

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



MEGEP

(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ
PROJESİ)

RADYO TELEVİZYON ALANI

KURGUNUN TEMELLERİ

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

AÇIKLAMAR.....	ii
GİRİŞ	1
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	3
1. KURGU.....	3
1.1. Kurgu Nedir?	3
1.2. Kurgunun Önemi	5
1.3. Kurgunun Tarihçesi.....	6
1.4. Kurgu Yapma Amaçları	7
UYGULAMA FAALİYETİ	8
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	9
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	10
2. KURGU TÜRLERİ.....	10
2.1. Yapımın Niteliğine Göre Kurgu Türleri	10
2.1.1. Drama Kurgusu.....	10
2.1.2. Belgesel Kurgusu.....	14
2.1.3. Reklam Kurgusu	15
2.1.4. Müzik Klipleri Kurgusu	15
2.1.5. Tanıtım ve Fragman Kurgusu	16
2.1.6. Haber Kurgusu.....	16
2.1.7. Program Kurgusu.....	16
2.2. Yayın Zamanına Göre Kurgu Türleri.....	16
2.2.1. Canlı Yayınlanan Programların Kurgusu	16
2.2.2. Banttan Yayınlanan Programların Kurgusu.....	17
UYGULAMA FAALİYETİ	20
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	20
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	21
3. GÖRÜNTÜ DİLİNİN NOKTALAMA İŞARETLERİ: GÖRÜNTÜ GEÇİŞ TÜRLERİ VE ETKİLERİ.....	21
3.1. Temel Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri	23
3.1.1. Kesme (<i>cut</i>).....	23
3.1.2. Zincirleme Geçiş (<i>mix</i>).....	25
3.1.3. Kararma ve Açılma.....	26
3.1.4. Bulanıklaşma ve Netleşme	27
3.1.5. Bindirme	27
3.1.6. Donma	28
3.1.7. İris.....	29
3.2. Efektli Görüntü Geçiş Türleri vVe Etkileri.....	29
UYGULAMA FAALİYETİ	33
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	34
MODÜL DEĞERLENDİRME	35
CEVAP ANAHTARLARI	36
ÖNERİLEN KAYNAKLAR.....	37
KAYNAKÇA	38

AÇIKLAMALAR

KOD	213GIM129
ALAN	Radyo Televizyon
DAL/MESLEK	Radyo-Televizyon Programcılığı
MODÜLÜN ADI	Kurgunun Temelleri
MODÜLÜN TANIMI	Kurgunun amaçları, türleri ve önemi ile ilgili temel bilgi ve becerilerin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/32
ÖN KOŞUL	Ön koşulu yoktur.
YETERLİK	Kurgunun temellerini incelemek
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç: Kurgunun temellerini ve türlerini analiz edebilecek, görüntü geçiş yöntemlerini kullanabileceksiniz. Amaçlar: 1. Kurgunun ne olduğunu, amaçlarını, tarihçesini ve önemini analiz edebileceksiniz. 2. Değişik türde programların kurgusu arasındaki farkları kavrayacak ve yapımın niteliğine uygun kurgu türünü seçerek uygulayabileceksiniz. 3. Temel görüntü geçiş yöntemlerini ve etkili geçiş yöntemlerini tekniğine ve amacına uygun olarak uygulayabileceksiniz.
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,;

Bir filmin, programın ya da belgeselin kurgusunu yapmak, elmas işçiliğine benzetilebilir. İşlenmemiş durumdaki bir elmasın gerçekten elmas olduğuna inanmak zordur. Henüz kurgu masasında düzenlenmemiş bir filmin görüntülerini seyreden kişi de olayın birçok noktasını anlayamaz. İşlenmemiş elmasın, gerçek güzelliğinin anlaşılabilmesi için kesilmesi, parlatılması ve yerine yerleştirilmesi gereklidir; aynı şekilde bir film de kurgu masasında düzenlendikten sonra gerçek değerini bulabilir. Yani hem elmas, hem de film atılan parçalarla zenginleşir. Elmasın ya da filmin pek çok yüzü, en son kesim yapılarına kadar net değildir.

İyi bir kurgucu titiz bir işçi ve bir sanatçıdır. Görüntülerdeki fazlalıkları alır, hikâyeyi en iyi anlaşılacak ve seyirciyi etkileyebilecek şekilde sıraya koyar, kötü çekimlerin kusurlarını örter. İyi bir kurgucu olmak için yalnızca teknik bilgi de yeterli değildir. Kurgucu hem konusuna hâkim olmalı, hem de yaptığı işe bir sanatçı duyarlılığıyla yaklaşmalıdır.

Bu modül kitapçığında kurgunun ne olduğundan başlayarak tarihçesini, türlerini, amaçlarını inceleyecek ve kurgu yaparken kullanılan geçiş türlerine göz atacağız. Bu modülle öğreneceğiniz temel kurgu bilgisi, kurgu yapacak teknik personel dışındaki kişiler, özellikle çekimde çalışan personel için gereklidir. İyi bir kurgu bilgisine sahip yönetmenler, kameramanlar, ışıkçı ve sesçiler, çekim esnasında hem daha verimli ve hedefe dönük bir çalışma yürütür, hem de kurgunun işini kolaylaştırırlar.

ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Kurgunun ne olduğunu, amaçlarını, tarihçesini ve önemini analiz edebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, Bbu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlardır:

- Kurgunun önemi ve türleri konusunda bilgi edininiz.
- Sizi en çok etkileyen filmleri düşününüz ve bunların kurgusunda diğer filmlerden farklı ne tip teknikler kullanıldığını sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. KURGU

1.1. Kurgu Nedir?

Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dâhilinde belli bir amaca uygun olarak peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. Video kurgu çalışmaları televizyonculuk, sinema ve reklaâmculuk sektörleri için büyük önem taşıyan bir iştir. İyi bir senaryoya, kaliteli oyunculara sahip ve iyi çekilmiş bir sinema filmi, kötü bir kurgucunun eline düştüğü takdirde değerinden çok şey kaybedebilir, izleyici tarafından anlaşılabilir. Bu durumun tam tersi de mümkündür: iyi bir kurgucu, yapımı çok daha hareketli, canlı, anlaşılır kılabilir, belirli noktalara kadar çekim hatalarını veya oyuncuların kusurlarını giderebilir.

Görüntü kurgusu yapan kişiler TV kuruluşlarında veya yapım şirketlerinde kurgucu, montajcı gibi isimlerle veya kullandığı bilgisayar programının ismiyle (Avid’ci gibi) anılırlar. Montajcılık basit düzeyde kesme ve birleştirme işi için kullanılırken kurguculuk teknik bilgi dışında estetik ve kişisel yetenek gerektirir. İyi bir kurgucuda bulunması gereken bazı özellikler şunlardır:

- Kurgucu iyi bir gözlemci olmalı, geniş bir algılama zehnesine sahip bulunmalıdır. Bu özelliğini geliştirmek için izleyicinin özelliklerini öğrenmeye çalışmalı, insan psikolojisini tanımalıdır.
- İyi yapılmış işleri ve yeni akımları izleyerek kendini geliştirmelidir.
- Teknolojik gelişmeleri yakından takip etmelidir.
- Yapımcı ve yönetmenin dediklerini dikkatle dinleyerek uygulamalı, bir adım sonrasını düşünmeye çalışmalıdır.

- Mmnknse ekim aamasında da bulunmalı ve aynı sahnenin birkaç ekimi yapıldıysa hangisinin daha iyi olduđunu not almalıdır.
- İini yaparken kararlı ve hızlı olmalı, iverenin zamanını ve parasını boa harcamamalıdır.
- Teknik ya da kurguyla ilgili sorunlar zerine yanlış ya da eksik bilgi vermemelidir.

Kurgu đrenmek isteyen kiiler TV programlarını, sinema filmlerini, reklamları ya da klipleri seyirci gzyle izlemekten kurtulmalıdır. TV karısında oturduđu koltuktan kalkıp iin mutfađına gemeli, yapımı bir btn olarak deđil de paralarıyla ayrı ayrı algılayabilmelidir.



Fotođraf 1.1: Bir video kurgu alıması

Bir yapımın kurgusunda n planda olan kiiler ynetmen ve kurgucudur. Ynetmen, grntlerin ekimini gerekletirir ve iin nihai sonucunun ne olması gerektiđi konusundaki en yetkili kiidir. Kurgucu teknik ve estetik bilgisiyle ynetmenin kafasında oluturduđu resmi gerekletirir. Ancak tecrbeli bir kurgucu sadece yardımcı olmakla kalmaz, fikirleriyle ynetmene ilham verebilir.

Bir kurgucu iini yaparken birkaç soru srekli zihninde dner durur:

- Bir ekimden diđerine ne zaman ve nasıl gemeliyim?
- ekimlerin sırası nasıl olmalı?
- Yaptıđım kurgu, filmin kolay anlaılmasını sađlıyor mu?
- Yaptıđım kurgu, izleyicinin daha keyifle seyretmesini, daha fazla korkmasını, zl-mesini veya glmesini sađlayabiliyor mu?

Filmsel Zaman

TV stüdyo canlı yayınında gösterilen olay, gerçek yaşamda ne denli sürüyorsa, yapımda da aynı sürede oluşacaktır. Bu nedenle TV yönetmeni bu olayı gerçek yaşamdaki süre içinde çeşitli çekimlerle, olduğu gibi seyirciye göstermek zorundadır. Mesela bir oyuncu bir odayı baştan sona geçsin ve diğer odaya girsin. Bu oyuncunun hareketi TV canlı yayın çekiminde birebir süresinde izleyiciye aktarılır. Filmde ise tüm bu olayı gerçek yaşamdaki sürede göstermek zorunda değiliz. Oyuncunun yürüyüşünün bazı kısımlarını atabilir, bazı kısımları gerçek süresinden daha uzun kurgulayabiliriz. Yani filmlerde bir olayı gerçek yaşamdakinden daha kısa ya da daha uzun verebiliriz. Buna “filmsel zaman” diyoruz.

