

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

III. CİLT YAPIM SONRASI

PETER W. REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER

SİNEMA TEKNİĞİ > 8

es YAYINLARI

es YAYINLARI: 19

Sinema Tekniği Kitaplığı: 8

Kasım 2004
ISBN: Tk. 975- 8716-26-3
Cilt: 975- 8716-29-8

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

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

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

PETER W. REA
DAVID K. IRVING

Sinema ve Videoda KISA FİLM

III.Cilt

Yapım Sonrası

Çeviren: Selçuk Taylaner

es
YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

Yapım Sonrası 7

Yapım Sonrası İşlemleri 11

Onaltıncı Bölüm

Yapım Sonrası Görüntü 17

Onyedinci Bölüm

Yapım Sonrası Ses 91

Onsekinci Bölüm

Laboratuar / On – Line (Çevrim – İçi) 135

Ondokuzuncu Bölüm

Dağıtım 151

Ek

Senaryolar 161

YAPIM SONRASI

Filminiz veya videonuz çekildi, ya da "kutuya girdi". Son ürünün bir araya getirilip cilalanması işlemi artık başlayabilir. Yapım sonrası (postproduction) sırasında, çekilmiş olan görüntü ve sesler şekillendirilerek hikayenizi anlatacak hale getirilir. Senaryonun son şeklini yaratmanın zamanıdır: film veya bantta biraraya getirilecek olan şekil.

YÖNETMEN

Yapım öncesinde yönetmen senaryoyu resimli taslaklar, resimli taslakları da plan listesi haline çevirir. Çekim sırasında plan listeleri, günlük iş kopyalarına dönüşür. İşte bu malzeme biraraya getirilmek üzere artık montaj odasına verilmeye hazırdır.

Yapım sonrası, heyecan verici bir süreçtir. Çekim sırasında yaşanan gerginlik elbet bu devrede yoktur. Bir montajcıyla planları teker teker birleştirerek hikayeye şekil vermek, yönetmen için yoğun ve neşeli bir çalışmadır. Çekimlerden edindiği tecrübeler ve coşkuyla gelmiştir montaj odasına.

Son ürün, ancak montajcının elindeki malzeme kadar iyi olabilir. İyi bir kopya net, iyi pozlanmış planlardan basılabilir; fikirlerden, isteklerden, boşuna çekilmiş işe yaramaz planlardan ortaya bir şey çıkaramazsınız. Yönetmenin hikaye hakkındaki görüşlerinin yönlendirdiği montajcının rolü, filmi başından sonuna soluksuz izletecek bir montaj yapmaktır. Amaç, yapılabilecek en iyi filmi gerçekleştirmektir.

Bu devrede yönetmen için geçerli olan pratik bir kural, eldeki malzemeye karşı bir an evvel acımasız bir tarafsızlığa bürünmektir. Çektiğiniz şeye aşık olmak, bir karesini bile feda edememek doğaldır. Ama film veya videoya bir ritm kazandırabilmek için ham malzeme şekillendirilip ayıklanmalıdır. Sahneleri bir süre genişçe koruyabilirsiniz, ama bir an gelir ki, montajcı artık filmin ileriye doğru akışına katkısı olmayan her şeyi ayıklamak zorundadır.

YAPIMCI

Seyircinin perdede gördüğü şeylerin çoğu, çekim sırasında toplanan malzeme yapım sonrasında bitmiş ürün haline getirilirken yaratılmıştır. Bu son aşama binlerce ayrıntı, bir sürü karar ve pek çok karmaşık teknik işlem içerir. Neyse ki çekimdeki kadar çok kişinin çalışmasını gerektirmez, masraflar daha azdır. Gene de ayrıntılı bir plan ve program gerektirir.

Vakit hâlâ nakittir ve günlük masraflar düşük olsa bile, yapım sonrası sonsuza kadar sürecek gibi gelir. Çekim (yapım) sürat koşusuysa, yapım sonrası maratondur. Her projenin birçok değişkeni vardır, bu yüzden bir projenin montajının ne kadar süreceğini tahmin etmek zordur.

Bir filmde ses ve müziğin önemini küçümsememek gerekir. Görsel ağırlıklı bir çevrede eğitildiği için genç film veya video yapımcısı güzel bir kamera hareketini veya bir görsel efekti, etkili bir ses veya müzik parçasından daha kolay farkeder. Yanılsamanın (illüzyonun) büyüsüne kolayca kapılan pek çok acemi, bir film veya videonun bütün unsurlarıyla gerektiği kadar uğraşmaz ve işitsel unsurun katkısını ellerinden kaçırırlar. Görüntü ve diyalogların dışında ses ve müzik de seyirciye azımsanmayacak bilgiler aktarır. Görüntü hikayenin ancak yarısıdır, ses ve müzik ona kan ve can katar.

YAPIM SONRASI İŞLEMLERİ

Her film yapım sonrasında temel bir takım işlemlerden geçer. Video yapımlar da aynı artistik işlemlerden geçer ama farklı teknikler kullanılarak. Bilgisayar temelli girişik (non-linear) montajın yayılıp gelişmesi ve sayısal teknolojinin de işe katılmasıyla film ve videoların montaj yöntemleri değişti. Her aşamada film kullanmaktan vazgeçmeyen sinemacılar var. Çekimde, montajda ve baskıda hep film kullanırlar. Yüz yaşındaki bu yöntemin en basit yol olduğunu kabul etmek gerekir. Videoda geleneksel yöntemle düz (linear) kurgu yapanlar var. Ama bu teknoloji giderek yerini girişik montaja bırakıyor.

Hangi yöntemin daha iyi olduğunu tartışacak değiliz. Gerçek şu ki, film ve video endüstrisi yeni teknolojiye dönmektedir. Üniversitelerin film ve televizyon bölümleri öğrencilerini artık girişik montaj aletleriyle eğitiyor. Daha önce videoda çalışmış olanlar kolayca uyum sağladılar. Geçmişlerinde film teknolojisi olanlar geçişte zorluk çekiyorlar. Bu yüzdendir ki birçok bilgisayar temelli girişik kurgu sistemi, film montajını andırır şekilde tasarlandı. Kullanılan terimlerin çoğu film montajından ödünç alındı.

Bu iki ifade yolunun birbiri içine girmesiyle yeni başlayan filmci ve videoculara pek çok seçenek doğdu. İşte bunlardan birkaçı:

- Film çek – filmde kurgula – filme bas.
- Video çek – videoda düz kurgula – banda kopyala.
- Film çek – sayısal kurgula – filme bas.
- Film çek – sayısal kurgula – banda kopyala.
- Video çek – sayısal kurgula – banda kopyala.

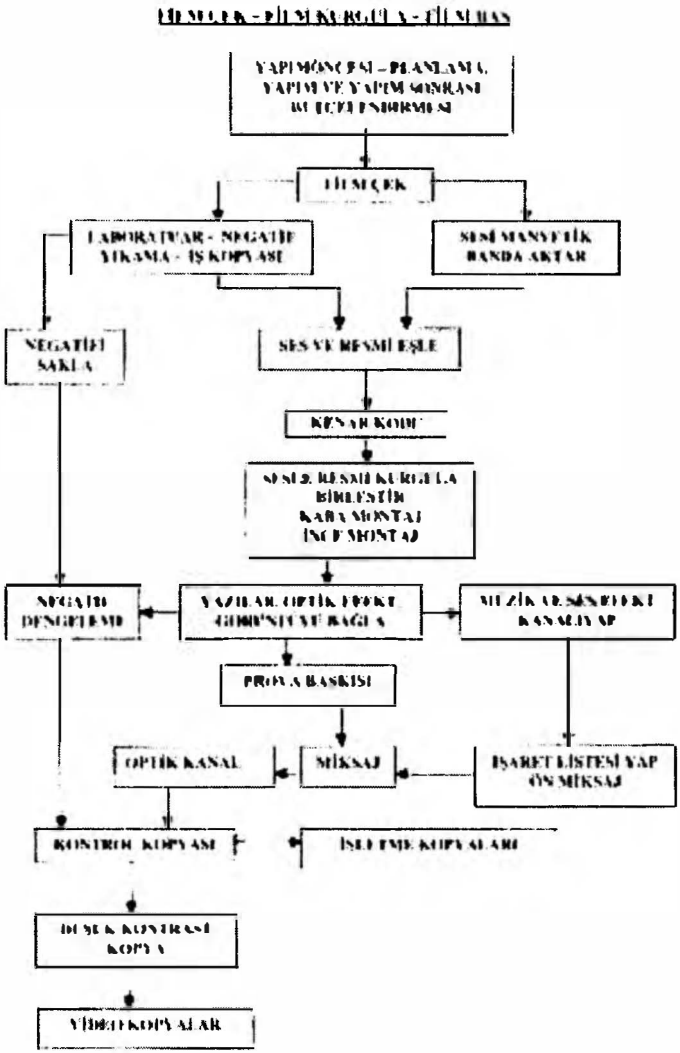
- Video çek – sayısal kurgula – filme bas.
- Filme/videoya çek – sayısal kurgula – sayısal kopyala (İnternet, CD-ROM, DVD)

Seçenekler ezici ve kafa karıştırıcı gibi görünüyor. İşin iyi tarafı, yeni başlayanlar için ucuza malolacak seçenekler bulunması. Video çekmenin düşük maliyeti ve girişik bilgisayar sistemin esnekliği çok cezbedici. Ve ille film "havasını" istiyorsanız, banttan filme aktarma olanağı da var (işte burası işin pahalı yönü). Giderek daha fazla bağımsız film yapımcısı bu yöntemi seçiyor. Hangi yolu seçeceğiniz estetik, para, bulunabilirlik ve zaman unsurlarına bağlı.

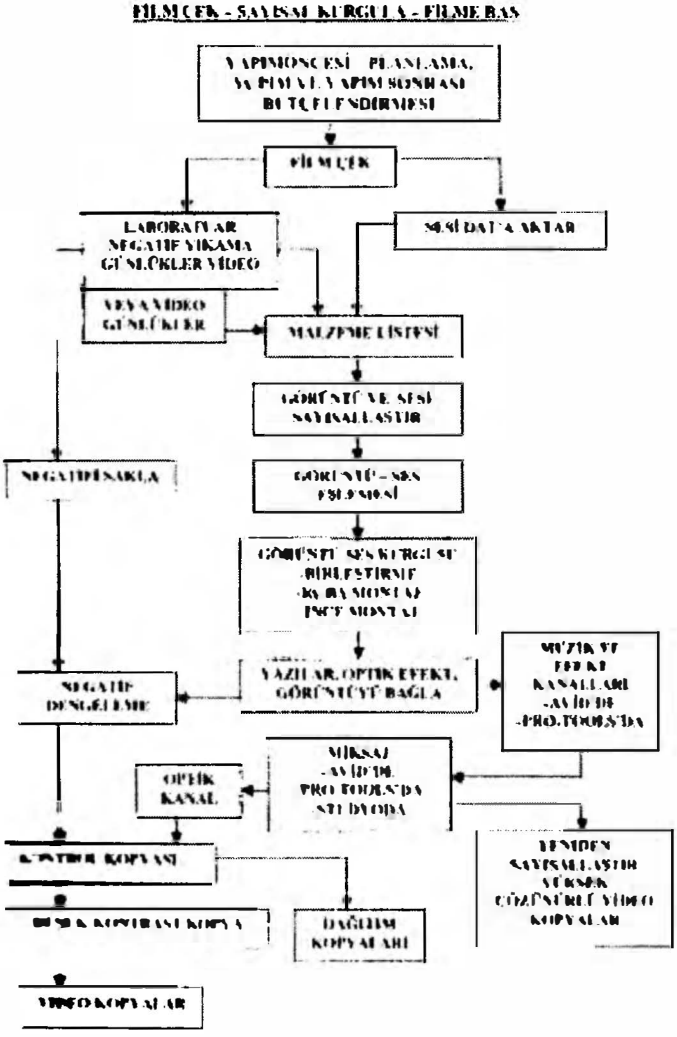
Bu iki yolun bilgisayar ve sayısal teknoloji aracılığı ile içiçe girmesi, işi daha da karmaşık hale getirdi. "Filmcinin" tamamen yeni montaj makinelerine alışması yeterli değil, video hakkında da temel bilgilere sahip olması gerekiyor. Bunlardan birisi, film, ses ve videoyu birbirine yapıştıran tutkal: zaman kodu (timecode). Zaman kodu , videoda hassas montajı kolaylaştırmak için 1970 li yıllarda icat edildi. Filmcinin film çekip sayısal kurgulayıp tekrar filme aktarma işini mümkün kılan temel yardımcıdır. Bu iş, film ve video hızlarındaki farklardan dolayı hayli karmaşık olabilir (24 kareye karşın 25 veya 29.97 kare/saniye).

Değişmeyen şey, işlemlerdeki aşamalardır. Teknoloji işlemlerde yardımcı oluyor, ama bazı temel basamaklara uymak gerekiyor. Gelecek bölümde geleneksel film teknolojisini, ardından geleneksel videoyu, sonra da bilgisayar temelli girişik teknolojiyi göreceğiz. İlk ikisini kavramanın önemli olduğunu düşünüyoruz çünkü girişik sayısal montaj, geleneksel film ve video montajının temelleri üzerine kuruludur.

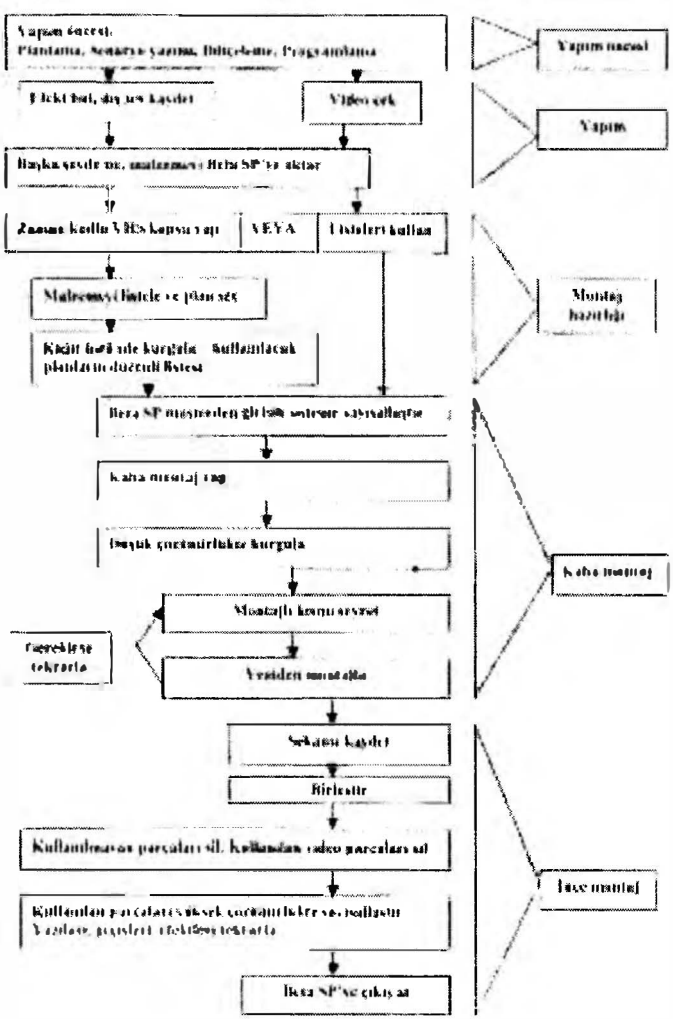
Film	Video
1. Montaj odasını hazırla	Düz veya girişik
2. Günlükleri sesle eşle	Sayısallaştır (girişik için)
3. Günlükleri kodla ve listele	Zaman koduyla listeyi çakıştır
4. Günlükleri izle, iyileri seç	
5. Peşpeşe ekle	Kağıt üzerinde kurgu yap
6. Kaba montaj	
7. Kağıt üzerinde kurgula	
8. Yeniden çekim, arşiv parçaları	
9. İkinci montaj	Çevrim-dışı ön kurgu
10. Geçici müzik	Çevrim-dışı ön kurgu
11. İnce montaj	Çevrim-dışı ön kurgu
12. Ses tasarımı	
13. Ses kayıt	
14. bileştirme (Miksaj)	
15. Yazılar, optik efektler	Çevrim-içi son kurgu
16. Negatif kesimi	Çevrim-içi son kurgu
17. Renk düzeltme	Çevrim-içi son kurgu
18. Sessiz kopya (istenirse)	
19. İlk kopya	Filme aktarma (istenirse)
20. Düzeltilmiş kopya	
21. Ara negatif (Internegative)	
22. Dağıtım kopyaları	
23. Video transfer	



Şekil III.1 Film Yapım Sonrası Akış Şeması



Şekil III.2 Film Yapım Sonrası Akış Şeması



Şekil III.3 Video Yapım Sonrası Akış Şeması

BÖLÜM ONALTI

YAPIM SONRASI - GÖRÜNTÜ

Filmi önceden tasarlanmış kavramlara uyması için zorlamayın. Bırakın film kendini bulsun. Aynı şey hikaye için de geçerlidir. Bazen senaryo bir işe yaramaz.

Jan

YÖNETMEN

Kurgular

Montaj işleminin büyük bölümü deneme ve yanılmadır. Başarıya genellikle yüzde 10 esinlenme, yüzde 90 terleme ile ulaşıldığını söylerler. Bir proje ancak sebat ve sabırla bir araya gelir.

Tatmin duygusunu iki kez hissettim, ikisi de salata sekansındaydı. Salata sekansını çekmeye başladığımda ve sonra onu kurgularken "Burada birşeyler var, ne olduğunu bilmiyorum ama birşeyler yerine oturuyor" diye hissettim.

Adam

1920 yılında ayakta çalışılan Moviola icat edildiğinden beri filmler hep aynı şekilde montajlandı. Bu, orijinal girişik montaj sistemidir. İstediğiniz yerden başlayabilirsiniz, planların yerlerini, uzunluklarını değiştirebilir, hatta isterseniz sondan başa doğru kurgulayabilirsiniz. Son derece esnek bir yöntemdir.

Günlükleri Eşlemek

Montaj işlemlerinin ilk adımı, çekime başlandığı sırada atılır. Her gün çekilen görüntü ve seslerin düzenlenip tasnif edilmesi için bir montaj odası ayarlanır. Montaj odasında şunlar bulunur:

1- Montaj masası (Moviola, Steenbeck veya Kem)

2- Montaj tezgahı
   - Moviescope
   - Senkron aleti
   - Kulaklık
   - Anrulöz
   - Kesme bıçağı ve yapıştırıcı (Görüntü için düz, ses için diyagonal keser)
   - Planları dizmek için raflar
   - İki parçalı (flanşlı) makaralar
   - Takoz göbekler
   - Sarıcı makaralar
   - Montaj torbası

3- Tüketim malzemesi
   - Film yapıştırma bantları
   - Planlar için karton kutular
   - Planlar için kağıt etiketler

Etiketleri tutturmak için ataş veya lastik
Boş amorslar
Görüntü ve ses amorsları
Yağlı kalemler
Not defteri ve kalem

Montaj işlemlerinin ikinci basamağı, görüntü ile sesi eşzamanlı (senkron) yapmak, yani eşlemektir. Böylece görüntü ile sesini uyumlu olarak izleyebilirsiniz. Bunun çok hassas şekilde yapılması son derece önemlidir. Görüntü ile sesi mükemmel bir birliktelik içinde olmalıdır. Sesli çekilmiş her plan, karesi karesine sesiyle uyuşmalıdır. Birkaç kare bile nonsenkron olsa, perdede hemen farkedilir. Bu işlemler de çekimler devam ederken yapılır.

> ***Öğrenciler:*** Çekim sırasında çalışan bir montaj odasına sahip olmak, profesyonel yöntemdir. Öğrencilerin ve yeni başlayanların böyle bir lükse sahip olma şansı yok denecek kadar azdır. Montaj odasına girmek için çekimlerin tamamlanmasını beklemek durumundadırlar.

Klaketler

Film laboratuarda banyo edilir ve orijinal negatiften bir iş kopyası basılır. Montajcı negatifi laboratuarda bırakarak montaj için iş kopyasını kullanır (16 ve Süper8 mm dönüşlü (reversal) film ile çekim yapıldıysa, montaj orijinal filmle yapılır). 1/4 inç manyetik ses bandı veya DAT, perforeli (kenarı delikli) manyetik banda veya *kanala* aktarılır. Bundan sonra montaj asistanı görüntü ile ses kuşaklarını eşler. Bunun için görüntüde her çekimin klaketinde iki çubuğun birbirine değ-

diği kare bulunur ve işaretlenir, sonra planın ses kanalında "şak" sesi bulunarak aynı işlem yapılır. Bu iki işaret aynı hizaya getirildiğinde planın senkronu yapılmış olur. Eşlenmiş olan görüntü ve ses kuşakları peşpeşe eklenerek bir günlük ses senkronlu iş kopyası haline gelir.

> ***Öğrenciler:*** İyi verilmiş bir klaketin değeri montaj odasında ortaya çıkar. Kolay ve çabuk okunabilmeli, bulanık veya okunmayacak kadar karanlık olmamalı. Sette aceleyle yarım yamalak verilen bir klaket, montaja oturduğunuzda size ter döktüren "acaba bu neydi" oyununa dönüşür.

Sessiz Planlar

Bunlar, beraberinde eşzamanlı (senkron) ses olmayan planlardır (ara planlar, ayrıntı planları, bir mekanı tanıtım planı gibi). Genelde eşzamanlı iş kopyasının arasına konmaz, ayrı bir bobinde toplanırlar. Kodlama makinesine girmeden önce iş kopyasından kesilebilecek tek malzeme bunlardır.

Günlükleri Kodlama ve Katalog

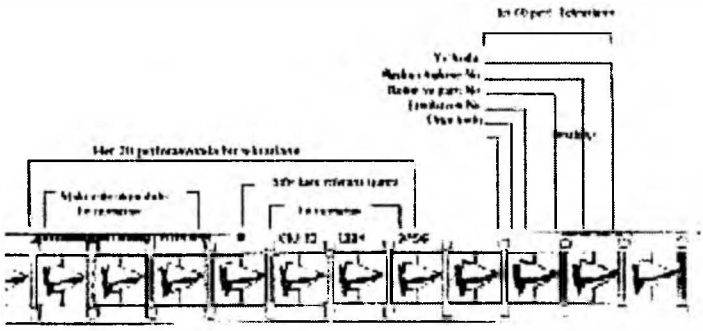
Senkronu yapılmış günlük iş kopyası ses kanalı, her 33 santimde (foot) bir kuşakların kenarına mürekkeple numara basan bir makinede kodlanır (*kenar kodu).* Bu kodlama, senkron için sürekli referans noktaları oluşturur. Montajcı görüntünün belli bir bölümünü sesiyle eşlemek isterse, her iki kuşakta da aynı numaraları bularak yanyana getirir. *Kenar kodu* ile film üretilirken şeridin kenarına duyarkata (emülsiyona) fotoğraf yöntemiyle basılan *gizil (latent) kenar numarası – fit numarası – keykod*'u birbirine karıştırmayın (resim

16.1). Film ve ses kuşakları ne kadar parçalanırsa parçalansın, kenar kodu sayesinde her görüntü sesiyle hemen eşlenebilir. Kodlama pahalı değildir, ama hayat kurtaran bir işlemdir.

Görüntü ve Manyetik Kanalı Kodla

AA 000 ile başlayan bir numaralama yöntemi yaratın. Kod numaraları 16 mm de 16 kare, 35 mm de 24 kare aralıklarla değişecektir: AA 001, AA0002 vb. İkinci partiye AB 000 ile başlayın.

> ***Montajcılar:*** Sesi kesmek zorundasınız çünkü her zaman görüntüden daha uzundur. Ama görüntü kuşağını kesmeden bırakırsanız, kodlama sırasında yırtılma tehlikesi çok azalır.



Resim 16.1: Kenar numarası – fit numarası, filmin kenarına fotoğrafik yöntemle basılır. Kod numaraları, eşlemeden sonra mürekkeple basılır.

Planların Katalogunu Yap

Planların katalogunu yapmak, optik trükaj (erime, geçme, donuk kare veya büyütme gibi) veya kurgu için negatiften parçalar bulup çıkartmanız gerektiğinde çok işe yarayacak bir kılavuz oluşturur. Bu katalog, planları bulup tasnif etmek için de çok işe yarar.

Katalogda şu bilgiler yer alır:

- Ses makara numarası
- Kamera bobin numarası
- Klaket numarası
- Başlangıç fit numarası
- Bitiş fit numarası
- Başlangıç kod numarası
- Bitiş kod numarası
- Sahne numarası
- Plan numarası
- Çekim numarası
- Tarif
- Çekim tarihi

Katalog, montajcının bir negatif parçasını bulup tanımasını mümkün kılar. Negatif montaj yapılacağı zaman bu çok önemlidir. (Negatif montaj ve kopya baskısını için Bölüm 16'da inceleyeceğiz.)

Günlükleri Sahne Numarasına Göre Sırala

İş kopyası kodlanıp kataloglandıktan sonra, planlar teker teker ayrılarak üstlerine sahne ve sekans numaraları yazılı kutulara konup raflara dizilir. Bir sahnenin bütün planları montajcının elinin altında olmalıdır. Belirli bir sahnenin montajı bittiğinde, geride artan plan ve parçalara *şut* denir. Uzunluklarına göre bunlar ya tekrar ana bobine eklenir, ya da sonu dışta olacak şekilde sarılıp kutusuna konur. Çok kısa parçalar bir not defterine kod numarası sırasıyla yapıştırılır.

> ***Montajcılar:*** Kenarında kod numarası olmayan kısa bir parça keserseniz, yağlı kalemle üzerine en yakın kod numarasını yazın ve bir okla bunun hangi uçta olduğunu işaretleyin. HİÇ BİR ŞEYİ ATMAYIN.

Montajcının Kitaplığı

İşaretli senaryo, devamlılık notları, kamera raporları ve ses raporlarının bir araya gelmesiyle oluşan bilgi kaynağı, montajcıya sette neler olup bittiğini anlatır. Bu dört belge ayrı klasörlere konur ve montajcının kitaplığının temelini oluşturur.

Montajlanacak çekimleri seçmeden önce montajcı devamlılık raporlarını okur. Bu *işaretli* senaryo kopyasını çekimler sırasında devamlılık yazmanı hazırlamıştır. Senaryodaki çizgiler, her sahnedeki planların kapsadığı içeriği ve tekrarların sayısını belirtir (Bakın Şekil 11.3).

İşaretli senaryo montajcının, montaj asistanının ve yönetmenin, filmi ekranda izlemeden *okuyabilmesini* sağlar. Bu yöntem, montaj odasında büyük zaman tasarrufu sağlar. Diyelim ki yönetmen repliğini söyleyen bir oyuncunun yakın

planını bağlamak istiyor ama bu repliği söylerken oyuncunun yakın planı çekilmemiş. İşaretli senaryo bunu hemen ortaya koyar ve yönetmenle montajcı olmayan bir planı aramak için boşuna uğraşmazlar. Gerçek montaj bu noktada başlar.

VİDEO KURGULAMANIN TEMELLERİ

Geleneksel Çizgisel Video Montajın Temel Basmakları

Videoya çekilen malzeme laboratuar, yıkama ve eşleme işlemlerine girmez çünkü ses de görüntünün olduğu banda kaydedilmiştir ve ikisi de hemen izlenmeye hazırdır. Videobant montajı, kamerayla çekilmiş ana (master) bandın *dub* denen bir çalışma kopyasını çıkarmakla başlar. Bu kopya, montaj aletlerinin kullandığı herhangi bir formatta (VHS, Beta vb.) olabilir.

Orijinal bant zaman kodlu (timecode) çekildiyse, bunlar çalışma kopyasına da aktarılır. Analog bantlar kopyalandığında zaman kodları zayıflar ve belirsizleşir. Ana banttakini okuyup kopyaya temiz sinyal döşemesi için bir zaman kodu jeneratörü kullanılır. (Sayısal bantlardaki zaman kodu için buna gerek yoktur, banttan banda doğrudan aktarılabilir.) Zaman kodlu çekilmiş ana bandı izlerken zaman kodu (timecode) VTR veya montaj kontrol aletinde görünür ama ekranda görünmez. Off-line (çevrim-dışı) montaj (ön kurgu) için bandı kopyalarken zaman kodunu da altyazı gibi görüntünün üstüne kaydetmekte yarar vardır.

Çalışma kopyasını kurgulamaya çevrim-dışı kurgu (*off-line montaj*) denir. Bu montajda amaç, gösterime hazır bir bitmiş ürün elde etmek değildir; bu daha çok projenin temel yapısına ulaşmak için yapılan ve bütün planların, kullanılacakları uzunlukta peşpeşe bağlandığı bir ön kurgulamadır.

Film montajında olduğu gibi, kaba montajdan sonra ince montaj yapılır. Video montajda, filmdeki gibi kesme ve yapıştırma yoktur. Onun yerine, istediğiniz planı çalışma kopyasında bulursunuz ve onu *montaj ana bandı* (*montaj master bandı*) denen bir başka banda kopyalarsınız. Sonra ikinci planı bulursunuz ve onu birincinin peşine kopyalarsınız. Bu yolla, planları peşpeşe kopyalayarak bütünü oluşturursunuz.

Bu yöntemin kötü tarafı, bir kere bağlandıktan sonra planların sırasını değiştirememektir. Bandın ortasında bir boşluk yaratmadan ara yerden bir plan çıkartamaz veya başka planların üstüne kayıt yapmadan araya yeni bir plan ekleyemezsiniz. Bunun çözümü ya her şeye yeni baştan başlamak veya değişiklik yapılacak yere kadarki bölümü başka bir banda (yeni bir master) aktarmak, değişikliği yapmak, sonra da kalan kısmı kopyalamaktır. Bu yalnız vakit kaybı yaratmakla kalmaz, kopyadan kopya yapıp nesil arttırdıkça görüntünün zayıflamasına neden olur. Geleneksel video montajın çizgisel yapısı, en zayıf tarafıdır.

Çevrim-dışı (off-line) bant montajı için genellikle daha ucuz olan düşük kaliteli bantlar kullanılır, böylece fikirleri denemek ve sorunları çözmek için daha çok zaman kullanma imkanı doğar (çevrim-dışı kurgu saat ücreti, çevrim-içi (on-line) son kurgu saat ücretinden çok daha ucuzdur). Ön kurguda renk düzeltmesi, ses dengesi veya karmaşık montaj efektleri yapmak için uğraşılmaz, bunlar daha sonra son kurguda yapılır. Ön kurgu sonunda elde edilen ürün, projedeki her planın başlangıç ve bitiş zaman kodları ile kaydedilmiş sıralama listesidir. Buna "Kurgu Karar Listesi" (EDL - Edit Decision List) denir. Ön kurgu bittiğinde "KKL" tamamlanmış ve proje *bağlanmış* demektir.

KKL elimizde olunca, artık çevrim-içi (on-line) son kurguya başlayabiliriz. Son kurgu işlemleri, pahalı bir video

yapım sonrası şirketinde son model makinelerle yapılır. İşe başlamak için KKL montaj sistemine yüklenir. Sistemlerin çoğu KKL'yi otomatik olarak uygular, yani seçilmiş her planı kendi bulur. Sonra sırasıyla her plan orijinal kamera bandından *son ana bant* denen banda aktarılır. KKL sayesinde pahalı bir sistemde yüksek kalitede bir ana kopya elde etme olanağı doğmaktadır.

