane kapısında, içeriden haber bekleyen bir adamı önce dinç ve gergin bir şekilde beklerken gösterip, kesmeyle adamın duvar kenarında, bezgin, bekleyişteki görüntüsüne geçmek gibi.



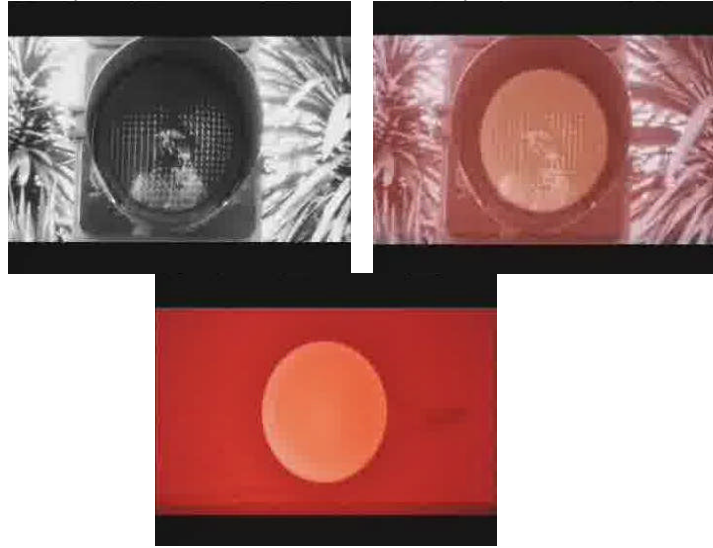
Fotoğraf 2.1: “2001: Bir Uzak Macerası” filminden bir sıçramalı kesme örneği

Atlamalar, izleyicinin zaman ve mekân algısını bozar. Bir odada geçen sahne içinde, oyuncuyu sandalyede otururken gösterdikten sonra kalkışını atlayıp ayaktaiken göstermek böyledir.

2.2. Eşlemeli Kesme (*match cut*)

Bir cismi görüntülerken, görsel ya da içerik bakımından ona benzeyen başka bir cisme yapılan kesmedir. Bir trafik lambasındaki kırmızı ışığı yakın plan çekerken sonraki sahnede parlayan bir güneşe geçmek gibi. Çarpışma (*Crash*, 2004) filminde sahneler arasındaki geçişler, kapıların açılması ve kapanması ile sağlanmıştır; bir sahne kapının kapanması ile biterken sonraki sahne kapı açılması ile başlar. Filmde birçok kez tekrarlanan bu eşlemeli kesme, filmin ırkçılığa, önyargılara ve iletişimsizliğe karşı olan konusu ile de örtüşür ve filmin mesajını güçlendirir. 2000 yapımı “Bir Rüya İçin Ağıt (*Requiem for a Dream*)” filminin son sahnesinde de filmdeki karakterler benzer pozisyonda görüntülenirler: yanları üzerine yuvarlanırken.

“2001: Bir Uzay Macerası” filmindeki sıçramalı kesmeyi, kemiğin ve uzay gemisinin benzer şekillerinden dolayı “eşlemeli kesme” olarak niteleyenler de vardır.



Fotoğraf 2.2: “Kadınlar” filminden bir eşlemeli kesme örneği

2.3. Çapraz Kesme (*cross cut*)

Aynı anda birbirinden farklı mekânlarda cereyan eden iki veya daha fazla olay arasında gidip gelmeyi esas alan kurgu biçimidir. “Paralel kurgu” da denir. Heyecan ya da şüphe uyandırmak, iki olayın birbiriyle bağlantısını oluşturmak için kullanılır. Örneğin, bir hırsız evde dolap ve çekmeceleri karıştırırken ev sahibinin eve yaklaşmasını çapraz kesmelerle verdiğimizde, seyirci hırsız ve ev sahibinin karşılaşma anına yoğunlaşır, merak ve heyecanı artar. Orhan Aksoy’un yönettiği 1978 yapımı Neşeli Günler (Turşucular) filminde çapraz kesmenin en güzel örnekleri vardır. Turşuculuk yapan Kazım (Münir Özkul) ve Saadet (Adile Naşit) çifti, filmin başında küçük bir sebepten dolayı kavga ederek ayrılır.

Çocukların bir kısmı annede, bir kısmı ise babada kalır. Filmin sonundaki yeniden birleşme sahnesine kadar ailenin bölünmüş iki parçasının yaşadıklarını çapraz kesmelerle izleriz. Örneğin, çocukları bir “baba” istediğinde Saadet Hanım, bir koca adayını eve getirir ve çocuklarına tanıtır. Aynı anda Kazım Bey ise alt komşusu dul bir kadını çocuklarına yeni anneleri olarak takdim eder. Filmin bu şekilde bir “paralel kurgu”yla ilerlemesi filmin temposunu yükseltir, seyircinin heyecanını artırır.

Senaryosunu Michael Cunnigham’ın yazdığı “Saatler” (*The Hours*, 2002) filminin giriş sahnesi de oldukça başarılı bir çapraz kesme örneği içerir. Giriş sahnesi, İngiliz yazar Virginia Woolf’un eşine bir veda mektubu yazması, evden çıkıp nehre giderek intihar etmesi ve yazarın eşinin eve gelip mektubu bulduktan sonra eşini araması üzerine kurulmuştur. Kurguda bu üç olay iç içe ve aynı anda izleyiciye gösterilerek olayın gerilimi yükseltilir. Giriş sahnesinin tümünde Woolf karakterini canlandıran Nicole Kidman’ın dramatik bir müzik eşliğinde mektubu okuyan dış sesi duyulur. Mektubun okunması bittiğinde ise peşpeşe gelen dört görüntü sahneyi kapatır: yazar mektubu bitirir ve kapatır, nehre girer, yazarın eşi telaşla evden çıkar ve koşar, yazar nehrin akıntısında kaybolur. Bu çapraz kesme/paralel kurguyu aynı türün diğer örneklerinden ayıran farkı, değişik zaman dilimlerini birleştiriyor olması; yani zamana veya mekâna göre değil, konuya göre çapraz kesme yapılmasıdır.



Fotoğraf 2.3: Saatler filminden bir çapraz kesme örneği

Bu üç geiş yöntemini Kurgunun Temelleri modülünde, temel ve etkili geiş yöntemleri başlığı altında görmedik. Çünkü;

1-Bu teknikler kesme veya zincirleme geiş gibi sadece çekimleri birleřtirmek için kullanılmazlar. Filme estetik ve içerik bakımından katkıda bulunurlar.

2- Bu geişlerin isimlerinin “kesme” olarak belirtilmesi, bu yöntemler kullanılırken yalnızca geişinin kullanılabileceđi anlamına gelmez. Sıçramalı, eşlemeli veya çapraz kesme yapılırken, kesme geişinin yanısıra zincirleme geiş, karma ve açılma vb. geişler de kullanılabilir.