Filmsel zaman keyfidir, yönetmen ve kurgucu, bütün bir günü birkaç dakikaya sığdırabilecekleri gibi birkaç dakikalık bir olayı gerçek süresinden daha uzun bir sahne hâlinde kurgulayabilirler. Alfred Hitchcock, “*Notorious*” (1946) adlı filminde bütün bir gece süren bir partiyi filmde 8 dakikada göstermiş, buna karşın parti öncesi hazırlık sahnesinde kadın oyuncunun, kocası banyoda yıkanırken komodinin üzerinde duran anahtarlığı çalmasını gerilim arttırmak için çok fazla uzatmıştır. Zaten Hitchcock, “Film, hayatın sıkıcı anlarının kesilerek kısaltılmış hâlidir” diyerek bir filmin gerçek hayatta yaşananları birebir zamanlamasıyla vermeye mecbur olmadığına işaret eder.

1.2. Kurgunun Önemi

Rus sinema kuramcısı Lev Kuleşov, montajın amacını şöyle tarif etmiştir: “Üzerine harfler yazılmış küpleri bir araya getirerek kelime kuran çocukların yaptığı gibi, yönetmen de filmi yapmak için ayrı, birbiriyle ilgisi olmayan, farklı an ve günlerde çekilmiş parçaları bir araya getirerek dağınık pozları **en uygun, anlamlı, eksiksiz ve düzenli** bir şekilde sıralamalıdır.”

Kuleşov seyircilerin olayı anlamlandırmaları bakımından kurgunun nasıl bir önem taşıdığını görmek için 1920’lerde bir de deney yapmıştı. “Kuleşov etkisi” (*Kuleshov Effect*) adı verilen bu deneyde önce yüzünde hiçbir ifade olmayan bir adam yakın plan çekildi, ardından ise bir tas çorba, küçük bir kız çocuğu ve bir tabut görüntülendi. Bu 4 görüntüden daha sonra şu şekilde üç kısa film oluşturuldu:

- film: Adam-çorba-adam
- film: Adam-kız çocuğu-adam
- film:; Adam-tabut-adam



Fotoğraf 1.2: Lev Kuleşov

Bu üç kısa film, üç farklı denek grubuna seyrettirildi. Birinci filmi, yani yüzünde bir ifade olmayan adam, ardından çorba kâsesi ve tekrar adamın yüzünü seyreden gruba adamın yüzünde nasıl bir ifade olduğu soruldu. Grubun çoğunluğu bu soruyu “açlık” şeklinde cevaplandırdı. Aynı soruya ikinci filmi seyredenler “sevgi” üçüncü filmi seyredenler ise “üzüntü” şeklinde cevap verdi. Seyirciler, adamın çekimiyle birlikte gösterilen görüntü arasında psikolojik olarak bir bağlantı kurup farklı anlamlar çıkarmaya çalışmışlardı. Çünkü seçilen ve ardarda sıralanan görüntüler izleyicinin mesajını nasıl algılayacağını etkiler. Çekimler filmde öyle bir biçimde peş peşe getirilir ki, izleyiciler gerçekte görmedikleri bir şeyi görmüş gibi olurlar.

Kuleşov iki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam ortaya çıktığını belirterek: *“Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim.”* demiştir.

Bütün bunların ışığında bir filmin aslında üç kere çekildiğini söyleyebiliriz: 1. Proje-senaryo aşamasında, 2. Çekimler aşamasında, 3. Kurgu aşamasında. İyi bir film her üç aşamanın da başarıyla gerçekleştirilmesiyle ortaya çıkar.

1.3. Kurgunun Tarihçesi

Sinemayla televizyonun toplumsal hayata girmesi arasında yarım asırlık bir zaman farkı vardır. Dolayısıyla görüntü kurgusunun temellerinin sinema ile atıldığını, televizyonunsa sinemadan gelen bu birikimi alarak kendisine uyarladığı söylenebilir.

Sinemanın ilk yıllarında kurgu yalnızca değişik sahnelerin bir araya getirilip birleştirilmesiydi. Çekilen görüntülerdeki fazla kareler kesiliyor, filmler sahne sahne birbirine bağlanıyordu. Zamanla bir filmin kesilip birleştirilmesi için teknikler geliştirildi. Bu tekniklerle hem filmin seyirci tarafından daha kolay anlaşılması, hem de verilmek istenen etkinin güçlendirilmesi hedefleniyordu. Yirminci yüzyılın başlarında teknolojik bir buluş olarak parlayan sinemanın bir sanat dalı hâline gelmesi, kurgunun gelişmesi ile mümkün oldu.



Fotoğraf 1.3:Griffith

Sinema tarihinde kurguyu bilinçli olarak uygulayan, Amerikalı yönetmen David Wark Griffith'tir. Griffith, 1908–1912 yılları arasında çevirdiği 400 civarında kısa filmle sinemanın imkânlarını zorladı. Bu yönetmenin özellikle Charles Dickens'in romanlarındaki kurgulama tekniğini ve paralel anlatım yöntemini sinemaya uyguladığı bilinmektedir. Griffith'in en önemli filmi, sinemaya teknik olarak büyük yenilikler getiren ve iyi bir gişe başarısı sağlayan ama ırkçılık yaparak zencileri aşağıladığı için çok eleştirilen “Bir Milletın Doğuşu”dur (1915). Yakın çekim, iris, kararma ve açılma gibi pek çok çekim-kurgu tekniğini geliştiren Griffith, “Ticaretten anlasaydım bu tekniklerden

birkaçını patente bağladım ve yüzyıl film çevirsem kazanamayacağım parayı kazanırdım.” demiştir.

Kurgu estetiği konusunda Rusya’da da çalışmalar yapıldı. Sovyetler Birliği döneminin sinemacıları Eisenstein, Kuleşov ve Pudovkin, kurgunun insan algısı üzerindeki tesirlerini araştırdılar. Eisenstein, ünlü filmi Potemkin Zırhlısı’nda en çarpıcı kurgulamayı elde edebilmek için çok çaba göstermiş ve bu filmi sinema okullarında uzun yıllar boyunca örnek film olarak seyrettirilmiştir.

Günümüz sinemasında kurgunun önemi daha da artmıştır. Sinemanın ilk yıllarında çok az sayıda geçiş kullanılırken artık filmlerde çok daha fazla geçiş yapılmaktadır. Yeni teknolojilerin ve bilgisayar efektlerinin kullanılmaya başlamasıyla bazı yapımların kurgu aşaması çekim aşamasından daha uzun sürmektedir.

1.4. Kurgu Yapma Amaçları

Her video kurgu bir amaca hitab eder. Yapılmış olan çekimleri kurgulamanın dört ayrı amacı olabilir. Bunlar::

➤ **Düz birleştirme:** En basit kurgu türüdür. Bir programa ait değişik parça görüntüler senaryoda bulunan sıraya göre dizilir. Bu tip bir kurgu çok fazla vakit almaz.

Süreyi ayarlama (trim): Programı oluşturan çekimlerin gerektiğinden daha uzun veya kısa olduğu durumlarda görüntüler kurgulanır ve programın süresine sığacak şekilde ayarlanır. Görüntülerin program için ayrılan süreden daha uzun olması veya filmin izleyicileri sıkacak kadar uzun sürmesi önemli bir sorundur. Bazı yönetmenler, filmleri sinema gösteriminde yapımcı şirket tarafından kısaltıldığı için filmin şirket tarafından kesilmemiş hâlini film DVD’lerine eklerler (*Director’s Cut*).

Görüntülerin önceden belirlenmiş süreyi aşması kadar, belirlenmiş sürenin altında kalması da önemli bir sorundur. Çekilen görüntüler yetersiz ve kısa kaldıysa ya kurgu çalışması sırasında aynı görüntüler birkaç kez tekrarlanır ya da yeni görüntüler çekilerek yapıma eklenir.

Hatayı giderme: Stüdyo kayıtlarında oluşan hata ya da hatalar zincirini gidermek için görüntülerde düzenleme yapılır. Bu hatalar teknik veya içerik yönünden oluşmuş olabilir. Görüntünün veya sesin kalitesiz olması, görüntü-ses arasında senkron olmaması, aks çizgisi vb. kurallara kurgu sırasında uyulmaması gibi teknik hatalar, kurguyu yeniden yapmayı veya kurgu üzerinde düzeltmelere gitmeyi gerektirir.

Aynı şekilde yapımın içeriği de belli yönlerden kusurlu veya eksik bulunarak kurgu çalışması tekrarlanabilir. Yanlış yapılmış bir kurgunun filmin anlaşılmasını zorlaştırması, hukuk kurallarının ihlal edilmiş olması, bölümlerin birbiriyle çelişmesi veya mantık hatalarının bulunması bu sebepler arasındadır.

➤ **Etkiyi arttırmak:** Programın içindeki olayları yönetmenin olaya bakış biçimini de dikkate alarak belirginleştirmek, programın görsel ve fikri çekiciliğini arttırmak için kurgu yapılabilir. Böyle bir kurgu yoğun bir emek ve işçiliğin yanı sıra tecrübe ve estetik bilgisi de gerektirir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Kurgunun ne olduğunu ve amacını sınıf ortamında tartışınız.➤ Daha önce izlediğiniz filmlerdeki değişik filmsel zaman örneklerini sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.➤ Kurgunun tarihçesini analiz ediniz.➤ Kurgu yapma amaçlarını analiz ediniz.➤ Sinemanın ilk yıllarından bir kısa film örneği seyrederek bu filmin kurgusunu günümüzdeki filmlerin kurgusuyla karşılaştırınız.➤ Eisenstein'in Potemkin Zırhlısı filminin Odessa merdivenleri sahnesini seyrederek bu sahnenin kurgu gücünü tartışınız.➤ Sınıfta gruplar oluşturarak “Kuleşov etkisi” benzeri, iki görüntünün bir araya gelerek yeni bir anlam kazandığı kurgular tasarlayınız. Bunları kameraya çekerek bağımsız gruplara izlettiriniz ve sonuçlarını inceleyiniz.	<ul style="list-style-type: none">➤ Video kurguculuk estetik ve teknik bilginin kaynaştığı bir iştir. Sadece teknik bilgiye veya sadece estetik bilgiye sahip olarak kurguculuk yapmak, tek kanatla uçmaya çalışmak gibidir. Teknik bilgi edinmeye önem verin; ama estetik bir bakış açısı kazanmayı da ihmal etmeyin.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI)

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

1. Kurgucunun insan psikolojisini iyi tanması gereklidir.
D (.....) Y (.....)
2. “Kuleşov etkisi” iki görüntünün bir araya geldiğinde yeni ve bağımsız bir anlam kazandığını anlatmak için kullanılır.
D (.....) Y (.....)
3. Düz birleştirme en fazla vakit alan kurgu türüdür.
D (.....) Y (.....)
4. Kurguyu bilinçli olarak uygulayan ve pek çok çekim-kurgu tekniğini sinemaya kazandıran ilk yönetmen ABD’li ’tir.
5. Kurgusuyla öne çıkan “Potemkin Zırhlısı” filmi Rus yönetmen tarafından çekilmiş ve kurgulanmıştır.