Orijinal bir kamera negatifinden film kopyası yaptığınızda, renkleri düzeltmek, yazıları yerleştirmek, görsel etkileri gerçekleştirmek haftalar sürer. Bir video son kurguda ise bunlar anında yapılır. Çeşitli etkileri ve renk düzeltmelerini denemek ve sonucu anında görmek şansınız vardır. Saat ücreti yüksektir, bu yüzden gereksiz denemelere girmemek akıllıca olur. Filmle çalışmaya benzerlik şöyledir: ön kurgu, iş kopyasını montajlamak, son kurgu ise negatifi montajlayıp optik etkileri yaratmak, ses montajını ve miksajını yapmak, renkleri düzeltmek ve son kopyayı basmak gibidir. Kısacası son kurgu, video montaj işleminin en hassas bölümüdür.

"Geleneksel" video montajın aşamaları şöyle sıralanabilir:

ÇALIŞMA KOPYASI YAP. Orijinal bantlardan birer kopya çıkarıp ön kurguda bunları kullanırsınız, böylece kamera bantları hırpalanmaz (negatif filmde olduğu gibi).

PLANLARIN LİSTESİNİ YAP. Çalışma kopyalarını izle ve malzeme hakkında notlar al.

KAĞIT ÜZERİNDE MONTAJ. Listedeki notlara dayanarak planları seç ve kağıt üzerinde kabaca sırala.

ÖN KURGU YAP. Ön kurgu sırasında iş kopyaları montajlanarak projenin yapısı belirlenir.

KURGU KARAR LİSTESİ (KKL) YAP. Bu liste, projede kullanı-

lan her planın ilk ve son karelerini gerçek zaman kodu (timecode) ile belirten listedir.

SON KURGU YAP. Son kurgu sırasında orijinal kamera bantlarını kullanarak Kurgu Karar Listesine uygun son ana bant üretilir.

SES İŞLEMİ. Karmaşık ses montajı gerekiyorsa, sesler çok kanallı ses sistemine veya sayısal sisteme aktarılır. Yeni sesler eklenip bileştirme (miksaj) yapıldıktan sonra bu ses bandı tekrar ana banda kopyalanır.

Bant Montaj Sistemleri

Değişik olanak ve kullanımları olan farklı bant montaj sistemleri vardır. Hepsinin temelinde iki veya daha fazla VTR veya *dek* ve onları çalıştıran bir *montaj denetim aleti* vardır. Denetim aleti, sizinle VTR'ler arasındaki arabirimdir. *Kaynak* veya *gösterici* VTR video bandı oynatırken seçilen bölümler *kayıtçı* VTR tarafından kaydedilir. Malzemeyi görmek için genellikle iki monitör kullanılır: gösterici VTR'deki bandı gösteren *kaynak* monitörü ve montaj bandındakileri gösteren *kayıt / montaj* monitörü.

Birden çok gösterici VTR kullanılan sistemlerde geçme ve daha başka hileleri yapmak mümkündür. Bunlara *A-B bant* sistemler denir. Geçme yapamayan sistemlere *düz kesme* denir. Denetim aleti sizinle VTR'ler arasındaki arabirimdir. İstediğiniz gibi bir montaj yapabilmeniz, bütünüyle denetim aletinin gücüne, özellikle de zaman kodu ile çalışabilme yeteneğine bağlıdır. En basit türdeki kontrol aletleri ve kimi *kontrol kanal kurgucusu* zaman kodunu okuyamaz. Zaman kodu olmadan kurgu kararlarındaki kesinlik ve tekrarlanma olanağı ortadan kalkar. Bu sistemlerin çoğunda *tekkare hassasiyeti* yoktur. Böyle bir sistemde hassas montaj yapmaya

çalışmak ömür törpüsüdür. Zaman kodlu montaj aletleri montajı kontrol etmek için zaman kodunu kullanır. Çoğunda tekkare hassasiyeti vardır. Kimi sistemler zaman kodu kullanarak kurgu yapar ama bir sonraki kurgu işlemine geçtiğinde bir öncekini hatırlamaz. Bilgisayar kontrollu sayısal girişik montajın video dünyasında bu kadar hızla yayılmasının nedeni budur. Bu sistem projedeki bütün kurgu işlemlerinin listesini tutar ve Kurgu Karar Listesini otomatik olarak gerçekleştirir.

Toplu (Assemble) ve Katmalı (Insert)

Montajda kullanılan VTR'lerin çoğu iki tür kayıt olanağı sunar: *Assemble (Toplu)* ve *Insert (Katmalı)*. Toplu yöntemde, kayda başladığınız noktadan itibaren bandın üstünde daha önceden bulunan her şey silinir. VTR banda yeni bir video ve ses sinyali, yeni kontrol kanalı ve yeni zaman kodu döşer. Bu yöntem genellikle boş bir bant üzerine kayıt yapıldığında kullanılır. Bir bandı baştan sona kopyalamak istediğinizde *toplu (assemble)* yöntem iyi sonuç verir. Az müdahale gerektiren uzun sahnelerin montajında da işe yarar.

Assemble yöntemde sorun, bir planı kaydettikten sonra durup sonra yeni bir plan kaydettiğinizde ortaya çıkar. Eski VTR'lerde resim kopar ve bir *boşluk* yaratır. Yeni aletlerde bile daha önceki bir resmin üzerine yeni kayıt yaptığınızda boşluk oluşur. Tabii bütün sesler de silinerek yeni sesler kaydedilir. Bu çok sınırlı ve uğraştırıcı bir montaj yöntemidir. Bu yüzden videobant montajlarının çoğu *insert (katmalı) montaj* yöntemiyle yapılır.

Katmalı montaj yöntemi, daha önce kaydedilmiş malzemenin arasına boşluk veya giriş-çıkış noktalarında kopma olmadan ayrıntı planı gibi yeni malzeme kaydedebilmek için geliştirildi. Katmalı yöntemde yalnız görüntü, yalnız ses veya

ikisi beraber kaydetme şıklarını seçebilirsiniz. Katmalı montaj otomatik olarak banttaki her şeyi silmez. Önceki kayıttan neyin çıkacağını ve neyin kalacağını siz belirlersiniz. Bu yöntemde görüntüde boşluk veya kopma olmaz çünkü var olan kontrol kanalı bilgileri (zaman kodu gibi) aynen korunur. Bu yöntemdeki tek koşul, üstüne kayıt yapılacak olan bandın önceden *formatlanmış* olmasıdır.

Bandı Formatlama

Ambalajından çıkarttığınız videobanda "Boş Bant" denir. Onu bir VTR'ye takıp oynatırsanız, ekranda *kar* denilen statik izlerini görürsünüz. Bandın üstünde bir görüntü veya zaman kodu yoktur. Boş bandı montajda kullanabilmek için önce onu "formatlamak" gerekir. Elektronik olarak üretilen mutlak siyah bir görüntü banda kaydedilir. Montaja hazırlık olarak banda bir de zaman kodu kaydedilir veya *döşenir*. Siyah görüntü ve zaman kodu aynı anda kaydedilir. Kontrol aletleri zaman kodunu kayıt noktalarını belirlemek, gösterici ve kayıtçı bantları birbirine senkronlamak ve belli bölümleri aramak için kullanır.

Bar ve Ton

Bandın başına renkli çubuklar ve bir ses referans tonu (bar ve ton) kaydedilmelidir. Bunlar, belirli bir kameranın görüntüyü nasıl kaydettiğini belirten bir görsel referans sinyali oluştururlar. Renk çubukları, kamera veya bir test sinyali jeneratörü tarafından üretilen ve ana renkleri (siyahla beyaz dahil) gösteren bir referans sinyalin oluşturduğu deneme şeklidir. Çubuklardaki standart renk değerlerini ölçmek için bir *vektörskop* kullanılır. Her bandın başına en az 30 saniye, tercihen 1 dakika bar çekmek gerekir. Montaj odasındaki gösterici aletlerin sinyali kaydına sadık şekilde gösterdiği, bu

renkli çubuklar yardımıyla kontrol edilir. Renk çubukları aynı zamanda video monitörlerin renk ayarlarını ve parlaklıklarını kontrol etmek için de kullanılır ve kurguda her ana bandın başına referans olarak kaydedilir.

Dalga Salınım Monitörü

Dalga salınım monitörü, video sinyalinin seviyesini ölçen bir alettir. Görüntünün taranan her satırını ölçer ve karenin her noktası için video seviyesini (voltajını) gösterir. Çekimde çok işe yarar ve yapım sonrasında seviyelerin ayarlanmasında vazgeçilemez bir araçtır.

Çevrim-dışı ön kurgu (off-line edlting)

Analitik çizgisel montaj, projenizi plan plan kurduğunuz bir işlemdir. İşe ilk planı yerleştirmekle başlayıp peşine ikinciyi bağlarsınız. Kullanmak istediğiniz ilk kareye gidin. Kurgu denetim aracı bu kareyi *işaretlemenizi* sağlar. Bu kare *giriş noktası (in point)* olur. Sonra planın sonuna gidip kullanacağınız son kareyi işaretlersiniz, bu da *çıkış noktası (out point)* olur. Böylece göstericide (kaynakta) GİRİŞ ve ÇIKIŞ noktalarını belirlemiş oldunuz. Bu planı montaj ana bandına kaydedeceğiniz için kayıtçı VTR'ye bunu nereye kaydedeceğini belirtmeniz gerekir. Normal olarak *katmalı montaj (insert)* yöntemini kullanırsınız. Kayıtçıdaki bandı kaydın başlamasını istediğiniz noktaya getirip *giriş noktasını* işaretlersiniz. Böylece kurgu denetime üç noktayı vermiş oldunuz (kaynak giriş, kaynak çıkış, kayıt giriş). Şimdi ön izlemeyi (Preview) seçerseniz, denetim aracı size montajın provasını izletecektir.

Denetim cihazlarının çoğu işe başlamak için her iki bandı da GİRİŞ noktasından 3 ila 10 saniye sona doğru sarar (yani başa gider). Kurguya başlamadan önce cihazların gerekli hıza ulaşabilmeleri için bu sarma zorunludur. Kurgu giriş

noktalarından başa doğru yeteri uzunlukta kontrol kanalı veya zaman kodu döşeli değilse, cihazlar montajı yapamaz. Provadan memnunsanız, denetim cihazının montajı gerçekleştirmesi için *kurgu (edit)* komutunu seçin. Bu yönteme *üç nokta kurgu* adı da verilir. Aslında çoğu sistem, dördüncü bir noktayı işaretlemenize izin vermez. Provadan sonra veya montajı yaptıktan sonra bağlantı noktasından memnun olmayabilirsiniz. Bunun yerini değiştirmek istiyorsanız yeni GİRİŞ veya ÇIKIŞ noktası işaretleyebilir veya *kırpma (trimm)* kontrolu ile yeni bağlantı noktası belirleyebilirsiniz. Videoda *kırpma*, bağlantı noktasında kare eksiltme veya arttırma anlamına gelir.

Bütün bir sekansı izledikten sonra yeniden bazı düzeltmeler yapmak istediğinizi varsayalım. Her şeye yeni baştan başlamaktansa, genellikle yapılan, montaj ana bandını kayıtçıdan çıkarıp göstericiye takmaktır. Böylece yeni bir ana bant yaratırsınız. Yeni planlar ekleyebilir, bazılarını çıkarabilir, kimi bölümleri de hiç değiştirmeden kopyalarsınız. Sayısal girişik sistemde bu oldukça kolaydır. Analog sistemde, her kopyada kalite kaybı sorunuyla karşılaşırsınız. Sayısal cihazların bugün bu kadar yaygın olmasının nedeni budur.

Kurgu Karar Listesi

Ön kurguyu bitirdiniz (yani kaba montajı, ince montajı yaptınız ve 'filmi bağladınız') ve Kurgu Karar Listesini (EDL) derlemeye hazırsınız. KKL, ön kurguda yaptığınız her şeyin son kurguda da aynen tekrarlanması için kullanacağınız bir yol haritası gibidir. KKL, kaynak banttan gelen bütün görüntü ve ses GİRİŞ - ÇIKIŞ noktalarının zaman kodu adresini gösterir. Aynı zamanda da her parçanın ana montaj bandında tam olarak nereye kaydedileceğini de belirtir. KKL'yi doğru yaptıysanız, bantlarınızı alıp son kurguya başlayabilir-

siniz. KKL bilgisayara yüklendikten sonra çoğu kurgu cihazları bütün işlemleri otomatik yapabilir.

KKL, yalnız zaman kodu (timecode) döşeli bantlarla çalışır. Projenizde CD veya kasetten müzik, kısa bir anlatım veya bir bilgisayar canlandırma kullanacaksanız, son kurgu sırasında bunları manuel olarak yerleştirmeniz gerekir. Bu da hem zaman, hem de para kaybına neden olur. Bu yüzden bu tür malzemeyi daha önce zaman kodlu bantlara aktarıp son kurguda bu bantları kullanmak yerinde olur.

Çalıştığınız çevrim-dışı ön kurgu sistemi zaman kodunu izleyemiyor ve kağıt üzerinde bir KKL veremiyorsa, bu listeyi elle yazmanız gerekir. Bu sistemlerde genellikle zaman kodunu ekranda görebilirsiniz. KKL'yi hazırlamak için bitmiş ön kurgu ana bandını yavaşça akıtın, her planın ilk ve son karelerinin kesin zaman kod sayılarını not edin. Bu sayılar bir kişisel bilgisayar kullanarak programa girilebilir veya elle bir katalog liste yapılabilir. Çalışacağınız montajcıyla konuşun ve hangi yöntemi tercih ettiğini öğrenin.

Bilgisayarda KKL

Şu anda KKL listeleri henüz bilgisayarda standart hale gelmiş değil. En yaygın kullanılan KKL formatı ASCII (American Standard Code for Information Exchange – Bilgi alışverişi için standart Amerikan şifresi), daha yaygın adıyla CMX formatıdır. Her KKL formatı bu temel veri setini içerir.

MONTAJ NUMARASI. Listedeki montaj işlemlerinin sıra numarasını belirtir.

KAYNAK NUMARASI. Kaynak malzemenin hangi bantta olduğunu belirtir. Proje video olarak çekilmişse, genellikle kamera bant numarasıdır. Filme çekilip banda aktarıldıysa, telesine transfer bobin numarasıdır.

MONTAJ CİNSİ. Montaj kaynağının görüntü mü, ses mi veya her ikisi mi olduğunu belirtir (V- video, A- ses, B- her ikisi). A1, A2 ... hangi ses kanalının kullanılacağını gösterir.

MONTAJ TÜRÜ VEYA GEÇİŞ. Kesme, erime, açılma, geçme vb. olabilir.

SÜRESİ. Geçişin kare sayısı olarak süresi. Düz kesmelerde bu değer boştur.

PLEYBEK GİRİŞ. *Kaynak giriş* de denir. Kaynak bandın başlangıç zamanını belirtir.

PLEYBEK ÇIKIŞ. *Kaynak çıkış* da denir. Kaynak bandın çıkış zamanını belirtir.

KAYIT GİRİŞ. Ana bantta kaydın başlayacağı yerin zaman kodu adresini belirtir.

KAYIT ÇIKIŞ. Ana bantta kaydın duracağı yerin zaman kodu adresini veya montajın süresini belirtir.

Birçok KKL daha başka bilgiler de içerir ama tablo 16.1 de gösterilenler temel bilgidir.

Montaj No	Kaynak No	Montaj cinsi	Montaj türü	Süreler			
				PB Giriş	PB Çıkış	Kayıt Giriş	Kayıt Çıkış
1	4	B	C	04 22 34 02	04 22 31 15	01 00 00 00	01 00 17 11
2	5	A1	C	05 06 30 11	05 06 31 09	01 00 00 00	01 00 01 02
3	6	B	C	05 06 31 09	05 06 42 02	01 00 17 13	01 00 28 06

Tablo 16.1 Sütun başlıkları açıklık getirmek için konmuştur, normal KKL listesinde bulunmazlar.

Çevrim-içi son kurgu (On-line edit)

Son kurgu, projenin ana kurgu bandına olabilen en yüksek kalitede veya yayın koşullarına uygun şekilde yeniden kaydıdır. Daha fazla bilgi için "Bölüm 18, Laboratuar – Son kurgu" kısmına bakın.

TEMEL SAYISAL BİLGİLER

Temel Terimler

Bu bölüme başlamadan önce bilgisayar yönetimli sayısal girişik (digital non-linear) kurgu sistemlerinin dayandığı tekniğin temel terminolojisini tanıtmak istiyoruz. Teknik bilgilerin yoğun ve karmaşık katmanlarının hepsine bu kitapta yer veremeyiz. Genel bir görünüş vermeye çalışmakla yetineceğiz.

Zaman Kodu (Timecode)

1970'li yılların başında videobant montajında zaman kodu (Timecode- TC ile gösterilir) kullanımı benimsendi. Zaman kodundan önce, bir montaj bloğunun veya eski bir montajın otomatik olarak tekrarlanması için standart bir yöntem yoktu. Zaman kodunun temek fikri, her görüntü ve ses karesine bir numara vererek bunları bulma ve işleme kolaylığı sağlamaktı. Zaman kodu, 01:00:00:00 ile başlayıp 23:59:59:24'e kadar giden saat, dakika, saniye ve kareleri sayan 24 saatlik akan bir zaman sayacıdır. Bir kare sonra tekrar 01:00:00:00'e döner.

Zaman kodu, eski kontrol kanalı yöntemine göre video montajında işlemleri hızlandırmış ve kare hassasiyetini arttırmıştır. Film bandındaki kod numaralarına benzer bir yöntemdir.

VITC ve LTC

Bir video bant üzerine zaman kodu döşemek için iki yol vardır: ses sinyali kaydeder gibi bandın kenarında uzunlamasına veya video sinyali gibi karenin içinde diklemesine. Bunlara *yatay zaman kodu (LTC- Longitudinal Timecode)* ve *dikey aralıklı zaman kodu (VITC- Vertical interval timecode)* denir.

Yatay zaman kodu ses kanalı gibi okunduğu için ancak bant normal hızda akarken izlenebilir. Yüksek hızda, yavaş hızda veya görüntü donduğunda sayılar okunmaz. Zaman kodunun kare hassasiyetinde çalışabilmesi için her hızda ve kare donduğunda da okunabilmesi gerekir. Bunu da VITC – Dikey aralıklı zaman kodu gerçekleştirir. Bu yöntemde sinyaller iki görüntü arasındaki dikey alana kaydedilir, böylece görüntü donduğu zaman zaman kodu da izlenebilir.

Sayısala (dlgital) Karşı Benzeşlk (Analog)

1980 li yıllara kadar bütün video yapımlar analog sistemle gerçekleştirilirdi. Bu sistemde görüntü ve ses sinyalleri devamlı değişen elektrik dalgalarıyla temsil edilir. Bir kişinin sesini mikrofon yardımıyla kasete kaydederken konuşan kişi sesini yükselttikçe, mikrofonun yolladığı sinyalin voltajı da yükselir. Elektrik sinyalinin seviyesi, sesin yüksekliğiyle *benzeşiktir (analog)*.

Yüksek kaliteli pek çok analog video ve ses kaydedici cihaz mevcuttur ama sistemin zayıf bir noktası vardır. Cihazların elektronik parçaları ve kullandığınız bantlar hiç bir zaman kusursuz değildir ve dip gürültüsü yaratmaya yatkındır. Sessiz bölümlerde bunu bir tıslama olarak duyarsınız. Görüntüde de gren veya karlanma gibi ortaya çıkar. Analog banttan bir kopya çıkardığınız zaman gürültü artar ve sinyale daha başka distorsiyonlar da eklenir. Birkaç nesil sonra bu durum ciddi bir sorun haline gelir.

Sayısal sistemin temeli, elektrik sinyalini zaman zaman ölçüp bunu sayılar dizisi olarak kaydetmeye dayanır. Daha sonra bu sayılara dayanarak orijinal sinyal yeniden yaratılabilir. Sayısal kayıt, görüntü veya ses sinyalini belirli aralıklarla *örnekleme (sampling)* yoluyla yapılır. Bir saniyedeki örnekleme sayısına *örnekleme hızı* denir. Her örnek, zaman içindeki o anda voltajın bir ölçümüdür. Bu ölçüm bir sayıya dönüştürülerek banda veya diske kaydedilir. Dijital sistemde sayılar, 1 ve 0 rakamlarını kullanan ikilik şifreler halindedir. İkilik şifrede her rakam bir *bit*'tir (101, üç bitlik bir sayıdır). Sekiz bit bir *byte* yapar. Örnekte ne kadar çok bit kullanırsanız, renkler ve parlaklık o kadar iyi olur.

Örneklemeyi daha iyi anlamak için, saniyede 24 kare fotoğraf çeken sinema makinesini ele alabiliriz (1/50 pozlama süresi). Her kareyi bir örnek olarak kabul edersek saniyede 24 örnek hızı, görsel olayların çoğunluğunu saptamaya mükemmel şekilde uygundur. Her karenin pozlanmasından sonra kamera 1/50 saniye süresince dışarıya kapalıdır, bu sürede hiç bir şey kaydetmez ama olayı algılamamızı bozacak boyutta bilgi kaybı olmaz. Örneğin, koşan bir adam, obtüratörün kapalı olduğu sürede hareketin doğallığını bozacak kadar hızlı koşamaz. Örneklemeyi saniyede 1 kareye indirirsek, koşma hızı çabuk ve sarsak olacaktır. Daha da ileri gidip dakikada 1 kareye indirirsek, koşma hareketini izlemek imkansız olacaktır.

Örnekleme Hızı

Görüntü ve ses sinyallerinin hangi sıklıkta örneklenmiş olduğu, olayın yeniden canlandırılmasındaki sadakati etkiler. Ses ve video kaydında sinyalin ne hızla değiştiği, onun frekansı ile ilintilidir. Frekansların ölçümünde birim olarak *hertz (Hz)* kullanılır. Yüksek kalitede kayıt yapabilmek için, yüksek

frekansların yakalanması gerekir. Bir ses kaydında yüksek frekanslar eksikse, ses boğuk işitilir. Bir video sinyalinde yüksek frekanslar eksikse, görüntüdeki ince ayrıntılar kaybolur ve resim bulanık görünür. Örnekleme hızının, kaydetmek istediğiniz en yüksek frekansın en az *iki misli* olması gerektiği yıllar önce belirlendi. İnsan kulağı 20.000 (20 kHz) hertze kadar olan titreşimleri duyabilir. Sayısal bir kayıtçının sesi mükemmel şekilde kaydedebilmesi için saniyede en az 40.000 örnekleme yapması gerekir.

Görüntüyü sayısallaştırmak, seste olduğundan daha karmaşık bir işlemdir. Sayısallaştırılmış görüntü, biraz televizyondaki görüntüye benzer. Resmin çok küçücük parçacıklara bölünmesi gerekir ki izleyici seyretme mesafesinden baktığında minik parçacıkları değil, resmin bütününü algılayabilsin. Bir video görüntünün en ufak parçacığına *piksel* denir (*pixel* - picture element – görüntü unsuru). Televizyon ekranınıza yakından bakarsanız, bunları görebilirsiniz.

Her pikselde iki tür bilgi vardır: *renklilik (chrominance)* ve *parlaklık (luminance)*. Pikseller ne kadar küçükse, görüntü o kadar net görünür.

Sayısalın Üstünlükleri

Sayısal kayıtta bant gürültüsü olmaz. Herhangi bir kalite kaybı olmadan istediğiniz kadar kopyalama yapabilirsiniz. Sayısal sistemde çok yüksek kaliteli ses kayıtları yapılabildiği gibi, düşük kaliteli ve düşük çözünürlü kayıtlara da rastlanabilir. Pek çok müzisyen ve müziksever, analog kayıt cihazlarının sayısal cihazlara göre daha yumuşak, daha zengin ve doyurucu sonuç verdiğini düşünüyor.

Sayısal malzeme, kameradan başlayarak kayıt, montaj, yayınlama ve gösterim safhalarının tümünde kullanılmalıdır. Şimdiye kadar işlemlerin belirli bölümlerinde kullanılıyordu.

Bu kitabın yazımı sırasında çıkan programlar sayesinde sayısal görüntüler artık "capture card" gerekmeden doğrudan bilgisayara yüklenebiliyor.

Yayın (Broadcast) Kalitesi

Yayıncıların video sinyali konusunda değişik istekleri vardır. Ama resim kalitesiyle yayın kalitesi arasındaki ilişki bütünüyle tesadüfidir. Yayıncılar bandın üzerindeki video sinyalin kalitesiyle ilgilenirlerken, görüntü kalitesiyle ilgilenenler programcılar ve istasyonlar oldu. Her kanal kendi görüntü kalite değerlerini belirledi, ama zamanla görüntü kalitesindeki koşullara boşverilmeye başlandı. Bu yüzden "yayın kalitesi" görüntünün kalitesinden değil, bant üzerindeki video sinyalin kalitesinden gelmektedir.

Çözünürlük (Resolution)

Çözünürlük, bir sistemin ince ayrıntıları algılayabilme yeteneğine işaret eder. Görüntünün keskin görünmesinde rol oynar. İnce ayrıntılar açıkça görülebiliyorsa, görüntü göze net görünür. Netliği belirleme konusunda birçok unsur işe karışır. Görüntüdeki ölçülebilir ayrıntılar (çözünürlük), resmin kontrastı ve onu hangi uzaklıktan izlediğimiz, bunların başlıcalarıdır. Genellikle yüksek çözünürlü görüntüler, düşük çözünürlülere göre daha net algılanır.

Sayısal Sıkıştırma

Sayısal kameralar ve kayıt cihazları görüntü ve sesleri giderek daha net saptayacak şekilde geliştiriliyorlar. Tam çözünürlü (full-resolution) bir video görüntü için bir yığın bilgi kaydetmek gerekir. Sayısal ses kaydı ise çok daha az bilgi gerektirir ve bu yüzden sıkıştırılmasına gerek yoktur. Sayısal videoda ucuz ve etkin kullanımı sağlamak amacıyla depo-

lama, işleme ve aktarma malzemelerini küçültme yolları arandı. Video sıkıştırma da bunlardan biridir.

Video sıkıştırma, bir görüntü hakkındaki sayısal bilgiyi alıp olabilecek en iyi görüntü ve ses kalitesini koruyarak daha az yer tutacak şekilde şifreler. Video ve ses sıkıştırılmış şekilde depolanır ve iletilir. İzleneceği zaman sıkışma çözdürülür ve sinyalleri görüp işitebiliriz. Sıkıştırılan görüntü ve ses, bant veya disk üzerinde daha az depolama yeri kaplar. Böylece daha küçük ve ucuz kayıtçı kameralar kullanma (yapım), kurgu sistemine daha çok bilgi yükleme (yapım sonrası) veya evde kullanacağımız diske daha uzun bir film yükleme olanağı buluruz.

Sıkıştırma Türleri

Sayısal sıkıştırma yöntemlerinden biri, her bir karedeki bazı bilgileri silmektir (*intraframe* –kare içi kodlama). Her seferinde yalnız bir kare sıkıştırılır. Bu yöntem birçok sayısal kamerada kullanılır. Dijital Betacam bilgiyi yarıya indirirken (2:1 oranı), DV formatı 5:1 oranında sıkıştırır. Kayıtçı kamerada sıkıştırmak, saniyede kaydedilen bilgi miktarını azaltır, böylece bir banda daha uzun süre kayıt yapılır ve çok temiz, düşük gürültülü sinyal elde edilir.

Kare içi (Intraframe) kodlama ile orijinal sinyalin her karesi bant veya diskte saklanır, böylece malzemeyi kurgulamak gerektiğinde her kareyi ayırabiliriz. Bu sıkıştırma şekline *JPEG* veya *motion-JPEG* denir. 1980 li yılların sonunda renkli fotoğraf karelerini sıkıştırmak amacıyla Joint Photographic Experts Group tarafından yaratıldı. Sayısal girişik montaj sistemlerinin çoğu JPEG kullanır.

1990 lı yılların başında Moving Pictures Expert Group tarafından geliştirilen bir başka sıkıştırma sistemine de MPEG denir. MPEG sıkıştırmak için tek bir kareye bakmaz, yanyana

iki kareyi ele alarak hangi piksellerin değişip hangilerinin aynı kaldıklarını belirler. Buna *interframe* (karelerarası kodlama) denir. Örneğin ekranda yüzünüz görünüyor ve konuşuyorsanız, muhtemelen tek farklı yer dudaklarınız olacaktır. Kareler arasındaki değişikliklere yoğunlaşan MPEG, sayısal video verilerini JPEG'den çok daha büyük ölçülerde azaltır.

JPEG ve MPEG ürünün değil, standart tekniklerin adıdır. JPEG daha çok durağan görüntüleri sıkıştırmak için kullanılır: masaüstü yayıncılık, elektronik fotoğraf işlemleri, sayısal tarayıcılar, renkli lazer basıcılar vb. Ucuz ve basit bir yöntemdir. Sıkıştırmak ve çözmek için aynı yonga kullanılır. Buna *simetrik* teknik denir.

MPEG, *asimetrik* bir teknik kullanır. Sıkıştırma ve çözme değişik şekillerde gerçekleştirilir. MPEG sıkıştırmanın iki versiyonu vardır. MPEG-1, VHS kalitesinde görüntüler için, MPEG-2 ise tam ekran, daha yüksek kalite görüntüler için tasarlanmıştır. MPEG-2, DVD'lerde, bazı sayısal yayın sistemlerinde ve giderek daha çok kameralar ve kurgu sistemlerinde kullanılmaktadır.

Bir montaj sisteminde görüntü ve ses malzemesini sayısallaştırırken, ne oranda sıkıştırma yapılacağını genellikle kendiniz seçersiniz. Sıkıştırma oranı arttıkça diske daha çok malzeme yüklersiniz ama görüntü kalitesi de o oranda düşer. Örneğin Avid, değişik derecelerde sıkıştırmayı belirtmek için birçok AVR (Avid Video Resolution) seviyesi kullanır.

GİRİŞİK NEDİR?

Film Tarzı Montaj

"Film tarzı" deyimi, videobant montajcılarının daha kullanışlı "soğuk" teknolojik arabirimlerini, daha kullanıcı dostu şeylerle yumuşatmış olan sistemler için kullanıldı. Bu sistemler, ilk kez bilgisayarla karşılaşan eski film montajcılarının daha kolay çalışabilmeleri için eğlenceli grafik şekiller ve ikonlar kullandı. Film tarzı, *film montajcısı dostu arabirim* için kullanılan piyasa terimi oldu. Film montajcılarının bu sistemleri anlaşılır, kolay öğrenilir ve kolay kullanılır bulmaları çok önemliydi. Film montajına çok benzer bir yöntem olması gerekiyordu.

Kolay Erişim (Random access)

Her şeyi el altında bulundurup onlara kolayca erişmek, montajın temelidir. Bu sahneye bakarsınız, öbür sahneye gidersiniz ve bir plan alırsınız. *Kolay erişim* ve *girişik* terimleri çoğu zaman birbirinin yerine kullanılır, halbuki arada temel bir fark vardır. Girişik, bir dizi planın sıralamasının yer sınırlaması olmadan ve çabucak yeniden düzenlenebilmesi demektir. Kolay erişim (Random access) editörü ise istenen parçayı anında bulup size gösterebilme imkanına sahiptir.

Geleneksel videobant montajı ne kolay erişimli, ne de girişiktir. Geleneksel film montajı ise her zaman girişik olmuştur (hâlâ da öyledir). Daha sonraki bağlantıları yeniden yapma sorunu olmadan istediğiniz planı değiştirebilirsiniz. Gene de binlerce metre uzunluğundaki film şeritlerinin bilgilerini düzenlemek ve istenen birkaç kareyi bulabilmek, montaj asistanları için yorucu ve çok zaman alıcı bir işti.