2.4. Ani Pan (*whip pan*)

Kamerayla sağa veya sola doğru aşırı hızlı bir dönüş yaparak bir başka ortama geiş yapılmasıdır. Farklı mekânlarda/zamanlarda yapılan çekimleri bağlamak için kullanılır. 1970’lerde dövüş ve kung-fu filmlerinde çok sık kullanılmıştır. Bu teknikte; birinci sahnenin bitiminde kamera hızla sola çevrilerek çekim bitirildiyse, ikinci çekimde kamera aynı yön kullanımını devam ettirerek görüntüye sağdan girer ve iki çekim birbirine bağlanır. Ani pan, hızlı bir pan hareketinden çok daha fazlasıdır. Geiş anındaki kişi ve nesnelere bulanıktır ve renkli bir çizgi, şerit hâlinde görünürler.



Fotoğraf 2.4: Bruce Lee’nin oynadığı bir aksiyon filminden ani pan örneđi

2.5. Geriye Sıçrama (*flashback*)

İçinde bulunulan zamandan geçmiş zamanda yaşanmış bir olaya döndürür. Sinema ve televizyon yapımları dışında edebiyatta da sık kullanılan bir anlatım tekniğidir. Normalde bir sinema eserinde senaryo, olayların ileriye doğru gösterimi ile oluşturulur. “Filmde olay örgüsü bazen kısa, bazen de uzun ileriye atlamalarla zamanda ileriye doğru yapılan bir anlatımla kurulur. Geriye sıçramalar ise daha önceden yaşanmış bir olayı izleyiciye hatırlatmak, karakterleri daha iyi tanımasını sağlamak için senaryoya eklenir. Geriye sıçramalar filmin zamanda ileriye doğru akışını kesintiye uğrattığından, çok sık kullanıldıklarında filmin akıcılığını zedeler, izleyicinin olayı algılamasını zorlaştırabilir.. İçinde bulunulan zamandan geriye sıçrarken veya şimdiki zamana geri dönerken geçişler genelde zincirleme geçişle yapılır. İki çekim arasına bir ışık patlaması şeklinde efekt konarak yapılan geçiş de sıklıkla kullanılır. Geriye sıçrama esnasında oyuncunun gözüne zoom yapılarak geçişin sağlanması da sık kullanılan bir başka yöntemdir. Geriye sıçrama yapıldığının izleyici tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için geçiş anında kısa bir ses efekti/müzik de kullanılabilir. James Cameron’un yönettiği “Titanik” filminin tamamına yakını, gemi kazasından kurtulan kadın oyuncunun yaşadığı bir geriye sıçrama üzerine kurulmuştur.

2.6. İleriye Sıçrama (*flash-forward*)

İçinde bulunulan zamandan ilerideki bir zamana yapılan sıçramadır. İleriye doğru sıçrama iki şekilde olabilir. Birincisi, filmsel zaman içinde, film için gereksiz uzun zaman dilimlerinin atlanmasıdır. Örneğin, bir filmde oyuncunun çocukluğu bir sahnede verildikten sonra 10–15 yılda yaşadığı olaylar atlanarak yetişkinliğine gelinebilir. İkinci olarak ise, karakterlerin ileride yaşayacakları olay ve durumlar, tahmin, hayal, plan ve korkuları, zamanda ileriye sıçranarak gösterilir. Mesela çok yemek yiyen bir karakterin birkaç yıl sonraki aşırı şişman ve gülünç hâli, adamın kendi korku tahmininden yola çıkarak ileriye sıçramayla gösterilebilir. İleriye sıçramanın iki türü arasındaki şekil farkı şudur: ilk türde, sıçrama yapıldıktan sonra olayın akışı bu noktadan ileriye devam eder. İkinci türde ise, sıçrama genelde kısa sürer ve önceki zamana geri dönlür. ABD yapımı “*Simpsonlar*” ve onun takipçisi “*Family Guy*” çizgi dizileri ileriye sıçramalar bakımından oldukça zengindir. Yine ABD yapımı “*Lost*” dizisinde de hem ileriye hem de geriye sıçramanın birçok örnekleri vardır.

2.7. Ağır Çekim (*slow motion*)

Görüntülerin gerçek zamandan daha yavaş oynatılmasını sağlayan bir tekniktir. TV ve sinema kameraları normalde saniyede 24, 25 veya 29 kare fotoğraf çekerler (*fps-frame per second*, yani saniye başına düşen kare sayısı). Ağır çekim uygulamak için 1 saniyede normalden daha fazla sayıda fotoğraf çekilir, bu görüntüler kayıt sisteminin normal oynatım hızında oynatıldığında olayın hareketi yavaşlamış olur. Örneğin, PAL sistemdeki bir kamerayla her bir saniyede 50 kare içeren video çekim yaptığımızda ve videoyu PAL sisteminde normal oynatım değerlerinde oynattığımızda (saniyede 25 kare) görüntüler yüzde 50 yavaşlatılmış olarak ekrana yansıyacaktır.

Normal fps değerleriyle çekilen görüntüler de kurgu programlarında ağır çekim hâline getirilebilirler. Ancak saniye başına düşen kare sayısı standartların altında kaldığı için

görüntü kalitesi çok iyi olmayacak ve kesik kesik oynatılacaktır. Ağır çekim tekniği sinema sektörü dışında belgeselerde ve haberlerde de kullanılmaktadır. Ağır çekimler; spor müsabakalarının önemli noktalarını izleyicinin dikkatine sunmaktan, bir filmin romantizmini artırmaya kadar pek çok amaç için kullanılabilir.

Ağır çekimin kendi içinde bir alt türü “*bullet-time*”dır. (**kurşun-zaman**). “*Flow-motion*” (**akan çekim**) olarak da adlandırılır. Ağır çekimde bütün kişi ve nesnelere ağır hareket eder, kamera sabittir ya da kişilerin hızına ayak uydurur. Akan çekim ise donmuş zaman, ağır çekim, normal hızda zaman veya hızlı çekimin iç içe geçtiği, masalimsi bir çekim ve kurgu tekniğidir. Birkaç değişik şekilde uygulanabilir: Tüm kişiler dondurulmuş veya ağır çekimde iken;

a) Kamera hızlı ve hareketlidir.

b) Filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir.

c) Hem kamera hem de filmin kahramanı normal hızda veya normalden fazla hızda hareketlidir.