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız.

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

Değişik türde programların kurgusu arasındaki farkları kavrayacak ve yapımın niteliğine uygun kurgu türünü seçerek uygulayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, Bbu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır:

- Haber, belgesel, müzik klipi ve stüdyo programı gibi değişik türde yapımların kurgu bakımından ne tip farklılıklar içerdiğini TV’de izleyerek kavramaya çalışınız.
- TV kuruluşları, reklâm ajansları ve TV programı yapım şirketlerini ziyaret ederek kurgu çalışmalarını yerinde takip ediniz.

Kazanmış olduğunuz bilgi ve deneyimleri sınıfta arkadaşlarınız ile paylaşınız.

2. KURGU TÜRLERİ

Yayıncılık sektöründe her tip programın hem türüne, hem de yayın zamanına (canlı veya banttan) göre farklı bir kurgulama şekli vardır. Üzerinde çalışılan programın türüne uygun bir hazırlık çalışması yapılması ve doğru kurgu yönteminin seçilmesi hem daha hızlı ve kolay kurgu yapmamızı hem de ortaya çıkardığımız ürünün yayıncılık ölçütlerine uygun olmasını sağlar. Şimdi yapımın niteliğine, yani programın türüne göre kurgunun türlerine göz atalım.

2.1. Yapımın Niteliğine Göre Kurgu Türleri

2.1.1. Drama Kurgusu

Sinema televizyondan yaklaşık yarım asır önce icat edildiği için görüntü kurgusunun sinema ile başladığı söylenebilir. Sinemanın ilk yıllarında yani sessiz filmler döneminde oyuncular olayın tüm akışı mimikler ve vücut hareketleriyle seyirciye aktarıyorlardı. Bu da oyunculuk kabiliyetinin önem kazanmasına sebep oldu. Zaten bu dönemde kameraların hareketleri ve kurgu imkânları çok sınırlıydı.

Sinema filmi kurgusu genellikle Moviola, KEM veya daha gelişkin kurgu üniteleriyle yapılır. Bu cihazlarda film kareleri tek tek seyredilir ve çekim sayılarına göre yan yana eklenir. Kaba kurgu (*rough editing*) adı verilen bu ilk aşamadan sonra ince kurguya (*final editing’e*) geçilir. Kaba kurgusu yapılan film, kurgucu ve yönetmen tarafından tekrar seyredilir, her sahnenin uygun kesim noktası mumlu kalemle işaret edilir ya da makasla kesilir. Kesilen ya da işaret edilen yerler daha sonra bir yapıstırıcı üzerinde birbirine eklenir.

Film parçalarını birbirine yapıştırmak için özel bir zımk kullanılır. Kurgucu silme, kararma, açılma, zincirleme gibi optik efektleri, ince kurgusu yapılan çalışma kopyası üzerinde kırmızı renkli mumlu kalemle işaret eder ve laboratuara gönderir. Daha sonra tamamlanmış olan çalışma kopyası ses ve müziklerin eşleşmesi için seslendirme stüdyosuna gönderilir.



Fotoğraf 2.1: KEM analog kurgu seti



Fotoğraf 2.2: Moviola analog kurgu seti



Klaket ne işe yarar? Sinema filmlerinin çekiminde “klaket” (*clapboard*) adı verilen 2 parçalı bir ahşap malzeme kullanılır. Her çekimin başında klaketin kapanma görüntüsüyle sesi kameraya ve ses kayıt cihazına kaydedilir.

Klaket kullanmanın iki amacı vardır:

Birincisi, klaket üzerine her çekimden önce tebeşirle filmin adı, çekim tarihi, çekilen sahne ve çekim numarası ile çekim tekrarının sayısı yazılır. Yönetmen ve kurgucu kurguya başlarken görüntüleri senaryo sayfalarındaki sahne ve çekim numaralarına göre aramak için her film bandının başındaki klaket görüntüsüne bakarlar.

Klaketler ayrıca filmin ses ve görüntülerinin eşleştirilmesinde (senkronizasyon) kullanılır. Sinema filmlerinde sesler ve görüntüler farklı bantlara kaydedilir.. Kurgu sırasında filmde klaketin kapandığı anın görüntüsüyle ses bandında klaketin kapanma (tak) sesinin duyulduğu nokta alt alta getirildiğinde ses ve görüntü bantları eşleştirilmiş olur. Bu yapılmadığı takdirde ses görüntüye göre geriden veya ileriden gidebilecek, örneğin, izleyici bardağın düşmesini gördükten birkaç saniye sonra kırılma sesini duyacaktır.

Sinema filmlerinin çekimi, fotoğraf filmine benzer film yüzeyi üzerine kaydedildiği için kurgusu da oldukça zahmetlidir. Öncelikle, ses ve görüntü farklı bantlara kaydedildiğinden bunların eşgüdümlü (senkronize) hâale getirilmesi gereklidir. Ayrıca sinema filmleri fiziki olarak da çok yer kaplarlar. 30 metre uzunluğundaki bir film bandı, sadece 1 dakikalık görüntü içerir. “Kıyamet” (*Apocalypse Now*) filminin 230 saatlik yani 370 bin metrelik ham film çekiminden kurgulanarak kısaltılmış olması, bu işin zorluğu hakkında bir fikir verebilir. Bu film uç bir örnek olsa da, çoğu sinema filminde çekildiği hâalde kullanılmayan görüntülerin (tekrar çekimleri, farklı açılardan çekimler veya çıkartılan sahneler) miktarı, kullanılan kat kat fazladır. Kurguda elimizdeki malzeme ne kadar fazlaysa o kadar fazla bakılması, denenmesi gereken yol vardır ve bu, işi oldukça uzatır.

Günümüzde filmli sinema kameraları terk edilip HD ve benzeri türde dijital kameralarla çekime başlandığı gibi, analog kurgu sistemleri de yerlerini hızla dijital, bilgisayarla kurgu sistemlerine bırakmaktadır. Dijital kurgu sistemlerinde hem dijital kameralarla çekilenn, hem de filmli kameralarla çekilen görüntüler kurgulanabilir. Eğer filmli kamerayla yapılan çekimler dijital sistemde kurgulanacaksa film, “telesine” adı verilen bir işlemde geçirilir ve dijital ortama aktarılır.



Fotoğraf 2.3: Telesine cihazı kullanılarak yapılan bir aktarma

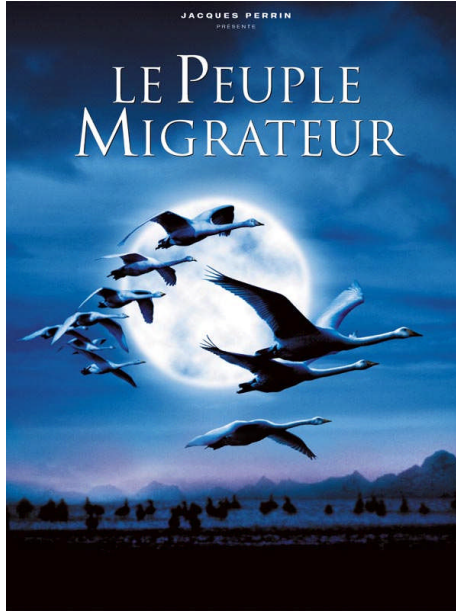
Dijital film kurgu sistemleri yönetmene ve kurgucuya birçok avantaj sağlar. Bunlardan bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

- Daha uygar bir çalışma ortamı
- Daha düşük maliyet
- Daha fazla hız
- Daha küçük ekip
- Malzemeye kolay erişim
- Değişik kurgu seçeneklerinin korunması
- Sesin gelişkin kullanımı
- Daha fazla efekt kullanma şansı

Ancak bir analog filmin hızlandırılmış gösterimiyle dijital (sayısal) görüntünün hızlandırılmış gösterimi konusunda analog film kullananlar daha avantajlıdır. Örneğin, her iki sistemde film parçamızı 10 kat hızlandırdığımızı düşünelim. Analog sistemler bu hızlandırmayı hiç kayıpsız yapabilirler. Bir saniyede 25 kare yerine 250 kareyi, hızlandırarak, ama hiçbirini atlamadan oynatabilirler. Oysa aynı hızlandırmayı bir dijital kurgu sisteminde yaptığımızda sistem on kat hızlı gösterim yapabilmek için malzemenin yüzde 90'ını atar, yani bize her on kareden sadece birini gösterir. Dolayısıyla hızlandırılmış görüntüler konusunda analog kurgu sistemleri bize daha zengin detaylar sunar, ayrıntıları kaybetmez.

2.1.2. Belgesel Kurgusu

Televizyon ve sinema belgesellerinin doğa, tarih, bilim, gezi, araştırma gibi birçok alt türü vardır. Belgesellerde önce belirlenen konuya ve senaryoya göre görüntü çekimi yapılır veya arşivlerden görüntülü-sesli malzeme toplanır. Belgesel kurgusunun en zor taraflarından biri, izlenmesi ve seçilmesi gereken ham görüntünün çokluğudur. Mesela, Fransız yapımı “Kuşlar Kanatlı Uygarlık” belgeseli için 3 yılda 300 saatlik çekim yapılmış, ancak bunların sadece 1,5 saati filmde kullanılabilmiştir. Ancak özellikle tarih konulu belgesellerde tam tersi durum da söz konusu olabilmekte, özel çekilen veya arşivlerden toplanan görüntüler belgeselin süresine göre yetersiz kalabilmektedir.



Fotoğraf 2.4: “Kuşlar Kanatlı Uygarlık” belgeseli

Belgeselde görüntülerin kurgulanma sırası genellikle çekim sırasıyla paralel gider. Örneğinn,; göçmen kuşların bir yılını anlatan belgeselin kurgusunda görüntülerin, çekilme sırasına göre sıralanması uygun olacaktır.

Video görüntülerin yanı sıra yapımı renklendirmek, anlaşılmasını kolaylaştırmak amacıyla fotoğraflar, resimler, grafikler ve animasyonlar da belgesellerde kullanılır. Fotoğraflar, sabit görüntüler olduğu için kurgu sırasında fotoğraf üzerinde yakınlaşıp uzaklaşma (zoom) netleme-bulanıklaştırma (fokus-defokus) ile yukarı-aşağı hareketler (pan-tilt) uygulanması yapımın canlılığını artırarak izleyicinin dikkatini odaklandırır. Ayrıca fotoğraflar arası geçişlerde değişik video efektler de uygulanabilir.