Sayısal hafızalı bilgisayarlarda erişim son derece kolay

sağlanır. Görüntü ve sesleriniz bilgisayara aktarıldığında, onlara anında erişebilirsiniz. Böylece, "girişik" bir montaj türü, "kolay erişim" bir tür başlatma parolası ve "film tarzı" da bir arabirim türü demektir. Modern girişik montaj sistemlerinde bu üç unsur bir arada bulunur.

Bütün bu gelişmelerin bir de zayıf noktası vardır. Videobant ve film kurgusunda montajcı aradığı parçayı bulmak için bir yığın malzeme içinde "mekik dokumak" zorundadır. Kolay erişim, montajcının yapması gereken bu aramayı çok azaltır. Bu zamandan kazanç sağlar, ama montajcının ham malzemeyi sık sık görüp tanımasını, onu sindirmesini zayıflatır, herhangi bir değişiklik istendiğinde kullanabileceği parçaları tanımasını engeller.

Sayısal Girişik (Digital non-linear) Montaj

Geleneksel video montajı daha önce de belirttiğimiz gibi, bir *çizgisel (linear)* işlemdir. En baştan başlarsınız ve planları sırasıyla peşpeşe koyarak sekansı tamamlarsınız. Film montajı *girişiktir (non-linear)*. Montaja nereden isterseniz oradan başlarsınız, planların yerlerini ve boylarını değiştirebilirsiniz ve bunu yapmak için tekrar tekrar kopya çıkartmak zorunda kalmazsınız. Bu esnekliği video montajına uygulayabilmek için şöyle düşünüldü: görüntü ve sesi sayısallaştırma imkanı varsa, bunları bir bilgisayarın sabit diskine kopyalayarak bir kelime işlem programının metinlerle çalışması gibi bir yöntem kullanabiliriz. Böylece görüntü ve ses istendiği gibi kesilip eklenebilir, silinebilir, bir sekanstan çıkarılıp başkasına konabilir.

Girişik montaj terminolojisinde her bir bağımsız video veya ses bölümüne *parça (clip)* denir. Her bir parçanın (klibin) uzunluğunu ve hangi sırayla peş peşe dizileceklerini belirleyerek projenin montajını gerçekleştirmiş oluruz.

Girişik (çevrim-içi - on-line) son kurgu

Yüksek kaliteli video çalışmanın sorunu, sistemin sabit diskinde çok büyük yer kaplamasıdır. Aslında bütün girişik sistemler bir tür sıkıştırma kullanarak videodaki veri miktarını azaltırlar. Bu, çözünürlüğü azaltır ve daha fazla malzeme yüklemenizi sağlar. Genellikle videoyu ne kadar sıkıştırırsanız, kalite o kadar düşer.

Montaj bittikten sonra sistem bir KKL yaratır. Şimdi önünüzde birçok seçenek vardır. Bantlarınızı ve listenizi alarak yapım sonrası hizmeti veren bir şirkette normal bir "son kurgu" gerçekleştirebilirsiniz. Eğer kendi sisteminiz elverişliyse, tüm ham malzeme yerine yalnızca montajlayacağınız malzemeyi yeniden ve daha yüksek çözünürlükte sayısallaştırabilirsiniz. Sayısal alanında aynı cihazla hem çevrim-dışı ön kurguyu, hem de çevrim-içi son kurguyu yapabilirsiniz.

Proje negatife çekilip sonuçta film kopyası elde edilecekse, sistem bir negatif montaj listesi de hazırlayıp negatif montajcıya yardımcı olur.

Bir Girişik Kurgu Sisteminin Temel Parçaları

Girişik kurgu sisteminde çalışma akışını basit şekilde şöyle sıralayabiliriz:

- Banttaki malzemeyi bilgisayarın diskine kopyala (giriş yap).
- Malzemeyi düzenle. Montajcı bunları "bin" (silo) denen gruplar halinde düzenler.
- Projeyi montajla.
- Bitmiş işten çıkış al.
- Bilgisayardaki dosyaları temizle.

Temel Girişik Arabirim

Bir girişik kurgu sistemi, temelde çeşitli ek parçaların bağlanmış olduğu bir bilgisayardır. Bilgisayarın işlem hızı, video geçişlerin ne kadar hızlı yapılabileceğini belirler.

Yakalama-kaydetme kartı (Capture card)

Bilgisayardaki en hassas işlemlerden biri, *ses ve görüntü yakalayıp kaydetmektir.* Yakalama sistemi, sisteme getirdiğiniz ses ve görüntüyü sayısallaştırıp sıkıştırır. Bu iş, kart ve program aracılığıyla yapılır.

Depolama

Sayısallaştırılan görüntü ve ses parçaları (clip), bilgisayarın diskinde depolanır. Bilgisayarın depolama kapasitesi megabayt (MB) veya gigabayt (GB) birimleriyle ölçülür. Bir GB 1000 megabayta eşittir.

Monitörler

Montaj sistemi monitörü sizin resmi görmenizi sağlar. Hemen tüm sistemlerde bir monitör kaynak görüntüyü, bir monitör de montajlanmış görüntüyü gösterir. Sisteme bir de TV monitörü bağlamak yararlı olur çünkü RGB bilgisayar monitörü görüntüyü, bileşik veya bileşen video haline çevrildiği zamanki gibi göstermez.

Parçaları Yakalamak ve Düzenlemek

Montaja başlayabilmek için görüntü ve sesin sisteme yüklenmiş olması gerekir. Sistemlerin çoğu, görüntü ve ses malzemesini değişik kalite seviyesinde veya *çözünmede (resolution)* sayısallaştırma olanağı sunar. Çözünme ne ka-

dar yüksekse, resim kalitesi o kadar iyidir ama sabit diskte malzemenin kapladığı yer de o kadar fazladır. Sabit diskte bol yeriniz varsa, sayısallaştırmayı en yüksek çözünmede yapın. Sisteminiz buna imkan vermiyorsa:

- Daha düşük çözünmede sayısallaştırın. Sıkıştırma daha fazla olacak ve veriler daha az yer kaplayacaktır.
- Ana malzemenin tamamını değil, her seferinde yalnız montajlayacağınız sekansın planlarını sayısallaştırın.
- Önce düşük kalitede sayısallaştırın. Kaba montaj bittikten sonra kullanılmayan planları veya *şutları* silin ve filmi yeniden sayısallaştırın.

Sayısallaştırma

Video veya ses malzemesinin bir bölümünü sayısallaştırdığınızda veya *yakaladığınızda (capture)*, bu bir bilgisayar dosyası (sayısal veri) haline gelir ve sistemin sabit diskine kaydedilir. Bu dosyaya bir *ortam dosyası (media file)* (veya kaynak ortam dosyası veya kaynak dosya) denir. Diyelim ki önce bir adamın çimenleri biçtiği bir planı, sonra da onun hamakta dinlendiği planı sayısallaştırdık. Her plan ayrı bir ortam (media) dosyası haline gelecektir (aslında her planın bir görüntü için, bir de ses için ortam dosyası olacaktır).

Projenizin montajını yaparken hareketli planı hamak planından önceye koymaya karar verdiğinizde, ortam dosyalarını yerinden oynatmazsınız. Onun yerine, bilgisayara hangi ortam dosyasına gidip oynatacağını söyleyen bir "işaretçi" gibi davranan *parçaları (klipleri)* oynatır veya düzenlersiniz. Bir ortam dosyası için birçok değişik parça kullanabilirsiniz. Örneğin, projenin başında adamı çim biçme makinesini çalıştırırken gösteren kısa bir parça kullanıp bahçenin çimenle-

rini biçtiğini gösteren uzun bir klibi daha ileride kullanabilirsiniz. Değişik parçalar aynı kaynak ortam verilerini tekrar tekrar kullanabilirler (negatif çekilip film kopyası olarak bitirilecek projelerde bunu yapamazsınız). Parçalar bilgisayarın iç sabit diskinde depolanır ve fazla yer tutmazlar. Ortam dosyaları çok büyük depolama alanları gerektirir, bu yüzden geniş kapasiteli dıştan takma sabit disklerde depolanırlar.

Montaj sistemi, her klibe bir isim vermenizi ve onun hakkında yorum ve bilgiler yazmanızı mümkün kılar. Bu işlemleri klibi sayısallaştırırken yapabilirsiniz. Bazıları malzemeyi önceden izleyip istedikleri bölümleri seçerek yalnız onları sayısallaştırmayı tercih ederler. Bunları kataloglayıp isim verirler. Bunu montaj setinde veya bir VTR bağladığınız kişisel bilgisayarda *MediaLog* gibi bir program kullanarak yapabilirsiniz. Malzemeyi kataloglamak için kamera bantlarını izleyin, parçaların başlama ve bitiş zaman kodu adreslerini belirleyin, her klibe bir isim verin ve *nelerin sayısallaştırılmayacağını* da belirtin. Bu liste montaj sistemine girilir ve seçilen parçalar otomatik olarak sayısallaştırılıp adlandırılarak bilgisayarın diskine kaydedilir.

Renk ve Ses Ayarları

Montaj sistemine görüntü ve ses malzemesi girildiğinde, birçok ayarı yapmak veya kontrol etmek gerekir. Çizgisel videobant montajında olduğu gibi, bir vektorskop ve dalgabiçimi monitör kullanarak gösterici kaynağın renk dengesinin yapılması gerekir. Ses seviyeleri de düzgün ayarlanmalı ve sayısallaştırma süresince kontrol edilmelidir. Birçok montaj sistemi ses sayısallaştırmasında örnekleme oranı seçenekleri sunar: 16 bitte 44.1 kHz, CD kalitesine eşdeğerdir; 48 kHz, daha yüksek olan DAR kalitesidir.

Sayısallaştırmanın *gerçek zamanda* oluştuğunu akıldan

çıkarmayın: Teyp seti bandı oynatırken, girişik montaj sistemi malzemeyi sayısallaştırarak bilgisayara aktarır. 20 dakikalık bir bandın sayısallaştırılması 20 dakika sürer. Sayısallaşma gerçekleştirilirken montajcı bu süreyi ekranda malzemeyi izleyerek onu tanımak için kullanır. Bu işlem için harcanan zaman, çizgisel sisteme göre göz açıp kapayıncaya kadar gerçekleştirilen ilk montajda fazlasıyla telafi edilir.

Parçaları Düzenlemek

Montaj yaparken katalog (bilgi listeleri) ve düzenleme önemlidir. Parçalar kaydedildikçe, daha kolay kullanabilmek için gruplarda toplanabilirler. Film montajcılarının kestikleri iş kopyası görüntü ve ses şeritlerini değişik montaj askılarına dizmeleri gibi, girişik kurgu sisteminde de parçaların veya montajlanmış *sekansların* gruplanabileceği *klasörler (folders)* vardır. Klasöre girdiğinizde parçaları bir metin ve planların ilk karesini gösteren resim şeklinde görürsünüz. Metin bölümünde her parça hakkında ismi, başlangıç ve bitiş zaman kodları ve klibin hangi banttan geldiği gibi bilgilerin yazıldığı alanlar vardır. Negatifle başlayan projelerde negatif ve ses bobin numarası, fit numarası ve telesine bobin numarası da yazılmalıdır. Birçok kurgu sisteminde gelişmiş veri tabanı programları bulunur ve bunların yardımıyla istediğiniz planı kolayca bulursunuz.

MONTAJ SAFHALARI

Kurgu Arabirimi ve Zaman Çizelgesi

Girişik kurgu sistemleri de kelime işlem programları gibi kendilerine özgü farklılıklar gösterirler ama bazı temel kavramlar hepsinde aynıdır. *Kurgu arabirimi (editing interface)*, sistemi kontrol ettiğiniz metottur; o andaki işlemin olduğu noktada-

dır. Bilgisayar ekranı birçok alana bölünmüştür. Genellikle video gösteren iki pencere vardır. Bunlardan biri, çizgisel tür kurgudaki kaynak monitörün yaptığı işi yapar: kaynak parçaları görüp kullanmak istediğiniz bölümleri işaretlemenize yarar. İkinci pencere kayıt veya program penceresidir. Yaratmakta olduğunuz montajlanmış sekansı gösterir. Adlandırma veya efekt araçları gibi başka pencereler de açılabilir.

Sistemlerin çoğu, parçaların peşpeşe nasıl kurgulandığını grafik olarak gösteren bir *zaman çizelgesi (timeline)* kullanır. Bunda, resim ve ses parçalarını temsil etmek için renkli dikdörtgenler kullanılır. Zaman çizelgesi soldan sağa doğru ilerler ve zamanı (zaman kodunu) gösteren işaretler içerir. Bir parçanın zaman çizelgesindeki uzunluğu, genellikle o parçanın gösterim süresine denktir.

Ses parçaları ayrı bir kanal dizisinde temsil edilir. Bunlar bağımsız olarak kurgulanabildiği gibi, senkronu korumak için görüntüye kitlenebilir.

Herşey sanal (Virtual)

Zaman çizelgesinde düzenlenmiş parçaların, bilgisayarın sabit diskinin değişik yerlerinde depolanmış ortam dosyalarını (media files) gösteren işaretçilerden başka bir şey olmadığını akıldan çıkarmamak gerekir. Özgün (kaynak) kayıtlara hiç bir zarar vermeden parçaları değiştirebilir, kopyalayabilir, silebilir, başka yere aktarabilirsiniz. Ve hemen tüm kelimeişlem programlarında olduğu gibi, hata yaptığınızda geri dönmek için *vazgeç* komutunu kullanabilirsiniz.

Gene de, bilgisayar kullanan herkesin bildiği gibi, garip ve beklenmedik şeyler olabilir. Dosyalar bozulabilir veya kaybolabilir, veya sisteminiz beklenmedik bir anda çökebilir. Bütün montajladığınız sekansları ve öbür dosyalarınızı en az

her günün sonunda (aslında daha sık) yedeklemeyi ihmal etmeyin. Ortam dosyaları çok büyük olduğundan, yedeklenmezler.

Parçaları İşaretleyip Birleştirmek

Montaja başlamak için önce kullanmak istediğiniz parçayı işaretleyin. Sistemlerin çoğunda fare ile bir parçanın üstüne gidip çift tıklamak, o parçayı kaynak monitöründe izlemek için yeterlidir. Parçanın bir bölümünü kullanacaksanız, GİRİŞ (başlangıç) ve ÇIKIŞ (bitiş) işaretlerini koyun. Parçayı işaretlemiş oldunuz. Artık filme veya banda aktarılmaya hazırdır.

Bazı sistemlerde parçayı, "çek ve bırak" yöntemiyle zaman çizelgesi üzerine yerleştirebilirsiniz. Sistemlerin çoğu, aynı işlemi değişik yollardan yapmanıza izin verir. Fareyi, klavyeyi veya ikisinin karışımını kullanabilirsiniz. En rahat çalıştığınız yöntemi kendiniz bulmalısınız.

Parça Eklemek

Montaj ilerledikçe, planlardan oluşan bir sekans yaratırsınız. Mevcut bir sekansa yeni bir parça eklemek istediğinizde, zaman çizelgesi üzerinde yeni parçanın *nereye* gireceğini işaretlersiniz. Girişik kurguda, yeni parçanın sekanstaki var olan parçaları nasıl etkileyeceği konusunda iki seçeneğiniz vardır: *eklemek (splicing)* ya da *üstüne yazmak (overwriting)*. Yeni parça araya girdiğinde, kendisinden sonraki parçaları sona doğru iter ve sekansın boyunu uzatır. Üstüne yazmak seçeneğinde, yeni parça giriş noktasından itibaren kendi boyu kadar eski kaydı silerek oraya yerleşir. Bu işlem sekansın boyunu uzatmaz. Bu işlemi bir planın içine bir ayrıntı planı koymak için kullanabilirsiniz.

Bir Sekanstan Parça Çıkartmak

Bir parçayı çıkartmak için de gene iki seçeneğiniz vardır. Bir sekanstan bir parçayı *eksiltirseniz (extract)*, sonraki parçalar başa doğru kayarak o parçanın yerindeki boşluğu kapatırlar. Tıpkı eklemek gibi, eksiltmek de sekansın uzunluğunu değiştirir. İkinci seçenek parçanın içini boşaltır ama yerini siyah veya sessiz bırakır. Filmde iki plan arasına amors koymaya veya ses bandında boş parça eklemeye benzer. Bu işlem, sekansın süresini değiştirmez.

Parçaları Kırpmak

Parçaları zaman çizelgesine yerleştirdikten sonra onların boylarını ayarlayabilmelisiniz. Zaman çizelgesinde kırpmak (trimming) ve kurgulamak, girişik kurgu sisteminin en güçlü işlemi, montajın temel bölümüdür. Çoğu sistemde bir *kırpma modu (trim mode)* bulunur.

Video terimi olarak "kırpmak", bir kurgu noktasını planın boyunu kısaltacak veya uzatacak şekilde ayarlamak anlamına gelir. Kırpma editörü (trim editor), ön izlemede bir *bukle – lup* oluşturarak, yani bağlanmış iki planı devamlı oynatarak bağlantının nasıl olduğunu görmenizi sağlar.

Temel Ses Montajı

Sayısal girişik kurgu sisteminde ses montajı çabuk yapılır: sesler kesilir, aktarılır, kopyalanır, isteğinize göre işlem yapılabilir. Çizgisel kurgudaki yeni ses kanalı eklemek, seslerde erime yapmak gibi karmaşık işlemlere gerek yoktur. Editör, aynı kanaldaki yanyana iki sesi kolayca birbirine bağlar. Geçme yapmak için iki kanala ihtiyacınız yoktur.

Kurgu sistemlerinin çoğu size bir kanalı kendi başına veya görüntü ve öbür ses kanallarıyla kitlenmiş olarak kurgulamak

olanağını tanır. Kanallar birbirine kitliyse, tek komutla hepsini değiştirebilirsiniz. Bir kamera bandının sayısallaştırılmasında olduğu gibi, görüntü ve ses sisteme senkron (eşzamanlı) olarak sokulduğunda çoğu sistem bunların eşzamanlı olup olmadığını işaret eder. Montaj sırasında senkronu bozarsanız, yani görüntüye göre sesi kaydırırsanız, bir gösterge size sesin kaç kare kaydığını gösterir.

Ses parçaları zaman çizelgesinde renkli bloklar olarak görünür. Pek çok sistem kullanılan ses kanalındaki sinyali aynı zamanda *dalga salınımı* şeklinde de gösterir. Dalga salınımı üzerinde sözlerin veya öbür seslerin hangi noktada başlayıp bittiğini belirlemek daha kolaydır.

Bütün sistemlerde her parçanın ses seviyesini bağımsız olarak ayarlayabilirsiniz. Sisteminizin yapısına göre 24 kanala kadar sesi çalışabilir ve 2, 4 veya 8 kanalı aynı anda dinleyebilirsiniz. Daha fazla kanalı izlemek isterseniz, bazı sistemlerde birçok kanalı tek bir kanalda birleştirip miks edebilirsiniz. Böylece hazırladığınız bütün sesleri ve ek kanallarda da öbür sesleri dinleyebilirsiniz. Bileştirme sayısal olarak yapılır ve yüksek kalitelidir. Kanallar miks edildiği halde gene de ayrı kanallar halindedir.

ÖZEL VİDEO ETKİLERİ

Sayısal girişik sistemlerde etki kapasitesi yüksektir. Gelişmiş cihazlar karmaşık etkileri gerçek zamanda yapabilir. Daha basit olanlar, etkiyi önce *yaratıp (render)* sonra izletirler. Sisteminizin yapısına göre iki boyutlu (2D), DVE (Sayısal Video Efekt), veya 3 boyutlu (3D) etkiler yaratabilirsiniz.

Etki Türleri

Sistemler, çok geniş etki olanakları sunar. Bunların bir kısmı *kesimlere (segments)*, bir kısmı da kesimler arasındaki geçişlere uygulanır.

Geçişler

Geçiş etkileri, bir plandan öbürüne geçiş şeklinde uygulanır. Normal video geçişlerine benzerler. Bunları olduğu gibi kullanabilir veya isteğinize göre şekillendirebilirsiniz. Geçme, silme, erime, sayfa çevirme bunlardan birkaç örnektir.

Kesim Etkileri

Kesim etkisi, bütün bir plana veya *kesime* uygulanır. Etki bir kere uygulandıktan sonra onu istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz. Birkaç örnek verelim. *Maske*, görüntünün bir alanını maskeleyerek onu herhangi bir renk fonu önünde gösterebilir. *Renk etkisi* tüm görüntüye bir renk uygular. Aydınlık, ton, yoğunluk, kontrast ve parlaklık gibi parametreleri ayarlayabilirsiniz. Bu etkiyi renk düzeltmek için olduğu kadar, resmi siyah beyaza veya sepya tona çevirmek, solarlamak, hatta renkteki greni kontrol etmek için de kullanabilirsiniz. *Flop*, kamera açısını ters çevirir, *flip*, görüntüyü başaşağı eder ve *resize* komutu ile resmin boyutunu değiştirebilirsiniz.

Çokkatmanlı (Multilayer – layered – composited) Etki

Bu yöntem, iki veya daha fazla video katmanını aynı anda gösterir. Çevrim-içi bir sistemde *resim içinde resim* (PIP-picture in picture) etkisini göz açıp kapayana kadar gerçekleştirirsiniz. *Bölünmüş ekran* ve *üstüste bindirme* denen iki çeşidi vardır.

Kilit (Key)

Kilitlemek, iki video katını üstüste bindirme yöntemidir; bir kat bir çeşit "anahtar deliği" oluşturur ve bunun arasından ikinci kat görünür. *Mavi perde* diye bilinen *renk kilidinde (Chroma key)*, görüntüde seçilen bir rengin bulunduğu her nokta anahtar deliği haline gelir. En bilinen örneği, mavi bir duvar önünde hava raporunu sunan TV spikerleridir. Renk kilidi mavi olan her şeyi "silip atar" ve yerine hava durumu haritasını koyar.

Parlaklık kilidi (luma key – luminance key), parlaklık seviyelerine göre yırtmalar yapar. Bir görüntünün üstüne bindirilen yazılar, grafikler için kullanılır.

Maske kilidi (matte key) bir ıstampa gibi zemin görüntüde delik açar ve bu açıklık, ön plan görüntüyle doldurulur.

Hareket Etkileri

Bunlar donmuş kare yaratmak, bir plandaki hareketi hızlandırmak veya yavaşlatmak veya stroboskopik hareket oluşturmak için kullanılır. Hareket etkilerini, videonuza bir "film havası" vermek için kullanabilirsiniz.

Yazılar

Montaj sisteminizde, renkli zemin üzerine kaydedilebilen veya bir görüntünün üstüne kilitlenebilen grafikler ve yazılar

üreten Yazı (Title) aracı bulunur (Şekil 16.3). "Avid Media Composer" yardımıyla yazı aracında üretilen yazıları anında görebilirsiniz. Yazı aracında metinden başka kutu, oval, çizgi ve oklar yaratabilirsiniz. Harf boyları ve cinslerini denetleyebilir, renk ve renk karışımları, şeffaf, gölgeli ve çerçeveli yapabilirsiniz.



Şekil 16.3: Yazı araç çubuğu.

Etkilerde Gerçek Zamana (Real-Time) karşı Hesaplama (Rendering)

Gerçek zamanlı etkiler uygulandığı anda gerçekleşir. *Render* edilen etkiler bilgisayar tarafından önceden hesaplanıp sabit diskte ayrı bir ortam dosyası (media file) olarak saklanmak durumundadır. Etkilerin gerçek zamanlı veya hesaplamalı (rendered) oluşunu iki unsur belirler.

SİSTEM YAPISI (KONFİGÜRASYONU). Sisteminiz gerçek zamanlı etkilere uygunsa, bunları anında gösterebilir.

ETKİNİN TÜRÜ. Erimeler ve üstüste bindirmeler, gerçek zamanlı olabilirler ama *iç içe etkiler (nested effects)* yani tek bir video segmentine eklenmiş çok sayıda etki, *Render* edilmek zorundadır.

Sistemlerin çoğu, aynı anda ancak bir tane gerçek zamanlı etki oynatabilir. Gerçek zamanlı etkiler üstüste çakışırsa, sistem ancak bunlardan birini gösterebilir.

Grafik Programlarıyla Çalışmak

Adobe PhotoShop ve AfterEffects gibi programlar görüntülerle çalışıp onları rötuşlamanızı sağlarlar. Bu programları öğrenmek olduklça kolaydır ve hemen her sistemde çalışırlar.

Sayısal girişik kurgu sistemi ile grafik programların birleşmesinden, sayılamayacak kadar çok şekilde fayda sağlayabilirsiniz. Grafik programlar, bir sorunu çözmekten, mevcut bir görüntüyü rötuşlamaya veya bütünüyle yeni bir grafik unsur yaratmaya kadar pek çok işte kullanılabilir.

Filme Geri Dönüş

İşe negatifle başlamış ve sonunda pozitif film kopyası elde etmek niyetindeyseniz, özel video etkilerinde dikkatli davranın. Araştırmanızı yapın, laboratuarların neleri gerçekten kopyalayabileceğini ve bunun maliyetini öğrenin.

Bir Celseyi Bitirmek

Her günkü çalışmanın sonunda, proje dosyasını bir esnek diske veya başka bir taşınabilir ortama kopyalayın. Proje dosyası çok büyükse, bir Zip veya Jaz diske aktarmanız gerekir.

Birkaç terimi hatırlayalım.

PROJE. Proje klasörünün içinde projenizin bütün dosyaları vardır. Proje penceresi, çalışmanızın düzenlendiği yerdir. İçinde, o andaki işinizle ilgili bütün bilgiler, parça depolarının (Bin) ve dosyaların listeleri vardır.

SİLO (BIN). Projenizin parçalarının (klipler) ve sekanslarının (kurgulanmış bölüm) saklandığı depodur. Sisteminizin olanaklarına göre, klasörlerin içinde de silolar yaratabilirsiniz.

Planlar sayısallaştırılıp kataloglanarak bir siloda montajcının onları işlemesini bekler.

PARÇA (CLIP). Parça, gerçek bir görüntü / ses ortamına işaret eden gerçek bir referanstır. Gerçek görüntü ve ses verisi içermez, sadece onu işaret eder. Bir parçayı oynattığınızda sistem, görüntü ve sesi içeren ortam dosyasına bakar.

SEKANS (SEQUENCE). Sekans, montajlanmış projeniz, veya "ana bandınız"dır. Kolayca oluşturulan ve değiştirilebilen bir "sanal anabant"tır. Sekansı oluşturmak için parçaları birbirine kurgularsınız ve bir siloda (bin) saklarsınız.

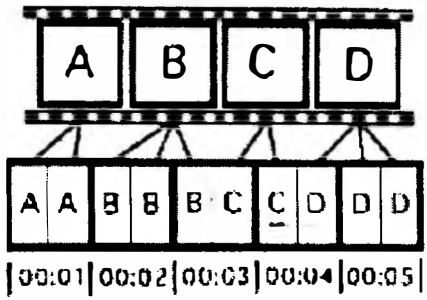
FİLMDEN VİDEOYA

Bu bölüm en teknik işlemleri ele alıyor. Negatif çekip, sayısal kurgulayıp filme kopya almak isteyen filmciler bu konuyu dikkatle okumalılar.

Telesine

Telesine, filmi videoya aktarma aracıdır. Filmin her karesi bir tarayıcı tarafından okunarak video sinyali haline dönüştürülür. Genel olarak *telesine* sözcüğü, filmden banda aktarmayı belirtmek için kullanılır.

Avrupada ve PAL ve SECAM yöntemlerini kullanan ülkelerde bu işlem oldukça basittir çünkü filmler sinema için saniyede 24 kare hızıyla çekilir, video ise saniyede 25 karedir. Saniyede 1 karelik bir fark önem taşımaz ve aktarma bire bir (1:1) gerçekleşir. NTSC sistemini kullanan ülkelerde iş hayli karmaşıktır çünkü 24 kare/saniye çekilen filmler, 30 kare/saniye çalışan bir video sisteme uyarlanmak zorundadır. Bu sorun, 4 film karesini 5 video karesi haline getirerek çözülür (Şekil 16.4).



Şekil 16.4: 3/2 İndirme

Video Günlükler

Günlük video iş kopyaları için laboratuar film bobinlerini hazırlar ve kontrol edilmesini ister. Transferi yapacak kişiye işin nasıl istendiğini bildirmek gerekir. Bu konu, işlemin kritik noktasıdır. Negatif montajcınız bu konuda size yol gösterir.

Film/video Günlük İş Kopyaları

Vereceğiniz ilk karar, günlüklerinizin hangi formatta olmasını istediğinizdir. Film halindeki günlükler, filminizi projeksiyonda, büyük perdede *film* olarak görmenizi sağlar. Ne yaptığınızı gerçekten görebilmenin tek yolu budur. Günlükleri hem film hem de video şeklinde yaptırmanıza ne yazık ki çoğu zaman bütçeniz izin vermez. Film günlüklerden vazgeçerseniz, gördüğünüz şeyin gerçek malzemeniz olmadığını unutmayın. Kesip kurguladığınız malzemenin video olduğunu ve son baskı film kopyasından hayli farklı göründü-

günü aklınızdan çıkarmayın. Kararlarınızı verirken, bunun filmde nasıl görüneceğini düşünmelisiniz. İzlediğiniz küçük ekran, ayrıntılar konusunda sizi yanıltabilir. Monitörde farketmediğiniz bir ayrıntı, projeksiyonda kocaman bir hata olarak ortaya çıkabilir (bir lamba ayağı, kameraya bakan oyuncu vb. gibi).

Senkron Sesli Günlükler

Bir ek ücret karşılığı laboratuar video günlüklerinizi size senkron sesli olarak yollayabilir. Klaketlerin düzgün kaydedilmesine özen gösterin çünkü laboratuardaki teknisyenin onları okumak için harcayacağı zaman, ekstra masraf olarak size yansıyacaktır. Klaketin yakından, net, okunaklı ve aydınlık çekilmesi gerekir. Laboratuara yolladığınız kamera ve ses raporlarının da anlaşılır olması gerekir. Sesli günlük istemiyorsanız, laboratuar size yalnızca sessiz görüntü bandını yollayacaktır. Senkron seslendirmeyi daha sonra video bantta veya girişik montajda gerçekleştirirsiniz.

Tamkare Günlük

Film karesi ile video karesi aynı görüntü oranında değildir. Bu yüzden laboratuar film karesinde herhangi bir şeyi gözden kaçırmamanız için kareyi video çerçevesi içinde bir pencere haline getirmelidir. Film karesinin boyu küçültülür, etrafına siyah bir çerçeve çekilerek video çerçevesinin içine oturtulur. Bunu yaptırmazsanız, karenin kenarlarındaki alanda neler olduğunu (lamba ayağı, mikrofon vb.) göremezsiniz.

Bindirmeler (Burn-In) – Görsel Zaman Kodu (VTC)

Video görüntüsü üstüne önemli bilgiler bindirilebilir. En yaygın bindirme, zaman kodu (Timecode) ve kilit kodudur (Keycode). Bu size her karenizin zaman kodu ve kilit kodu ile görsel bağlantı sağlar. Ses zaman kodu ve kamera bobin numarası gibi başka bilgiler de bindirilebilir. Negatif montajcınızla konuşun ve hangi bilgilerin bindirilmesini istediğini öğrenin.

Telesine Katalogları (Flex dosyaları)

Flex dosyaları olarak da bilinen *telesine katalogları*, filminizin kilit kodlarıyla video günlükleriniz arasındaki ilişkiyi içeren diske kaydedilmiş dosyalardır. Sizin kataloglarınıza aktarabileceğiniz bir formatta kaydedilmiş olarak size verilir. Daha sonra negatif montaj için bir montaj listesi almak istediğinizde, girişik montaj sisteminde yaptığınız bütün zaman kodlu işlemler, tekrar film kilit koduna dönüştürülür.