Akan çekimin yapımı ağır çekime göre daha zahmetli ve karmaşıktır. Birinci türde, kişiyi kamera hareketi yönünde çepeçevre sarmış fotoğraf makineleri (veya tek kare çekim yapan kameralar) vardır. İlk fotoğraf makinesi, çekimini yaparken yanındakini tetikler, çok kısa sürede çekim tamamlanmış olur. Akan çekimin yapımında kromaki yöntemi de sıkça kullanılır. Kişiler değişik hızda oynatılabilmek için aynı sahne birden fazla kez çekilip kromaki yöntemiyle birleştirilir.



Şekil 2.1: Matrix filminden bir bullet time uygulaması

Üstteki şekilde görülen Matrix filmindeki bullet-time uygulamasında, Neo karakterinin binanın tepesinde, kurşunlardan kaçışı canlandırılmaktadır. Kromaki fonuyla yapılan bu çekimde her bir siyah noktacı oyuncunun etrafını saran fotoğraf makinelerini temsil etmektedir. Bu makinelerin yaptığı çekimler birleştirildikten sonra kurşunlar ve fon görüntüsü eklenerek sahne tamamlanır.

Bu teknik günümüzde filmlerden video kliplere, belgesellere ve bilgisayar oyunlarına kadar yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

Wachowski Kardeşler'in yönettiği Matrix (1999) filminde bir binanın çatısında geçen sahnede Neo, üzerine gelen kurşunlardan kaçarken akan çekim kullanılmış, izleyici böylece kurşunların gelişini ve Neo'nun hareketlerini daha detaylı olarak izleyebilmiştir. Bıçağın İki Yüzü (Blade, 1998) filminde de örnekleri vardır.

2.8. Hızlı Çekim (*fast motion*)

Ağır çekimin tersidir. Düşük fps değerleriyle çekim yapıp bu görüntüler normal oynatım hızında veya daha hızlı oynatıldığında hızlı çekim oluşur. Normal hızda çekilmiş görüntüler kurgu programları kullanılarak da hızlı çekim hâline getirilebilir. Ağır çekimler sessiz sinema dönemi komedilerinde sıkça uygulanmıştır. Günümüzde ise özellikle aksiyon filmlerinin arabalı takip, dövüş gibi sahnelerinde tercih edilmektedir. Hızlı çekimin bir başka kullanım alanı da doğal olayların belgesel amaçlı görüntülenmesidir. Örneğin, bir çiçeğin iki saat süren açmasını görüntülemek için kamera ayaklık üzerine konulur, dakikada 2 kare görüntü alması için ayarlanır. İki saatin sonunda elimizde 240 kareden oluşan bir çiçeğin açması görüntüsü vardır. Bunu istediğimiz hızda oynatarak çiçeğin hareketlerini net bir şekilde takip edebiliriz.

Son olarak, ses kurgusu ile ilgili iki teknik özelliğe değinelim.

2.9. Dış Ses (*voice over*)

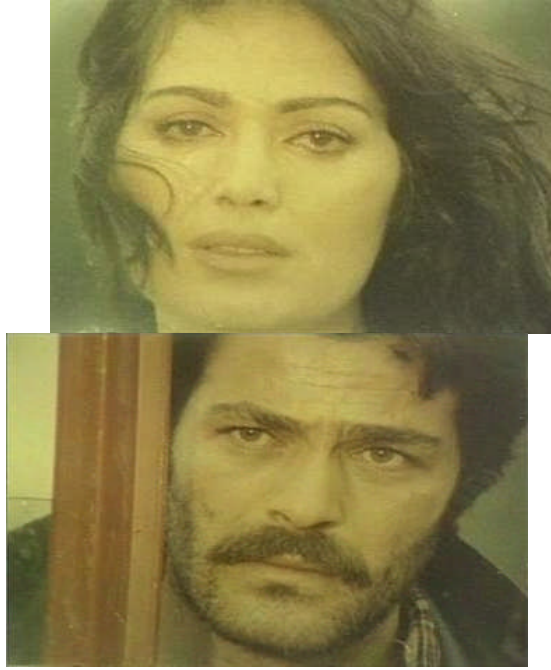
Çekim yapılan yerden kaynaklanan seslere (oyuncuların konuşmaları, kapının gıcirtısı, rüzgâr sesi, odada çalınan bir çalgı aleti vb.) ise “*diegetik ses*” denir. Bir filmde o anda sahnede olan kişilerin ağızlarından çıkmayan, sonradan filme eklenmiş konuşmalar ise “dış ses” olarak adlandırılır. “Dış ses”, “voice over” ve “*nondiegetik ses*” temelde benzer durumları karşılarlar. Yaygın kullanımda; bir yapımın üzerine okunan seslere “*voice over*”, bir yapıma sonradan eklenmiş müziklere ise “*nondiegetik müzik*” denir.

Dış ses birkaç değişik türde kullanılabilir:

- 1- Filmin oyuncularından olmayan bir anlatıcının konuşması
- 2- Filmdeki oyuncuların birinin üst anlatımı (geriye sıçrama sahneleri gibi anlarda kullanılır)
- 3- Filmdeki oyuncuların birinin aklından geçenler (genelde yankılı olarak kullanılır)

Kara filmler (*film noir*) ve bu filmlerin geçmişleri lekeli karakterleri ile özdeşleşmiş bir ses kurgusudur. Ayrıca otobiyografi ve hatıra filmleri ile edebiyat uyarlamalarında sıkça kullanılır.

“Selvi Boylum Al Yazmalım” (1977), “İnce Kırmızı Hat” (*Red Thin Line*, 1998), “Esaretin Bedeli” (*The Shawshank Redemption*, 1994), “Dövüş Kulübü” (*Fight Club*, 1999) vb. filmlerde güzel örnekleri vardır.



Fotoğraf 2.5: “Selvi Boylum Al Yazmalım” filminin son sahnesinde bakışların etkisini arttırmak için görüntüler dondurularak fotoğraf hâline getirilmiş; üzerine, oyuncuların aklından geçenler dış ses olarak eklenmiştir.

Televizyon programları, belgeseller ve haberlerde görüntülerin üzerine eklenen anlatıcının sesi de dış ses sınıfına girer.

Bir de diegetik müzik örneğiyle bitirelim: Nuri Bilge Ceylan’ın yazdığı ve yönettiği “Mayıs Sıkıntısı” (1999) filminde, Muzaffer, babasıyla arabada giderken bir Bach parçası duyulur. Baba arabadan indiğinde ve uzaklaşmaya başladığında müzik kesilir. Böylece müziğin, arabanın teybinden geldiği, yani diegetik müzik olduğu anlaşılır.

2.10. Ses Köprüsü (*sound bridge*)

İki sahneyi birbirine bağlamak için kullanılan bir ses montajı yöntemidir. Birinci sahnenin görüntüleri bitip ikinci sahnenin görüntüleri başladığı hâlde ilk sahnedeki doğal ses, müzik ve efektlerin belli bir süre daha kullanılmaya devam edilmesi şeklinde yapılır. Ya da ikinci sahneye ait ses ve müzikler, birinci sahne bitmeden duyulmaya başlanabilir. Bu şekilde, iki sahne arasında kurulan bağlantı sağlamlaştırılmış olur.