Belgesel filmlerin önemli bir ögesi de müzik ve efektlerdir. Yapımcının bütçesine göre belgesel için özel müzikler yaptırılabilir veya konuya uygun düşen sanatçı albümleri telif ücretleri ödenerek kullanılabilir. Müziğin görüntünün ruhunu yansıtması ve verilen mesajı güçlendirmesi önemlidir. Ayrıca, kurgunun hızıyla müziğin ritmi de eşleşmelidir.

Belgesel görüntülerindeki doğal sesler ve konuşmalar, çoğu zaman konunun anlaşılması için yeterli olmaz ve görüntünün üzerine okunmak üzere belgesel metinleri yazılır ve bir spikere okutulur. Belgesel metni, görüntü çekimlerinden önce yazıldıysa sözün görüntüyü desteklemesi için metinde değişiklikler yapılabilir.

Kurgu çalışması tamamlandıktan sonra yapım sinema için hazırlandıysa film fragmanı, televizyon içinse tanıtım VTR'si hazırlanır.

2.1.3. Reklaâm Kurgusu

Televizyon reklaâmcılığı, sınırlı zamandan dolayı mesajın hızlı ve anlaşılır bir biçimde iletilmesi gereken bir görsel türdür. Bundan dolayı reklaâm filmleri daha fazla yazı ve görüntü efekti, daha yoğun ve etkili müzikler içerir; görüntüler genellikle diğer TV yapımlarına göre daha hızlı akar. Reklaâmların kurguları da yayın süresiyle kıyaslanmayacak kadar uzun sürebilir.

Bir reklâm filminin hazırlanmasında senaryo belirlendikten sonra, “storyboard” adı verilen ve çizgi romana benzeyen karakalem çizimleri yapılır. Reklaâm filminin çekiminde ve kurguda sıraya konmasında, bu çizimlerdeki kamera çekim açıları ve çekim ölçekleri dikkate alınır. Reklaâmın kurgusu yapılırken de eldeki görüntüler storyboard'daki sıraya göre kurgulanır. Görüntünün üzerine gerekli müzik, efekt, yazılar ve animasyonlar eklendikten sonra reklam yayına hazır hâale gelir.

2.1.4. Müzik Klibi Kurgusu

Müzik klipleri (veya diğer adıyla video klipler), tıpkı reklaâmlar gibi görselliğin ve estetiğin ön planda olduğu çalışmalardır. Müzik klipleri diğer tüm video kurgu çalışmalarından çok temel bir farkla ayrılır. Bu da kurgunun görüntü değil, ses öncelikli yapıyor olmasıdır.

Müzik kliplerinde konsept ve senaryo belirlendikten sonra tesbit edilen mekânlarda sanatçı ve gerekliyse klip oyuncularını çekimlenir. Sanatçı, klibi yapılan parçayı farklı mekânlarda ve farklı çekim ölçekleriyle çekimlenirken birkaç kez baştan sona seslendirir. (Bu çekimler sırasında kaydedilen sanatçının sesinin kurgu açısından bir değeri yoktur. Çünkü kurguda şarkının orijinal stüdyo kaydı kullanılacaktır.)

Çalışmanın kurgusuna geçildiğinde ilk olarak klibi yapılan müzik parçasının tamamı çalışma alanına baştan sona döşenir. Müzik kliplerinde başka bir ses ögesinin kullanımı çok nadir olarak yapılır, bunlar da genellikle kapı veya dalga sesi gibi ortamı anlatan küçük ses parçalarıdır. Klibe görüntülerin döşenmesinde ise varsa konunun akışı takip edilir, eğer konulu bir klip değilse, görüntüler müziğin ritmine uygun aralıklarla peşpeşe eklenir. Görüntülerin sıralanmasında, sanatçının ağız hareketlerinin ve varsa dansçıların figürlerinin müzikle ters düşmemesi, geriden veya ileriden gitmemesi önemlidir. Hareketli parçaların kliplerinde daha hızlı geçişler vardır ve klip, daha fazla görüntü parçası içerir.

Müzik kliplerinde en çok tercih edilen yöntem budur. Ancak başka şekillerde de müzik klipleri hazırlanabilir; örneğin, albümün sahibi olan sanatçının hiç görünmediği ve tamamen dansçı/oyuncuların yer aldığı klipler, ya da video çekim yapılmadan, sadece animasyonların oynatıldığı klipler de yapılmaktadır.

2.1.5. Tanıtım ve Fragman Kurgusu

Film fragmanları, sinema salonlarında ileri bir tarihte oynatılacak veya yeni gösterime girmiş sinema eserlerini tanıtmak için kurgulanmış birkaç dakikalık video görüntülerdir. Filmin konusunu, görüntü kalitesini ve oyuncularını en iyi anlatacak görüntüler peşpeşe eklenir. Fragmanda filmin orijinal sesleri kullanılabileceği gibi filmi daha iyi özetlemek ve izleyicileri özendirmek için bir üst ses (voice over) da de kullanılabilir.

Televizyon filmleri, dizileri ve programları için yapılan tanıtım videoları da sinema fragmanları ile benzer yapıdadır. Aslında bütün tanıtım videolarında temel amaç, yapımın görüntü-ses kalitesi, kurgusu, konusu veya kadrosu hakkında özendirerek o türün meraklılarının yapımı izlemesini sağlamaktır.

2.1.6. Haber Kurgusu

TV haberleri günlük olarak üretilen ve yayınlanan yapımlar olduğundan kurguları da son derece hızlı yapılır. Ancak bu durum haber kurgusunun basit veya kolay olduğu anlamına gelmez. Bazen haber bülteni içinde 3 dakika yer tutacak bir haberin kurgusu için saatlerce uğraşıldığı da olmaktadır.

Haber kurgusu, “Kurgu Teknikleri ve Estetiği” dersinin içerisinde müstakil bir modül olarak yer aldığından burada detaylarına girilmeyecektir.

2.1.7. Program Kurgusu

Televizyon programları bir yayıncı kuruluşun kurgu işleri içinde en çok yer tutan yapımlardır. Filmler, diziler ve müzik klipleri genelde yayıncı kuruluşların haricinde kurgulanır. Televizyon kuruluşları içinde ise haber, program jenerik ve tanıtım kurguları yapılır.

Bir TV kanalının günlük akışının büyük çoğunluğunu canlı veya banttan, değişik türde programlar oluşturur. Canlı veya banttan programların kurgusunun nasıl yapıldığını şimdi “Yayın Zamanına Göre Kurgu Türleri” başlığı altında inceleyeceğiz.

2.2. Yayın Zamanına Göre Kurgu Türleri

2.2.1. Canlı Yayınlanan Programların Kurgusu

Canlı yayınlanan programların kurgusu çekimin yapıldığı anda, yapım kontrol odasında, yani ana rejî’de yapılır. (TV kuruluşundaki kontrol odalarını 10. sınıf Radyo-TV Yapımcılığı dersinin modüllerinden olan “Televizyon Yapım Mekânları”nda öğrenmiştik.) Stüdyolarda bulunan kameralardan gelen görüntüler, yapım kontrol odasındaki yönetmen ve resim seçici tarafından seçilir, programa ait sesler sesçi tarafından, yazı ve grafikler ise KJ operatörü tarafından eklenir ve tümünün birleşimi yayına gönderilir. Yani canlı yayın programların kurgusunda geriye dönerek hatayı düzeltme veya herhangi bir bölümü değiştirme şansımız yoktur. Bu yüzden çok fazla dikkat, özen ve hız gerektirirler.

Canlı yayın programlarda araya banttan görüntüler de eklenebilir. “VTR görüntüsü adı verilen bu görüntüler önceden hazırlanmış ve kurgulanmıştır. Stüdyo programının içinde yayın sırası geldiğinde yayın mikserine bağlı bir VTR cihazından oynatılarak yayına gönderilir. Bu VTR görüntüleri; programın eski bölümlerinden seçmeler, başka TV programları, film fragmanları, sokak röportajları, program konusunun hayatı vs. gibi içeriklere sahip olabilir.

Naklen yayın programlar ile canlı kayıt programlar da yayın zamanına göre bu kategori içine girer. Naklen yayınların canlı yayınlardan en temel farkı, yapımın stüdyo dışından gerçekleştiriliyor olmasıdır. Canlı kayıt programlar da program süresi kadar bir süre içinde çekimlenirler ve kurguları kurgu odalarında değil, yapımın çekildiği anda yapım kontrol odasında yapılır ve bir banda kaydedilir. Yani canlı yayın, naklen yayın ve canlı kayıt programların kurguları birbirleriyle temelde özdeşdir.

2.2.2. Banttan Yayınlanan Programların Kurgusu

Çekim aşamasının gerçekleşmesiyle yayına hazır hâale gelmeyen programlar, “bant’tan yayınlanan programlar” sınıfına girer. Dramalar, belgeseller, reklâmlar, müzik klipleri ve haberler bu türdendir. Bu tip yapımlarda çekim aşaması, programın yayını için geçilmesi gereken merhalelerden sadece birisidir. Çekim sonrası, bazen çekim öncesi ve çekim aşamasının toplamından bile daha uzun sürebilir. Yani bu tip programların canlı yayınlanmama sebebi bir tercih değil, çoğu zaman zorunluluktur.

Televizyonculuğun ilk yıllarında tıpkı bir tiyatro eseri sergiler gibi televizyonda filmler ve diziler canlı yayınlanmıştır. Ancak günümüzde böyle bir yapım, televizyonculuğun geldiği nokta için çok kuru ve basit kalacaktır. Günümüzde bir dizi birçok mekânda çekilmekte, kurgusunda görüntü ve sesi birçok işlemden geçirilmektedir.



Fotoğraf 2.5: Bir kurgu çalışması

Yakın yıllara kadar gerek TV programı, gerekse de dizi film kurguları analog kurgu setlerinde yapılmaktaydı. Son yıllarda ise her türden yapımın kurgusu bilgisayar ortamına taşınmıştır. Dijital kurgu kendi içinde bazı zaafı barındırsa da hem esnekliği hem de sunduğu sınırsız seçenekler sayesinde, analog kurgu setlerini yayıncılık piyasasından silmektedir.