Renk Düzeltmesi

Video günlükler genelde kamera negatifinden aktarılır. Renk düzeltmesi en az seviyede (tek ışık) olabilir veya yeniden transfer yapmayacaksanız, en hassas şekilde yapılır. Renk uzmanı düzeltmeyi her planda yeniden yapar veya bobin başında bir kere yapar ve tüm bobini o ayarla aktarır (bu yöntem daha ucuzdur).

Video Formatı

Aktarma yapan firmaların çoğu işlemi çeşitli video formatlara uygulayabilir. Sonunda film kopyası olarak basılacak projelerde veya kurgudan sonra yeniden transfer yapılacaksa, kurgu sisteminizde kullanabileceğiniz ucuz maliyetli format

kullanabilirsiniz. Telesinede ses senkronu olacaksa, Betacam veya S-VHS gibi yüksek kalite ses kapasitesi olan formatları tercih edin.

Kataloglama (Logging)

Video günlüklerin ister yalnız görüntü, ister senkron sesli olsun, kataloglanması gerekir. Sesi ayrıca banda kaydettinizse ve sonradan senkron yapacaksanız, onlar da kataloglanmalıdır. Bu işlem sizin zaman bolluğunuza göre çeşitli yollardan yapılabilir.

Bütün bantlarınızı alıp bir katalog merkezine gidin. Burada kaynak oynatıcı dekleri (Beta, DAT vb.), bir monitör ve *MediaLog* veya herhangi bir kataloglama programı yükü bir bilgisayar bulunmalıdır. Kataloglama programı sizin kullanıcı ayarlarınızı girmenizi ve proje bilgi dosyasını yaratmanızı sağlayacaktır. MediaLog programını kullanıyorsanız, bunun Avid Media Composer veya Xpress arabirimine çok benzediğini göreceksiniz. Orada da proje penceresi, silolar (bins), klipler vardır.

Kendi silolarınızı yaratıp bütün kliplerinizi istediğiniz kadar ayrıntılı olarak kataloglayabilirsiniz. Günlükleriniz ses eşzamanlı değilse, görüntü ve sesleri ayrı ayrı kataloglayacağınızı unutmayın. Arabirim yardımıyla kaynak oynatıcı deki kontrol ederken başlangıç ve bitiş zaman kodlarını, süreyi, seçilen kanalı, planın adını ve malzemeyi belirleyecek her türlü bilgiyi kataloga geçirirsiniz.

Katalog bitince, proje klasörünüzü ve kullanıcı dosyanızı kullanacağınız montaj sistemine taşıyabilmek için bir esnek diske veya Zip diskine kopyalayın.

MONTAJ İŞLEMLERİ

Günlükleri İzlemek

Çekimin ikinci gününün sonunda film yönetmenleri ilk gün çekilen sahnelerin iş kopyalarını izleyerek seçilen planları işaretlerler. Filmi banyo edip kopya basmak neredeyse bir gün sürer. Laboratuar uzaktaysa veya sizin kullandığınız filmin banyosunu hazırlamak için yeteri kadar metraj toplanmasını bekliyorsa, bu süre daha da uzun olabilir. Video günlükler ise hemen çekim sonrasında izlenebilir çünkü kimyasal işleme gerek yoktur.

Günlüklerin izlenmesine montajcı da katılır. Bu ilk izlemelerde yönetmen filmin kaba montajına yaklaşımın nasıl olmasını, nelerin kullanılıp nelerden kaçınılmasını istediğini sıcağı sıcağına belirtir.

İlk montajı bağlamak

Gevşek montaj – Ekleme

Hikaye önce senaryoda belirtildiği şekilde bir araya getirilir. Bu gevşek montajda bazen yalnızca master planlar peş peşe eklenir. Bu montaj hikayenin akışı ve filmin aldığı yön hakkında yönetmene, montajcıya ve yapımcıya bir fikir verir. Bazı yönetmenler bu safhayı atlayıp doğrudan kaba montaja girişirler.

Videoda bu ilk adım, kağıt üzerinde gerçekleştirilebilir. Çevrim-dışı kurgu (ön montaj) odasına girmeden önce VHS bantları izleyerek zaman ve para tasarruf etmiş olursunuz. Ön izleme yaparak kullanılacak planların listesini belirlemek, doğru planları ana video banda aktarmayı çabuklaştırır. Her planın başlangıç (giriş) ve bitiş (çıkış) zaman kodlarını belir-

ten kağıt üstünde montaj, ilk bağlamayı mekanik bir işlem haline getirir.

Kaba Montaj

Kaba montaj, filmi bir bütün halinde görmenin ilk denemesidir. Mekan tanıtım planları, vurgu sağlayacak yakın planlar, ayrıntı planları ve zaman geçişini belirtecek geçmeler içerir. Seyredilmesi zor bir kopyadır çünkü hikayeyi göstermektedir ama müzik, ses etkileri ve örtüşen diyaloglar yoktur. Kaba montaj, yalnızca ana diyalogları olan görsel bir montajdır.

Filmde herhangi bir optik işlem veya yeniden çekilecek bölüm varsa, montajcı oraya siyah bir film şeridi veya *amors* koyar ve izleyici perdede hiç bir şey göremez. Bu yüzden bir kaba montajın izlenmesinde hayal gücü temel bir unsurdur.

Kaba montaj, senaryonun akışını aynen izlemelidir. Bu ilk montajın temel amaçlarından biri, özgün senaryonun yapısının iyi işleyip işlemediğini görmektir. Montaj işlemlerinin kalan bölümlerini etkileyecek olan kararlar, kaba montajın izlenmesinden doğacaktır.

Bu işlemin bir benzeri de senaryo yazımında görülür. "Yazmak, yeniden yazmaktır" diyen aksiyom, montaj için de geçerlidir. Aslında filminizi sellüloit veya videobantla yazmaktasınız. Senaryonuz pek yakında geçmişte kalacaktır. Film veya video olarak açmakta olan çiçek, sette kaydettiğiniz malzeme üzerinde büyümektedir.

> Bu alışık olmadığı çevrede karakterin duyduğu huzursuzluğu daha belirgin gösterecek olduğunu düşündüğüm bir sahne çektim kısa bir sahnede Scotty, merkez istasyondaki kadınlar tuvaletine giriyordu. Buranın nasıl bir şey olduğunu hiç gördünüz mü bilmem ama rezalet bir yerdir. Çektiğim planda Scotty içeri girdikten

iki saniye sonra dışarı kaçıyordu. Ama filmi bağladığımda, bu sahne gereksiz gözüktü.

Adam

İlk Kurgu için Öneriler

- Ses bandından yönetmenin "Hareket" veya "Kes" benzeri dikkat dağıtıcı sözleri ayıklayın.
- Diyalogları kurgularken düz kesme yapın. Sözleri örtüştürmeye henüz başlamayın.
- Değişik çekimlerden ses aktarması yapmayın.
- Sahnelerin bütününü bağlamadan onların ince montajına girişmeyin. Her sahneye ince ayar yapmadan önce bütünün ritmi ve temposu hakkında fikir edinmeniz gerekir.

> Her aşamada hikayeyi yeniden keşfedersiniz. Senaryo bitince filmi kağıda döktüğünüzü düşünürsünüz. Sonra oyuncuları seçtikçe, mekanları belirledikçe, kağıtta yazılı olanlar belirginleşmeye, değişmeye başlar. Sonra montaja başladığınızda film bir kez daha değişir. Başta film diye düşündüğüm şeyle son bitmiş ürünün en ufak benzerliği yok. Gene de bunu kabul edebileceğinizi düşünüyorum. Varılan sonucu kabul etmeyebilirsiniz, ama işlemi kabul edersiniz. İlginç bir işlem olduğunu düşünüyorum. Kendinizi ona açık tutarsanız, ilginç keşiflerde bulunabilirsiniz.
>
> *Adam*

Montajda Hız

Bir sahneyi montajlamak, görüntüleri kullanarak sahnenin hikayesini anlatan bir ritm yaratmaktır. Her sahne bir bütündür ve bunlar birbirine eklendiğinde, bütün filmin ritmini yaratırlar. Montaj işlemi, montajcının bir montajlama ritmine girmesini gerektirir. Bu, insanın kafasında olduğu kadar içinde de hissettiği bir şeydir. Montaj yapma hızınızla bir sahnenin uygun ritmini yorumlamanız arasında doğrudan bir ilişki vardır. Bir bağlantıyı yapmadan onun doğru işleyip işlemediğini bilemezsiniz.

Tereddüte düştüğünüz zaman bağlantıyı yapıp geçin. Alt tarafı film veya banttır. Bağlantı doğru işlemiyorsa, tekrar tekrar yapabilirsiniz. Olsa olsa, iş biraz uzamış olur. Hızlı çalışın ve içgüdülerinize güvenin. Bir bağlantıyı ne kadar çabuk yaparsanız, ikinciye o kadar çabuk geçersiniz. Filmin ilk şeklini görmek için yapılan bu montajda incelik ikinci planda kalır.

MONTAJ TEKNİKLERİ

Sert noktaları yumuşatacak, geçişleri akıcı kılacak, hatta bağlanması mümkün görülmeyen sahnelerde mucizeler yaratacak montaj teknikleri vardır. Film veya video bir illüzyon (yanılsama, gözbağcılık) olayıdır. İllüzyonist (gözbağcı) gibi, zaman zaman sizin de biraz dumana ve aynalara ihtiyacınız olabilir.

Sonuçta önemli olan, hikayeyi yapabildiğiniz en iyi şekilde anlatmaktır. Malzemeyi, olmasını istediğiniz gibi olmaya zorlamayın. Elinizde olanlarla en iyisini yaratın. Ne kadar çok montaj yaparsanız, kendinize güveniniz o kadar çok artar ve içgüdülerinize inanmaya başlarsınız. Bir sorunu çözmek, ağır bir çalışma içinde sebatla planları birbirine ekleyerek film veya videonuzun ortaya çıkışını görmek, insana keyif ve tatmin duygusu verir.

Montaj çok cesaret kırıcı olabilir. Tek başınasınızdır ve bu çok zor gelir. Etrafınızda size yardımcı olabilecek iyi insanlar toplayabilirseniz, iş daha kolaylaşır, ama filme aşık olmaktan vaz geçmelisiniz. Montaj işlemini bir iş gibi görün.

Howard

Aşağıdaki bazı montaj ve geçiş prensiplerini aklınızda tutun ve filminizi bağlarken uygulamaya çalışın.

DİYALOGLARI ÖRTÜŞTÜRME. Birbiriyle konuşan iki kişinin doğal halini yansıtabilmenin genel yöntemi, görüntüleri ve sözleri birbirinin üstüne bindirmektir. Bunu yapabilmek için tepki planları, yani konuşan kişiyi dinleyen kişinin tepkilerini gösteren planlar olması gerekir. Bu yöntemle, sözleri duyarken bir yandan da bu sözleri dinleyen kişinin tepkisini görür ve onu paylaşırız.

Bazı montajcılar baştan beri iki diyalog kanalı kullanmayı tercih ederler. Çoğunluk, ses kanallarını ayırmak için filmin ilk bağlanmış halini görmeyi bekler. İki kanalla montaja başlamak daha çok zaman harcatırsa da, bu tarz çalışan bir montajcı, bir sahnenin ritmini montajın ilk aşamalarında yakalar.

HAREKET İÇİNDE KESMEK. Herhangi bir hareketin içinde yapılan kesmeler, çok daha iyi sonuç verir. Örneğin, oturmakta olan bir oyuncunun hareketi içinde yapılan kesme, planlar arasındaki geçişin farkedilmeyecek kadar yumuşak olmasını sağlar. Birbiriyle mantıksal (ve devamlılık, mekan, zaman) bağlantısı olmayan planlarda bile, geçişi maskelemek için kesme, bir hareket anında yapılır.

KESME TÜRLERİ. Bir *araplan* veya *tepki planı*, seyirciyi hareketin dışına çeken ve devamsızlığı örtmek veya aksiyonu yoğunlaştırmak için kullanılan plandır. Ayrıntı planı da aynı

işlevi görür. (Resim 16.5 ve 16.6, *The Lunch Date* filminden iki örnektir.)



Resim 16.5: *Lunch date* Filminden tepki planı.



Resim 16.6: *Lunch date* filminden tepki planı.

DEVAMLILIK. Devamlılığın esiri olmayın. Bir sekanstaki önemli bir dramatik an için tepki planı bulamadıysanız, sahnenin öbür bölümlerine bakarak "çalabileceğiniz" bir plan

arayın. Devamlılık dışı olabilir, ama işe yarıyorsa, neden kullanılmasın? Aynı mekan ve ışık düzeninde çekilmiş olmak koşuluyla, bütünüyle başka bir sahneden bile plan çalabilirsiniz. Oyuncunun ifadesiz bir tepki planını arıyorsanız, klaketin çekilmesiyle yönetmenin "Hareket" komutu arasında görüntülenmiş bir yakın planına bakın.

GEÇMELER. *Geçme*, iki planın bağlantı noktasındaki görüntülerin dramatik veya duygusal etki amacıyla çaprazlama eriyerek ve belirerek üstüste binmesidir. Kısa geçmelere (8 veya 16 kare) *yumuşak kesme* denir. Bir geçmenin boyu 24, 32, 48, 64 veya 96 kare olabilir.

ERİME – BELİRME. Bir görüntünün giderek siyahlaşması (veya beyazlaşması) ve siyahtan (veya beyazdan) giderek belirginleşmesidir. Bir sahneden öbürüne geçişi yumuşatır ve zaman geçişi duygusu yaratır. Bir bölümü "kapatıp" yenisini "açmanın" yöntemidir.

SES ÇEKİMLERİ. Görüntü dışı sesler için, sözleri en iyi anlaşılan kayıtları arayın. Değişik kayıtların parçalarını birleştirerek iyi sonuç alınabilir ama arka plandaki seslerin aynı olması gerekir.

YENİ SÖZLER. Yeni bir söz veya cümlenin eklenmesi, senaryoda çok belirgin olmayan bir durumu açıklığa kavuşturur. Bir konuşmanın başına veya sonuna ekleme yapabilmek için oyuncunun kameraya sırtını dönmüş veya bütünüyle görüntü dışında olması gerekir. Örneğin, oyuncunun "Ben hayatımda hiç hata yapmadım" dediğini düşünelim. Yönetmen repliğe "... seni sevmenin dışında." sözcüklerini ekleyebilir. Sözler aynı oyuncunun sesiyle kaydedilir ve kameraya arkası dönük bir görüntüsü üstüne yerleştirilirse, yönetmen sahnenin anlamını bütünüyle değiştirmiş olur.

SESLER. Filmi bağlamadan önce olabildiğince çok ses araş-

tırın. Özel bir ses etkisi bir sahnede önemli bir gerilim yaratıcı rol oynayacaksa, sesi aktarın ve montaj sırasında kullanın.

Belirgin bir ses, bir sahneye bakışınızı değiştirebilir. Sahne başlangıçta belki telefon zili olmadan düşünülmüştü. Şimdi montaj masasında, karakter telefonu açmasa, hatta zilin farkında olmasa bile, bu sesi kullanmak aklınıza geldi. Ses etkisi sahnenin, hatta bütün hikayenin akışını değiştirebilir. Eğer işe yarıyorsa, telefon sesini eklemekle montajcının, planın boyunu uzatması gerekecek ve seyirci, karakterin telefona niye cevap vermediğini düşünecektir.

DIŞ SESLER. Senaryoda belirtilen veya montaj sırasında karar verilen her türlü dış ses kaydedilip görüntülerin montajı sırasında gerekli uzunluğu belirleyebilmek için yerine konmalıdır. Bu işlem, son ses bandı hazırlanmadan önce mutlaka yapılmalıdır.

Montaj sırasında şunları akıldan çıkartmayın:

- "Bu bağlantı oldu mu?" diye sorun kendinize. Bir planın filmde kalması için tek ölçüt budur.
- Planları bağlayın. Bir bağlantı kendiliğinden oluşmaz. Onu yapana kadar bağlantının doğru olup olmadığını bilemezsiniz.
- Yapabildiğiniz kadar kısa bağlayın. Sahneleri gevşek tutmanın anlamı yoktur. Çıkardığınız planları ne zaman isterseniz geri koyabilirsiniz.

MONTAJIN GELİŞİMİ

Bir aktörün dili sürçer, kekeler, tereddüt eder ama sonunda repliğini tamamlar. Montaj sırasında yönetmen, bu insan hatalarının, seyircinin karakteri anlayabilmesi için mükem-

mel bir yardımcı olacağına karar verebilir. Ne de olsa oyuncu "karakteri" canlandırıyordu, tekleme ve dil sürçmesi oyuncudan çok karakterin yaptığı bir şeydi. Günlüklerde bunu gören yönetmen, karakterin bir özelliği olarak oyuncudan film boyunca kekelemesini isteyebilir.

The Lunch Date filminde evsizler de hikayenin bir parçasıydı. Ama merkez istasyonda toplanan gerçek evsizlerin objektife bakarak dördüncü duvarı yıkmalarını, bu yüzden planı berbat etmelerini engellemek çok zordu.

Yönetmen bu planların çoğunu filmde kullandı çünkü bunlar seyircide bir belgesel duygusu uyandırıyordu ve kendilerini de istasyonda karakterlerle beraber gibi hissediyorlardı. (Resim 16.7)

Bir yönetmen, hata ve kazalar da dahil, çekim sırasında oyuna katılan ve projenin akışını etkileyebilecek her şeye açık olmalıdır. Çekimde meydana gelen iyi ve kötü kazalar (yanlış tonlamalar, değişen ruh hali, yeni fikirler), montajda bir yerini bulup değerlendirilebilir.



Resim 16.7: Sette problem gibi görünen şey, montajda altın değeri kazandı.

Tonda Değişiklik

The Lunch Date filminin senaryosunun sonunda ana karakter bir evsize"Bir iş bul çalış" diyordu. Bu replik kesildi çünkü senaryo yazımından montaja gelene kadar filmin tonu değişmişti. Salatasını yiyen adama kadının tepkisi, senaryodaki kadar sert değildi ve hatasını anladığı zaman da senaryodakinden daha hafif ve neşeli bir tepki veriyordu. Kadının istasyondan çıkarken böyle bir cümle söylemesi, filmin amacına ters bir şekilde seyircinin gözünde kadının bu "yemek randevusundan" hiç bir ders almadığı anlamına gelecekti, bu yüzden kolayca çıkarıldı.

Filmin yönetmeni Adam, sırf senaryoda var diye bu cümleyi filmde korumanın bir hata olacağını anladı. Yönetmen filme "kulak vermelidir". Filmin değişik montajlı şekillerini izlerken yönetmen, filmi ilk kez gören seyirci kadar tarafsız olmalıdır.

> Kadın yanlış bölmeye oturduğunu anlayınca, gidip torbalarını alıyor ve istasyona dönüyor. Filmi, onun trene binmesiyle bitirmeyi düşünüyordum. İnsanların değişmediğini gösteren bir mesaj vermek istiyordum. O da değişmemişti. O sahnede, para dilenen bir adam vardı. Bütün çekimlerde kadın ona bir şey söylüyordu. Temelde, sert bir cümleydi: "Git bir iş bul", "Kaybol", "Çekil başımdan" gibi. Bu davranışın doğru olduğunu, doğal olduğunu düşünüyordum. Ama montajda bunun çok sert kaldığını farkettim çünkü salata bölümünde birşeyler olmuştu. Adama iş bulmasını söylediği sahne, başka bir filmden parçaymış gibi duruyordu. Filmin bunu bana söylediğine inanmak hoşuma gidiyor.
>
> *Adam*

Bir gemi yapımcısı planları kağıda döktüğünde, tıpkı senaryonun yazılması gibi, değişmez kurallar konmuş değildir. Geminin inşaatı ilerledikçe, filmin veya videonun yapımı geliştikçe, iş üç boyutlu hal alır. Üçüncü boyut, yaratıcı işlemdir. Desteklenip geliştirilmelidir. Bu işlem, işin şeklini ve hatta esasını devamlı değiştirebilir.

Tonun değişmesine en güzel örnek, yönetmenin bir belgesele yaklaşımıdır. Belgeselin senaryosu son şeklini yapımda değil, montajda alır. Yönetmen başta bir araştırma yapar ve nasıl bitireceği hakkında bir fikir sahibi olarak konuya yaklaşır.

Ama çalışmalar boyunca belgesel hakkındaki fikir değişebilir. Bazen seçilen konu ikinci plana düşer, işin bambaşka bir yönü yönetmenin önünde açılmaya başlar.

Kaba Kurgunun Çözümlenmesi

Yapımcıyla beraber ilk kez oturup filminizin kaba montajlı halini izlediniz. Projeksiyon odasında birçok duygu ortaya çıkar. Moraliniz çok bozuktur veya çok neşelisinizdir, ya da ikisi ortası. Hatta dehşete düşmüş ve herşeyden vazgeçmek üzeresinizdir. Neden? Bu ilk izlemede birçok şey keşfetmiş olmalısınız:

- Bir hikayeniz var mı? İyi bir hikaye mi?
- Bir hikayeniz varsa, bu halindeki yapı ona uygun mu?
- Hikaye iyi gitmiyorsa, nasıl düzeltilebilir?
- Hikayeyi kurtarmak için (imkan varsa) yeni çekimlere gerek var mı?
- Mevcut yapının (montajın) ciddi şekilde değiştirilmesi gerekiyor mu?
- Yepyeni bir yapı mı gerekiyor?

> Filmin ilk halini gördüğümde, hasta oluyorum sandım. Bu şey asla toparlanamaz diye düşündüm. Bir insan hiçbir şeye benzemeyen bu selüloid parçalarıyla nasıl bir film ortaya çıkarabilir dedim. Kaba montajdan sonra filmin eğlenceli olmadığını, yavaş olduğunu, asla bir zerafete ulaşamayacağını düşündüğümü hatırlıyorum. Ertesi gün montaj odasına girmek gerçekten çok zor geldi.
>
> *Howard*

İşlemlerin bu aşamasında, senaryoyu bir kenara atabilirsiniz. Film şimdi kendi hayatını yaşamaya başlamıştır. Yeni çekimler yapamıyorsanız, eldekilerle işi kotarmak durumundasınız.

Walter Murch, *American Graffiti, The Godfather, Apocalypse Now, The English Patient* gibi filmlerde montajcılık, ses tasarımcılığı, ses miksajcılığı yapmıştır. *In The Blink of an Eye* adlı kitabında, iyi bir montaj için gerekli olduğuna inandığı prensiplerini açıklar:

- Duygu - coşku
- Hikaye
- Ritm
- Göz takibi (seyircinin ilgisinin çerçeve içinde bir noktaya yoğunlaşması)
- Perdenin iki boyutlu alanı
- Hareketin üç boyutlu uzamı

Şunları da ekler:

Yıllar boyunca, özellikle sesli filmin ilk yıllarında, üç boyutlu uzamın devamlılığını korumak için savaşıldı ve buna uymamak, titizlik veya beceri eksikliği gibi görüldü. İnsanları uzamda sağa sola zıplatmak, belki birçok sert hareket içeren uç durumlar –savaş ve deprem sahneleri – dışında, asla yapılacak şey değildi.

Üç boyutlu devamlılığı, iyi bir montajı oluşturan şeyler listesinin en sonuna koyuyorum. Listenin başında duygu-coşku var. Film okullarında (eğer işlenirse) en son işlenen şey, çünkü tarifi ve işlenmesi en zor şeydir. *Seyircinin ne hissetmesini istiyorsunuz?* Bütün film boyunca onların hissetmesini istediğiniz şeyleri hissediyorlarsa, elinizden geleni yaptınız demektir. Filmden çıktıklarında seyircilerin hatırladıkları şey montaj, kamera çalışması, oyuncular, hatta hikaye bile değildir. Hatırladıkları şey, neler hissettikleridir.

İdeal bir montaj (bence), bu altı noktayı da tatmin edendir. Listenin başındaki duygu-coşku, her ne pahasına olursa olsun korumanız gereken şeydir.

FİLMİ YENİDEN YAPILANDIRMAK

Değişik bir sahne sıralamasının nasıl gözükeceğini öngörmenin en etkili yolu, bunu önce kağıt üzerinde denemektir. Her sahneyi tek bir satırla özetleyin ve bunları alt alta yazarak yeni şekli oluşturun. Kağıt üstündeki bu montajı, bantla duvara tutturacağınız kartlarla da yapabilirsiniz. Bu yazılı ön izleme sırasında yaratıcı takım, yeni bir montaja girişmeden önce değişikliklerin olasılıklarını tartışır.

Montajda yapısal sorunlarla karşılaştığınız her durumda, kağıt üstünde kurgu yöntemini kullanabilirsiniz. Film veya bandı yeniden montajlamadan önce değişik yapıları öngörebilmek için etkili ve zaman tasarrufu sağlayan bir yöntemdir.

> Kağıt üstünde montaj yaptım. Bütün söylenenleri kağıda aktardım ve önemli gördüklerimin altını çizdim. Sayfalar dolusu altı çizilmiş satırlar oluştu. Bunlardan bir fotokopi yaptım. İyi gözüken cümleleri kesip ayırdım. Bunları duvara astım, kendi aralarında yer değirtirdim ve yüksek sesle okudum. "Kalçalarımdan nefret ediyorum" cümlesinden sonra "Daha ince olmak isterdim" cümlesini bağlarsam nasıl olur diye montajdan önce yükses sesle söyleyerek denedim.
>
> *Jan*

Yeni Çekimler, Yeni Baskılar, Arşiv Malzemesi Eklemek

Bu aşamada, filme her türlü yeni malzeme (optik işlemlerden başka) eklenebilir. Yeniden çekimler, yeniden baskılar ve arşiv malzemesi, her türlü "sahne eksiklerini" doldurabilir. Film ve videoculara arşiv malzemesi sağlayan pek çok kuruluş vardır. Bunlar, haber, spor, doğa, tarih, kişiler, uzak mekanlar gibi konularında yıllar boyunca biriktirilmiş malzemedir. Hemen her kişi, yer ve şey hakkında görüntü bulabilir ve video veya filminizde kullanabilirsiniz. Malzemenin çoğu 16 ve 35 mm çekilmiştir ve metre ile satılır. *Mirror Mirror* filminde yirmili yıllarda yapılmış bir güzellik yarışmasının haber filminden parçalar ve otuzlu yılların antika egzersiz aletlerini kullanan kadınların görüntüleri etkili şekilde yer aldı. (Resim 16.8)



Resim 16.8: Arşiv malzemesi geçmişi anımsatabilir.

> Niyetim, zaman içinde ve günümüzde de süren ideal kavramının despotluğunu göstermekti. Günümüzde çekilmiş jimnastik planları montajda işe yaramadı, onları kullanmadım. Her şeyi denemelisiniz. Sonunda yalnız arşiv malzemesi kullandım.
>
> *Jan*

Yeniden çekim, yeniden baskı ve arşiv malzemesine para harcamadan önce (özellikle arşiv pahalıdır), ihtiyaçlarınızı belirlemek için film veya videonuzun gerçek yapısını bulmasını bekleyin.

> Kongre kütüphanesinden arşiv kopyası alabilmek çok zor çünkü onlar araştırma için arşiv yapıyorlar, ama Ulusal Arşiv, ayrı bir yerde tamamen ayrı bir bina. Nixon'un bantlarının olduğu yer. Orada bir film ve bant müdürlüğü var. Nasa'nın bazı malzemesi de dahil, devletin halka açık bütün arşivleri orada.
>
> *Jan*

Montaj aşamasında çok şey değişir. Arşiv malzemesi katmanın dışında, hikayeyi iyi anlatabilmek için ek çekimler zorunluluğu da ortaya çıkabilir. Tek bir plan konması bile bazen bir sahnenin kaderini değiştirebilir. Böyle durumlarda eksikliği en çok hissedilenler şöyle sıralanabilir:

- Sahneler arası geçiş bağlantısı
- Bir anı vurgulamak için bir karakterin önemli bir yakın planı
- Hikayedeki bir noktayı açıklığa kavuşturacak bir eşyanın ayrıntı planı

İKİNCİ MONTAJIN İZLENMESİ

Yeni yapıyı oluşturan montajı seyredin. Yeni şekil de işe yaramıyorsa, bundan sonra denenecek yöntem hakkında daha belirgin bir fikriniz oluşacaktır. Bu noktadan sonra ince montajı bitirmek ve filmi bağlamak için ne kadar zaman harcanacağı, birkaç değişkene bağlıdır:

- Montajcının üretken çalışabileceği ne kadar zamanı var.
- Bütçede veya montajcının sizinle çalışacağı sürede kısıtlama var mı.
- Bir izleme ve çözüm tartışmasından sonra değişiklikler ne kadar çabuk yapılabilir.

Kaba montajda olduğu gibi, kesme kararlarınızda acımasız olmaya hazır olun. Çektiklerinize bağlı kalmaktan vazgeçin. Küçük devamlılık sorunlarını dert etmeyin. Hikayeyi harekete geçirebilirseniz, kimse onların farkına varmaz. Mikrofonun gölgesi hafifçe girdiyse ne olmuş yani? Onu yalnız meslekten olanlar farkeder, kendilerini hikayeye kaptırdıkları sürece genel seyirci onu görmez bile.

Gözlerinizi ve kulaklarınızı açık tutun. Öneriler her yerden gelebilir. Taze bir montajı izlerken yanınızda yeni bir izleyici de olsun. İlk kez izleyenlerin söylediklerini dinleyin ve not alın. Meslekte deneyimli kişileri değerlendirmede bulunmaları için izlemeye çağırın. Yeni yeni öğreniyorsanız, öğretmene ihtiyacınız vardır.

Geçici Müzik

Hikayenin, herkesi tatmin edecek bir akış ve temposu olduğundan emin olmak için kaba montajı bile izlerken geçici bir

müzik kanalı kullanın. Önemli değişiklikler yaptığınız bir montajı yanınızda birkaç kişiyle seyrederken mutlaka geçici müzik dinletin. Saçlarını bu işte ağartmış filmciler bile normalde sesli ve müzikli olması gereken birşeyi sessiz olarak izlemekte zorluk çekerler. Değişik türde "geçici" müzikler dinlemek, yönetmenin ne tür bir ses istediği konusundaki fikirlerini keskinleştirecektir.

Geçici müzik, filminiz için çeşitli tema ve tempoda müzikleri deneme fırsatıdır. Bir besteci ile çalışacaksanız, önceden bazı müzikleri belirlemek, nasıl bir şey istediğinizi anlatmanıza yardımcı olacaktır. Mevcut bir müziği kullanacaksanız, bütçenizin erişemeyeceği kadar pahalı olan popüler parçalardan uzak durun. Projenizin dağıtımını ticari olarak yapacaksanız, müziğinizin telif haklarını önceden almayı unutmayın.

İzleme

Filminizin değişik şekillerde bağlanmış montajlı kopyalarını laboratuarın projeksiyon salonunda izleyin. Filminizi büyük ekranda izlemek başka bir heyecan verir. Montaj masasının ekranında izlerken kaçırdığınız çok şey olmuştur. Daha da önemlisi, büyük perdede izlerken filmin ritmini ve akışını daha iyi değerlendirirsiniz.