Tayvan yapımı “Yi Yi” (2000) filminde yolda iki genç tartışırken bir piyano sesi duyulmaya başlar. Birkaç saniye sonra ise bir odanın içinde CD'lere bakan bir kadın ve resim çizen bir çocuğun ardından önceki sahnede başlayan müziğin kaynağını görürüz: odanın içinde piyano çalan bir çocuk. Sokak sahnesinde duyulmaya başlanan müzik, aslında bir sonraki sahneye ait “diegetic” bir müziktir.

Fransız Christophe Barratier’in yönettiği “Koro” (*Les Choristes*, 2004) adlı filmde, ses köprüsünün güzel örneklerinden biri vardır. Yatılı bir okulda müzik öğretmenin gayretleriyle ünlü bir orkestra şefi olan Pierre, öğretmenin eski günlüğünü eline alır ve

yüksek sesle okumaya başlar. Kamera, defterin ilk sayfasındaki okul kapısı resmine doğru yaklaşır, zincirleme geçişle resimdeki kapı, gerçek kapıya dönüşür. Eski öğrencinin sesine, müzik öğretmenin sesi karışır. Birkaç kelime sonra öğrencinin sesi duyulmaz olur, öğretmenin anlatımıyla, bu yatılı okulda geçen günlere dönüldüğü geriye sıçrama (flashback) sahnesi başlar.

Hal Hartley'in "Amatör" (*Amateur*, 1994) filmi, bir ses köprüsü oyunuyla başlar. Sessiz bir ortamda yerde baygın yatan bir adam görünür. Uzun bir süre ne ses, ne de bir hareket olur. Aniden bir kadın sesi devreye girer ve "bu adam ölecek" der. Sesin sahibi ekranda görünmediği ve filmin henüz başı olduğu için bu sesin anlatıcının "dış sesi" olduğu sanılır. İkinci sahnede, daktilonun başında oturmuş roman yazar ve yazdıklarını yüksek sesle okuyan bir kadın görünür. Kadın "Evet bu adam eninde sonunda ölecek", diyerek yazmaya devam edince ilk sahnedeki sesin sahibi de net olarak anlaşılmış olur (Filmin sonunda adam gerçekten de ölür).

Ron Howard'ın yönettiği Akıl Oyunları (*Beautiful Mind*, 2001) filminde de ses köprüsü kullanılmıştır. Şizofren matematikçi John Nash'i çay salonunda üniversite hocalarının tebrikinden sonra alkış sesleri duyulmaya başlanır, oysa bu alkışlar, bir sonraki sahneye, yani Nash'in Nobel törenine aittir.

UYGULAMALAR FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Film kurgusunda kullanılan değişik yöntemlerini analiz ediniz.➤ Bu yöntemlerin uygulanabileceği kısa senaryo örnekleri, sahne ve çekimler yazarak storyboard'a dönüştürünüz.➤ Hazırladığınız bu senaryo parçalarının mümkün olanlarını kamera ile çekiniz ve kurgulayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ Film izlerken sadece konuya ve oyunculuğa yoğunlaşmak yerine kullanılan kurgu tekniğine de dikkat ederek bilginizi geliştiriniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. (.....) Sıçramalı kesme, görüntüler arasındaki devamlılığı zedeler.
2. (.....) Çekim yapılan yerden kaynaklanmayan seslere “diegetic ses” denir.
3. Film kurgusunda, içinde bulunulan zamandan geçmiş zamanda yaşanmış bir olaya dönüşe adı verilir.
4. Görsel ya da içerik bakımından birbirine benzeyen görüntüler arasında yapılan kurgu, olarak adlandırılır.
5. (.....) Bullet time tekniğinin yapımında kameraların yanısıra fotoğraf makineleri de kullanılır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Canlandırma filmlerin yapımını analiz edebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

, Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır::

- Bulduğunuz ilde canlandırma film üreten kişi veya şirketler varsa ziyaret ederek yaptıkları çalışmalar hakkında bilgi alınız.
- Canlandırma filmlerin bazılarının DVD'lerinde bulunan kamera arkası görüntüleri izleyerek filmin yapımında kullanılan malzeme ve tekniklere dikkat ediniz.

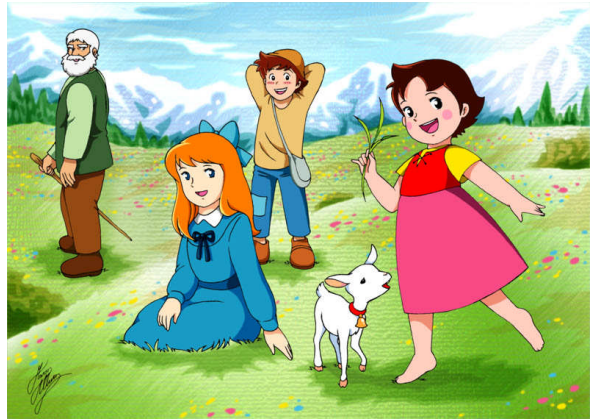
Kazanmış olduğunuz bilgi ve deneyimleri sınıf ortamında öğretmeniniz ve arkadaşlarınızla paylaşınız.

3. CANLANDIRMA (ANİMASYON) FİLMLERİN YAPIMI

Elde çizilmiş, bilgisayarda hazırlanmış veya cansız nesnelerin hareketlendirilmesiyle oluşturulmuş yapımlar bu kategoriye girer. Canlandırma filmler kendi içinde üç farklı türe ayrılır: klasik çizgi filmler, üç boyutlu çizgi filmler ve duraksamalı hareket (*stop motion*) filmleri.

3.1. Klasik Çizgi Filmler

Sinemanın ortaya çıkmasından kısa süre sonra ilk çizgi filmler de yapılmaya başlanılmıştır. Yapım tekniği basit gibi görünse de oldukça zahmetlidir ve uzun süren bir emek gerektirir. Çizgi filmin senaryosu yazıldıktan ve *storyboard* hazırlandıktan sonra her bir saniye için birden fazla çizim hazırlanır, bu resimler tarayıcıda taranarak bilgisayara aktarılır. Resimler kurgu programında peşpeşe sıralandıktan sonra ses, müzik ve efektler eklenerek çizgi film yayınlanmaya hazır hâle getirilir.



Fotoğraf 3.1: Heidi çizgi filminden bir sahne

Klasik çizgi filmler iki boyutludur; yani sadece en ve boyları vardır. Derinlik hissi oluşturmak için gölgeler kullanılır, cisimlerin şekillerine ve konumlandırılmasına özen gösterilir. Günümüzde çizgi filmler elle yerine bilgisayarda da çizilebilmektedir.