Banttann yayınlanan progamların kurgusuna başlamadan, programda kullanılacak tüm video görüntü, ses, efekt, müzik, grafik veya animasyonlar bir araya toplanır. Bu kaynaklar programın formatına uygun bir şekilde peşpeşe eklenerek kurgu yapılır. Çalışma tamamlanırken, program için ayrılan sürenin altında kalınmamaya veya bu süreyi aşmamaya dikkat edilir. Tüm işlemler bitip kurgu tamamlandıktan sonra hazırlanan yayın kasedini baştan sona kadar dikkatle seyrederek ses ve görüntüde hata olup olmadığı kontrol edilmelidir.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Değişik türde yapımların kurgu aşamalarını inceleyiniz.➤ Mevcut çekimleri kullanarak veya yeni kamera çekimleri yaparak reklam, fragman, kısa film-belgesel, müzik klibi vs. kurgulayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ TV kuruluşlarına giderek canlı yayın programların rejisinde programın kurgulanarak yayına gönderilmesinin izleyiniz.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

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

1. sinema filmlerinde ses ve görüntünün senkronizasyonunda kullanılır.
2. Telesine cihazı sinema filmlerinin dijital ortama aktarır.
D (.....) Y (.....)
3. Storyboard'lar çekim bittikten sonra hazırlanır ve arşivleme amaçlı kullanılır.
D (.....) Y (.....)
4. Müzik kliplerinde ses görüntüye göre daha ön plandadır.
D (.....) Y (.....)
5. Film fragmanlarında da sadece filmin orijinal sesleri kullanılır.
D (.....) Y (.....)

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız

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

Kurgu çalışması sırasında amaca uygun görüntü geçiş yöntemini seçerek kullanabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

Sevgili öğrenci, Bbu faaliyet öncesinde yapmanız gereken öncelikli araştırmalar şunlar olmalıdır.:

- Değişik türde yapımları izleyerek görüntüler arasında hangi geçiş yöntemlerinin kullanıldığına dikkat ediniz.
- Hangi geçiş yönteminin, hangi durumu anlatmak için daha çok kullanıldığını sinema ve TV yapımlarından örneklerle sınıfta tartışınız.

3. GÖRÜNTÜ DİLİNİN NOKTALAMA İŞARETLERİ: GÖRÜNTÜ GEÇİŞ TÜRLERİ VE ETKİLERİ

Hem televizyon, hem de sinema yapımları çekim, sahne, ayırım ve bölümlerden oluşur. (Yapımın bölümlerini oluşturan bu kavramlar, Senaryo dersinin ilk modülü olan “Senaryonun Temel Öğeleri” modülünde ayrıntılarıyla işlenmiştir.) TV ve sinema yapımları, genellikle birden fazla kamerayla, farklı mekânlarda ve farklı zamanlarda çekilen görüntüler içerir. Aynı ortamda çekim yapan farklı kameraların görüntülerini peşpeşe eklerken veya farklı zamanda/mekânda çekilmiş görüntüleri bir kurgu cihazında sıralarken kullandığımız yöntemlere, “görüntü geçiş türleri” denir.

Görüntü geçiş türleri, “görüntü dilinin noktalama işaretleri” olarak adlandırılır. Çünkü dilbilgisinde noktalama işaretlerinin önemi neyse, görüntü dilinde de geçiş türlerinin önemi odur. İçinde hiçbir noktalama işaretinin olmadığı veya noktalama işaretlerinin tümüyle yanlış kullanıldığı bir yazı okuduğumuzu düşünelim. Bu yazıyı büyük ihtimalle yanlış anlayacak ya da okuduğumuzu tam anlayabilmekte zorlanacağız. İşte görüntü geçiş türlerinin önemi de bu kadar büyüktür. Her tür yapımın kendine has bir dili vardır. Görüntüler arasında geçiş yaparken uygun olmayan geçiş türlerinin kullanılması hem konunun anlaşılmasını zorlaştırır, hem de seyircinin izlediği programdan aldığı zevki azaltır.

Görüntü geçişleri, gereksiz görüntü parçalarının kullanımının da önüne geçer. Filmin bir sahnesi kesintisiz olarak çekildiğinde ve kurguya bu şekilde eklendiğinde, hem filmin temposu ağırlaşacak, hem de seyirci gereksiz bazı ayrıntıları da izlemiş olacaktır. İşte geçişler, gereksiz görüntü parçalarının atılması ve peşpeşe eklenen görüntülerin uygun bir yöntemle

birbirine bağlanmasıdır. Örneğin,; iki kişinin karşılıklı konuşmasını düşünelim. Kamera iki oyuncu arasında sağa sola dönüşler yaparak çekimi gerçekleştirsin. Kameranın birinci kişiden ikinciye dönüş anlarını ve gereksiz cümleleri kurguda çıkardığımızda doğal bir kesme yapmış oluruz.

Kullanacağımız görüntü geçiş türünü seçerken dikkat etmemiz gerekenler,; bu geçiş türünün **konunun anlaşılmasını kolaylaştırması** ve **mesajı güçlendirmesidir**. Hangi geçiş türünün o an için doğru olduğu, deneme-yanılma yöntemiyle de bulunabilir.

Görüntü geçişleri, ancak doğru yerde kullanıldığında bir anlam taşırlar. Gereksiz sayıda ve çok sık geçiş kullanmanın zararlarına sinema kurgucusu Walter Murch şu cümlelerle işaret eder:

“Gereğinden fazla aktif ve devamlı plan değiştiren bir kurgucu aslında sürekli bir şeyler göstermekten kendini alıkoyamayan bir tur rehberine benzer: “Ve orada Sistine Tavanı varr, ve şurada Mona Lisaa, ve bu arada şuradaki yer karolarına bakın...” Bir turdaysanız rehberin size bir şeyler göstermesini elbette istersiniz. Eğer rehberin (veya kurgucunun diyelim) insanları ara sıra kendi seçimlerini yapmak veya hayal güçlerini takip etmekte serbest bırakacak güveni yoksa “tam kontrol” gibi kendi kendini başarısız kılmaya mahkûm bir amacı var demektir. Bir noktada insanlar kendilerini kısıtlanmış hissederler sonra da enselerindeki sürekli baskı sebebiyle rahatsız olurlar.”

Görüntü geçişi yapmanın birçok şekli ve yöntemi vardır. Bilgisayarlı kurgunun TV

Sinema filmleri ve belgeseller, genellikle tek bir seferde çekilmez.. Bunun başlıca sebepleri, mekânı yeniden düzenlemek veya farklı bir mekâna geçmek, oyuncuların rollerini çalışmasını sağlamak, teknik ekibi ve cihazları yeniden konumlandırma. Bu yapımların bu şekilde kesintili çekilmeleri, bize her duygu ve öykü noktası için en uygun kamera açısını seçme şansını verir. Böylece farklı açılardan, farklı yüksekliklerden yapılmış çekimleri iç içe kurgulayarak toplamda daha büyük bir etki elde edebiliriz. Örneğin, bir odada iki kişinin karşılıklı konuşmasını tek bir kameradan ve kesintisiz çekmek yerine birden fazla kamera kullanır ve konuşmanın akışına, oyuncuların hareketlerine en uygun görüş açılarını bularak çekimlerimizi buralardan yaparsak, sahne, istediğimiz duyguyu daha iyi verir ve daha etkili olur. Eğer filmleri tek bir kameranın açısından ve kesintisiz çekseydik, bir insan gözünün sıradan bakışını andıracak bu çekim izleyicileri sıkabilecekti.

yayıncılığı ve sinema sektörüne girişinden sonra bu yöntemler olağanüstü derecede çoğalmış ve zenginleşmiştir. Görüntü geçiş türlerini kendi içinde temel görüntü geçiş yöntemleri ve etkili geçiş yöntemleri olmak üzere iki ana grupta inceleyebiliriz. Şimdi önce temel görüntü geçiş yöntemlerine ve bunların oluşturduğu etkilere göz atalım.

3.1. Temel Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri

Temel geçiş yöntemleri kesme, zincirleme, bindirme, kararma ve açılma ile bulanıklaşma ve netleşmedir. TV yapımlarında ve sinema filmlerinde en çok bu beş geçiş türü kullanılır. Farklı amaçlarla kullanılırlar ve her birinin verdiği etki ayrıdır.

3.1.1. Kesme (*cut*)

Bir kameradaki görüntüden diğer kameradaki görüntüye doğrudan geçmektir. Kurgumuzu analog kurgu setinde yapıyorsak iki farklı video görüntüyü kasetimize peşpeşe eklediğimizde iki görüntünün arasında yaptığımız geçiş, kesmedir. Veya bir dijital kurgu yazılımıyla kurgu yaparken görüntüleri aralarına herhangi bir geçiş efekti koymadan çalışma alanında (*timeline*) sıralıyorsak, yine kesme ile geçişler yapmış oluruz.

Kesme, herhangi bir efekt kullanmadan geçiş yapma anlamına geldiğinden dolayı, uygulanması son derece kolaydır. Teknik olarak türü veya ince ayarları yoktur, geçiş hızı sabittir. Hem sinema, hem de TV yapımlarında en çok kullanılan geçiş türü budur. Kesme, doğru olarak yapıldığında en az belli olan geçiştir çünkü insan gözünün bakış yön ve açı değişimlerdeki doğal etkiyi verir.

Odada oturan bir oyuncuyu bel plan çektiğimizi düşünelim. Odanın kapısı çalıp oyuncumuz başını kapı tarafına çevirdiğinde ve kapı açıldığında, ikinci kameradan açılan kapıyı çeker ve bu iki görüntüyü peşpeşe eklersek, ideal bir kesme geçişi yapmış oluruz. Çünkü odada biz de oturuyor olsaydık kapı çaldığı anda büyük ihtimalle başımızı kapı tarafına çevirecektik ve görüş alanımız da kapı olacaktı (Tek kamerayla çekim yaparken kamerayı oyuncudan kapıya doğru döndürmemiz bir kesme değil çevrinmedir. Kesme için birbirinden bağımsız iki çekim gereklidir).