Negatifle başlayıp sayısal girişik montajlayan ve filmde bitirecek olanlar da değişik montaj versiyonlarını perdeye yansıtarak izlemeleri gerekir. Bir filmin perdede (burada video projeksiyon perdesi) "oynaması" ile montaj yaparken baktığınız ekranda oynaması arasında belirgin bir fark vardır. Geleneksel film montajında, her yeni montajın sonunda film perdede izlenir. Günümüzde artık sinema filmlerinin çoğu sayısal montaj sistemlerinde kurgulandığı halde, seyircinin karşısına çıkacağı formatın vereceği sonuçları değerlendir-

mek için her montajdan bir iş kopyası basılarak perdede izlenir. Küçük bütçeli yapımların (ve tabii öğrencilerin) böyle bir lüksü göze alabilmeleri pek mümkün görülmüyor.

GÖRÜNTÜYÜ BAĞLAMAK

Sonunda film seyredildi, montajlandı, budandı ve yaratıcı takımdakilerin beğenilerine göre şekillendi. Görüntü artık *bağlanmış* sayılır ve eldeki ürünün adı *ince montajdır*. Filmin bağlanmış olması, her sahnenin uzunluğunun kesinleştiği ve artık görüntüde hiç bir değişiklik yapılmayacağı anlamına gelir. Bu noktadan sonra ses çalışmaları başlayabilir. Bu işlemleri ya montajcı yapar, ya da *ses tasarımcısı* veya *ses efekti montajcısı* denen kimse yapar. Bu aşamada bir besteci de seçmek gerekir.

> Filmin sonunda artık başlarken neye niyetlendiğinizi unutmuşunuzdur.
>
> *Howard*

FİLMİN VİDEODA MONTAJLANMASINDA DİKKAT EDİLECEK TEKNİK KONULAR

Negatif çekip, sayısal kurgulayıp pozitif kopyada bitirecekler için, montaj sırasında akıldan çıkarılmaması gereken noktalar vardır. Video ve film, farklı yaratıklardır ve video montajında yapabildiğiniz bazı şeylerin filme aktarılması pek kolay değildir.

Video montajlarken, bir planı istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz. Filmde ise, her plan *bir negatif parçasına* bağlıdır ve bu parça normal olarak filmde ancak bir yerde kullanılabilir. Aynı parçayı iki yerde kullanmak isterseniz, o parçanın orijinal negatifinden *dup negatif* alınması (kopyalanması) gerekir.

Planları birbirine yapıştırabilmek için negatif montajcının her planın başında ve sonunda en az yarım kareye ihtiyacı

vardır. Bir planı alıp ikiye bölerseniz, kestiğiniz yerin her iki tarafında da en az birer kareyi kullanmadan bırakmanız gerekir. Avid gibi bazı girişik sistemlerde, bir planın herhangi bir parçasını tekrar kullandığınız veya yapıştırma yeri için planlar arasında yeteri kadar kare atmadığınız zaman sizi uyaran "dup yakalama" özelliği vardır.

Erime ve geçme yaparken video montajcıları sanal olarak herhangi bir uzunlukta efekt kullanabilirler. Film baskı makinelerinde erime ve geçme için standart boylar vardır. Bunlar genellikle 16, 24, 32, 48, 64 ve 96 kareleri içerirler ve bunlar 24 kare/saniye hızda 0,67, 1, 1.33, 2, 2.67 ve 4 saniyeye tekabül eder. Erime ve geçme filmde, videoda göründüğünden farklı görünebilir.

GİRİŞİK KURGUNUN ETKİLERİ HAKKINDA SON DÜŞÜNCELER

İşin iyi tarafı hızlı olması, ama montaj yalnızca hız demek değildir. Bazen oturup arkanıza yaslanmak ve projenizle aranıza mesafe ve farklı bir bakış açısı koymak gerekir. Öyle bir an gelir ki, ağaçları ormandan ayırt edemezsiniz. Girişik sistemin yaptığı, bu anın gelişini çabuklaştırmaktır.

İşin iyi tarafı, oynayabileceğiniz pek çok seçenek olması ve her versiyonu kaydedebilmektir. Ama yeni başlayanlar için bu kadar çok seçenek, baş döndürücü olabilir.

İlk şeklin sonunda yapılan katalog notlarının, filmin yapısı değişince çabucak geçersiz kaldığını daha önce belirtmiştik. Geleneksel film ve video yöntemlerinde montajcılar aradıkları bir plan için malzemeyi araştırıp dururlar. Belirli koşullara göre yapılmış kataloglar, başka koşullarda işe yaramayabilir. Montaj yaparken bütün olanakları açık tutun. Ne zaman ne olacağını bilemezsiniz.

YAPIMCI

Danışmanlık yapar

Yapımcının temel sorumluluklarından biri, her zaman bir adım önde olmaktır. Yapım öncesinde, yaratıcı ekibin en yüksek verimle çalışmasını sağlayacak uyumlu bir çekim ekibini toparlar. Çekimler bir kere tam hızla rayına oturup programa uygun ilerlemeye başlayınca, yapımcının ikinci görevi, yapım sonrasını hazırlamaktır. Yapım yönetmeni yapımcı rolünden, yapım sonrası danışmanı yapımcı rolüne geçmenin zamanıdır.

Yapım sonrasını, sorunları ve uğraşlarıyla kendi başına bir devre olarak düşünün. Ne yazık ki birçok genç film ve video yapımcı, işlemlerin bu bölümüne soğuk bakıyorlar. İsteksizlikleri çoğu zaman şutlara duydukları hayal kırıklığından kaynaklanıyor. Filme veya banda saptanmış olanlar, senaryodan umdukları beklentilerle uyuşmuyor. Yapım sonrasındaki her izleme seansı, yapım sırasında yaşadıkları bazı karabasanları anımsatıyor olmalı. Bu olumsuzluk, coşku ve oturup sorunları çözme azmiyle yer değiştirmelidir.

Yönetmenin bu psikolojik engeli aşıp yola devam edebilmesinde yapımcının paha biçilmez yardımları olabilir. Doğrusu montaj biraz sıkıcı da olsa, heyecan verici bir deney haline gelebilir. Bu aşamada başa dert olacak hava koşulları veya öfkesi burnunda oyuncularla uğraşmak gibi bir durum olmayabilir, ama hâlâ ortaya konacak yaratıcı uğraşlar vardır.

BİR SİSTEMDEN NE İSTERSİNİZ

Girişik sistemlerin yetenekleri farklıdır. Bazılarının görüntü kalitesi çok yüksektir, bazıları daha düşük kaliteli çalışır. Bazılarının sabit disk alanı çoktur, bazılarının azdır. Bazılarının donanım ve yazılımları çok karmaşık ses montajlarına imkan verir, bazıları yalnızca temel ses kapasitesine sahiptir.

Film ve videonun öbür alanlarında olduğu gibi, sizin için en iyi sistemi seçmek veya elinizdeki sistemle çalışmak arasında karar vermek için son üründen başa doğru gitmelisiniz. Videonuzun seviyesi ne olmalıdır? Projeniz televizyonda yayınlamak içinse, videoda gereken standartlar, Web sitesi için yapılan bir proje için gerekenden daha yüksektir. Projenizin dağıtımını düşünüyorsanız, bir dağıtımcıyla temasa geçin.

Bir de depolama meselesi var. Ne kadar malzemeyle çalışacaksınız? 50 saatlik çekim bandından bir belgesel mi çıkaracaksınız, yoksa 30 dakikalık malzemeden bir animasyon mu? Depolama sorunu giderek daha kolay çözülüyor ama gene de önemli bir noktadır.

Seste istediklerinizne ölçüde karmaşık? Yalnızca eşzamanlı bir ses kanalı ve biraz da anlatım mı istiyorsunuz, yoksa müzik ve etkileriyle birlikte çok kanallı bir kayıt mı?

Her kurgu sistemi kendine özgü gibi görünse de, hepsinin ortak yanları vardır; bunu bir kere anladıktan sonra, bir sistemden öbürüne geçmek sorun değildir. Bir kurgu sistemini öğrendikten sonra, öbürlerini öğrenmek tahmin edemeyeceğiniz kadar kolaydır. Bunlar sinema filmleri için geliştirilen özel setler değil, profesyonel girişik montaj sistemlerinin belirgin özellikli türleridir.

NELER VAR

Piyasada yüzlerce sistem var ve her gün yenisi çıkıyor. En tanınmışlardan birkaçı:

- Üst uç sistemler: Avid, Media 100, Quantel, Discreet Edit, Accom, Sony ve Panasonic.
- Yazılımlar: Spark Plug, Pinnacle DV300, Adobe Premiere, Radius Edit, U Lead, Media Studio, Speed Rasor, MotoDV, Video Action.

MONTAJ ODASI

Montaj odasında gerekli donanımın bulunmasını ve bütçede tüm yapım sonrası kullanılacak malzemeyi ödeyecek kadar para olmasını sağlamak yapımcının görevidir. Genellikle montajcı veya montaj asistanı siparişi verir, yapımcı da hizmet veya malzeme sağlayan firmalarla pazarlığı ve ödemeyi yapar.

YAPIM SONRASI PROGRAMI

Miksaj tarihini hedef alan ve bu bölümde açıklanan aşamaları kapsayan bir program yapın. Bu program kaçınılmaz şekilde değişikliklere uğrayacaktır. Filminizin ince montajını bitirmenin ne kadar süreceği yalnız filminizin yapısal değişikliklerine değil, her montajdaki değişikliklerin ne kadar zamanda yapılacağına da bağlıdır. Öğrenciler ve bağımsızlar için montaj hizmetlerinden ne kadar yararlanabilecekleri, yapım sonrasının ilerlemesini çok etkiler. 10 dakikalık bir filmin ince kurgusunu bitirmek bir profesyonelin haftalarını alır, ama yeni başlayan biri için aylar sürebilir.

Bu değişik aşamalar, sizin yapım sonrasındaki ilerlemelerinizin işaret noktalarını oluşturacaktır. Büyük boy bir takvim panosu, programa sadık kalmanıza yardımcı olur. Yapım sonrası programınızın görsel temsilcisi olan bu takvim, tamamlanan her aşamadan sonra yaratıcı takımın hedeflere daha da yoğunlaşmasını sağlayacaktır.

MONTAJCI

Montajcı, binlerce görüntüyü düzene sokacak sabıra sahip bir zenaatkar, bir teknisyen ve bir sanatçıdır. Acemi yönetmenler, deneyimli bir montajcıdan montaj ve hikaye anlatma konusunda çok şey öğrenebilirler. Malzemenin yaratıcı gücünü ortaya çıkartabilmek için çoğu zaman montajcının ses ve görüntü ile oynaması gerekir. Senaryo sette yazılabilir ama film ve video, montaj odasında oluşturulur.

Pek çok yönetmen için montajcılık bir basamak taşı olmuştur. *The Set-Up, West Side Story* ve *The Sound of Music* filmlerini yönetmeden önce Robert Wise, *Citizen Kane* filminin montajını yapmıştı. *Lawrence of Arabia* ve *Passage to India* filmlerinin yönetmeni David Lean, *In Which We Serve* filmini Noel Coward'la beraber yönetmesi için çağrılmazdan önce İngilterenin önde gelen montajcılarından biriydi. *The Landlord* adlı küçük bir filmi yönetme şansı verilmezden önce Hal Ashby, Hollywood'un en tanınmış montajcılarından biriydi. Sonra *Harold and Maude, Coming Home* ve *Being There* filmlerini yönetti. George Lucas, yıllarca yalnız yapım sonrasında çalışmakta ısrar etti. Bu önde gelen filmciler yıllar boyu çalıştıkları yönetmenlerin hatalarını düzeltirken, hikaye anlatma sanat ve zenaatini, her yönetmenin hakim olması gereken ritm ve hızı ve onu nasıl kontrol edeceklerini öğrendiler.

İyi Montajcıları Değerlendirmek

Bir montajcının başka bir filme yaptığı katkıyı değerlendirebilmek için yalnızca o filmi incelemek yetmez. Yapım sonrası işlemlerde montajcının ne derecede katkısı olduğunu, yönetmen, yapımcı ve montajda bulunmuş kişilerle konuşarak anlayabilirsiniz. Filmin ritm ve hızında montajcının payı nedir? Montaj işlemlerinde yönetmen ne kadar etkin bir rol oynadı? Montajcının yanında oturup öneriler mi getirdi, yoksa montaj odasından uzak mı durdu? Başka bir montajcı daha işe karıştı mı? Montaja yönetmen mi hakimdi? Kısaca, filmin son şeklinden kim sorumludur?

HIZ. Montajcı kaba montajı ne sürede bitirdi ve bu kaba montajla bitmiş iş arasındaki benzerlik ne kadar? Montaj işlemleri ne kadar sürdü ve kaç montaj yardımcısı çalıştı?

MALZEME. Montajcının önüne gelen malzeme nasıldı? Sahneler çok iyi mi planlanmıştı? Montaj "yağ gibi" mi gitti, yoksa bir araya zor gelen planları bağlamak için montaj odasında mucizeler mi yaratıldı?

YETENEKLER. Montajcı aynı zamanda ses montajı da yapabiliyor mu? Bu esnekliğe sahip olan bir montajcı size zaman ve para tasarrufu sağlayabilir.

FORMATLAR VE CİHAZLAR. Montajcının, sizin çalıştığınız formatlara (Film: 16 mm, 35 mm; video: Beta, ¾ inç, ½ inç, Hi-8) veya çeşitli girişik sistemlere hakimiyeti tam mı?

MALZEMEYE İLGİ. Yönetmen, projeyi sadece bir iş olarak gören biriyle çalışmak istemez. Bir montajcı malzemeden esinlenmeli ve son ürünü şekillendirmek için haftalarca uğraşmaktan çekinmemelidir.

YÖNETMENLE UYUŞUM. Montajcı – yönetmen ilişkisi önemlidir çünkü bu ikisi küçük ve karanlık bir odada projeyi şekillendirebilmek için muhtemelen haftalarca birlikte uğraşacaklardır. Bir yönetmen bir montajcıyla iyi bir çalışma ilişkisi kurabilirse, başka projelerde de muhtemelen onunla çalışmak isteyecektir. Her ikisi de öbürünün nasıl çalıştığını tanımış olacak ve işler daha hızlı yürüyecektir.

MİZAÇ. Montaj odasında çekimdeki bütün hatalar tekrar tekrar ekrana yansıyacaktır. Montajcı, yönetmenin egosuna saygılı olmalıdır.

DESTEK EKİBİ. Bütçe izin veriyorsa, montajcının yanında bir yardımcının olması faydalıdır. Bunun kim olacağını montajcı söyleyecektir.

Montajcı Yönetmen

Yeni yönetmenlerin çoğu, projelerinin montajını kendileri yapar. Bu gayet doğaldır. Kendilerini yaptıkları işe çok bağlı hissederler ve ürüne son şeklini kendileri vermek isterler. Montajın nasıl yapıldığını öğrenmenin en iyi yolu da budur. Bununla birlikte, bu durum bazı sorunlar yaratır. Yönetmenler, ham malzemeye karşı tarafsız olmalarını engelleyecek kadar sahiplenme ve bağlılık duygusu gösterebilirler. Senaryoyu kendileri yazdıysa, bu durum daha da ağır bir hal alır. Projeye duyulan duygusal bağlılık, yönetmenin ağaçları ormandan ayırmasını engelleyen bir etki yaratabilir.

> Montajı kendim yapmamın iyi yanı, işlemleri öğrenmem oldu. Kötü yanı ise, kendimi, filme bakış açımı kaybetmemdi. Çünkü filmin bütününden çok, tek tek her bir bağlantının yapılışına yoğunlaşmaya başladım.

> Bir kare oradan bir kare buradan kırpmaya başlıyorsunuz ama sekansın nasıl ilerlediğine bakınca, bunun bir anlamı kalmıyor.
>
> *Adam*

Yönetmen, kendi kişisel damgasını vurabilmek için kendi projesinin montajını yapmak ihtiyacındadır. İlk kez yönetenlerin çoğu, montaj aletleri ve organizasyon karşısında şaşkına dönerler. Bu onların yaratıcı yönünü engeller ve projenin çıkışına olumsuz bir etki yapar. Bir montajcı, işlemlere tarafsızlık getirebilir. Montajcının ustalığı ve yaratıcı katkısı, yönetmenin estetik yönle ilgilenebilmesi için serbest kalmasına yardımcı olur. Montajcı, yönetmenin fikirlerini uygulayan teknik bir rehberdir.

Öte yandan, yönetmen kendi projesini kendi montajlarsa, hikaye anlatma ve senaryo yazma konusunda çok şey öğrenir. Montaj yapmayı sevmediğini keşfetse bile, en az bir projesini kendisinin montajlaması, çok önemli bir öğrenme deneyi yaşamasını sağlayacaktır. Bir hikaye anlatmak için planları fiziksel olarak birbirine eklemek, çok aydınlatıcı olabilir.

Bir yönetmen, çektiği malzemenin hikayeyi anlatmaya uygun olup olmadığını, yapım sonrasında öğrenir. Elinde yeteri kadar plan var mıdır? Bu planlar birbirine bağlanabilir mi? Ancak uygun malzeme montajcının bir anı güçlendirmesine, bir sahnenin etkisini arttırmasına veya hikayeyi yoğunlaştırmasına imkan verir. Her sahneye görsel olarak nasıl yaklaşıldığını görerek bir yönetmen neyin ve neden işe yarayıp yaramadığını öğrenir. Bu öğrendiklerini gelecek projesinde uygulayabilir.

Kaba montaj ilerledikçe senaryonun yapısının nasıl yükseldiğini görmek de senarist-yönetmen için çok değerlidir. Bazı anların abartıldığını, bazılarınınsa çok üstünkörü ele

alındığını keşfedecektir. Fikirlerin filmde gerçekleştiğini görmek, dramatik ve görsel yazımı öğrenmenin önemli bir parçasıdır.

Montajı yönetmen yapıyorsa, montaj yardımcısı gibi bir başka kişinin işlemlere katılması gerekebilir. Pratik olmayabilir veya bütçeyi zorlayabilir, ama şiddetle önerilir. Montaj, yaratıcı çabayı yavaşlatan yoğun bir organizasyon çalışması içerir. Film montajlarken kullanılmayan planların muntazaman toparlanıp tasnif edilmesi gerekir. Aradığınız bir planı bulamazsanız, montajı yapamazsınız. Lojistik, ilk kez montaj yapan bir acemiyi şaşkına çevirir. Yönetmen-montajcının yanında birisinin olması, fikir danışmak için de gereklidir. Yapımcı her zaman orada olmayacaktır. Montaj asistanına verecek paranız yoksa, en azından bu işi görmek isteyen bir hevesli bulun.

Özetlemek gerekirse, temel işleri yapacak birini bulundurmak için birçok neden vardır. Önce, çekimler bittiğinde yönetmen de zaten yorgunluktan bitkin düşmüştür. Montaj odasına girip planların listesini çıkartmak, yapmak isteyeceği en son şeydir. Yönetmen dinlenip kendini toparlarken işleri yavaşlatmanın alemi yoktur. İkincisi, montaja başlamadan önce tarafsızlığını kazanabilmek için yönetmen bir süre malzemeden uzak kalmalıdır. Mümkünse, montajı birkaç hafta sonraya bırakın.

GERİ ÇEKİLİP İLERİYE BAKMAK

Montaj işlemlerinin yönetiminde en büyük sorumluluk yönetmene düşer. İşin bu noktasında yapımcı bir kenara çekilerek yönetmenin film konusundaki görüşlerini şekillendirmesine fırsat tanır. Bu evrede yönetmen, yapımcıyı montaj odasının yakınlarında görmek istemeyebilir. Kaba montaj bitene

kadar işlemlerden uzak kalmak, yapımcıya bu montajı tarafsız bir gözle izleme fırsatını verir.

Montaj çalışmaları sürerken yapımcı bir basamak ileriye yönelir ve yapım sonrası işlemlerinin son bacağını hazırlamaya koyulur. Sistemli çalışan bir yapımcı zaten gönlük iş kopyalarından son kopya baskısına kadar yapılacak işler için bir laboratuarla pazarlığını yapmıştı. Şimdi de yapım sonrası hizmetleri verecek yeri ve iş kopyasını bitmiş bir film haline dönüştürecek personeli en elverişli şartlarla sağlamak durumundadır. Yapım sonrası personeli şu işlerden sorumlu olacaktır:

- Ses tasarımı
- Dublaj/efekt
- Müzik kaydı
- Bileştirme (Miksaj)
- Yazılar/optik efektler
- Negatif kesme
- Zamanlama
- Denetim kopyası
- Video için çevrim-içi montaj

Yapımın bu son aşaması için doğru yerleri ve kişileri bulmak, araştırmaya, telefon konuşmalarına, çaba göstermeye dayanır. Bilginiz ne kadar fazlaysa, projenin yaratıcı bütünlüğünü tehlikeye atmadan en iyi pazarlıkları yapma şansınız o kadar artar.

Kilit Noktalar

- Bu bölümde anlatılan aşamaları sırasını bozmadan uygulayın.
- Montaj odasında acımasız şekilde tarafsız olun.
- Bir film veya videoyu yalnızca montaj odasındaki malzemeyi kullanarak montajlayın. Sonuçta elinizde olan, başta düşündüğünüzden farklı olabilir. Malzemeye kulak verin.
- Teknolojinin, çalışmayı hafifleteceğini zannetmeyin. Film ve video, zaman ve sabır gerektirir.

BÖLÜM ONYEDİ

YAPIM SONRASI – SES

Görmeye gittiğim filmlerde sık sık müzik bombardımanına uğruyorum ve bu beni çok rahatsız ediyor. Müzik bana ne hissetmemi söylediği zaman bir seyirci olarak kendimi hakarete uğramış hissediyorum. Genellikle bu, filmin bazı noktalarının zayıf olduğunu kanıtlar. Röportajlarda söylenen sözlerin altında hep müzik vardır ama doğrusu bu konuda ben belgesellerden çok ticari sinema filmlerini suçluyorum. Ben minimalist yaklaşımdan yanayım.

Jan

YÖNETMEN

Kanalları oluşturur

Otuzlu ve kırklı yıllarda çekilen filmlerin çoğunda çekim sırasında alınan sesler, yani diyaloglar ve sette kaydedilen canlı sesler vardır. Sesli çekim stüdyoları sakindi ve çevreyi de kontrol etmek mümkündü; yalnız "temiz" replikler değil, adım sesleri, kapı çarpmaları gibi sahneye gerekli sesler de çekim sırasında kaydedilirdi. Gene de, canlı olarak yaratıla-

mayan özel sesler vardı. Savaş filmleri, vesternler, gangster, korku veya boks filmleri, silah seslerinin, patlamaların, surata inen yumruk seslerinin, gök gürültülerinin yapay olarak yaratılmasını gerektiriyordu.

Bu tür filmlerde ve daha başkalarında kullanabilmek için Hollywood'da her film stüdyosu kendi ses arşivini oluşturdu. RKO'nun arşivi, *King Kong* filmi için canlı kaydettikleri hayvan sesleriyle desteklenmişti. Warner Bros, 1936'da çektikleri *Charge of the Light Brigade* filmi için her türlü silah ve mermi sekme sesi kaydetti. Stüdyonun ses bölümü bu sekme seslerini onlarca yıl kullandı. Bunların birkaçını günümüz seyircileri de tanır: *Road Runner* çizgi filminin karakteri hızla geçişlerinde kullanılıyorlar.

Stüdyo sisteminin ve onların ses bölümlerinin yıkılmasıyla, filmlerde ses kullanımında 70 li yılların ortalarına kadar yaratıcı veya teknik gelişme olmadı. Lucas, Scorsese, Coppola gibi sinemacılar ve Walter Murch ve Ben Burtt gibi ses tasarımcıları, ses tasarımı zenaatını bir sanat haline dönüştürdüler.

O zamandan beri hareketli görüntülere eşlik eden sesler, giderek daha "göz alıcı" hale geldi. Bir film veya video izlerken artık seyirci gördüğünde olduğu kadar duyduğunda da daha çok şey bekler oldu.

Bir acemi için, son ses kanalının yaratılma işlemi, baş döndürücü olabilir. Görüntülerin kesilip bağlanması bitince, iş bitti sanılır. Bu noktada aslında ses kanalında yalnızca konuşmalar vardır. Kayıt seviyeleri eşit değildir, ses kalitesi iyiden kullanılmaza kadar çeşitlilik gösterir ve kanalda pek çok boş nokta veya *delikler* vardır. Çekim sırasında birkaç ses efekti kaydedilmiştir ama bunlar daha temiz veya etkili olanlarla değiştirilecektir.

Gerçekte bu noktada filminiz veya videonuz yarı yarıya

bitmiştir. Geriye kalan yapılacak şey, film veya videonuzun işitsel yaşamı olacak şeyi imal etmektir.

Filminizin görüntü dünyasıyla ilgili seslerin yaratılması için yapılması gereken daha pek çok şey vardır. Bağımsız ses efekti ve müzik kanalları organize edilmeli, yapılmalı ve birbiriyle kaynaştırılarak (miksaj) filminizin ses kuşağı oluşturulmalıdır. Bu aşamaya, görsel hikayenizi tamamlayacak ve yüceltecek heyecan verici bir ses boyutunun eklendiği, filminizin cilalanıp parlatıldığı son fırsat olarak bakın.

SAYISAL ÇAĞDA SES

Sayısal teknolojinin film ve video için ses üretim ve işlenmesine katılması, ses kanallarının yaratılışında devrim yaptı. Sayısaldan önce film için ses sette kaydedilir sonra en fazla yedi nesil işlemden geçerek perdede biterdi. Sayısal sesin teknik güzelliğinin (estetik dışında), sayısal alanda kaldığı sürece en ufak bir değişikliğe uğramaması olduğunu belirtmiştik.

Sayısal kurgu sistemleri de sesin yaratılışında değişiklikler yaptı. Klasik film yapımında gerçek ses çalışması, görüntü bağlandıktan sonra başlardı. Çizgisel videoda da bant çevrim-içi (on-line) montaja hazır olduğu zaman ses ayrı bir stüdyoda kaydedilip bileştirilirdi. Sesi bilgisayarların sabit disklerine kaydetmek, film ve video yapımcılarına onu tıpkı görüntüde yaptıkları gibi kesme, aktarma, kopyalama gibi işlemleri serbestçe yapabilme olanağını getirdi. Sistem, her ses parçasının (klibinin) zaman kodunu izler. Bu size sesin görüntüyle eşzamanlı (senkron) olup olmadığını hemen gösterir, malzemeyi çabucak bulur ve çekimde kaydedilmiş seslerin orijinal video veya ses bantlarındaki yerini kesin şekilde işaret eder.

Görüntü ve ses montajını birbiriyle ilişkilendirmek, hikaye anlatma fikirlerinin daha organik şekilde gelişmesini sağlar. Film ve video yapımcıları şimdi görüntü ve sesin birbirlerini nasıl etkiledikleri konusunda yaratıcı yönde denemeler yapma şansına sahipler.

Girişik sistemde tamamlanan ses işi sonra bir sayısal iş istasyonuna (digital workstation) aktarılıp OMF (Open Media Framework Interchange) formatı kullanılarak işlenir veya doğruca miksajı yapılır.

Sayısal Ses İş İstasyonu (Digital Audio Workstation)

Sayısal iş istasyonu (DAW- Digital Audio Workstation), ses yapım sonrasının ayrılmaz bir parçası haline geldi. Bugün sinema filmlerinin çoğunun sesi, sayısal iş istasyonlarında gerçekleştiriliyor. Bilgisayar donanım ve yazılımını ve sayısal depolama tekniklerini kullanan ses profesyonelleri, ses yapımsonrası işlemlerinin çoğunu doğrudan DAW sisteminde gerçekleştiriyorlar. Örneğin müzisyenler doğrudan sabit diske kayıt yapabiliyor, sayısı 48 e varan kanal kullanabiliyor, kanalları montajlıyor, müzik efektleri yaratıyor ve müzik parçasını istediği kadar değişik şekilde bileştiriyor, sonra da bitmiş işten master kalitede çıkış alıyor.

TEMEL AŞAMALAR

Ses montaj işlemleriniz, projenin nasıl çekildiğine ve hangi cihazları kullanabileceğinize bağlıdır. İşte bazı imkanlar.

Video Çekilmiş Projeler

ÇİZGİSEL VİDEOBANT MONTAJ. Çalışma kopyalarıyla çevrim-dışı (off-line) ön kurgu yapılır, ardından orijinal çekim bantları kullanılarak çevrim-içi (on-line) montaj gerçekleştirilir. Çevrim-içi montaj sırasında basit ses bileştirmeleri yapılabilir. Çevrim-içi montaj ana bandından sesi alıp DAW veya çok kanallı bant formatında *perdahlanır* veya daha karmaşık ses işlemleri yapılır. Efekt ve müzik eklenir ve yeniden bileştirilir. Sonra bu ses ana banttaki yerine aktarılır.

TEMEL GİRİŞİK MONTAJ. Ses montajı, çevrim-dışı montaj sırasında girişik sistemde yapılır. Ses çıkışı, çevrim-içi montajdan sonra görüntüyle tekrar birleştirilmek üzere görüntüyle veya ayrı olarak alınır. Küçük bütçeli filmler için en uygun yöntemdir.

GİRİŞİK MONTAJ, DAW'DA PERDAH, STÜDYODA MİKSAJ. Görüntünün montajı ve temel ses işlemleri girişik kurgu sisteminde yapılır. Görüntü bağlandıktan sonra ses kanalları DAW'a aktarılır. Ses montajı sayısal iş istasyonunda yapılır. Miksaj ise iyi kaliteli hoparlörlerden dinleyerek karar verilen bir stüdyoda gerçekleştirilir.

GELENEKSEL FİLM MONTAJI, FİLM MİKSAJI. Çekimde kaydedilen sesler montaj için 16 veya 35 mm manyetik filmlere aktarılır. Görüntü montajı bir ila üç ses kanalıyla çalışarak yapılır. Görüntü bağlandıktan sonra ses, birçok manyetik kanala aktarılarak montajlanır. Manyetik kanallar bir miksaj stüdyosuna götürülür, hepsi birden görüntüyle eşzamanlı akıtılarak 35 mm manyetik ana kanala aktarılır. Bu 35 mm ana kanal, optik ses kanalına veya dağıtım için gereken formata aktarılır.

FİLMDEN BANDA AKTARMA, GİRİŞİK MONTAJ. Montaj için film banda aktarılır. Çekimde alınan sesler ya eşzamanlı olarak görüntüyle birlikte aktarılır, ya da sonradan eşleştirilir. Temel ses işlemleri sistemde yapılabilir. Görüntü bağlandıktan sonra ses kanalları sayısal iş istasyonuna (DAW) aktarılır. Bileştirme bir miksaj stüdyosunda yapılır.

SESE SAYGI

Her çevrede yoğun ve zengin bir ses dünyası vardır. Gene de çevremizdeki dünyadan edindiğimiz bilgilerin çoğu, görme aracılığıyla olur. Duyuşumuz bilinçli değildir. Tam bir sessizlik bize sürpriz gibi gelir. Örneğin bir yaz günü sakin bir kırsal alanda çeşitli kuşların, cırcır böceklerinin, arıların, bir akarsuyun, ağaçlar arasında ve tarlalarda gezinen rüzgarın çıkardığı sesleri duyarız.

Herhangi bir mekanın kendine özgü seslerini değerlendirmek için basit ama çok etkili bir yöntem vardır. Bütün gerekenler, bir bantla güvendiğiniz bir arkadaştır. Gözlerinizi bantla örtün ve arkadaşınız sizi yaşadığınız şehrin sokakla-

rında dolaştırsın. Beyniniz gözlerden aldığı bilgi yerine kulaklardan aldığı bilgiyi kullanmaya başlayınca, çevrenizdeki her sesi duymaya başlayacaksınız. Bu deney sizde işitsel bir uyanış yaratacaktır: işitme duyunuzun ne kadar ayırtedici olduğunu göreceksiniz. Etrafınızdakileri, benzedikleri şekilleriyle değil, çıkardıkları seslerin şekliyle görmeye başlayacaksınız. Yanınızdan otomobiller geçecek ve siz onların ses perspektifleri aracılığıyla sizinle olan fiziksel ilişkilerini izleyebileceksiniz. Görünüşte sakin bir öğleden sonrası, bir ses karmaşasına dönüşecek. Bu deneyi evde yapacak olursanız, sakin dediğiniz odanızın ne kadar çok sesle dolu olduğunu farkedeceksiniz.