3.2. Üç Boyutlu Çizgi Filmler

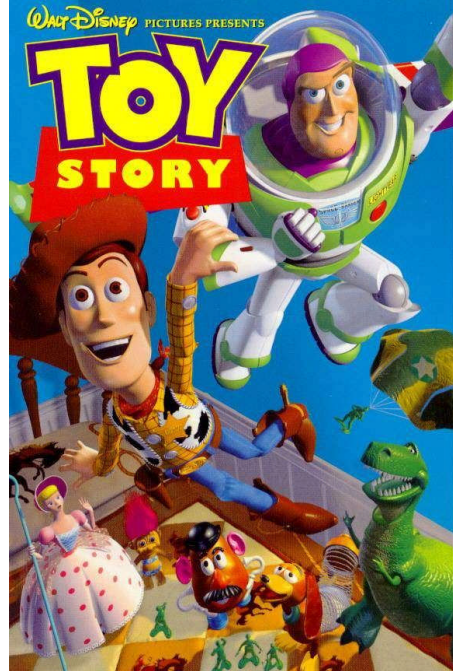
1980’lerde, bilgisayarın hayatımıza girmesi ile yaygınlık kazanmış bir tekniktir. 3B filmlerde mekânlar, karakterler ve nesnelere tamamıyla bilgisayar ortamında oluşturulur. Nesnelere tüm yönleriyle ve detaylarıyla çizildiği için derinlik hissi klasik çizgi filmlere göre daha belirgindir.

Bilgisayar canlandırması ,klasik çizgi filmlerde olduğu gibi bir senaryonun yazılması ve *storyboard* hazırlanması ile başlar. Ardından, canlandırma filminde yer alan karakterlere ait konuşmalar ve sesler, kayıt stüdyosunda ses sanatçıları tarafından kaydedilir. Bu kayıtlar, çizimi yapılacak karakterin dudak hareketleri ve mimiklerinin eşlenmesi (*senkronizasyon*) için önem taşır. Daha sonra ses ve *storyboard* eşlenerek sahnelerin uzunluğu tespit edilir. Artık filmin kabataslak görünümü hazırdir.

Sonraki aşama bilgisayarda mekânların, karakterlerin ve nesnelere modellenmesidir. Tüm malzemeler 3 boyutlu olarak hazırlanır, renklendirilir ve senaryoya uygun olarak hareketlendirilir. 3 boyutlu çizim programlarında sanal kameralar da kullanılarak zoom, netleme-bulanıklaştırma ve değişik kamera hareketleri uygulanabilir. Sanal ışıklarla aydınlatma yapılır.

Tamamıyla 3 boyutlu hazırlanan ilk film “Oyuncak Hikâyesi”dir (*Toy Story*, 1995). Bu filmin yakaladığı başarının ardından “Şrek”, “Cesur Cıvcıv”, “Madagaskar”, “İnanılmaz Aile” gibi yetişkinlerin de takip ettiği, gişe rekorları kıran filmler üretilmiştir.

Bilgisayarda elde edilen görüntülerin gerçeğinden ayırt edilemeyecek derecede inandırıcı olması bilgisayar canlandırmalarının, özel efektlerin oluşturulmasında temel yöntemlerden biri olmasını sağladı. Günümüzde özellikle aksiyon ve savaş filmlerinin hazırlanmasında bilgisayar efektlerine ve bilgisayarda hazırlanmış animasyonlara sıkça yer verilir. 3 boyut yazılımları kullanılarak bir stadyumdaki 50 seyirci çoğaltılıp binlerce kişi haline getirilebilir veya denizde sanal bir donanma oluşturulabilir.



Fotoğraf 3.2: “Oyuncak Hikâyesi” filminin afişi

Son yıllarda gerçek oyuncularla sanal karakterlerin birlikte rol aldığı karma nitelikte filmler de yapılmaktadır. Yüzüklerin Efendisi (2001–2003) serisindeki Gollum karakteri, Space Jam (1996) filmindeki çizgi film kahramanları gibi.



Fotoğraf 3.3: Gollum

3.3. Duraksamalı Hareket (*stop motion*) Filmleri

Sabit nesnelere hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Kuklalar veya kolay şekil alabilen malzemelerle (oyun hamuru, lateks, silikon, plastiline) yapılmış modeller kullanılır. Tek kare çekme özelliğine sahip kameraya ihtiyaç vardır. Duraksamalı hareket tekniği; kamerayı objeye karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra objeyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Çekilen tek kare resimleri ardı ardına dizip (her saniye için 15–24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Bu işlemlerin çoğu çizgi film tekniği ile aynıdır; fark, stop motion animasyonda kullanılan gerçek 3 boyutlu obje, model ve setlerdir.

Duraksamalı hareket yöntemi özellikle Avrupa ve Uzakdoğu'da sık kullanılan bir sinema tekniğidir. Bu türün temellerini Fransız sinemacı George Méliès, atmıştır. 1933 yapımı King Kong filminde bu yöntem kullanılmıştır. Tüm dünyaya dağıtımı yapılan ilk uzun metrajlı *stop motion* animasyon filmi ise Tim Burton'un *The Nightmare Before Christmas*'idir (1993). Burton 2005 yılında da "Ölü Gelin" (*Corpse Bride*) filmini gösterime sunmuştur. Günümüzde, bu teknik bazı şirketler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır: "Tavuklar Firarda" (*Chicken Run*, 2000) ve yine son uzun metrajlı filmleri "Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı" (*The Curse Of The Were-Rabbit*, 2005) türün en güzel örneklerindedir.



Fotoğraf 3.4: “Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı” filminden bir sahne

Duraksamalı hareket animasyonu yapmak için gerekli malzemeler sınırsızdır. Kullanılacak oyun hamuru, kir tutmayan, şekil verildikten sonra donmayan türde olmalıdır. Hareketsiz modeller (ev eşyaları gibi) ve küçük parçalar (dişler gibi) donan oyun hamurundan yapılabilir. Profesyoneller artık kalıp hazırlayıp iskelet üzerine lateks veya silikon dökerek, çekim anında eğilip bükülmekten etkilenmeyecek ve uzun süre kullanıma dayanıklı, kirlenmeyen modeller yapmaktadırlar. Filmin geçeceği mekânı ve cisimleri oluşturmak için ise ahşaptan metale kadar her tür malzeme kullanılabilir.

Duraksamalı hareket yöntemi kullanılarak yapılan çekimler için en uygun aydınlatma araçları, beyaz ve soğuk ışık kaynaklarıdır.