Kesme ile geçişin **zamanlaması**, seyirciye bazı mesajların aktarımını kolaylaştırabilir. Bir karakter konuşmasını tam bitirmeden kesme yapıyorsak seyirciye o karakterin söylediklerinin değersiz ve yüzeysel olduğunu hissettirmek istiyor olabiliriz. Tam tersi olarak, eğer karakter sözünü bitirdikten sonra kesme yapmadıysak ve hâlâ onu göstermeye devam ediyorsak, seyirciye onun yüzündeki ifadeyi görme ve doğruyu söylemediğini fark etme fırsatı veriyor olabiliriz. Bu tip “**geciken kesme**”ler, izleyiciyi meraklandırmak için de kullanılabilir. Kapı çalınıp odaya biri girdiğinde giren kişiyi göstermemek, seyirci üzerinde kuşku, merak ve kaygı uyandırır.

Kesme normal olarak, ya yeni bir şey gösterilmek istendiğinde veya aynı kişi, cisim, ya da görüntüyü değişik ölçeklerde gösteren kameralar arasında ve daha yakın/daha uzak bir çekime geçmek istendiğinde veya bir sahneden diğerine geçiş yapmak için kullanılır.

İdeal bir kesme geçişi, şu amaçlara hizmet eder:

- O andaki duyguya uygundur.
- Öyküyü ilerletir.
- Ritmik açıdan doğru zamanda gerçekleşir.
- İlgi odağını hep görüntüde tutar ve gözle takibi kolaylaştırır.

- Aks çizgisi vs. ekran kurallarına uygundur.
- Devamlılık kurallarına uygundur. (kişilerin ve eşyaların nerede olduğu konusunda kafa karıştırmaz)

Eğer kesme, sıralanan bu maddelere uygun bir geçiş sağladıysa, başarılı olmuştur. Bu 6 madde içerisinde kuşkusuz en önemli olanı kesmenin o andaki duyguya uygun olmasıdır.

Kesme ile geçiş yapılırken aşağıda sıralanan hususlara dikkat edilmelidir:

- Kesme yapmak için bir “**sebep**” bulunması gerekir. Sebepsiz yere bir kesme yapıldığında görüntü akışı bozulabilir.
- Kesme yapıldığı belli olmamalıdır. Unutmayalım ki **çoğu zaman en iyi geçiş, izleyicinin fark etmediği geçiştir.**
- Bir çekimin ne kadar uzun süreceğini, yani ne zaman sonraki görüntüye geçileceğini belirlemede müzik yol gösterici olabilir.
- Çok yakın bir çekimden çok uzak bir çekime kesme yapılmamalıdır (baş plandan, genel plana gibi). Böyle bir durum izleyicinin gözünü rahatsız eder ve şaşırtır.
- Farklı çevrinme hızlarındaki çekimler birbiri ardına eklenmemelidir.
- Kamera açıları aynı olan iki görüntü peş peşe kullanılmamalıdır. (Görüntüdeki nesnede sıçrama meydana gelir.)
- Kesmeler aks çizgisi kuralına (180 derece kuralı) aykırı olmamalı, seyircinin yön duygusunu bozmamalıdır.

Kesme geçişinin uygulanma şekilleri şunlardır:

Harekete göre kesme: Eğer oyuncuların bir hareketi anında kesme yapıyorsak, hareketin parçaları her iki çekimde de görülmelidir. Örneğin,; koltuğunda oturan bir kişiyi görüntülerken bu kişinin ayağa kalktığını düşünelim. Oyuncumuz otururken birinci kamera bel planda, ayağa kalktığında ise ikinci kamera onu boy planda çekimlesin. Birinci kameradan ikinci kameraya kesme ile geçiş yapacağımızda, en iyi geçiş noktası “oyuncunun ayağa kalkmaya başladığı an”dır. Bu şekilde yapıldığında izleyici geçişin yapıldığını hissetmeyecektir bile. Oysa oyuncu koltuğundan kalkmaya başlamadan veya kalkma hareketi tamamlandıktan sonra kesmenin yapılması görüntülerin devamlılığını bozar.

Harekete göre kesme yapılırken dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta da şudur: uzak bir çekimden yakın bir çekime kesme yapılırken hareketin bitişine doğru, aksi durumda ise hareketin başlangıcında kesme yapılmalıdır. Bu şekilde yaptığımızda hareketin tüm oluşumu görüntü çerçevemizin içinde korunmuş olur.

Konuşmaya göre kesme: Bir kişinin konuşması bitince, konuşmaya başlayan diğer kişiye kesmektir. Eğer konuşan kişi uzun cümleler kuruyorsa, diğer kişilerin onu dinlemesi veya ona beden diliyle tepkilerine de kesme yapılabilir veya mekân geniş plan bir çekimle izleyiciye sunulabilir. Konuşmaya göre kesmede orta bir yol tutturmak gereklidir; aynı çekimde uzun süre kalmak izleyiciyi sıkabilir ve dikkatini dağıtabilir, çok sık kesme yapmak ise çarpıntılı, izlenmesi güç bir çekim oluşturabilir.

Müziğe göre kesme: Müziğin ön planda olduğu yapımlarda geçiş yerleri müziğin ritmine göre belirlenebilir. Şarkı kliplerinde görüntü geçişi sayısı genellikle şarkının hızıyla doğru orantılıdır. Hareketli şarkılarda daha çok, yavaş ve romantik parçalarda ise daha az sayıda geçiş yapılır. Geçiş yapılacak noktaların seçiminde de müziğin vurgusu dikkate alınabilir. Müziğin vurgusuna göre kesme, hem etkili hem de estetik açıdan doyurucu sonuçlar sağlar. Müziğe göre kesme, şarkı kliplerinin yanı sıra müziğin ön planda olduğu stüdyo program çekimlerinde veya sinema filmlerinde de kullanılabilir.

İlgi yönüne göre kesme: Oyuncu, çerçeve dışında kalan bir yere baktığında veya çerçeve dışındaki bir noktayı işaret ettiğinde, seyirci de bu bakılan veya işaret edilen noktayı görmek isteyecektir. İşte bu an kesme yapmak için uygun bir zamandır. Bir tabancanın veya fotoğraf makinesinin yöneltildiği nokta vs. de seyirci üzerinde ilgi uyandırır. İşte bu anlarda yapılan kesme, seyircinin beklentisini karşıladığı için rahat bir geçiş olur.



Fotoğraf 3.1: İyi, Kötü ve Çirkin filminden peşpeşe gelen iki çekim. Ateş edildikten sonra hedefteki kişiyi göstermek, ilgi yönüne göre başarılı bir kesmedir.

3.1.2. Zincirleme Geçiş (mix)

Dilbilgisinde noktalı virgülün gördüğü işi görür. En çok kullanılan ikinci geçiş türüdür. Bir kameradan diğerine geçilirken, ilk kameranın görüntüsünün ağır ağır kaybolması, aynı anda diğer kameranın görüntüsünün ağır ağır belirmesi biçiminde bir geçiş yöntemidir. Yumuşak bir geçiştir. Zamanlar arası veya mekânlar arası geçişi anlatmak için çok sık kullanılır. Örneğin,; aralarında birkaç aylık bir zaman dilimi olan iki sahneyi zincirleme geçiş ile birbirine bağlayalım. Birinci sahnemizde oda içinde oyuncularımız konuşurlarken kameramız yavaşça pencereye doğru dönsün. Pencereden güneşli bir gün ve bahçedeki meyveye durmuş ağacı görelim. Bu ağacın görüntüsü yavaş yavaş silikleşirken aynı anda soğuk, karlar içinde bahçeyi ve yapraklarını dökmüş aynı ağacın görüntüsü gelsin. Kamera tekrar odanın içine geri döndüğünde artık oyuncularımızın önceki konuşmalarının üzerinden birkaç ay geçtiğini anlarız.

Zincirleme geiř sinema filmlerinde ve mzık kliplerinde sıka kullanılır. Bu geiř tr olayın ritmini yavařlattığından aksiyon filmlerinde ve hareketli řarkıların kliplerinde fazla tercih edilmez.

Zincirleme geiř, ekim hatalarını gidermek iin de ideal bir yntemdir. Aks sıraması, ereveleme hataları olan ekimler arasında bu geiř tr kullanıldığında, izleyici hataları fark etmeyecektir.

Zincirleme geiřin uygulanmasında řunlara dikkat edilmelidir:

➤ Zincirleme geiř en az 2–3 saniye srmelidir. Bu sreden uzun srmesi isteėe ve konunun o andaki akıřına baėlıdır. Ama 2–3 saniyeden kısa sren bir mix, kt yapılmıř kesme gibi grnecektir.

➤ Syleři ya da karřılıklı konuřmanın olduėu durumlarda zincirleme geiř kullanılmamalıdır. Byle bir programda normal geiř yntemi kesme'dir. Karřılıklı konuřmalarda kesme yerine zincirleme geiř kullanılması olayın doėal ritmini bozar.

➤ Hareketli bir kameradan hareketsiz bir kameraya veya hareketsiz bir kameradan hareketli bir kameraya zincirleme geiř yapılmamalıdır. Daha doėrusu, kameranın hareketi tamamlanmadan bařka bir grntye herhangi bir řekilde geiř yapılması ok doėru deėildir.

3.1.3. Kararma ve Aılma

Her romancı, yazdığı romanın blmleri arasında okuyucunun durup soluklanmasını ister. Kararma ve aılma geiři, peřpeře kullanıldığında dilbilgisindeki yeni paragraf veya yeni blme geiře denk gelir. Kararma (*fade out*) bir sahnenin sonu, aılma (*fade in*) ise yeni sahnenin bařlangıcı manasını tařır. Tıpkı zincirleme geiřte olduėu gibi bu geiř dee, zamanlar arası geiři belirtmek iin kullanılabilir. Mesela akřam sahnesi bittiğinde ve oyuncu uykuya yattığında grnt yavař yavař kararır ve belirsizleřir. Oyuncunun sabahleyin odasına gneř vururken uyanmasını ise grntnn yavař yavař aydınlanması řeklinde grrz. Bu iki sahne arasında kararma ve aılma geiři yerine rneėin, kesme geiři kullansaydık, izleyici iki sahne arasında ani bir atlama olduėu hissine kapılacaktır.

Grntnn kararması ve aydınlanması, kameranın diyaframıyla oynanarak yapılabileceėi gibi bilgisayarda veya analog kurgu nitelerinde de dzenlenebilir. Kararma ile aılma genellikle peřpeře kullanılır. Ancak filmlerin bařlarında veya sonlarında tek bařlarına da kullanılabilirler. rneėin; aılma geiřiyle bařlayan bir film, en sonda sahnenin kararması ile bitebilir.