Belirli bir yerde belirli bir zamandaki seslerin hepsinin ses kanalınıza aktarılmasına gerek yoktur. Çok sayıda eşzamanlı sesle doldurulan bir ses kanalı anlaşılmaz hale gelir. Kanalınıza koyacağınız sesleri, bu bölümde ele alınan değer yargılarına göre vereceğiniz kararlarla seçin. Seçimleriniz, karakterlerinizin yansıttığı dünyaya karşı seyircinin göstereceği tepkiyi önemli ölçüde etkileyecektir.

Sesi Nasıl Algılarız

Görüntü, dikkati devamlı olarak yönlendirmeyi gerektirir. Bir seferde ancak bir planı gerçekten "görürüz" (ekran birkaç parçaya bölünmüş olsa bile). Sesleri farklı olarak algılarız. Gözden farklı olarak kulak, aynı anda her yönden gelen seslere duyarlıdır. Duyduğumuz seslerin arasına yeni bir ses katıldığında öbürlerini silip atmaz (gözün yaptığı gibi), onların bir parçası olur.

Bu yüzden sesin seviye ve kalitesindeki değişiklikler düz kesmeler yerine erime ve geçmelerle yapılır. Görüntü bağlama yöntemlerinden farklı bir yaklaşım gerektirir. Gene de

sesi görüntüye göre düzenlemek, ona bir üstünlük sağlamaz. Görüntü-ses ilişkisi sembolik bir şeydir.

Ses Eşittir Uzam

Seçeceğiniz sesler, görüntünün yarattığı yanılsamaya gerçeklik katarak film veya videonuzu tamamlayacaktır. Perdede gördüğümüz resme uygun sesler duymak isteriz: sokağın köşesindeki trafik, bahçede ötüşen kuşlar, veya kumsalda kırılan dalgalar. Bu doğal unsurlar bizi dramaya daha da yakınlaştırır çünkü gördüklerimizin gerçek olduğunu sanırız. Kısaca, duymadığımız şeye inanmayız.

Ses, görüntü dışında kalan ve seyircinin görmeye gerek duymadığı bir dünyayı da belirtebilir. Bir aile evde sakin bir yemek yerken komşuda bir rok orkestrasının çalmaya başladığını düşünelim. Orkestranın orada olduğuna inanmamız için sesini duymamız yeterlidir. Bu yaklaşımın kuralı: *perdedeki ses, görüntü dışı uzamı genişletir.*

Ses, birbiriyle doğrudan ilişkisi olmayan şeyleri de birbirine bağlayabilir. Şehir kulesinin çan sesleri eklendiğinde, sokakların değişik çekimleri bir bütün oluşturur. Çan seslerini duyarken değişik şehirlerden planlar gördüğümüz zaman, bütün bu görüntülerin aynı şehre ait olduğuna inanırız. *The Lunch Date* filminde gördüğümüz kafeterya sahnesini izlerken dipte tren anonsları duyduğumuz için, şehrin ayrı bir mahallesinde çekildiği halde istasyona bitişik olarak algılıyoruz.

Ses, bir sahne karşısında duyduğumuz hisleri derinden etkiler. Gece ormanda bir çiftin görüntüsüne ağustos böceklerinin sesinin eşlik ettiğini düşünelim. Bir süre sonra bir kurt uluması sesi eklerseniz, sahne bambaşka bir duygu yansıtacaktır. Ağustos böceği sesi rahatlığı, kurt sesi korkuyu işaret eder.

Ses Eşittir Ucuz Maliyet

Projenizin ses kanalını oluşturmak yalnız yaratıcı tatmin ve coşku yaratmakla kalmaz, ucuz çözükler de getirir. İyi yerleştirilmiş bir ses veya gürültü, oldukça ucuz bir maliyetle görüntüye büyük katkı sağlar. Bir rok orkestrasını projenize katmak için onu görüntülemek zorunda değilsiniz. Seyircinin onları duyması yeterlidir. Polis arabaları, itfaiye veya bir bando-mızıka, karakterinizin penceresi altından görünmeden geçebilirler.

SESİN TASARIMI

Aşağıdaki liste, bir ses kanalının yaratılmasına katılan pek çok kişiden bir bölümüdür.

- Ses tasarımcısı
- Danışman ses montajcısı
- Diyalog montajcısı
- Efektör
- Efekt miksajcı-montajcısı
- Efekt sorumlusu
- Dublaj yönetmeni
- Dublaj kayıtçısı
- Çeşitli asistanlar

Küçük bütçeli bir projede bütün bu kişilerin işlerini bir veya iki kişi üstlenir. Montajcınız projenizin ses montajını da yapacaksa, diyalog, efekt, dublaj yönetmenliği ve montajcılığını da üstlenecek, efektlerin çoğunu da kendisi yaratacaktır.

Her konumu biraz daha ayrıntılı inceleyelim.

SES TASARIMCISI. Bu terim bir profesyonel meslek adı olarak ilk kez 1979 yılında *Apocalypse Now* filmi için Walter Murch'a *ses tasarımı* Akademi Ödülü (Oskar) verildiğinde ortaya çıktı. Ses tasarımcısı, tüm ses kanalı malzemesinin geliştirilmesi ve tasarlanmasından sorumludur. Bütün yapımı denetler ve ses montajcısına danışmanlık yapar.

> Ses tasarımcısına çok şey borçluyum, başta montajı el yordamıyla yapmaktan beni kurtardığı için. Sonra oturup hikayeyi yeniden keşfettik. Aslına bakarsanız onun asistanı oldum. Merkez istasyona gidip daha çok çevre sesi kaydettim. Penn istasyonuna gidip tren anonsları aldım. Bütün efekt sesleri yaptım: salatanın hışırtısı gibi şeyleri. Sonra kanalları birleştirerek çalışmaya başladık. Çok ilginç bir çalışmaydı.
>
> *Adam*

DANIŞMAN SES MONTAJCISI. Bu kişi tek başına çalışarak veya öbürlerine danışmanlık yaparak diyalog ve efekt kanallarının yaratılmasına katkıda bulunur.

DİYALOG MONTAJCISI. Konuşma kanallarının teknik kalitesinden sorumludur. Bütün dublaj ve dış ses kanallarını miksaja hazırlar.

EFEKTÖR. Efektör, kendi vücudunu ve çeşitli araçları kullanarak görüntüler için ses yaratır. Bu sesler perdedeki hareketle eşzamanlı olmalıdır.

EFEKT MİKSAJCISI / MONTAJCISI. Bu kişi stüdyoda yaratılan bütün sesleri kaydeder. Gereken bütün efektleri belirler ve efekt seslerinin doğru ve eşzamanlı olması için efektörü yönlendirir.

EFEKT SORUMLUSU. Kuş sesinden kapı çarpmasına kadar görüntünün gerektirdiği bütün sesleri sağlamakla görevlidir. Bu sesler arşivlerden sağlanır veya sette kaydedilir ya da efektör tarafından yaratılır.

DUBLAJ YÖNETMENİ. Dublaj yapılması gereken replikleri programlar. Dublaj sırasında senkron tutması için yönetmene yardımcı olur.

DUBLAJ KAYITÇISI. Dublaj kayıt cihazlarını kullanır. Mikrofonların yerini ses perspektifini sağlayacak şekilde düzenler.

ÇEŞİTLİ ASİSTANLAR. Kesilmiş parçaları toplayıp düzenlemek, bobinleri sarmak ve montaj odasını düzgün çalışacak şekilde düzenli tutmak başlıca görevleridir.

Ses Tasarımcısına İhtiyacınız Var mı?

5 ila 10 dakikalık bir kısa film, 5 ila 10 arasında diyalog, müzik ve efekt kanalıyla kotarılabilir. Yeni başlayan bir yönetmen veya yönetmen-kurgucu için bu sayılar makul ölçüdür. 15 ila 30 dakikalık daha iddialı projelerde yeni başlayanların veya öğrencilerin çoğu, bir ses tasarımcısı ile çalışmaya karar verirler. Görüntüyü montajlamayı yeni öğrenmişken, bir de ses işlemleri denen bu yeni teknikle uğraşmak gözlerini korkutur. Maddi gücü yetebilenler, bu çalışmaları yürütebilecek ve aynı zamanda kendilerine öğretebilecek birine başvururlar.

Kısa bir film veya videoda çalışmak, mesleğe yeni başlayan bir montajcıya tecrübe sahibi olmak ve kendi tanıtım bandına başlamak fırsatı verir. Özel bir çalışma yapmak veya ilginç bir malzemeyle çalışmak fırsatı verdiği için sizin projenize katılmışlardır. Bir ücret söz konusuysa, deneyimli bir profesyonelinkine göre mutlaka çok düşüktür.

Bir ses tasarımcısıyla çalışmanın inkar edilemez faydaları

vardır. Bu fırsattan yararlanarak her şeyi öğrenmeye çalışın. Filminizin bütün ses tasarım aşamalarına katılmak için ısrar edin. Fikirlerinizi ve ses konusundaki düşüncelerinizi ortaya koyun ama başka ilginç ses olanaklarını kullanabilmesi için tasarımcıya yaratıcılık alanını açık tutun.

MİKSAJA HAZIRLIK

Ses konusundaki bütün çalışmalar, miksajı gerçekleştirmeye yöneliktir. Miksaj, filminiz için sanatsal hedeflerinizi netleştirebileceğiniz son fırsattır. Görüntü, bu işlem sırasında üç temel ses öğesiyle kaynaşır: diyalog, müzik, efekt.

Bu unsurları etkili şekilde bileştirebilmek için bunları içeren kanalların her birinin ses seviyeleri ayarlanabilecek şekilde düzenlenmiş olması gerekir. Bileştirmenin başarısı, kanalların iyi hazırlanmış olması kadar miksaj masasında oturan kişinin ustalığına da bağlıdır. Bu işi gerektiği gibi yapabilmek için bileştirme sırasında neler olduğunu iyice anlamak gerekir. İşe yeni başlayanlar bileştirmeden önce ses montajcısıyla konuşup bu iş için neler gerektiğini öğrenmelidir.

Ses çalışmaları daha görüntüler montajlanırken başlamalı. Sette kaydedilen veya arşivlerden bulunan sesler ayıklanmalı, aktarılıp kataloglanmalıdır. Montaj bitip görüntü bağlandığında ses çalışması ciddi olarak başlar. Ses montajcısı diyalog ve etki kanallarının gerçek zamanlamasını ancak sahnelerin uzunluğu belli olduğu zaman bilebilir. Görüntü kuşağında değişiklik yapılıyorsa, ses kuşakları ve bileştirme işaretlerini de değiştirmek gerekir. Görüntü kluşağı bağlandıktan sonra yapılan değişiklik, mutlaka ses montajcısına da haber verilmelidir.

İŞARETLEME

Görüntü kuşağı bağlandığı zaman yönetmen artık ses ekibiyle birlikte oturup film veya videosunun ses kanalına neler gerektiğini konuşmaya hazırdır. Bu işleme *İşaretleme (Spotting)* denir. Yönetmen, ses tasarımcısı ve montajcı filmin her sahnesini izleyerek belirli anlarda ne tür sesler gerektiğini belirlerler. Bu toplantıda şunlar tartışılır:

GÖRÜNTÜDEKİ SES. Bunlar adım sesleri veya kapı çarpması gibi görüntüde yapıldığını gördüğünüz seslerdir.

ÇEVRE SESİ. Bunlar, kuş sesleri, rüzgar sesi veya trafik gürültüsü gibi sahnenin geçtiği yerdeki doğal seslerdir.

GÖRÜNTÜ DIŞI SES. Bunlar görüntünün dışında oluşan ama ekranda gördüğümüz yerde de duyulan komşuların tartışması, yan odada açık televizyondan gelen ses gibi seslerdir.

ALIŞILMADIK SESLER. Bunlar sahneyle ilgili görüntü içinden veya dışından gelen sesler değildir. Yönetmen ses konusuna stilistik bir yaklaşım planlıyorsa, gerçekdışı yapay bir ses (Yıldız Savaşları filmindeki lazer kılıcının vızıltısı gibi) veya doğal sesleri gerçekdışı şekilde kullanabilir (Martin Scorsese'nin Raging Bull filminin dövüş sahnelerinde duyulan rüzgar sesi ve hayvan homurtuları gibi).

BÜYÜTÜCÜ SESLER. Bir dalganın gücünü belirtmek için kullanılan bir arslan kükremesi gibi.

ÇEKİMDE KAYDEDİLEN DİYALOGLAR. İşaretleme, çekimde kaydedilen diyalogların kalitesini gözden geçirmek için bir fırsattır. Montajcı, iyi kalitede olanlarla dublaj yapılarak değiştirilmesi gerekenleri işaret edebilmelidir. Diyalogları bir projeksiyon odasında kaliteli bir ses sisteminde dinlemek, montajcının sorunlu kayıtları belirlemesine yardımcı olur.

Ses işaretlemede genel kural şudur: görebiliyorsanız, duyabilmeniz de gerekir. Öte yandan fazla sayıda ses sahnenin havasını bozabilir, diyaloglarla veya yönetmenin kullanmayı düşündüğü müzikle karışabilir. Yönetmen müzik ve ses etkilerini nasıl kullanmayı planladığını aklından çıkarmamalıdır. Gene de birçok montajcı projeye müzik olmayacakmış gibi yaklaşır ve yönetmene zengin ve güçlü bir ses kanalı yaratması için gerekli bütün sesleri sağlarlar çünkü ses etkileri de çoğu zaman müziğin yapacağı şekilde seyircinin duygularını etkiler.

DİYALOG KANALLARI

Filminizde konuşmalar varsa ilk sorumluluğunuz, seyircinin bunları işiteceğinden emin olmaktır. Diyaloglar oyuncuların perdede görünürken veya görünmezken ve dış seslerin söylediklerinden oluşur. Çekimlerde alınan sesleri inceleyin ve hangilerinin kullanılabilir olduğunu, hangilerine dublaj yapılması gerektiğini belirleyin. Dublaj yapılacakları işaretleme sırasında bir daha belirleyin. "Temiz" ve "kirli" seslerin tartışmasız belirlenmesi gerekir. Bu konuda çevrenizdekilerin de fikrini alın.

> ***Öğrenciler:*** Diyalogların incelenmesi en iyi şekilde iyi bir ses düzenine sahip bir gösterim odasında yapılır. Bu işi montaj masasında yapacaksanız, sesleri mutlaka kulaklıkla dinleyin.

Bir diyalogu temizlemek için bileştirme (miksaj) sırasında çok şey yapılabilir. Kamera gürültüsü veya döşeme tahtalarının gıcırtısı gibi istenmeyen sesler ayıklanabilir. Sorun, dip gürültüsüne ne derece tolerans gösterileceğidir. Sesleri duyabilmek için seyircinin zorlanmasını istemezsiniz. Son man-

yetik şerit optik şeride aktarıldığında dip gürültüsü daha da güçlenir. Optik kanalda sesteki bazı dalga boyları ayıklandığı için, bazı kanalları profesyonel bir sesçinin incelemesi iyi olur. "Kirli" diyalogların bir kısmının veya tamamının dublaj yapılması gerekebilir.

Montajcı, bileştirirken hepsinin seviyelerini rahatça kontrol edip dengeleyebilmek için diyalogları çok sayıda kanala ayırır. Bazı durumlar özel diyalog kanalları gerektirir:

SEVİYE KONTROLLARI. Sahne içinde kendine özel bir ses seviyesi gerektiren ses, ayrılmalıdır. Aynı kanaldaki değişik konuşmalara özel seviye ayarı yapabilmek çok zordur. Karakter A yumuşak bir sesle konuşurken karakter B bağırarak konuşacaksa, bunlar aynı kanalda olduğu zaman sesçinin iki ses için de farklı ayarlar yapmaya zamanı olmaz. Bunlar ayrı kanallarda olduğu zaman seviyeler çok daha düzgün ayarlanır.

ARKAPLAN DEĞİŞİKLİĞİ. Değişik kamera bakış yönleri farklı arkaplan sesleri gerektirebilir. Bir sokağın köşesinde konuşan iki kişinin arkasında caddeyi gördüğümüzde trafik gürültüsü daha belirgin olacaktır. Açı değişip arkada kaldırımda yürüyenleri gördüğümüzde, trafik gürültüsü hafifler.

KAMERA PERSPEKTİFLERİ. Aynı sahnenin değişik kamera açıları (geniş, orta, yakın plan) farklı ses perspektifleri gerektirir. Montajcının gerekli seviye ayarlarını yapabilmesi için böyle sahnelerdeki konuşmaları birkaç kanala kopyalamak gerekebilir. Ses perspektifleri ideal olarak kamera perspektiflerine uymalıdır. Bir sahne birkaç değişik perspektifle bağlandıysa, daha doğal hissedilmesi için seste de ayarlamalar yapılmalıdır.

ÜSTÜSTE BİNMELER. Görüntüde konuşan birinin sesi bir başkası tarafından kesiliyorsa, montajcı sesleri üstüste bin-

dirmek zorundadır. Gerçek yaşamda konuşmalar hep üstüste biner. Repliklerin ayrı kanallarda olması, montajcının bu doğallığı taklit edebilmesini sağlar.

TELEFON KONUŞMALARI. Telefon konuşması yapan iki karakterin sesleri de ayrı kanallarda olmalıdır. Montajcı konuştuğunu gördüğümüz kişinin temiz konuşmasıyla telefon kulaklığından duyulan deforme sesi birbirine bağlayacaktır. Konuşma çoğunlukla böyle duyulacak olsa bile sette sesler temiz kaydedilmelidir. Kötü oparlörlerde veya kapı arkasında çalınarak deforme edilecek sesler her zaman temiz kaydedilmeli, böylece montajcıya sesin yapısını kontrol edebilme imkanı verilmelidir.

DEĞİŞİK KONUŞMALARI BİLEŞTİRMEK. Karakterin kalabalık bir partide dolaştığını düşünün. Bir gruptan öbürüne geçtikçe değişik konuşmalar duyacaktır. Ana karakterin yaklaşıp uzaklaşmasıyla ses perspektifinin de değişebilmesi için bu grupların konuşmalarının her birinin ayrı kanallarda olması gerekir.

Diyalog Montajı

Diyalog montajı işlemlerinin çoğu her sahnenin arka plan seslerini veya oda tonunu dengelemek ve kanaldaki boşlukları veya delikleri doldurmaya yöneliktir. Montajcı çeşitli çekimleri kullanarak *diyalog uzatması* denen şeyi gerçekleştirir. Bunun için bir konuşma kanalının sonuna ve ona bağlanacak olan kanalın başına fazladan oda tonu ekler. İki kanal mikserde hızlı bir geçmeyle bağlanır ve arka plandaki seslerin ani değişmesi yumuşatılmış olur.

Dublaj

Ses iyi kaydedilmemişse ne olur? Sahnede kullanmak istediğiniz konuşmanın gerisinde bir helikopter sesi varsa? Sahilde çektiğiniz sahnenin diyaloglarını montajladığınız zaman kıyıya vuran dalgaların sesindeki düzen bozuluyorsa?

Ses teknisyenleri mucizeler yaratırlar. Bazen dipteki uçak sesini bile yok edebilirler, ama kirli kayıt, kirli kayıttır. Kötü kaydedilmiş bir konuşmayı düzeltmenin tek yolu dublajdır. Oyuncu, dış seslerden yalıtılmış bir stüdyoda perde karşısına geçer, kulaklıkları takar. Sahne perdeye yansıtılır. Oyuncu sözlerin nasıl söylendiğini görür ve duyar ve aynısını taklit etmek için prova yapar. Hazır olduğunda görsel veya işitsel bir işaret peşinden sözleri bir mikrofona söyler. İlk seferde başarılı olabilir veya senkron ve oyun tutana kadar bu işlem tekrarlanır. Uzun veya karşılıklı konuşmalarda replikler cümle cümle hatta kelime kelime kaydedilebilir.

Bazı oyuncular bu işe yatkındır, bazıları değildir. Canlı bir sette yaratılmış bir şeyi kısır ve karanlık bir odada taklit etmeye çalışmak bazılarını huzursuz eder.

Ses kaydedildikten sonra dublaj yönetmeni başka bir konuşmaya geçer. Kaydedilen konuşma tam oturmuşsa, olduğu gibi bırakılır. Ama çoğunlukla montajcı senkronun tam tutmasını sağlamak için iki kare oradan bir kare buradan keserek cümleleri düzeltir.

Dublaj yönetmeninin işleri arasında şunlar bulunur:

- Replikleri programlamak
- Hangi sahnelerin ve hangi repliklerin dublaj yapılacağını belirlemek
- Dublaj rapor sayfalarını yapmak
- Oyuncuların senkron tutturmasına yardımcı olmak

- Replikleri film veya banda montajlamak

Dublaj seanslarının başarılı olması için iyi hazırlanmak gerekir. Stüdyo ve ses mühendisinin ücreti yüksektir. Bir stüdyoya girmeden de kullanabileceğiniz dublaj kayıtları yapabilirsiniz. Evinizde bir yeri veya montaj odasını dış sesten arındırılmış hale getirebilirsiniz. Sonsuz bant buklesi haline getirdiğiniz banttaki cümleleri portatif bir kasetçalar kullanarak oyuncuya peşpeşe dinletebilirsiniz.

Öğrenciler: kaçınılmaz şekilde dublaj yapılacak bir sahne çekiyorsanız, çekimden hemen sonra oyuncuları ve kayıt cihazlarını alıp sakin bir odaya geçin. Oyunculara kaydedilen sesleri kulaklıktan dinletin ve bunları bir mikrofona söyletip başka bir teypte kaydedin. Çekimden sonra sıcağı sıcağına yapılan bu kayıt, sizi dublaj odasına girmekten kurtaracaktır. Oyuncular hâlâ sahnenin etkisindedir ve kendi sözlerini aynı ritm ve vurgularla tekrarlamaları çok kolaydır. Replikler tam eşzamanlı olmayacaktır, ama bunu ayarlamak dublaj montajcısı için çok basit bir iştir.

Dublaj İşaretlemesi

Bazen birkaç replik yerine bütün sahnenin dublajını yapmak gerekir. Tek bir kelimeyi değiştirmek yerine bütün cümleyi tekrarlamak çok daha kolaydır. Sette kaydedilmiş bir konuşmanın arasına dublajda bir yama yapmak zordur. Aynı arkaplan sesleriyle birleştirilse bile aradaki ton ve ambians farkı açıkça belli olur.

Öte yandan, bütün sahnenin konuşmalarını dublajda kaydetmek, montajcının arkaplan seslerini çok daha kontrollü döşeyebilmesini sağlar. Arasında sette çekilmiş bölüm-

ler olmadığı için kıyaslama yapamayan seyirci, dublajı doğal kabul edecektir.

Dublajda Eleme ve Değiştirme

Görüntüleri montajlarken yönetmen bazı sahnelerde senaryoda belirtilmemiş görüntü dışı sesler ekleme gereği duyabilir. Dublaj, bir sahneye görünmeyen oyuncular ekleme olanağı verir. Varlıklarının mantıksal bir doğrulaması olduğu sürece varlıklarını görüntü dışında sürdürebilirler. *The Lunch Date* filminde seyirci, yandaki bölmede oturan çiftin konuşmalarını duyabilir. Kadın istasyonda dolanırken, etrafındakilerin konuşmalarından parçalar işitir.

Görüntü içindeki sözler de değiştirilebilir. Bir oyuncu konuşmasının arasında başını döndürüyorsa, yönetmen başka bir şey söylemesine karar verebilir ve bu repliklere dublaj yapılır. Başın dönüşü seyircinin dikkatini dağıtır ve sözlerle dudak hareketlerinin tam uyuşmadığını far edemez. Fiziksel bir fırsat olmadan da sözcükler değiştirilebilir ama bu biraz daha zordur. Konuşan kişi kameradan ne kadar uzaksa, sözlerini değiştirmek o kadar kolaydır. Yönetmenin, bir oyuncunun "Yeni ayakkabılara ihtiyacım var" sözlerini "Ben tatil yapmak istiyorum" cümlesiyle değiştirmek istediğini düşünelim. Bunu yapmak için üç yol vardır:

- Oyuncu arkasını döndüğü bir anda.
- Kendisini dinleyen kişinin tepki planında.
- Oyuncunun dudaklarının belli olmayacağı bir geniş planda.

Bu basit işlemler hikayenizin akışını derinden etkileyebilir. Bir repliğin değişmesi, bütün sahnenin dramatik yapısını değiştirebilir. Bu işlemler hile gibi görünebilir ama film ve

video yapımının zaten yanılsama (illüzyon) içerdiğini unutmayın. Bu tür işlemlerin kararını görüntüyü bağlamadan vermekte fayda vardır çünkü bu değişiklikler sesi olduğu kadar görüntüyü de değiştirir.

Rabarba

Rabarba, sette kaydedilmeyen bir konuşma türüdür. Kalabalık bir bar veya lokanta, bir parti veya kalabalık herhangi bir mekanda birbiriyle konuşan, mırıldanan insanların sesleridir.

Ses teknisyeni çekim sırasında çevre seslerini canlı olarak kaydedemediyse, ses etkisi teknisyeni bir rabarba seansı düzenler. Endüstrideki bazı uzmanların bir sahneye bakarak onun gerektirdiği genel gürültüyü yaratabilmek gibi bir yeteneği vardır.

Dış ses veya rabarba seslendirmesi yapan kişiler, dublaja gelemeyen karakterleri de seslendirebilirler. Dublaj programı sırasında meşgul olan bir oyuncuyu beklemek yerine, onunkine benzer bir sesi olan dublajcıyı kullanabilirsiniz.

Dış Ses ve Anlatım

Dış ses, görüntüyle eşzamanlı olmayan ayrı bir sestir. Başka şeyler arasında, hikayeyi yorumlayan veya anlatan ana karakter de olabilir. Bazı senaryolar, hikayenin yapısına yerleştirilmiş bir dış sesle başlar. Bu tür bir yapı kullanmayan senaryolar bile bazen dış sesle son bulur. Montaj sırasında yönetmen, seyirciyi ana karaktere veya anlatıma daha sıkı bağlayacak bir şeye ihtiyaç duyabilir. Hikayenin bir ağırlık noktası eksik olabilir veya seyirciyi yeterince bağlamayabilir.

Dış anlatım kullanmanın üç şekli vardır:

- Birinci kişi (Ana karakter kendi sesiyle hikayeyi anlatır).

- Üçüncü kişi (Bir yardımcı karakter hikayeyi anlatır).
- Herşeyi bilen (Filmde olmayan birinin sesi hikayeyi anlatır).

Hikaye, birleştirici bir bakış açısı gerektiriyorsa, dış ses bunu kolayca yapabilir. Seyircinin, hikayenin dünyasına değişik bir açıdan girmesini sağlar.

- Görünürde mantıksal bağı olmayan plan ve sahneleri birbirine bağlama gücü vardır.
- Açıklanması kolay olmayan önemli bilgileri aktarır.
- Ana karakterin bakış açısını güçlendirebilir, böylece seyirciyle ana karakter arasında daha kuvvetli bir duygusal bağ oluşturur.

Dış sesi, seyircinin zaten gördüğü bir şeyi anlatmak için kullanmayın. Dış sese, hikayenin, karakterlerin ve çatışmanın anlaşılmasını kolaylaştıracak bir unsur olarak bakın.

Görüntüyü montajlarken uygun uzunluğu bulabilmek için geçici bir dış ses kanalı kullanmak gerekir. Bu kanalı yönetmen veya montajcı konuşabilir. Daha sonra gerçek ses stüdyoda oyuncuyla kaydedilir.

SES EFEKT KANALLARI

Ses efektleri bir görüntüye yeni bir boyut kazandırır. En önemli değerlendirme, bir sahnede neleri duymak istediğinizdir. İlk adım, ayak sesi veya kapıyı çalmak gibi seyircinin görsel olarak algıladığı sesleri belirlemektir. İkinci adım, belirli bir çevreye özgü sesleri seçmektir. Bu noktadan hareket ederek montajcı, projenizin dünyasını genişletecek ve görüntüde olmayan bilgileri aktaracak sesleri toplamaya başlar.

Görüntü işaretlendikten sonra ses tasarımcısı, yönetmenin fikirlerini vurgulayacak sesleri toplamaya başlar. Bunlar birçok kaynaktan gelebilir:

- Sette kaydedilen doğal sesler.
- Mekanda yaratılan sesler.
- Çekimden sonra kaydedilen çevre sesleri.
- Arşivlerden sağlanan sesler.
- Elektronik olarak yaratılan sesler.
- Stüdyoda efektörün yarattığı sesler.

Bütün bu seslerin özgün formatlarından film için 16 veya 35 mm manyetik kuşaklara, video için ¾ inç kasete veya sayısal sese aktarılması gerekir. Bu kaynakların her birine daha yakından bakalım.

SETTE KAYDEDİLEN DOĞAL SESLER. *Doğal ses*, görüntüyle eşzamanlı olmadan kaydedilen her türlü sestir. Çekimler sırasında ses teknisyeni diyalog ve oda tonu dışında, montajda kullanılabilecek her türlü doğal sesi kaydetmelidir. Bunlar dalga, kurbağa, ağaçlar arasındaki rüzgar sesi ve belirli bir çevreye özgü her türlü ses olabilir.

MEKANDA YARATILAN SESLER. Ses teknisyeni sette bazen

bir planda yaratılan sesi ayrıca tekrar çeker: adım sesleri, kapı çarpması gibi. Daha sonra montajcı bunları uygun yerlere montajlar.

ÇEKİMDEN SONRA KAYDEDİLEN ÇEVRE SESLERİ. Ses etkisi montajcısı kimi zaman sette kaydedilmemiş ve arşivlerde bulunmayan sesleri kaydetmek zorunda kalır. Böyle durumlarda Nagra veya DAT'ı alıp araziye çıkarak gerekli özel sesleri toplar: kırık bir çim biçme makinesi veya tekleyerek çalışan eski bir kamyonetin sesi gibi.

ARŞİVDEN SAĞLANAN SESLER. CD, bant ve plaklara kaydedilmiş çok çeşitli ses etkileri vardır. Bunlarda çok geniş türde arkaplan, kuş böcek gibi doğa, trafik gürültüsü, silah sesleri bulunabilir.

ELEKTRONİK OLARAK YARATILAN SESLER. Bazı ses etkileri synthesizer ile yaratılabilir. Doğal sesler kaydedilip üstüste bindirilerek ilginç ve eşsiz etkiler elde edilebilir.

EFEKTÖRÜN YARATTIĞI SESLER. Resimle tam senkron olması gereken sesler bir efekt stüdyosunda yaratılabilir. Bunlar, insanın çıkardığı her türlü ses (adım sesi, yemek yeme sesi gibi) olabilir. Bu sesleri yaratan uzman kişilere efektör denir.

Bir efekt stüdyosunda karakterin üzerinde yürüyebileceği beton, ahşap parke, kum, toprak gibi her türlü zemin örnekleri bulunur. Çok çeşitli gürültüler çıkartmak için kullanılan pek çok garip alet edevat da vardır. Rüzgar makineleri, ziller, kasasıyla beraber kapılar, çeşitli bardaklar, fındık fıstık gibi şeyler de görebilirsiniz.