Fotoğraf 3.5: Oyun hamuru ve iskelet örnekleri



Fotoğraf 3.6: Oyun hamuruna şekil vermek ve ince değişiklikleri yapmak için kullanılan aletler



Fotoğraf 3.7: Farklı maddelerden üretilmiş animasyon dekorları



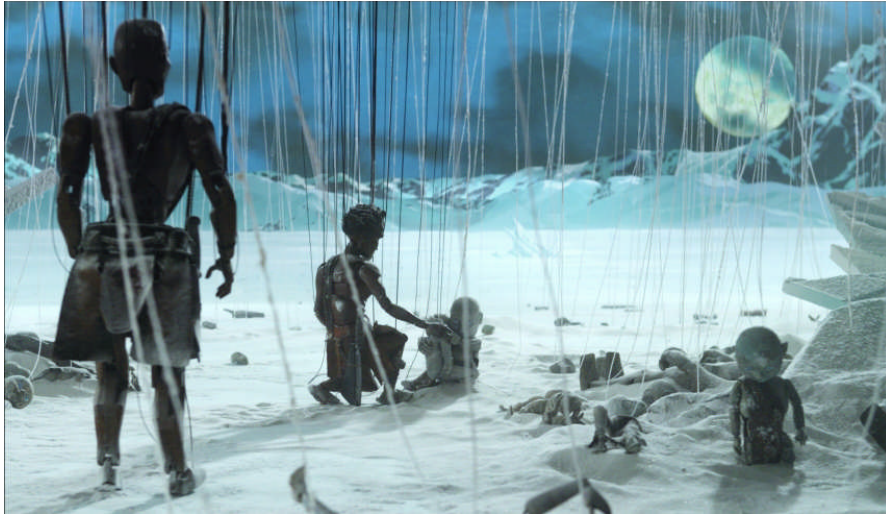
Fotoğraf 3.8: Lotte Reiniger

Duraksamalı hareket tekniğinin kendi içinde alt türleri de vardır. “**Pixilation**”, insanların diğer nesnelere gibi her pozda hareketsiz durduğu, yani kukla olarak kullanıldığı yöntemdir. “**Silüet animasyonu**” ise gölge tiyatrosunun sinemaya uyarlanmış halidir. Kâğıttan kesilerek yapılmış karakterler beyaz bir fonun önünde kare kare hareket ettirilerek oynatılır. Silüet animasyonunun en güzel örneklerini Alman Lotte Reiniger (1899–1981) vermiştir. Reiniger’in en bilinen filmi ise 1926’da tamamladığı “Prens Ahmet’in Maceraları”dır. (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*).



Fotoğraf 3.9: “Prens Ahmet’in Maceraları” filminden bir sahne

Değişik kukla tiyatrosu örneklerinin filme alındığı da olmuştur. Ancak doğrudan sinema filmi olarak tasarlanan, ilk uzun metrajlı kukla filmi, “İpler”dir. Danimarkalı yönetmen Anders Ronnow Klarlund'ın çektiği “İpler“ (2004), kuklaların zengin hareketleriyle dikkat toplamıştır.



Fotoğraf 3.10: “İpler” filminden bir sahne

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Klasik çizgi filmlerin yapımını inceleyiniz.➤ Üç boyutlu çizgi filmlerin yapımını inceleyiniz.➤ Duraksamalı hareket (stop motion) filmlerinin yapımını inceleyiniz.➤ Kısa süreli ve basit özellikte çizgi filmler ve duraksamalı hareket filmleri hazırlayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ İnsan gözü saniyede 10 kareden daha az görüntü geçişi olduğunda bunu kesik kesik algılar. Duraksamalı hareket filmi oluştururken saniye başına mümkün olduğu kadar fazla kare çekim yapınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru (D) ve yanlış (Y) olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1., insanların diğer nesnelere gibi her pozda hareketsiz durduğu, yani kukla olarak kullanıldığı duraksamalı hareket yöntemidir.
2. (.....) Klasik, iki boyutlu çizgi filmler için storyboard hazırlanmaz.
3. Sabit nesnelere hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğine adı verilir.
4. Silüet animasyonunun en güzel örneklerini Alman vermiştir.
5. (.....) Üç boyutlu hazırlanmış karakterler, gerçek oyuncuların rol aldığı filmlerin içine de yerleştirilebilir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz ,diğer faaliyete geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-4

AMAÇ

Değişik türde film yapımlarını analiz edebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Çekimi ve kurgusuyla üzerinizde etki uyandırmış filmlerin listesini yapınız. Bu filmlerin hangi özelliğinin onu sıradan filmlerden ayırdığını sınıf ortamında arkadaşlarınızla tartışınız.

4. DEĞİŞİK TÜRDE FİLM KURGULARI

4.1. Tek Seferde Çekilen Filmler

Alexander Sokurov'un yönettiği “**Russian Ark**” (2002) filmi, 90 dakikayı aşan bir sürede hiç kamera kapatılmadan tek seferde çekilmiştir (*one single shot*). Film St. Petersburg'daki Hermitage Müzesi'nde geçer. Filmde, ekranda görünmeyen bir anlatıcı ve 19. yüzyılda yaşamış bir diplomat seyirciye rehberlik eder. Müzenin 33 odası tek tek gezilir ve her odada Rusya tarihinden bir kesit sunulur. Özel yapım bir HD kamera ile çekilen film, Rusya'nın 300 yıllık yakın tarihine ışık tutar.



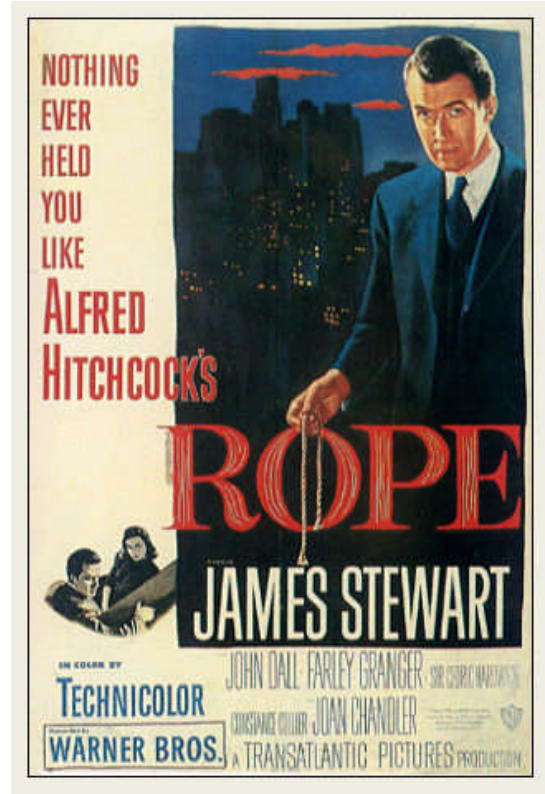
Fotoğraf 4.1: “Russian Ark ” filminden bir sahne

Film tek seferde çekildiği için çekim ve kurgu aşaması zahmetsiz gibi görünse de, çekim öncesi hazırlıklar aylarca sürmüştür. Kamera odalar arasında hareket ederken ışıkların

ve diğerk malzemenin ayarlanması, 2 binden fazla oyuncunun başarıyla yönetilmesi bu filmin bir imkânsız başarıđını göstermektedir. Yapımda, birisi finaldeki balo sahnesinde olmak üzere iki kere canlı klasik müzik performansı da vardır.