Fotoğraf 3.2: “Asri Zamanlar” filminden bir karararak bitme örneği

3.1.4. Bulanıklaşma ve Netleşme

Kararma ve açılmada olduğu gibi birbirini takip eden iki harekettir. İlk sahnenin görüntüsü gittikçe bulanıklaşarak belirsizleşir (*out of focus*), bu belirsizliğin içinde ikinci sahnenin görüntüsü yavaş yavaş görünür hale gelir (*sharp focus*). Kurguda kullanılacak geçiş yöntemleri çekimden önce belirlendiyse, bulanıklaşma ve netleşme efekti kamera objektifi üzerindeki netlik bileziğiyle yapılabilir. Birinci sahnenin çekiminin son saniyelerinde netlik bileziği *manuel* (elle) kontrol konumuna alınarak görüntü yavaş yavaş bulanıklaştırılır ve kayıt bitirilir. Senaryoya göre bir sonraki sahnenin çekimine ise tamamen bulanık, net olmayan görüntüyle başlanır ve netlik bileziği yavaşça çevrilerek görüntü netleştirilir. Bu etki, bilgisayarlı kurgu sistemlerinde ve analog kurgu setlerinde de oluşturulabilir.

Bu geçiş yöntemi, daha çok öznel bakışın olduğu sahnelerde kullanılır. Oyuncumuzun fenalaşarak yere düştüğü ve bayıldığı, sonra gözlerini bir hastane odasında açtığı bir film çekimi düşünelim. Bu sahneyi oyuncunun gözünden seyirciye sunarsak, oyuncumuzun fenalaştığı ve kendinden geçtiği sahnede kamera görüntüsü bulanıklaşır ve kamera sabitliğini kaybederek yalpalamaya başlar. İkinci sahnede ise oyuncumuz gözlerini yavaşça açar, yavaş yavaş netleşen görüntünün içinde, üzerine eğilmiş kendisine bakan yakınlarını ve doktoru görür. Bu sahnede bulanıklaşma ve netleşme efektinin kullanılması, seyircilerin kendilerini oyuncuyla özdeşleştirmesini ve daha fazla etkilenmelerini sağlayabilir.

3.1.5. Bindirme

İki kameranın görüntüsünün üst üste çakıştırılmasıdır. Zincirleme geçişe benzetilebilir; ancak zincirleme geçişte ilk görüntü yavaş yavaş silinirken ikinci görüntü yavaş yavaş belirir. Bindirme de ise her iki görüntü uzun süre ekranda birlikte, sabit bulunur. Duruma göre görüntülerden biri daha belirgin olabilir. Bu geçiş görüntüye şiirsel bir hava verir. Sinemanın ilk yıllarında film bandı üzerine üst üste iki kere çekim yapılarak iki farklı görüntünün aynı anda filmde görünmesi sağlanabiliyordu (*superimpose*). Günümüzde ise farklı kameraların çektiği görüntüler aynı görüntü karesinde birleştirilerek bu etki sağlanmaktadır.



Fotoğraf 3.3: Görüntünün üzerine eklenen yazılar da bindirme sınıfına girer.

Tam ekran bir görüntünün üzerine konan küçük ekran video görüntüler ile görüntülerin üzerine eklenen yazı, şekil ve grafik çalışmaları da bindirme kategorisine girer.

Bindirme şu amaçlar için yapılabilir:

- İki ayrı olayı aynı anda göstermek,
- İki ayrı konu arasındaki benzerlik ya da farklılıkları aynı anda göstermek,
- Bir işin başlangıç ve son durumunu bir arada göstermek, vs. gibi.

Bindirme geçişinin uygulanmasında şunlara dikkat edilmelidir:

- Tanıtma yazısı bindirirken görüntünün ve yazının zıt renklerde olmasına, yazının görüntünün içinde kaybolmamasına dikkat edilmelidir. Yazı gölgelendirilerek de görünürlüğü artırılabilir.
- Bir konuşmacının üzerine tanıtma yazısı bindirilecekse bel çekim veya omuz çekim gibi uygun bir çekim ölçeği tercih edilmelidir. Boy çekim veya yakın yüz çekim yapılırken kişilerin isimleri veya diğer bilgileri bindirme olarak kullanılmamalıdır.
- Kullanılacak tanıtma yazısı çerçevenin alt kısmına yakın, uygun bir yerde olmalıdır.
- Tanıtma yazıları ve akan yazılar ekranda rahatça okunabilecek bir süre tutulmalıdır. Ölçümüz, yazıların yüksek sesle ve rahat okunabilecek bir süre görüntüde kalmasıdır.

3.1.6. Donma

Sahnenin sonunda görüntünün dondurularak filmin bitirilmesi (freeze). Özel etki anlarında çok güçlü bir geçiş olabilir. Mesela filmin bitiş sahnesinde oyuncunun sevinçli, kızgın, korkmuş yüz ifadesinin dondurularak filmin bitirilmesi izleyicilerin dikkatini bu yüz ifadesine uzun süre bakmaya ve onun anlamına yoğunlaşmaya sevk edebilir. Fransız yönetmen Truffaut, “400 Darbe” (*Les Quatre Cent Coups*, 1959) filminin bitiş sahnesinde ilk kez “donma” etkisini denedi. Bu kapanış, filmin sonunu yorumlamaya açık, izleyiciyi düşündüren bir şekle soktu.



Fotoğraf 3.4: “400 Darbe” filmi, donma geçişi ile bitmektedir.

3.1.7. İris

Genellikle filmlerin başında veya sonunda kullanılan, başlama ve bitme hissini güçlendiren bir geçiş yöntemidir. *İris-in* geçişinde, siyah bir ekran içinde küçük bir daire içinde filmin ilk sahnesi belirir, bu daire genişleyerek ekranın tamamını kaplar ve film başlamış olur. *İris-out* geçişinde ise ekranda dıştan içe doğru genişleyen bir daire görüntüyü tamamen kapar ve film bitmiş olur. İris yöntemi kullanılırken daire, açılma veya kapanma hareketini ekran çerçevesinin tam ortasını merkez alarak yapmaz. Dairenin merkezinde sahenin en önemli öğesi (bu genellikle bir insan yüzüdür) vardır.

Bu geçiş türünü, yapımın ara sahnelerinde kullanmak, genellikle yanlış sonuç doğurur.



Fotoğraf 3.5: “Komşular” filminden bir iris’le geçiş örneği

3.2. Efektli Görüntü Geçiş Türleri vVe Etkileri

Yukarıda öğrendiğimiz temel geçiş yöntemlerinin yanı sıra yapımı renklendirmek için kullanılabilen yüzlerce efektli görüntü geçiş türü vardır. Gerek analog kurgu setleri, gerekse de bilgisayarlı video kurgu yazılımları bunların birçok türünü bize sunarlar. Görüntünün bir yıldız şeklinin içinden büyüyen gelmesi, görüntülerin birbirlerini iterek yer değiştirmesi veya 3 boyutlu geçiş teknikleri kullanılarak geçişin yapılması mümkündür.

Efektli geçiş türlerinin çoğu, temel geçiş türlerinin aksine, somut bir anlam taşımaz. Birbirlerinin yerine de kullanılabilirler. Bunların kullanımında dikkatli davranmalı ve bir amaç için kullanılmalıdır. Aslında hem temel geçiş, hem de efektli geçiş yöntemleri tek başlarına anlamsızdır. Onlara yükledikleri anlamı veren, beynimizdir. Kararma ve açılma efekti uzun yıllardır zamanda geçişi anlatmak için kullanıldığı için böyle bir geçişi gördüğümüzde beynimiz otomatik olarak zamanın değiştiği hissini edinmektedir. Efektli geçiş

türlerinden bazıları da zamanla bu tip somut anlamlar kazanabilecektir. Örneğin,; iki farklı görüntü karesi arasına konan, bir flaşın patlamasına benzer hızlı bir ışık patlaması ile geçiş, eski bir hatıranın kahramanın gözünde tekrar canlanması anlamına gelmektedir. Bu görüntü geçişi bu anlamı vermek için ilk kez kullanıldığında ‘hatıraya geçiş’ hissi belki de çoğu izleyici tarafından anlaşılammıştır. Çocukluğumuzdan başlayarak TV görüntülerinin ve geçişlerinin ne anlama geldiği konusunda tekrara dayalı uzun bir zihinsel eğitimden geçtiğimiz için, flaş patlaması şeklindeki bu geçişin ne anlama geldiği konusunda artık çoğu izleyicide ortak bir kanaat oluşmuştur.

Efektli geçişler sıkıcı bir konuyu hareketlendirmek ya da daha seçkin bir duruma getirmek için kullanıldığında son derece banal, çirkin ve rahatsız edici de olabilirler. Bu görüntü geçiş yöntemleri uygun bir amaçla kullanılsa bile çok sık tekrarlanması durumunda izleyicinin dikkatini dağıtabilirler.

GÖRÜNTÜ GEÇİŞİ VE GÖZ KIRPMA

“İngiliz Hasta”, “Baba” ve “Kıyamet” gibi Oscar ödüllü filmlerin kurgucusu ABD’li Walter Murch, “Göz Kırparken” adlı eserinde, insanın göz kırpması ile görüntü geçişi yapma arasında bir bağlantı kurar. Önce Murch’un ABD’li yönetmen John Huston’dan yaptığı alıntıyı okuyalım:

“Odadaki şu lambaya bakın. Şimdi bana bakın. Şimdi tekrar lambaya bakın. Tekrar bana bakın. Ne yaptığınızı fark ettiniz mi? Göz kırptınız. Bunlar kesmelerdir. Birinci seferden sonra biliyorsunuz ki benden lambaya pan (çevrinme) yapmanıza gerek yok çünkü arada ne olduğunu biliyorsunuz. Zihniniz sahneyi kesti. Önce lambayı gördünüz. Kestiniz. Sonra beni gördünüz”.

Huston’un farkına varmamızı istediği şey fizyolojik bir mekanizma olan ve görsel algımızın devamlılığını kesintiye uğratan “göz kırpma”dır: Kafamız odanın bir tarafından diğerine yumuşak bir şekilde dönebilir ama aslında görsel imgelerin akışını anlamlı parçalara ayırırız. Bu parçaları (Huston’un örneğinde lamba ve yüz) gereksiz bilgileri dışarıda bırakacak şekilde arka arkaya eklemek ve karşılaştırmak (yani aradaki gereksiz görüntüleri atarak kesme yapmak) daha iyidir.