Bu işin püf noktası, seslerin resimde gördüğünüz şeylerle yaratılma zorunluluğu olmayışıdır. Önemli olan, sesin görüntüye uymasıdır. Bir dalın kırılma sesini efektör bir elmayı ısırarak çıkarabilir.

Ses işlemlerine başlamadan öğrencilerin ve yeni başlayanların bir efekt stüdyosunu gezmeleri ve efektörleri iş başında görmeleri iyi olur. Efektörler yetenekli taklitçilerdir. Perdedeki kişinin yürüyüşüne bir kere bakıp aynı tempo ve güçte taklit edebilirler.

Efekt stüdyosu ve efektörler pahalıdır. Evde projenizin video kopyasını seyrederken kaydedeceğiniz ses etkileri, pekâlâ işinizi görebilir. Kayıtlar görüntüyle tam senkron değilse, montajda yapılacak ufak tefek rötuşlarla herşey yoluna girer.

Eşsiz veya Değişik Sesler

Belirli bir nedenle filminize alışılmadık bir ses koymak isteyebilirsiniz. Sese yeni bir şekil vermek veya yeni bir şey yaratmak isteyebilirsiniz. Ses tasanmcıları bu iş için para alırlar. Bunu kendi başınıza yapmak istiyorsanız, garip ve ilginç sesler çıkartmak için basit yollar deneyin. Örneğin bir insanın soluk sesi büyütülüp deforme edildiğinde, dehşet verici olabilir. Birkaç ses üstüste bindirilerek de ilginç sonuçlar alınabilir.

Film için ses tasarlarken, optik ses kanalının manyetik kanallar kadar geniş bir skalaya sahip olmadığını unutmayın. Yüksek ve düşük frekanstaki sesler iyi yansıtılamaz. Bir homurdanma veya inleme sesleri, optik kanalda manyetiktekinden farklı duyulacaktır.

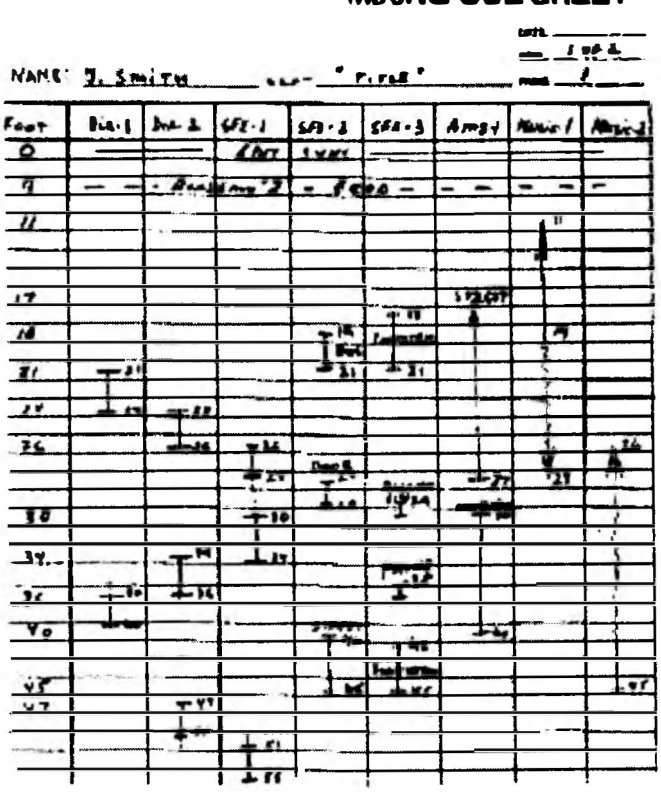
İşaretleme (Cue) Sayfası

Ses konusundaki fikirlerinizi düzene sokmanın bir yolu da işaretleme sayfasını görsel bir kılavuz gibi kullanmaktır (Şekil 17.1). Sayfadaki her sütun tek bir kanalı belirtir. Kısa filminiz beşten yirmiye kadar kanal kullanabilir. Her kanal belirli sesleri içerir ve hepsi görüntüyle eşzamanlı olması için fit numarası ve kare sayısına göre yerleştirilir. Senkron cihazı bu işlemin en önemli aracıdır. Bileştirme (miksaj) teknisyeninin geniş bir konsol önünde oturduğunu, karşısında büyük bir ekran ve altında kocaman bir sayısal sayaç göstergesi olduğunu hatırlayın. Bu fit numarası sayacı, hangi sesin yaklaşmakta olduğunu teknisyene belirten tek göstergedir. Teknisyen için sayaç ve işaretleme sayfası dışında başka bir referans yoktur. Bunlarda tek kare bile hata olmaması gerekir.

Ses montajının temeli, kesinlik ve doğruluktur. Bu yalnız ne tür ses konacağı konusunda değil, nereye konacağı konusunda da geçerlidir. Geliştirme aşamasında işaretleme sayfanızı kabaca yapmanız, projenizin sesi hakkında genel bir fikir vermeye yetecektir.

Her sahne için döküm yapıp işaretler alırken, her seferinde tek bir sesle çalışın. Montaj masasında çalışmanın bir sorunu da, bileştirme stüdyosuna girene kadar seslerin hepsini duyamamaktır. Montaj masasındaki kafa sayısına bağlı olarak anca bir veya iki kanalı dinleyebilirsiniz. Bu yüzden bileşmeyi yapmadan önce filminizi tüm kanalları dinleyerek izlemek, ne kadar iyi hazırlandığınızı görmek açısından önemlidir.

Seslerinizi toplayıp düzenledikçe, işaretleme sayfanızı doldurursunuz. Bunlar bir kontrol listesine benzer. Kanallara dağılmış ses ve diyalog parçalarını gösterirler ve ses teknisyeninin her bir ses, diyalog ve müzik kanalı için işaretlere göre seviye ayarı yapmasını sağlarlar.



Şekil 17.1: Plan sayfası örneği

Kanallar ve Amorslar

İşaretleme sayfanızı hazırlayıp her ses montajı için tam uzunluğu belirlediğiniz zaman, kanallar oluşturulabilir. Bütün sesler manyetik bantlara aktarılıp kendilerine ait kanala yerleştirilirler. Her ses bobini kendisiyle ilgili görüntü bobiniyle aynı uzunlukta olması gerektiğinden, ses parçaları arasındaki boş bölümler *amors* denen şeritlerle doldurulur. Bunlar genellikle eski film parçalarından oluşur.

Ses etkileri görüntüye göre montajlanır. Bir kanala eklenen her sesten sonra, yeni sesin yeri gelene kadar amors bağlanır. Görüntü ve ses bobinleri montaj masasında soldan sağa doğru sarılırken, montajcı her sesin görüntüyle eş zamanlı geçmesini sağlar.

Bir kısa filmin sesleri üç ila beş etki ve iki veya üç diyalog kanalından oluşabilir. Bir veya iki de müzik kanalı bulunabilir. Her ses montajının uzunluğu çok kritiktir ve bunlar mutlaka görüntüyle senkron geçilerek kontrol edilmelidir. Ses montajında dikkat edilmesi gereken birçok nokta vardır. Bu işi kendi başınıza yapacaksanız, montajcılara akıl danışın. Beş ila sekiz kanallı bir kısa film, bir aceminin gözünü korkutmadan işe başlayabileceği iyi bir fırsattır.

Bütün ses işlemleri bu şekilde yapılabilir. Yöntem değişmedi ama teknik değişti. Temel bilgisayar deneyimi olan yeni filmciler, sesin film ve videoda oynadığı rolü anladıktan sonra, yeni teknolojiye uyum sağlamakta zorluk çekmezler. Sayısal iş istasyonları, yaratıcı kişiler için ilhamla uygulama arasındaki yolu çok kısalttı. Dişli makaralarla yapılan bileştirme, yakın gelecekte sayısal olarak gerçekleştirilecektir.

MÜZİK KANALLARI

Filme en son eklenen yaratıcı unsur, müziktir. Müzik, bir piyanonun perdedeki görüntüye eşlik ettiği sessiz film günlerinden beri sinemanın bir parçasıdır. İlk günlerde müzik belki projeksiyon makinesinin gürültüsünü örtmek için kullanılıyordu, ama bir filmin duygusal havasına büyük etkisi olduğu kısa sürede anlaşıldı.

Sesli filmin ilk zamanlarında müzik, sette çekim sırasında kaydedilmesi gerektiği için, ya arasıra rastlanılıyor, ya da hiç kullanılmıyordu. Müziği ayrıca kaydedip daha sonra diyalog kanalıyla bileştirme olanağı veren teknik, ancak 1932 yılında gerçekleşti.

Müziğin projenize yapacağı katkı küçük görülemez. Müzik, kısa sürede güçlü duyguları harekete geçirebilir. İyi seçilmiş ve iyi yerleştirilmiş bir melodi, filminizi daha yüksek bir duygusal seviyeye çıkarabilir. Öte yandan, yerine uymayan veya aşırı kullanılan müzik, hikayenizin narin yapısını ezip geçer.

Müzik neler yapar?

- Bir filmi bütünleştirir, sekansları birbirine bağlar. Görünürde birbiriyle ilişkisi olmayan sahneleri ilişkilendirir.
- Seyircide duygusal tepkiler uyandırır.
- Canlılık katarak bir sahneyi sürükler.
- Perdedeki dramayı yükselterek tamamlar veya vurgular.
- Bir temayla karakterin varlığını güçlendirir. Seyirci bir karakterin temasını tanırsa, o karakter perdede

görünmeden de bir sahnede müzik aracılığıyla var edilebilir.

- Seyirciyi başka bir zaman ve mekana götürebilme gücü vardır. Tek bir saz, bütün bir kültürü temsil edebilir. Gayda sesi duyduğumuz zaman, İskoçya aklımıza gelir. Belli bir çağa özgü müzik, bizi hemen o çağa götürür.
- Hikaye konusunda bir beklenti yaratır. Melankolik bir müzik, üzücü veya kederli bir hikayeye işaret eder. Aynı filmdeki hafif ve canlı bir melodi, seyirciyi hemen değişik bir havaya sokar.

Müzik, gördüğümüz şeyler hakkında hissettiğimiz duyguları değiştirebilme gücüne sahiptir. Bu gücü anlayabilmek için şöyle bir deney yapın. Çok bilinen bir filmin müzikli bir bölümünü kendi müziği ile izleyin. Sonra çok farklı havada bir müzik bulun. Orijinal müzik hafif ve neşeliyse, bulduğunuz müzik ağır ve kasvetli olsun. Aynı bölümü bir de o müzikle izleyin. Müziğin, izlediğimiz görüntü dizilerini algılama şeklimizi nasıl değiştirdiğini göreceksiniz. Kısa filminize müzik seçerken, onun güçlerine saygı gösterin.

Bir film veya videoda müzik fon müziği veya canlı müzik şeklindedir. *Fon müziği*, hareketin altındaki müziktir. Görüntüde, bu müziğin nereden kaynaklandığını gösteren hiç bir unsur yoktur. *Canlı müzik* ise, görüntüde izlediğimiz bir radyo, teyp veya orkestradan duyduğumuz müziktir. Seyirci, bir müziği kabul etmek için onun kaynağını görmeye gerek duymaz. Radyo yandaki odada açılmıştır veya orkestra komşuda çalıyordur.

Müziğin film ve videodaki etkisi bu kadar güçlüyken, bir filmin yaratılışına en son katılan kişi bestecidir. Bir bestecinin senaryo çalışmaları sırasında davet edilmesi ender rastlanan bir olaydır.

Müzik Ekibi

Tam bir müzik ekibi aşağıdaki kişilerden oluşur:

BESTECİ. Besteci, orijinal besteyi yazar. Aynı zamanda aranjmanı yapabilir, orkestraya uygulayabilir ve icrayı yönetebilir.

ARANJÖR / ORKESTRA UYGULAYICI. Önceden yazılmış müzik parçasını veya bestecinin temel müzik fikrini partisyon için adapte eder. Orkestra uygulayıcı bunları çeşitli enstrümanlara göre partisyonlar haline getirir.

KOPİST. Müzisyenlerin ve şefin kullanması için her bir enstrümanın bölümlerini ayırır.

MÜZİK DENETÇİSİ / YAPIMCI. Stüdyonun veya yapım şirketinin temsilcisi olan bu kişi film veya video için müzik kanalının gerçekleştirilme işinin ticari ve mali yönünü denetler.

MÜZİK MONTAJCISI. Müzik kaydının görüntüyle eşlemedeki bütün ayrıntılarla uğraşır.

MÜZİK YAPIM SORUMLUSU. Müzisyenleri bulur, stüdyoyu kiralar ve kayıt işlemini gerçekleştirmek için bütün ticari ve mali işleri düzenler.

MÜZİSYENLER. Kayıt sırasında kendi partisyonlarını icra ederler. Müzisyen sayısı, aranjmanın yapısına bağlıdır.

ŞEF. Besteyi yorumlar ve orkestranın uyum içinde icra etmesini sağlar.

SES MÜHENDİSİ. Müzikal seslerin kaliteli şekilde kaydından sorumludur.

Orijinal Beste

Bir filmin müziği iki kaynaktan gelebilir. Ya projeniz için özel olarak yazılmış bir bestedir, ya da daha önceden var olan bir kayıttır.

Projeniz için doğru besteciyi bulmak önemlidir. Hikayenize duyarlı birini bulmalısınız. Her besteci her filme uygun değildir. Bazı yönetmenler, tecrübe kazanmak isteyen genç bestecilerle çalışırlar. İki tarafın da birbirine ihtiyacı vardır. Beraber çalışacağınız besteciye filminizin ince montajlı iş kopyasının (montaj masasından kaydedilmiş veya aktarılmış) bir video kopyasını vermeniz gerekir. Besteci onu izleyerek müziği yaratacaktır.

Bir Besteci Bulmak

Kısa bir proje için besteci bulmak, sandığınızdan daha kolaydır. Film ve video pazarında iş yapmak isteyen besteciler tecrübe kazanmaya can atarlar ve ücretsiz veya çok az bir ücretle çalışmaya razıdırlar. Bu konuda da öbür ekip elemanları için kullandığınız araştırma ve duyurma yöntemlerini kullanın. Etkili bir müziği olan bir kısa film görürseniz, yönetmeni ve yapımcısıyla ilişki kurun. Besteciyle çalışma konusunda fikirlerini sorun. Besteciyle görüşerek başka bestelerini de dinleyin.

Filmin montajında kullandığınız geçici müzikleri besteciye dinletmek isteyebilirsiniz. Bunun kötü yanı, bestecinin yeni müzik fikirleriyle özgün bir beste yapmak yerine, geçici müzikleri taklit etmeye eğilim göstermesi olabilir. Öbür yöntem, filme uygun düşecek müziği kendi fikirlerinden geliştirmesi için besteciyi serbest bırakmaktır. Malzemeden esinlenebilmesi için besteciye geniş alan tanıyın.

Müzik İşaretlemesi

Besteciyle anlaştıktan sonra, ciddi olarak filmi işaretlemeye başlayabilirsiniz. Bütün filmi sahne sahne besteciyle beraber izleyin, müzik konacak yerleri tartışı. Bu işi montaj masasında yapın ki filmi rahatça ileri-geri tekrar tekrar izleyebilesiniz.

Müzikle yakından ilgili değilseniz, müzik dilini konuşmak zor olabilir. Geçici müzik kanalı kullanmadıysanız, nasıl bir müzik düşündüğünüz konusunda besteciye bir fikir verebilmek için uygun bulduğunuz melodiler, enstrümantal parçalar, tempolar dinletebilirsiniz.

Bu iletişim eksikliğini gidermek için besteci de görüntüye uyacağını düşündüğü parçalar dinletebilir. Bu yol, yönetmenin ne istediğini daha iyi anlayabilmesini sağlar. Müzik duygu ifade eder. Beyni atlayarak doğrudan yüreği etkiler. Gene de bestecinin doğru bulduğunu yönetmen ve yapımcı yanlış bulabilir.

Müziğin eklenmesi, film veya videonun etkisini büyük ölçüde arttırır, ama ses efektleri de öyle. Bu iki unsurun ses kanalında hakimiyet kurmak için birbiriyle boğuşmasına izin vermeyin. İşaretleme sırasında güçlü bir ses efekti istediğiniz yerlerde, bestecinin müziği hafif tutmasını veya oraya hiç müzik koymamasını isteyin. İşaretleme işine bir yaklaşım tarzı da besteciye bir video kopya verip sizin etkiniz olmadan çalışmasını sağlamaktır. Besteciye kendi yorumunu getirmesi için imkan tanıyın.

Müzik Montajı

Yönetmen ve besteci müziğin nerelere konacağı ve tarzı üzerinde anlaştıktan sonra bestecinin yapacağı iki iş vardır: 1) görsel malzemeyi güçlendirecek müziği yazmak ve 2) bu

müzik parçalarını, işaretlenen yerlerin tam uzunluğuna uyacak şekilde ayarlamak. Altına müzik konacak planların uzunluğunu bir metronom kanalı kullanarak vuruş sayılarıyla ölçmek, genelde müzik montajcısının işidir. Bu ölçümler, bestecinin o görsel bölüme uyacak uzunlukta bir parça bestelemesine yardımcı olur.

Bugün, kesin süreyi ölçmeyi sağlayan ve bestecinin evinde çalışmasına imkan veren bilgisayar programları var. Film ve video bestecilerinin MIDI (Musical Instrument Digital Interface – Müzik aletleri sayısal arabirimi) standartlarıyla çalışmaları olağan hale geldi. Günümüz bestecileri MIDI uyumlu bir synthesizer ile bütün bestelerini evlerinde yapabiliyorlar.

Film müziği için geleneksel tarzdaki çalışmada besteci besteyi yapar, aranjör orkestraya uyarlar, kopist partisyonları ayırır, sonunda büyük bir kayıt stüdyosunda besteci-şef, ekranda akan görüntüler eşliğinde müziği icra eden orkestrayı yönetir.

Bu yöntem bugün de ara sıra kullanılıyor ama bestecilerin çoğu sesleri filmin bir video kopyası eşliğinde synthesizerde yaratmayı tercih ediyor. Videoda, gerçek uzunluğu ve zamanı gösteren zaman kodu (timecode) var. Besteci bir synthesizer ile çalıştığı zaman yönetmen çalışmaların gelişmesini çok daha geniş şekilde izleyebilir çünkü geleneksel tarzda kayıt bitene kadar ancak bestecinin piyanoda çalacağı bir temi dinleyebilir.

Bir Besteciyle Çalışmak

Besteciyle iyi bir çalışma beraberliği, filminize en iyi müziği elde edebilmenin önemli bir parçasıdır. Bestecinin doğru yolda olup olmadığını anlamak için zaman zaman yapılan bölümleri dinlemek gerekebilir. En azından genel yaklaşımını

dinlemeden bestecinin bütün besteyi bitirmesine izin vermeyin. Bir filme müzik hazırlamak hem besteci, hem yönetmen için duygusal yönden tüketici olabilir çünkü müzikten çok şey beklenir ve onun nasıl işlediği çok şeyi etkiler.

Besteciyle iletişim kurmak için ortak bir dil bulmak gerekir. Müziğe yatkın kişiler bile beste konusundaki fikirlerini besteciye iletebilmek için bir yol bulmalıdır. Besteciyi doğru yöne yöneltmek için birkaç öneri:

- Düşündüğünüze yakın gördüğünüz müzik örnekleri dinletin. İş kopyasını izlerken kullandığınız geçici müzikler de besteciye bir fikir verir.
- Müzik aracılığıyla ifade etmeyi düşündüğünüz duyguları besteciye anlatın. Acıklı bir sahneye hüzünlü bir müzik mi istiyorsunuz, yoksa tek enstrümanlık bir parça mı?
- Karakterler için enstrünmanlar ve temler belirleyin. Prokofief'in *Peter ve kurt*'unu dinleyin. Her karakter için ayrı bir enstrüman kullanılmıştır. Pek çok bestede ana karakter, belirli bir enstrümanla çalınan bir temle belirtilmiştir.
- Büyük film bestecilerinin eserlerini inceleyin. Müzikal temalarını görüntü karşısında nasıl işlediklerine bakın.
- Besteciyle beraber filmi işaretlerken, çatışmaların olabileceği yerleri mutlaka belirtin. Seyircinin mutlaka duymasını istediğiniz replikler veya ses etkileri varsa ve oraya müzik de konacaksa, besteciden sakin parçalar yapmasını isteyin. Miksajda bir parçayı düşük volümle kaydetmek hatadır.
- Müziğin aynı zamanda bir ses etkisi görevi yapabile-

ceği yerler arayın. Görüntüde bir bardak düşüp kırılıyorsa, kırılan cam sesi yerine belki de orkestradaki zillerin çınlamasını kullanırsınız.

Partisyon tamamlanıp müzik bölümleri filmdeki yerine konmaya hazır olunca, yapılması gereken bir ince ayar vardır. Bir parçanın hafifçe montajlanması veya yerinin biraz kaydırılması gerekebilir. Bunun dışında yapılabilecek tek değişiklik, miksajda parçayı olduğu gibi çıkartmaktır. Bu işlem sıkça yapılır çünkü besteciler işaretleme seansında her zaman istenenden daha fazla müzik belirlerler. Bu, miksajda bir esneklik sağlar. Fazla olması, az olmasından iyidir. Miksaja girdiğinizde, yeni parçalar istemek için artık vakit çok geçtir.

Mevcut Müzikler

Mevcut müzikleri kullanmanın bazı avantajları vardır. Seyircinin tanıdığı, bildiği şarkılar ve müzikler, filminize sempatiyle yaklaşmalarını sağlayabilir. Mevcut müzikleri kullanmak, bir besteciyle çalışmaktan daha ucuzdur sözü her zaman doğru değildir. Telif hakkı düşmüş bir müzik elbette size bedavaya gelir. Ama Sinatra'nın bir şarkısına veya Beatles'ın parçalarına aşık olmayın, onların telifini ödemeye muhtemelen bütçeniz yetmeyecektir. Mevcut müzik kullanmak zorundaysanız, piyasaya yeni giren, tanınmak için fırsat arayan bir grup bulun. Bu tarz işlerde kullanılmak için satılan hazır parçalar da vardır. Bu tür müzikler arşivlerden veya ses etkisi plaklarından bulunabilir.

Pleybek de başka bir canlı müzik türüdür. Üzerinde söz olan veya olmayan önceden kaydedilmiş müzik film çekimi sırasında sette dinletilir. Bu yöntem dans edenlere tempo vermek veya şarkı söyleyecek olan oyuncunun ağız hareketlerini müziğe uydurabilmesi için kullanılır. Hazır müzik bir Nagra'da çalınırken başka bir Nagra da kayıt yapar. Kayde-

dilen bu ses kılavuz görevi görür. Montajda orijinal müzik kullanılarak görüntü ona uydurulur.

Öğrenciler: perdeyi müzikle doldurma eğilimi, malzemeye duyulan güvensizlikten kaynaklanır. Bazı hikayeler boydan boya müzik ister, bazıları da hiç istemez. Projeniz için doğru olanı yapma cesaretini gösterin.

BİLEŞTİRME (MİKSAJ)

Ses kanalları görüntü şeridinin yanında yayılıp her kanaldaki seslerin yerini belirtmek için işaret sayfaları da doldurulunca, bir miksaj stüdyosunun yolunu tutmanın zamanı gelmiştir. Orada malzemenizi anlatım, diyaloglar, müzik ve efektleri bir araya getirmekten sorumlu teknisyenin ellerine teslim edeceksiniz. Teknisyen şu araçlarla çalışacaktır:

- Miksaj (Dublaj) stüdyosu
- 35 mm manyetik film
- 16 mm manyetik film
- İşaret sayfaları
- Ses kanalları

Yapımcının miksaj tarihini çok önceden belirlemiş olması gerekir. Miksaj için gereken çalışma saatleri filmin uzunluğu ve bileştirilecek ses kanallarının sayısına göre belirlenir. Filminizin sesi, miksajda hayata başlar. Diyalog, ses ve müzik unsurları bir araya getirilerek kaydedilir ve bir bütün oluşturur. Bileştirme işlemi sırasında yönetmen ve öbür yaratıcı takım, kanallar arasındaki denge, ekonun miktarı, şu veya bu kanalın kullanılması, kullanılacak müziğin miktarı gibi önemli sanatsal kararlar verebilirler.

Bitmiş ses kanalı 35 veya 16 mm ye basılacak veya vide-

oya transfer edilecek olsa bile, miksaj 35 mm dört kanal manyetik filme yapılır. Kanallar anlatım (dış ses), diyalog, müzik ve efekt kanalları olarak ayrılır. Bu kanallardan herhangi biri (konuşmaları başka bir dile çevirmek gibi) değiştirilecek olursa, öbür kanallar bu değişiklikten etkilenmemiş olur.

Miksajın başarısı, kanalların iyi hazırlanmasına olduğu kadar, ses teknisyeninin bu unsurları biraraya getirişindeki becerisine de bağlıdır. Hazırlanmış kanallar sizin temel yaratıcı kararlarınızı temsil ederler. Başlıca ses efekti, müzik ve diyalogları, miksaj stüdyosuna girmeden önce belirlemiş olmanız gerekir. Bu kanallar sizin yaratıcı seçimlerinizi yansıtmanın yanında, en iyi teknik kaliteye de erişmelidir.

Miksaja tam anlamıyla hazır olduğunuzdan emin olmak için miksajı yapacak teknisyenle beraber filminizin interlok izlemesini yapmalısınız. *İnterlok*, filmi bütün ses kanallarıyla beraber akıtmak demektir. Gerekli değişiklikleri yapabilmek için bu gösterimi miksaja girmezden epey önce yapmak gerekir.

İş kopyanız laboratuara gönderilerek birbirine yapıştırılmış parçalardan oluşan bu filmden doğrudan baskı yöntemiyle kalitesine pek özen gösterilmeyen tek parça bir *dup* kopya alınır. Bu işlem, dublaj-miksaj işlemleri sırasında ekli filmin projeksiyon makinesinde kopmasını engellemek için yapılır. Bu çalışmalarda gösterim pek çok kere durup yeniden başlar, bu da, seloteyple iki taraftan da yapıştırılmış olsa bile, ek yerlerinin esneyip iş kopyasının parçalanmasına yol açabilir. Dup kopya yapmak zorunlu değildir, ama bunun maliyetiyle, miksaj sırasında iş kopyasının parçalanması halinde bunun tamirine harcanacak zamanın maliyetini iyi tartmalısınız.

Miksaj sırasında yönetmenin işi, seslerin birbirlerine göre hangi seviyelerde kaydedileceğini ses teknisyenine bildir-

mektir. Konuşmalar önde gelir, yani ön plandadır. Seyirci, diyalogları duymak için çaba sarfetmemelidir. Ses efektleriyle müzik arasındaki denge, yönetmenin daha montaj odasındayken yapması gereken estetik bir seçimdir. Çoğu miksaj teknisyeni deneylerine dayanarak bu konuda önerilerde bulunabilirler.

Miksajın Ritmi

Yeni başlayanlar sıra kendi filmlerine gelene kadar olabildiğince çok miksaj izleyerek işin ritmi ve hızı hakkında bir fikir edinmelidirler. Bu çalışmada beklemekle çok zaman harcanır. Ses teknisyeni önce filmi bütün ses kanalları "tam açık" olarak izler ve malzeme hakkında bir fikir edinir. Bir an evvel işe başlamak istersiniz çünkü her dakika para demektir. Ama görüntü ve ses kanallarını değerlendirebilmesi için teknisyene zaman tanımalısınız. Unutmayın ki siz projenizle aylardır uğraşıyorsunuz ve içini-dışını biliyorsunuz. Ses teknisyeni ise, bir interlok izlemediyse, malzemeyi ilk kez bugin görüyor. Elinde kılavuz olarak yalnız işaret sayfaları var ve sahne sahne ilerleyerek projenin içinde kendine bir yol çizmek durumunda.

Her sahnede ve filmin bütününde sesin nasıl olacağı hakkında çok belirgin fikirleriniz olabilir. Bunları ses teknisyenine açıklayın ama onun yaratıcı katkılarına da dinleyin. Onu yalnız teknisyen olarak görmeyin. Elinden gelenin en iyisini yapmasını istiyorsunuz. Söyleyeceklerine kulak verin. Yapılan işin herhangi bir bölümünden memnun değilseniz, o iş iyi olana kadar tekrar tekrar yapılmasını istemekten çekinmeyin. Miksaj metodik, zaman harcayan bir işlemdir. İş iyi olana kadar kısa bir film veya video parçasını pek çok kez ileri-geri oynatırsınız.

Yapılan işi stüdyodaki profesyonel hoparlörlerden dinle-

diğiniz zaman kulağa çok hoş gelir. Teknisyenden, bir de küçük hoparlörlerden dinletmesini isteyin. Film videoya aktarıldığında veya optik ses kanalıyla küçük salonlarda gösterildiğinde, kaliteli hoparlörlerden geldiği kadar zengin duyulmayacaktır.

Miksaj bittikten sonra manyetik filmdeki sesler optik negatife aktarılır. Bu negatif, montajı yapılmış görüntü negatifiyle beraber pozitif gösterim kopyasına basılır.

Video (Çizgisel – Linear)

Video ses işlemleri de filminkine benzerdir, ama çevrim-dışı (off-line) ve çevrim-içi (on-line) sistemlerde veya 24 kanallı bir miksaj stüdyosunda yapılır. Sesler önceden bulunup bant üzerinde kendilerine ait yere yerleştirilmiş olmalıdır.

Girişik sayısal görüntü montajı gibi, videoda sayısal ses miksajı da keyifli ve hızlı bir işlem haline geldi. Bir çevrim-içi odasında veya girişik montaj cihazında bütün kanallar hazırlandıktan sonra montajcı bunları banttaki iki kanalda bileştirir. Bir kanal diyaloglar, öbür kanal müzik ve efekt için olabilir veya stereo ses için bir kanalı sağ, öbür kanalı sol olarak kullanabilirsiniz.

Sayısal Miksaj

Projenizin son miksajını sayısal girişik (non-linear) sistemde yapmak, kaset kullanan klasik çizgisel sistemdeki yönteme hayli benzerlik gösterir. Yumuşak geçişleri ve devamlı dengeyi sağlayabilmek için kanallar uygun şekilde ayrılmış olmalıdır. Klasik bir film miksaj stüdyosunda kanallar dengelenme, efekt uygulaması ve kompresyon için çeşitli cihazlardan geçer. Girişik iş istasyonu ortamında bu donanımların yerini, miksajcının klasik yöntemdeki bütün işlemleri kanallara uygulayabilmesini sağlayan yazılımlar alır. Üstelik iş

istasyonundaki miksajcı, her kanalı çok daha hassas kontrol edebilme imkanına sahiptir.

Değişik Formatlar

Bugün pek çok film ve video birden fazla formatta dağıtımdadır. Bir proje sinema salonlarında, televizyonda, evdeki videolarda ve belki de değişik dillerde izlenmek için tasarlanabilir. Dağıtım teknolojileri videobant, disk (DVD, CD-ROM), televizyon (yayın, uydu veya kablo) veya film kopyası çeşitlerini içerir. Değişik yollar, miksaj sırasında değişik ayarlamalar gerektirebilir. Miksajdan önce teknisyenle konuşarak amacınızı iyice açıklayın.