Benzer bir uzun süreli çekim çalışması Alfred Hitchcock'un yönettiđi, konusunu yaşanmış bir olaydan alan "İp" (*Rope*, 1948) filminde de denenmiştir. 80 dakika süren film 10 adet uzun süreli çekimden oluşur. Bir apartman dairesinde geçen filmde, hasta ruhlu iki arkadaşın verecekleri bir parti öncesinde bir arkadaşlarını öldürerek salondaki sandığa gizlerler. Davetliler arasında öldürdükleri gencin babası ve nişanlısının da olduđu parti boyunca, sandığın etrafında geçen gerilim giderek yükselir.

Hitchcock'un bu ilk renkli filminde, kameranın kapandıđı yerler ustalıklı gizlendiğinden izleyici olayın kesintisiz çekildiđi hissine kapılır. Örneğın, filmdeki çekimlerden biri, erkek oyuncunun ceketinin arkasında biter; kamera ağır bir pan hareketiyle oyuncunun arkasına dolanır, görüntü çerçevesini oyuncunun ceketini baştanbaşa doldurduğunda kamera durdurulur. Bir sonraki çekim yine ceketin çekimiyle başlar, bu defa kamera aynı yöndeki pan hareketine devam ederek ceketin solundan çıkar, salonu çekmeye devam eder. Kamera eşyalarla dolu bir salonda çekildiğinden, sürekli hareket hâlinde bulunan kameraya hareket etme alanı oluşturabilmek için dekor ekibi arka planda sürekli çalışarak eşyaları kaydırmış ve kameramanın işini kolaylaştırmaya çalışmıştır.



Fotoğraf 4.2: "İp" filminin afişı

4.2. Bölünmüş Ekran Kullanılan Filmler

Günümüzde büyük ekran TV'lerin yaygınlaşmasıyla ekrana daha çok görüntü sığdırmak mümkün hâle gelmiştir. TV programlarında ekranın birkaç parçaya bölünerek stüdyodaki birden fazla kişinin aynı anda gösterilmesi sık yapılan bir uygulamadır.

Bölünmüş ekranın başarıyla kullanıldığı sinema filmleri arasında ise Amerikan yapımı "Yeşil Dev" (*Hulk*, 2003) öne çıkar. Ang Lee'nin yönettiđi filmde, bir deney sırasında kazayla tehlikeli ışıklara maruz kaldığı için mutasyon geçirerek yeşil bir deve dönüşen bilim adamının öyküsü işlenir. Filmin birçok sahnesinde gerilimi artırmak ve izleyicinin olayı değişik yönlerden görmesini sağlamak için bölünmüş ekran uygulanmıştır. Bu sahnelerde ya

aynı zaman diliminde meydana gelen olaylar bir arada gösterilir, ya aynı olay farklı kamera açılarından sunulur ya da aynı olayın birkaç saniye öncesi ve sonrası bir arada verilir.



Fotoğraf 4.3: “Hulk” filminden iki adet bölünmüş ekran örneği

Bölünmüş ekran uygulaması pek çok sinema filminde veya TV dizisinde kullanılmaktadır. ABD yapımı gerçek zamanlı polisiye dizi “24” bu tekniğin en sık kullanıldığı TV yapımları arasındadır.

4.3. Geriye Doğru Giden Filmler

Normalde film kurgusunda zaman çizgisi ileriye doğru ilerler. Birbirini takip eden sahneler, ardışık zaman dilimlerini anlatır. Önceki zamanlara geri dönüşler ise istisnai durumlarda yapılır. Christopher Nolan’ın yönettiği “Akıl Defteri” (*Memento*, 2000) ise sinema tarihinde kurgusu tümüyle geriye doğru “ilerleyen” tek film örneğidir.



Fotoğraf 4.4: “Akıl Defteri” filminin afişi

4.4. Geri Dönümlü Filmler

Aynı olayın birden fazla kişinin bakış açısından sunulduğu, ya da küçük bir hareketin bile insan hayatında ne kadar büyük değişimlere yol açabileceğini göstermek için aynı başlayan olayın farklı sonlara ilerlemesinin gösterildiği filmlerdir. İlk örneği, Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın yönettiği Raşomon'dur (*Rashomon*, 1950). Film, yağmurlu bir günde eski bir tapınakta başlar. Üç kişi, kapanmış bir cinayet davası üzerine konuşmaktadır. Ormanda yaşayan bir eşkıya, bir adamı öldürmüştü ve karısına tecavüz etmiştir. Mahkemede eşkıya ve tecavüze uğrayan kadın olayı kendi bakış açılarından anlatır. Bir medyum, ölen adamın ruhuyla teması geçer, adamın ağzından olayı aktarır. Filmin son bölümünde ise olayın tamamına şahit olan bir oduncu işin gerçeğini açıklar. Kurosawa aynı olayı dört farklı kişinin bakış açısından izleyiciye sunarak gerçeğin izafi (göreceli) olduğunu gösterir.



Fotoğraf 4.5: “Raşomon” filminin afişi

Filmin kahramanı olan “Leonard” karakteri, ucuz otel odalarında kalan ve bütün vücudu yazı şeklinde dövmelemlerle dolu biridir. Leonard, karısının katilini aramaktadır ancak önünde önemli bir engel vardır: başına aldığı darbe sebebiyle 15 dakika öncesinin bile hatırlayamamaktadır. Bu yüzden katil hakkında topladığı bilgileri unutmamak için vücudunun her yerine dövme şeklinde yazılar yazar ve gördüğü şeylerin fotoğraflarını çekerek üzerlerine notlar alır.

Filmin kurgusu zamanda geriye doğru ilerlediğinden, filmin başındaki cinayet sahnesi aslında zamansal sıra bakımından en son yaşanan olaydır. Seyirci, ikinci sahnede ve sonraki sahnelerde bu cinayetin neden işlendiğini ve daha önce yaşanmış olayları izleyerek olayları yavaş yavaş anlamaya başlar. Filmin düğümü, aslında zaman sırasına göre ilk yaşanan, film kurgusunda ise en sona konan sahnededir.