Murch, Huston’un bu fikirlerini okuduktan sonra insanları gözlemlemeye başladığını belirterek şöyle devam eder: “Ne zaman göz kırptıklarına bakıyordum ve lise biyoloji kitaplarında söylendiği gibi göz kırpmanın sadece göz yüzeyini nemlendirmek için yapıldığı iddiasından farklı bir şey keşfetmeye başladım. Eğer o kitaplarda söylenen şey tek gerçek olsaydı her birey için belirli bir ortamda, nemliliğe, sıcaklığa ve rüzgâra bağlı olarak ortaya çıkan, tamamen mekanik ve önceden kestirilebilir bir göz kırpma aralığı olurdu. Durum çok açık şekilde böyle değildir: insanlar bazen gözlerini dakikalarca açık tutabilirler. Başka bir zamanda ise sabit bir aralık olmaksızın arka arkaya defalarca kırpabilirler. Soru şudur: “Göz kırpmalarına neden olan şey nedir?”

“Çok sinirli olan ve hiç göz kırpmayan biriyle karşılaşmışsınızdır. Bence bu kişi o an sahip olduğu (ve ona sahip olan) tek bir düşüncenin etkisi altındadır. Bu düşünce onu göz kırpma ihtiyaç ve dürtüsünden alıkoyar. (Kovboy filmlerinde şu klasik cümle vardır: “Göz kırptı”. Bu zihinsel oyunda kaybeden pozisyonunu koruyamamış ve ana düşüncesinin kritik anda başka bir düşünce tarafından yerinden edilmesine engel olamamıştır. Göz kırpma ilk düşüncesini kaybettiği anı gösterir.) Başka bir tür sinir de insanın sürekli göz kırpmasına neden olabilir: Bu sefer de kişi aynı anda birbiriyile çatışan pek çok duygu ve düşüncenin etkisi altındadır ve umutsuzca (ve bilinçsizce) göz kırparak bu düşünceleri birbirinden ayırmaya ve bir şekilde kendini kontrol altına almaya çalışır.”

Buradan yola çıkarak Murch, kesme veya başka bir tür görüntü geçişi yapmanın zamanlamasının, insanın göz kırpmasıyla paralel gitmesi gerektiğini söyler. Göz kırpmalar, karşımızdakinin fikrini anladığımızı veya yeni bir konuya geçtiğimizi de işaret edebilir. Ona göre iki kişinin konuşmasını filme çekerken, oyuncuların veya seyircilerin gözlerini kırptıkları noktalar, kesme yapmak için de en uygun noktalardır: *“Önemli olan sadece göz kırpma aralığı değil, aynı zamanda göz kırpma anıdır. Biriyle konuşmaya başlayın ve ne zaman göz kırptığına dikkat edin. Göreceksiniz ki karşınızdaki kişi anlattığımız şeyi anladığı anda göz kırpacaktır, ne bir an önce ne bir an sonra.(...) Bu göz kırpma, konuşmayı filme çekiyor olsaydık tam olarak bir kesmenin olacağı anda olacaktır: Ne bir kare önce ne bir kare sonra.”*

“Düşüncelerin sıralanmasının –yani başka deyişle göz kırpma ritim ve hızının- seyircinin izlemekte olduğu şeye uygun olması gerektiğini düşünüyorum. Gündelik hayatta göz kırpma hızı yaklaşık olarak dakikada dört ile kırk arasındadır. Bir kavgadaysanız dakikada onlarca defa göz kırpabilirsiniz çünkü o anda aklınızdan onlarca değişik düşünce geçiyordur. Aynı şekilde kavgalı dövüştü bir filmi izlerken de dakikada onlarca kesme olması beklenebilir. [dipnot: Bu, seyircinin kavgaya duygusal olarak katılmasını sağlar. Ama öte yandan eğer seyircinin nesnel bir uzaklıkta kalarak kavgayı kendi başına bir olgu olarak izlemesini istiyorsanız kesme sayısını hatırı sayılır şekilde azaltmanız gerekir.] Gerçekten de istatistiksel olarak gündelik hayattaki göz kırpma ve filmlerdeki kesme hızı birbirine çok yakındır. Nasıl sahnelendiğine bağlı olarak bir aksiyon sahnesi dakikada yaklaşık 25 kesme içerir. Buna karşılık (Amerikan sineması için) ortalama bir diyalog sahnesi dakikada altı kesme veya daha azını içerir.”

“Göz kırpmalarla uyum içinde olmalı hatta belki onlardan hafifçe önde gitmelisiniz. Tabii ki seyircinin her kesmede göz kırpmasını bekleyemeyiz ama kesme noktası, muhtemel bir göz kırpma noktası olmalıdır. Bir anlamda, kesme yaparak, görsel alanın ani yer değiştirmesi ile seyirci adına göz kırpmış oluyorsunuz: Huston’un örneğindeki gibi gerçek dünyada onların göz kırparak yapacağı şekilde iki düşüncenin hızla arka arkaya gelmesini sağlamış oluyorsunuz.”

Murch’a göre karşımızdaki kişinin gereğinden fazla, gereğinden az veya yanlış yerde göz kırpması bizi rahatsız eder, dediklerimizi anlamadığını veya bizi dinlemediğini düşündürür. İşte yanlış yerde yapılmış geçişler de izleyici üzerinde aynı hissi uyandırır. Olayın anlaşılmasını zorlaştırır, istenen duyguyu vermez. Murch, bir filmde kesmeler doğru yerde yapıldığı takdirde, seyircilerin göz kırpma zamanlamasının kesmelerle örtüşeceğini, bunun da seyircilerin filmi dikkatle izlediğini ve filmle bütünleştiğini göstereceğini ifade eder.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<ul style="list-style-type: none">➤ Temel geçiş ve efektli geçiş yöntemlerini inceleyerek hangi geçiş türünün hangi durumlarda kullanıldığını tesbit ediniz.➤ Bir veya daha fazla sinema filmini atölye ortamında izleyerek hangi geçişin kaç kere kullanıldığını bir kâğıda çentikler atarak not alınız. Gerekirse bazı durumlarda filmi durdurarak geçiş türü üzerinde tartışınız. Filmin ardından, kullanılan geçiş türleri üzerinde dikkatinizi çeken hususları sınıfta paylaşınız.➤ 7 temel geçiş türünün kullanıldığı bir kısa film tasarlayınız ve uygulayınız.	<ul style="list-style-type: none">➤ TV ve sinema yapımlarını seyrederken sadece içeriğine yoğunlaşmayın; teknik ve estetik özelliklerine, özellikle de geçişlere dikkat ediniz.➤ Doğru geçiş türünü kullanmak kadar, geçişi doğru zamanlama ile yapmanın da önemli olduğunu unutmayınız.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

ÖLÇME SORULARI

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

1. Geçiş yöntemleri konunun anlaşılmasını kolaylaştırmalı ve mesajı güçlendirmelidir.
D (.....) Y (.....)
2. geçişi doğru olarak yapıldığında en az belli olan geçiştir.
3. Zincirleme geçiş en az 2-3 saniye sürmelidir.
D (.....) Y (.....)
4. Kararma ve açılma, sahneler arası geçişte kullanılabilir.
D (.....) Y (.....)
5. Görüntülerin üzerine eklenen yazı, şekil veya grafikler sınıfına girer.
6. Bulanıklaşma ve netleşme geçişleri tek başlarına kullanılır.
D (.....) Y (.....)

Cevaplarınızı cevap anahtarı ile karşılaştırınız

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

Modül ile kazandığınız yeterliği aşağıdaki ölçütlere kriterlere göre değerlendiriniz.

Değerlendirme Ölçütleri	Evet	Hayır
Kurgu A) Kurgunun amacını ve tarihçesini analiz ettiniz mi? B) Sinemanın ilk yıllarındaki kurgu ile günümüzdeki kurguyu karşılaştırdınız mı? C) “Kuleşov etkisi” tarzında kurgu çalışmaları hazırladınız mı?		
Kurgu Türleri A) Değişik türde yapımların kurgu aşamalarını incelediniz mi? B) Reklam, fragman, kısa film, müzik klibi vs. kurguladınız mı?		
Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri A) Temel geçiş ve etkili geçiş türlerini inceleyerek hangi geçiş türünün hangi durumlarda kullanıldığını tesbit ettiniz mi? B) Bir sinema filmini atölye ortamında inceleyerek hangi geçişin kaç kere kullanıldığını not aldınız mı? C) 7 temel geçiş türünün kullanıldığı bir kısa film tasarladınız ve uyguladınız mı?		

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-	D
3-	David Wark Griffith
4-	Y
5-	Eisenstein

ÖĞRENME FAALİYETİ 2 CEVAP ANAHTARI

1-	Klaket
2-	D
3-	Y
4-	D
5-	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ 3 CEVAP ANAHTARI

1-	D
2-	Kesme
3-	D
4-	D
5-	Bindirme
6-	Y

Cevaplarınızı cevap anahtarları ile karşılaştırarak kendinizi değerlendiriniz.

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- MURCH Walter, **Göz Kırparken**, Arsanat-İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 1. baskı, İstanbul, 2005.
- www.wikipedia.org

KAYNAKÇA

- TOPRAK Murat, **Yayımlanmamış Ders Notları**, İstanbul, 2006.
- PARSA, Yard. Doç. Dr. Seyide, **Estetik Açından Filmin Temel Öğeleri**, Neşe Yayıncılık, 1. baskı, İzmir, 1989.
- ÖNGÖREN, Mahmut Tali, **Televizyon-Film Yapım Yöntemleri**, Ankara Üniv. SBF Yayınları, 1. baskı, Ankara, 1976.
- KAFALI Nadi, **TV Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller**, Ümit Yayıncılık, 1. baskı, Ankara, 1993.
- GÖKÇE Gürol, **Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği**, Der Yayınları, 1. baskı, İstanbul, 1997.
- MURCH Walter, **Göz Kırparken**, Arsanat-İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 1. baskı, İstanbul 2005.
- HAZAR, Nedim, “**Tren Camına Yansıyan Melodram**”, Aksiyon Dergisi, 23 Ağustos ,1997.
- www.wikipedia.org
- www.imageafter.com
- www.portobellotr.com
- www.prestech.biz
- www.bombippy.com
- <http://dbarkertv.com>
- <http://silent-movies.com>
- www.ville-ge.ch
- www.apple.com
- <http://maxtv.ch>