Hong Kong-Çin yapımı Kahraman (Hero, 2002) filminde de benzer bir anlatıma rastlanır. İmparatorluk öncesi dönemin 6 Çin kralından birinin başı, çok tehlikeli üç suikastçı ile derttedir. Yıllarca yakalanamayan bu üç suikastçıyı öldüren “isimsiz” bir savaşçı, kralın huzuruna çıkar ve bu işi nasıl başardığını anlatır. Kral isimsiz savaşçının anlattıklarına inanmamıştır. Aynı olayları bu kez kralın tahminlerinden izleriz. Ancak kral da işin aslını tam tahmin edememiştir. İsimsiz savaşçı bu kez işin gerçeğini açıklar. Bu üç uzun geriye sıçrama (*flashback*) sahnesinin ardından film dramatik bir finalle sona erer.



Fotoğraf 4.6: “Kahraman”filminden bir sahne

Tom Tykwer’in yönettiği Alman filmi “Koş Lola Koş” (*Lola Rennt*, 1998) ilginç konusu ve kurgusuyla “kader” konusuna farklı bir gözle bakar. Filmin başında “Lola” adlı bir genç kız, “Manni” adındaki erkek arkadaşı tarafından telefonla aranır. Manni, bir mafya babasına ait yüklü miktarda parayı kaybetmiştir ve bir saat içinde parayı teslim etmesi gerekmektedir. Lola sokağa çıkar, koşarak para bulabileceği yerleri dolaşır. Yarım saat kadar süren bu bölüm sonunda olay ilginç bir finale ulaşır. Ancak film bitmez ve filmin başındaki telefon sahnesiyle olayın ikinci tekrarı başlar. İkinci ve üçüncü tekrarlarında küçük tesadüfler, erken veya geç gitmeler sayesinde olayın akışı tümüyle değişir. Üç farklı finali olan bu filmin kurguya getirdiği bir başka yenilik daha vardır: Lola’nın karşılaştığı bazı kişilerin hayatlarının geri kalan kısmında yaşayacakları, birkaç saniye içinde fotoğraf kareleriyle izleyiciye gösterilir.

Kelebek Etkisi (Butterfly Effect, 2004), Rastlantının Böylesi (Sliding Doors, 1998) filmleri de benzer şekilde aynı olayın farklı devam eden tekrarları üzerine kurulmuştur.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Çekim ve kurgu tekniği bakımından yenilik ve orijinallik içeren filmleri analiz ediniz.</p>	<p>➤ Kurgu tekniği bakımından şimdiye kadar denenmemiş neler yapılabileceği konusunda fikirler üretiniz. Bunların hangilerinin gerçekleştirilebileceğini araştırınız.</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Aşağıdaki cümleleri doğru ve yanlış olarak değerlendiriniz veya boşlukları uygun kelimelerle doldurunuz.

1. Geri dönüşlü filmlerin ilk örneği Akira Kurosawa'nın yönettiği'dur.
2. Alfred Hitchcock'un kesme yerlerini gizleyerek tek seferde çekilmiş izlenimi verdiği filmi,'tir.
3. (.....)“Koş Lola Koş” filminde kurgu, zamanda geriye doğru ilerlediğinden, filmin başındaki cinayet sahnesi aslında zamansal sıra bakımından en son yaşanan olaydır.
4. (.....)Russian Ark filmi tek seferde, kamera hiç kapatılmadan çekilmiştir.
5. (.....)Bölünmüş ekran uygulaması sadece sinema filmleri için uygundur.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt yaşadığınız sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrar inceleyiniz.

Tüm sorulara doğru cevap verdiyseniz, diğer faaliyete geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere göre değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
Kurgu estetiği ilkelerini uygulamak A) Görsel etkiyi artırma yöntemlerini analiz ettiniz mi? B) İlgi merkezi oluşturma yöntemlerini analiz ettiniz mi? C) İnsan algısı ve kurgu arasındaki ilişkiyi analiz ettiniz mi?		
Film kurgusunda kullanılan bazı yöntemleri uygulamak A) Film kurgusunda kullanılan değişik yöntemleri analiz ettiniz mi? B) Bu yöntemlerin uygulanabileceği kısa senaryo örnekleri, sahne ve çekimler yazarak <i>storyboard</i> 'a dönüştürdünüz mü? C) Hazırladığınız bu senaryo parçalarının mümkün olanlarını kamera ile çektiniz ve kurguladınız mı?		
Canlandırma filmlerin yapımını analiz etmek A) Klasik çizgi filmlerin yapımını incelediniz mi? B) Üç boyutlu çizgi filmlerin yapımını incelediniz mi? C) Duraksamalı hareket filmlerinin yapımını incelediniz mi? Ç) Kısa süreli ve basit özellikte çizgi filmler ve duraksamalı filmler hazırladınız mı?		
Değişik türde film yapımlarını analiz etmek A) Çekim ve kurgu tekniği bakımından yenilik ve orijinallik içeren filmleri analiz ettiniz mi?		

DEĞERLENDİRME

Yaptığınız değerlendirme sonucunda eksikleriniz varsa ,öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Modülü tamamladınız, tebrik ederiz. Öğretmeniniz size çeşitli ölçme araçları uygulayacaktır. Öğretmeninizle iletişime geçiniz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ 1 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Dramatik
3-	Y
4-	Göz Gezdirme
5-	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Y
3-	Geriye sıçrama
4-	Eşlemeli kesme
5-	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 3 CEVAP ANAHTARI

1-	Pixilation
2-	Y
3-	Duraksamalı hareket
4-	Lotte Reiniger
5-	D

ÖĞRENME FAALİYETİ 4 CEVAP ANAHTARI

1-	Raşomon
2-	İp
3-	Y
4-	D
5-	Y

Cevaplarınızı cevap anahtarları ile karşılaştırarak kendinizi değerlendiriniz.

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- <http://en.wikipedia.org>

KAYNAKÇA

- TOPRAK, Murat, **Yayınlanmamış Ders Notları**, İstanbul2006.
- AKBULUT, Hasan, **Nuri Bilge Ceylan Sinemasını Okumak**, Bağlam Yayınları, 1. baskı, İstanbul,2005.
- YERES, Artun, **Göstermenin Sorumluluğu / 80 Dünya Yönetmeni**, Derleme, Don Kişot Yayınları, 1. baskı, İstanbul,2005.
- **Yale Üniversitesi Film Analizi Notları**: <http://classes.yale.edu/film-analysis/>
- <http://en.wikipedia.org>
- <http://filmz.dk>
- <http://my.opera.com>
- www.kameraarkasi.org
- www.eksisozluk.com
- www.beyazperde.com
- www.engr.colostate.edu
- www.sinematek.org
- www.reference.com
- www.gunesintamicinde.com
- www.cizgifilmciler.org
- www.mihrace.net/?lotte
- www.christophernolan.net
- www.geekroar.com
- www.bta.it
- www.lanl.gov