YAPIMCI

Miksajı düzenler

Film ve videolar genellikle bütçelerini aşarlar ve bundan en çok zarar gören de yapım sonrasıdır. Bazen yeni para kaynakları bulunana kadar bütün çalışmalar askıya alınır. Projelerin bütçeyi aşmasının birçok nedeni vardır:

BEKLENMEDİK YAPIM HARCAMALARI. Bu, profesyonel yapımlar için bile kaçınılması imkansız bir durumdur. Yapımın "harareti" içinde çıkan masraflar, çekim bittiğinde kapatılmalıdır. Tahminden fazla negatif kullanırsınız, sanat bölümüne, beslenmeye veya ulaşıma tahminden fazla harcarsınız. Özellikle yeni başlayanların bütçesi gerçekçi olmaktan uzaktır. Uzak bir mekanda minibüs arızalandığında, masrafı "yapım sonrası bütçesinden karşılarız" demek kolaydır. Bütün ekibin ve oyuncuların yevmiyesi çalışırken bir aksaklığı gidermek için fazladan para harcamak doğru görünür.

BEKLENMEDİK TEKRAR ÇEKİM MASRAFLARI. Çekim sırasında çekilmedik planlar varsa veya yoğun montaj çalışmalarından sonra hikayeyi doğru düzgün anlatabilmek için daha çok plan gerekiyorsa, ek çekim yapmak gerekebilir. Bu masraflar bütçedeki ihtiyat kaleminden karşılanabilir, tabii daha önce başka yerlere harcanmadıysa.

YAPIM SONRASI GİZLİ MASRAFLAR. Yapım sonrasında su yüzüne çıkan gizli masraflardan korkun. Yapım sonrasının büyük bölümü deneme-yanılma çalışmalarına gittiği için bu masrafları öngörmek çoğu zaman mümkün olmaz. Örneğin, görüntünün montajı sırasında yönetmen değişik müzik parçalarını denemek isteyebilir. Bunların her birinin manyetik filme aktarılması gerekir. Aktarma süresi, manyetik film, bunlar hep para demektir.

UZAYAN YAPIMSONRASI SÜRESİ. Öğrencilerin ve yeni başlayanların yapımsonrası programlarını aşmaları görülmedik şey değildir. Bu sürecin ne kadar süreceğini tam olarak öngörmek imkansızdır ve yaratıcı çalışmayı pek çok şey etkiler (Bunların bir kısmı Bölüm 16 da tartışıldı). Öğrenciler hizmetlerden sınırlı sürelerde yararlanabilir veya bütçesi sınırlı bağımsızlar yalnız iş bitiminden sonra boş zamanlarda montaj yapma olanağı bulabilir.

Aşağıdaki durumların da önceden kestirilebilmesi zordur:

- Montajcı aynı planı filmin içinde iki kere kullanmak isteyebilir, bu da o plandan yeni bir negatif kopya almayı gerektirir.
- Yönetmen, alışılmadık optik efektler kullanmak isteyebilir.
- Miksaj programı aşabilir.
- Laboratuar, onaylama kopyasını basmakta zorlanabilir ve doğru kopya basılana kadar birkaç baskı yapmak gerekebilir.

Bunlar yapımsonrası sırasında ortaya çıkan ve fazladan para harcamayı gerektirecek durumlardır. Ama bütün bu fazla harcamalar, olabilecek en iyi film veya videoyu yapma çabalarından kaynaklanır.

Bütün bu ek harcamalar, yapımsonrası işlemlerini durdurabilir. Bir kere para bitti mi, hangi aşamada olursa olsun, işi durdurmanız gerekir. Belki miksaja, negatifi kesmeye veya videonuzun çevrim-içi (on-line) montajına hazırdınız. Şimdi filminizi bitirmek için biraz daha para aramak zorundasınız. İlk başlardaki para arama durumuna göre şimdi daha avantajlısınız. Şimdi elinizde bir film var. Elinizde gösterecek so-

mut bir şey olması, projeniz fikir halindeyken ilgi duymayan yatırımcıların dikkatini çekmenizi sağlayabilir.

İşin bu noktasında, destek bulmak için gösterimler düzenleyebilirsiniz. Bu gösterimlerde film veya videonuzun olabildiğince cilalı görünmesi gerektiğini unutmayın. Seyircilerin çoğu tamamlanmamış bir ses kanalı dinlemeye alışık değildir. Birkaç efekt ve müzik ekleyerek geçici bir miksaj yapmanız gerekebilir. Bu miksaj filminizin gerçekte ne olduğunu tam olarak yansıtamaz ama ona en azından profesyonel bir görünüş verir ve sesteki delikleri tıkar. Amaç, projenizi gösterilebilecek en iyi hale getirmektir.

YENİ TEKNOLOJİLER

Birçok öğrenci ve yeni başlayan acemi, teknolojinin cazibesine kapılarak bunun tasarruf sağlayacağını sanırlar. Pek çoğu negatif çekip videoda montajlar. Bu yöntem zamandan kazandırıyor gibi görünse de, bir video kopyayla yetinmedikleri takdirde, bitmiş işi filme aktarıp tekrar aynı aşamalardan geçmeleri gerekir. Sayısal girişik sistemler işi hızlandırıyor, ama bugünkü durumda, uzun yöntemle aynı maliyete geliyor. Yeni teknolojilerin mali dallarını iyi araştırın. En iyi çözüm *gibi* görünenlerden korkun.

Öğrenciler için bir başka olanak, eski öğrencilerdir. Teknolojinin gelişmesiyle, yeni yeni kendini göstermeye başlayan birçok genç ses tasarımcısı evlerini küçük bir ses stüdyosu haline getirip öğrencilere inanılmaz hizmetler vermeye başladılar.

MORAL

Herşey bittiğinde, yapım sonrasının "gerçek maliyeti" hakkında öğrendiklerinizden yararlanmaya bakın, böylece gelecek sefere daha iyi hazırlanırsınız. Bir sonraki yapımsonrası bütçeniz, önceki projenizden edindiğiniz tecrübe ve dersleri yansıtacaktır. Bütün çekimler boyunca neler olduğunu not edin, yapım sonrasında zamanın kullanılışını rapor haline getirin. Böylece bir dahaki sefer neler olacağını ve ne zaman olacağını daha iyi tahmin edebilirsiniz.

Kilit Noktalar

- Ses tasarımı, diyaloglar en önemli unsur olmak üzere, efektler ve müzikleri içerir.
- Efektler eşzamanlı (senkron), çevresel veya "hareket sesi" olabilir.
- Görüntü bağlandıktan sonra efekt ve müzik işaretlemesi yapın.
- Setteyken "oda sesi"ni kaydetmeyi unutmayın. Sesleri oluşturma aşamasında bu malzeme çok kullanılacaktır.
- Besteciyle bir iletişim yolu kurmaya çalışın. Fikirlerinizi ona en iyi nasıl aktarabileceğinizi düşünün.
- Miksaj sırasında iş kopyasını kullanmaktan kaçının. Çalışmanın ortasında koparsa, tamir etmek için çok uğraşırsınız. Mümkünse ondan siyah-beyaz bir ara kopya alın.

BÖLÜM ONSEKİZ

LABORATUAR / ON-LİNE (ÇEVRİM-İÇİ)

Negatifi keserken çok, ama çok dikkatli olmalısınız; çoğu öğrenci kendi malzemelerine bile bu dikkati göstermiyor. Tanıdığım herkes bir negatif montajcı ile çalıştı. bir negatif montajcı bulmak için öbür öğrencilerle konuşun, kimlerle çalıştıklarına bakın. Truman'da 198 tane kesme işlemi vardı. 10 dakikalık bir film için oldukça fazla.

Howard

YÖNETMEN

Film yapım çalışmalarında laboratuar önemli bir yer tutar. (Videoda laboratuar faslı yoktur, onun yerine işlemler bir çevrim-içi (on-line) montaj setinde veya sayısal girişik sistemde bitirilir.) baştan itibaren laboratuarla iyi ilişkiler içinde olmaya özen gösterin. Filminizin başarısı, laboratuarın yapacağı işlemlere bağlıdır. Laboratuar negatife özen göstermek ve filminizi, olabilecek en iyi şekilde yapmakla sorumludur.

Baştan itibaren projenizle ilgilenecek bir laboratuar sorumlusu belirleyin. Yapım ve yapım sonrası sırasında bütün sorularınızı ve sorunlarınız için bu kişiyle görüşün. Laboratu-

arı ziyaret edin ve olanakları size göstermelerini isteyin. Telefonda konuştukları yüzlerce kişiden biri olmak yerine, yüzyüze görüşen bir kişi olarak daha iyi sonuçlar alırsınız.

Negatif çekip sayısalda montajlayıp tekrar filme kopya basmayı düşünüyorsanız, çalışacağınız laboratuarla ve negatif montajcıyla görüşün. Bu iş oldukça karmaşıktır ve farklı yöntemleri vardır.

Laboratuarla kurduğunuz ilişkiyi uzun, verimli bir iş arkadaşlığının başlangıcı olarak görün. Film yapmaya devam etme niyetinde olan bir öğrenci veya yeni başlayan biriyseniz, laboratuar sizi devamlı müşterisi olarak görmek ister, özellikle de bunca çok sinemacının videoya döndüğü bu devirde.

Film yapım işinde laboratuar aşiağıdaki işlemleri gerçekleştirir:

- Çekimler sırasında laboratuar negatifinizi banyo eder ve iş kopyasını basar. Negatif sizin adınıza laboratuarda bir depoda saklanır.
- Montaj sırasında kaybolan veya çok hırpalanan iş kopyası bölümlerini yeniden basar.
- Ses çalışmaları yürürken, laboratuar filminizin yazılarını ve optik efektlerini hazırlar.
- Dublajda, ses efektlerinin hazırlanmasında ve miksajda kullanmanız için iş kopyanızın bir siyah-beyaz kopyasını yapar.
- Ses miksajı yapılırken laboratuar da negatifin montaj işlerini yürütür.
- Miksaj işlemleri sırasında yönetmen, görüntü yönetmeni veya ikisi birden laboratuardaki renk uzmanıyla çalışarak filmdeki renk düzeltmelerini denetler.

- Miksaj işleri bittikten sonra manyetik filmdeki sesler optik filme aktarılır ve laboratuar ses ile görüntüyü aynı şeritte birleştirerek kopya basar.
- 16 mm negatifin A ve B bobinleri basılırken, istersenız basit erime ve geçmeler yapar.

OPTİK EFEKTLER

16 mm'nin optik efektleri, 35 mm'ninkinden farklı şekilde yapılır. 35 mm'nin bütün optik efektleri önceden planlanıp bu iş için özel hizmet veren bir kuruluşta çekilir ve laboratuarda yıkanır. Bu işlemler sonunda yeni negatif bölümler ortaya çıkar. 16 mm'nin yapısı, laboratuarın baskı sırasında erime ve geçmeler yapmasına imkan verir. Montajcı yalnızca erime veya geçmenin uzunluğunu yağlı kalemle iş kopyasına işaretler.

Geçmenin her iki tarafında da yeterli uzunlukta film bulunması, teknik bir zorunluluktur. Herhangi bir optik efekt tasarlamadan önce, negatif montajcıyla konuşun.

Basit erime ve geçmeler dışındaki her türlü görsel optik efekt, bu işte uzman kuruluşlarda yapılmalıdır. Çalıştığınız laboratuarın böyle bir bölümü olabilir. Bu işlemler zaman ve paraya malolan ve bazen deneme-yanılma yoluyla yürüyen işlerdir. İstediğiniz sonuç ilk seferinde elde edilemeyebilir. Örneğin, "büyütülmesini" istediğiniz görüntü çekilir ve laboratuara yollanıp yıkanır. İş kopyasını aldığınızda, istediğiniz gibi olmadığını görürsünüz. Yeniden çekilip yıkanması gerekir, bu da yeni masraf demektir.

Prova edilerek gerçekleştirilmesi ve son baskıdan önce hazırlanıp yerine konması gereken bazı optik efekt işlemlerini şöyle sıralayabiliriz:

ÜSTÜSTE BİNDİRME. İki veya daha fazla sayıda görüntüyü birbiri üstüne getirmektir.

UZUN GEÇME. 96 kareden uzun geçmeler üstüste bindirme yöntemiyle yapılır.

ARALIKLI BASKI. Bir plan, negatifteki her kareden birden fazla basarak yavaşlatılabilir veya birkaç karede bir basarak hızlandırılabilir.

BÜYÜTME. Gir görüntü, çerçevedeki istenmeyen bir şeyi dışarıda bırakmak için büyütülebilir. Büyütme işlemi baş vurulacak son çaredir çünkü büyüttüğünüz plandaki grenler de büyür ve önceki ve sonraki planların gren boyuyla uyuşmazlık yaratır.

YAZILAR. Baş ve son tanıtım yazılarını (jenerikleri) filmin görüntüsü üstüne bindirmek veya çıplak yazılarda görsel efekt yaratmak isteyebilirsiniz.

SON YAZILAR. Son tanıtım yazılarının görüntü üstünde veya siyah zeminde yukarı doğru akıp gitmesini isteyebilirsiniz.

KOPYALAMA (DUP). Bir sahneyi filmde birkaç kere kullanmak istiyorsanız ama elinizde tek bir çekim varsa, bu orijinal negatiften kopya negatif veya *dup negatif* yaptırmak zorundasınız.

ÖZEL GÖRSEL GEÇİŞLER. Silerek gelme (Wipe) ve iris (bir merkeze doğru kapanarak karatma) bu tür geçişlere örnek gösterilebilir.

Optik çalışma pahalı iştir. Gönlünüzde böyle bir işlem yatıyorsa, montajı bunun çevresinde kurmadan önce maliyetini araştırın. Aynı şey, süslü yazı bölümleri için de geçerlidir.

Öğrenciler: tanıtım yazılarınızı ucuza maletmenin bir yolu, bunları bilgisayarda hazırlayıp basarak çekmenizdir. 30-40 metre yüksek kontrast film, birkaç lamba ve kamera ile basit ama profesyonel görünüşlü şeyler yaratabilirsiniz.

NEGATİF MONTAJ

Miksaj sırasında görüntüde artık herhangi bir değişiklik olmayacağı ortaya çıkınca montajcı son şeklini almış olan iş kopyası örneğini planları kesip yapıştırarak baskıya hazırlaması için negatif montajcıya yollar. Yönetmen veya montajcı negatifi kesmek için temiz bir oda ayarlar. Bu iş yapım sonrasının zahmetli ve en kritik faslıdır. Bir hata, felaketle sonuçlanabilir. İyi yapışmamış bir ek yeri baskı sırasında açılarak negatifinizin bir bölümünün parçalanmasına neden olabilir.

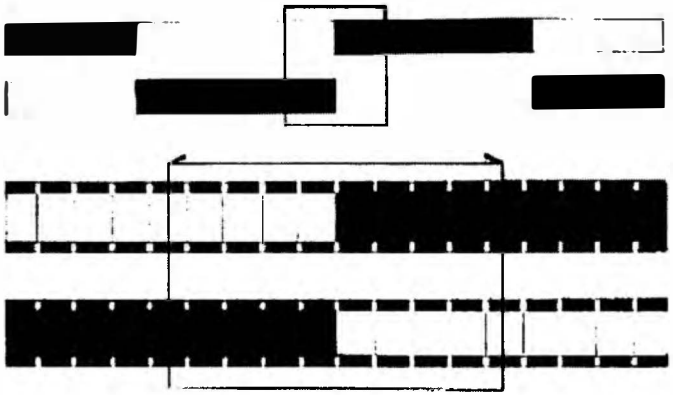
Negatif kesime örnek olacak olan iş kopyasının hazırlanışında kullanılacak belirli işaretler konusunda önceden negatif montajcıya danışın. 16 mm ile çalışırken vazgeçilen kesmeler, geçmeler, erimeler ve yazıların başlayıp bittiği yerlerin normal olarak işaretlenmesi gerekir. Negatif montajcı ayrıca ayrıntılı bir montaj raporu da isteyecektir.

Film çekip sayısalda montajlayıp filme kopya bastırmayı düşünüyorsanız, negatif montajcıyla mutlaka *çekime başlamadan önce* görüşün. Film ile video arasındaki çerçeve farkının çözüm şekli ve günlük iş kopyalarının hazırlanışı bir karara bağlanmalıdır. Seçenekleriniz konusunda çok kesin kararlar vermelisiniz.

16 ve 35 mm negatiflerin montajı temelden farklıdır. Kesilen film şeritlerinden birinin ucundaki karenin altında emül-

siyon tabakası kazınır, yapıştırıcı sürülerek öbür şeridin ucundaki karenin üst tarafına bindirilir, ek yeri sıcak yapıştırma aletinde ısıtılarak iki parçanın birbirine iyice yapışması sağlanır. 35 mm de kareler arasındaki boşluk geniştir, emülsiyonu kazıma işlemi görüntüye zarar vermez ve projeksiyonda ek yeri fark edilmez. 16 mm filmde kareler arasındaki boşluk çok dar olduğundan, kazınma görüntünün içine kayar ve projeksiyonda bu ek gözükür.

Bunu önlemek için 16 mm negatif montajında hiç bir zaman iki negatif parçası birbirine eklenmez. Bunun yerine bir planın ucuna siyah amors bağlanır (A bobin) ve öbür plan ikinci bir bobine (B bobin) sarılır. Baskıda iki ayrı negatif bobin kullanılmasına *A-B baskı* denir. Bu yöntem eklerin görünmesini önler ve laboratuarın erime ve geçmeler yapmasına imkan verir. (Şekil 18.1)



Şekil 18.1: A-B bobin baskı yöntemi.

FİLME DÖNÜŞ

Filminiz günlük video iş kopyalarına aktarılırken, telesine cihazı videobanda zaman kodu (timecode) döşer. Bu bantlar çizgisel (linear) veya girişik (non-linear) sistemlerde montajlanır. Yaptığınız bütün işlemler, video zaman koduna göre oluşturulan bir Kurgu Karar Listesinde (EDL) belirtilir. Montaj işlemlerini filme uyarlamak için bu listeyi alan negatif montajcı, sizin video iş kopyanıza uygun montajı nasıl yapacağını gösteren bir *film kesme listesi* hazırlar. 24 kare/saniye hızla çekilen filmler Avid gibi 24 karede çalışabilen sayısal girişik sistemlerde montajlanırsa, video ile sinema arasındaki kare sayısı sorunu ortadan kalkar.

RENK DÜZELTME

Laboratuardaki renk uzmanı filmde görsel bütünlük sağlayabilmek için görüntü yönetmeniyle görüşür. Bu iş birliğinin sonucunda her sahnenin belirli bir renk ve tonu, filmin bütününün de soğuk (mavimsi), normal veya sıcak (turuncular) tonlara kayan belirli bir havası oluşur.

Bir sahnenin içindeki planların sıcak veya soğuk renklerde veya aydınlık veya karanlık tonlarda olmasına çokça rastlanır. Günün değişik zamanlarında veya değişik emülsiyonlu negatifle çekilmiş olabilirler. Renk uzmanı, renkli filmdeki bu farklılıkları gidermeye çalışır. Bunu, baskı makinesinin üç ana renkteki (yeşil, kırmızı, mavi) ışıklarının yoğunluğunu dengeleyerek yapar. Bu üç rengin dengelenmesi ile normal ten rengi tutturulur.

Yönetmen ve görüntü yönetmeni normalin dışında bir şey istiyorlarsa, bunu renk uzmanına bildirirler. Bir sahnenin iş kopyasında renklerin canlı ve doymuş olduğunu, ama

yönetmenin bu sahnede karanlık ve "somurtkan" bir hava istediğini düşünelim. Renk uzmanı bazı renklerin yoğunluğunu azaltarak bu isteği yerine getirmeye çalışır. Renklerle oynayabilmek için negatifin "doymuş", yani yoğun olması gerekir. Zayıf bir negatifle renk uzmanının yapabileceği fazla bir şey yoktur.

Renk uzmanının, çerçevenin bir bölümünde değişiklik yapmak gibi bir şansı olmadığını unutmayın. Her değişiklik, çerçevenin bütününü etkiler. Yönetmen sahnenin renk hakimiyetinin değişmesini isteyebilir ama karakterin ten renginin de değişeceğini kabul etmesi gerekir.

Görsel değerler farklı olmakla birlikte siyah-beyaz film de benzer işlemlerden geçer. Renk uzmanı gri tonları ve siyah-beyaz kontrastı ayarlar. Işık farklılıklarını yumuşatmaya, siyah tonları zenginleştirmeye ve her sahnede ve filmin bütününde ton dengesini istikrarlı tutmaya çalışır.

KOPYA TÜRLERİ

Negatiften yapılan ilk baskı, iş kopyasıdır (veya video montajı seçtiyseniz, video günlük iş kopyası). Bu kopya ya her sahnesinde renk düzeltmesi yapılmış olarak, ya da "tek ışık" denen, bütün bobin için ortalama yapılmış bir tek ayarla basılır. Negatif montaj bittikten sonra, belli noktaları incelemek için değişik kopyalar basılır. Aşağıda, laboratuarın yapabileceği baskı türlerini inceleyeceğiz.

Sessiz Kopya

Ses kuşağı görüntü şeridi ile birleşmeden önce laboratuar bazen sessiz bir kopya basar. Yalnız görüntülerden oluşan bu kopyayı izleyen yönetmen ve görüntü yönetmeni, sıfır kopya basılmadan önce son kez renk düzeltmelerini veya optik hataları denetler.

İlk Baskı

Görüntü ile sesin birleştiği ilk kopya basılarak yapım ekibine izletilir ve gerekli son düzeltmeler belirlenir.

Sıfır Kopya

Laboratuarın, son düzeltmeleri de yaparak bastığı kopyaya *sıfır kopya* denir. Sıfır kopya onaylanınca, işletme kopyaları basılır.

İşletme Kopyaları

Bu aşamada, kaç kopya istediğiniz konusu ortaya gelir. Genel kural "baskı için negatifi ne kadar az kullanırsanız, o kadar iyidir" der. Baskı makinesinde ve geri sarmalarda çok sayıda geçiş, gerilmeler ve sürtünmeler filminizi yıpratabilir ve ek yerlerinin açılmasına neden olabilir. Bu nedenle birkaç taneden fazla kopya bastırmak niyetindeyseniz, bir *ara pozitif*, ondan da bir *ara negatif* aldırmanız iyi olur. Ara negatif, eksiz tek parça bir negatiftir ve tehlike yaratmadan baskı makinesinde defalarca kullanılabilir.

Video Kopya

Oyunculara ve ekip elemanlanna dağıtmak, festivallere, yarışmalara vb. göndermek için video kopyalar yaptırmak isteyebilirsiniz. Filmin kopyası bir ana (master) banda aktarılmalı, kopyalar bu ana banttan yapılmalıdır. Bugün Beta SP, en çok kullanılan ana bant formatıdır. Sesin, dört kanallı miksaj manyetik filminden aktarılmasına dikkat edin. Ses kalitesi, optik kanaldakinden iyidir.

ÇİZGİSEL ÇEVRİM-İÇİ (LİNEAR ON-LİNE) VİDEO

Çevrim-içi (on-line) kurgu işlemi, bütün kayıtları olabilecek en yüksek kalitede yeniden yapmaktır.

Projeniz ¾ inç video bantta veya bir bilgisayarın sabit diskinde oluşturulduğunda, çekim bantları on-line montajın yapılacağı odaya taşınır. Burada bütün işlemler çevrim-dışı ana banttaki (off-line master) kurguya sadık kalınarak yeniden gerçekleştirilir. Yeni bir çevrim-içi ana bant (on-line master) oluşturulur ve son ürün elde edilir.

Çevrim-içi son kurguda amaç, efektleri, renk ve ses düzeltmelerini gerçekleştirmek, yazıları yerleştirmektir. Çevrim-içi montaj maliyeti yüksektir, ama optik efekt ve yazılar konusunda yönetmene geniş imkanlar tanır.

Çevrim-dışı kurgudan elde edilen Kurgu Karar Listesi (EDL), çevrim-içi kurgu bilgisayarına yüklenerek ona hangi görüntüyü ve sesi nereden alıp nereye aktaracağını gösterir. Çevrim-içi ana bant olarak 1 inç, Betacam veya sayısal videobantlar kullanılır. Dağıtım için kopyalar ana banttan üretilir.

GİRİŞİK ÇEVRİM-İÇİ (NONLINEAR ON-LINE) MONTAJ

Girişik montaja gelince, çevrim-içi ve çevrim-dışı terimleri biraz birbirine karışır. Çevrim-dışının temel anlamı, düşük kalite malzeme kullanarak montajı daha ucuza getirip, projenizin şekillenmesine daha çok zaman harcayabilmektir. Amaç, KKL (EDL) elde edip, yayın kalitesindeki son ürünü çevrim-içi bir sistemde oluşturmaktır.

Girişik (non-linear) sistemde çevrim-dışı kavramı anlam değiştirerek "müsvedde kalitesi"ne dönüştü. Çevrim-içi ise sonunda "yüksek kalite"de ürün verecek çalışma demek oldu. Bu iki işlem de artık aynı sistemde gerçekleştirilebilir. Görüntüler önce düşük çözünürlükte (müsvedde kalitesi) montajlanır, proje "bağlandıktan" sonra kullanılacak planlar sistemin sunabileceği en yüksek çözünürlükte yeniden sayısallaştırılarak "çevrim-içi" kurgulanır.

Bu sistemler film ve video yapımcılarına aynı zamanda karmaşık *sayısal video efektler (DVE – digital video effects), hareket efektleri (motion effects)* ve yüzlerce *filtre efektleri* olanağı sunar. Yazılar ve grafikler sistemde yaratılabilir veya başka yazılım uygulamalarından aktarılabilir. Adobe Systems Inc. şirketinin *AfterEffects* ve *PhotoShop* gibi yazılımlar, televizyonla bilgisayar çalışmalarının giderek birbirine yaklaşmasını sağlıyor. İki ve üç boyutlu karmaşık animasyonlar ve çok katmanlı (bileşik) görüntüler bilgisayarda kolayca yaratılabiliyor.

Son olarak, hangi video seviyesi istediğinizi belirlemeniz gerekir. Bu karar, seçeceğiniz sistemi belirlemenizde en önemli etken olacaktır. "Yayın kalitesi" seviyesinde olmayan, ama festival gösterimleri, videokaset dağıtımı, mültimedya projesi, hatta Web sitesi için yeterli bir sistemi seçebilirsiniz.

VİDEODAN FİLME AKTARMA

Videodan filme aktarma, video malzemeden negatif veya pozitif film kopyası elde etmek için yapılır. Büyük bütçeli sinema filmlerinde bu işlem, bilgisayarlı grafik iş istasyonlarında yaratılan özel efektleri filme aktarmak için kullanılır. Bu pazarın öbür ucunu, herhangi bir nedenden dolayı çekimi negatifle yapmayan, ama festivaller veya salonlarda gösterim için film kopyasına ihtiyacı olan bağımsız veya televizyon film yapımcıları oluşturur. Filmle başlayıp montajı videoda yapılan projeler de para ve zaman tasarrufu için negatif montaja girmeden doğrudan filme aktarılabilirler.

Videodan filme aktarma teknolojileri giderek gelişiyor, kalite yükseliyor ve bu işlem daha çok uzun metrajlı işlerde olmakla beraber, kısa metrajlı projeler için de daha çok uygulanır oluyor. Gene de film ve videonun temel özellikleri ayrılıklar gösterir ve filmde bitirecekseniz, filmle başlamak en basit yoldur.

Sistemler

Videoyu filme aktarmak için her biri karmaşıklık ve fiyat açısından farklılıklar gösteren değişik sistemler vardır. En gelişmiş yöntem, film kayıtçılardır. 35 mm üzerine çok yüksek çözünürlü görüntüler aktarmak için katod ışın tüpü veya lazer kullanırlar. Çok yavaş çalışırlar, bir kareyi aktarmaları birkaç saniye sürer. Aynı zamanda çok pahalıdır.

Videodan filme aktarma işleminin orijinal yöntemi kinetoskoptur. Bu sistemde yüksek kaliteli renkli monitör ve bundan çekim yapan özel kamera kullanılır. En ekonomik metottur ve iyi sonuç verir.

Videonuzun çekimindeki ışık şartlarının değişiklikleri ve

kullandığınız formatın özellikleri, filme transfer edildiği zaman sonucun ne olacağını önceden tahmin edebilmeyi çok zorlaştırır. Doğru sonuçlara ulaşabilmek için mutlaka denemeler yapmak gerekir. Şunları unutmayın:

- Kullanacağınız çerçeve oranını belirleyin. 1:66, 1:78, 1:85 veya başka bir oran mı kullanacaksınız? Bunu çekime başlamadan önce kararlaştırın.
- Pan ve öbür kamera hareketleri filmde videodakinden farklı görünebilir.
- Sese özen gösterin. Çekimde sesleri ayrıca kaydederek bunları yapım sonrasında senkron yapın.
- Hizmetlerin kaça mal olacağını ve paranızın karşılığında ne alacağınızı bilin.

YAPIMCI

Yapım sonrası işlemlerinin bu son aşamasında yapımcı önemli bir rol oynar. Yeri geldiğinde yaratıcı ortak, pazarlıkçı, iş adamı, eleştirel göz, sorun halledici ve moral yükseltici görevi yüklenir. Yapımcı şunları gerçekleştirebilir:

- Laboratuarla bütün işlerin pazarlığını yapar. Bu işe daha yapım öncesinde başlamalıdır. Mümkünse projenin bütün işlemleri aynı laboratuarda yapılmalıdır. Bütün işlemler için ödeyeceğiniz ücret, değişik yerlerde yaptıracağınız işlemlerin toplam ücretinden düşük olacaktır.
- Faturaların, yapılan işlerin gerçek karşılığı olmasına dikkat eder.
- Renk düzeltme işlemlerinde tarafsız bir göz olarak yönetmene yardımcı olur. Renk düzeltmesi yapılmış kopyaların kalite kontrolunu yapar.
- Son tanıtım yazılarının düzenlenmesine yardım eder. Kişilere ve kuruluşlara teşekkürde öncelik sıralamasını belirlemek, önemli bir iş olabilir.
- Laboratuar veya yapım sonrası hizmetlerinde çıkan herhangi bir sorunu çözer. Bu çözüm yumuşaklıkla veya kavgayla olabilir. Optik seste senkron sorunları veya laboratuarın düzelemez dediği renk sorunları olabilir. Bu işlerin insanlar tarafından gerçekleştirildiğini ve onların da bazen hata yapabileceğini akıldan çıkarmayın. Ne yazık ki yaptıkları hatayı kabule her zaman istekli olmazlar. Laboratuar için bu küçük bir iş olabilir ama *sizin* filminizdir. İstediğiniz şey için mücadele etmeye hazırlıklı olun.

İLERİYE BAKMAK

Film bitince neler yapılacağını gözden geçirmenin zamanıdır. Projenin üretim rüzgarları durulunca yapımcının yapacağı şeyleri şöyle sıralayabiliriz:

- Oyuncular, çekim ekibi ve yatırımcılar için izleme seansları düzenlemek.
- Festivaller ve dağıtımcılar için basın bültenleri hazırlamak.
- Başlıca festivallerin son başvuru tarihlerini belirlemek.
- Kaç adet video kopya basılacağını ve kimlere dağıtılacağını belirlemek.
- Temas kurulacak muhtemel dağıtıcıların listesini hazırlamak.
- Satıcılara, gönüllülere ve filmin yapımına yardımcı olan başlıca kişilere teşekkür mektupları yazmak. Gösterdikleri çabalar için insanlara teşekkür etmek kolaydır ve gelecek projelerinize destek sağlamalarına yardımcı olur.

Kilit Noktalar

- Negatifi kesmek için acele etmeyin. Bir kere kesildi mi, yeniden eski haline gelmez.
- Basit erime ve geçmeler dışındaki bütün optik efektler için prova parçaları yaptırın.
- Renk uzmanı negatifi değiştiremez, yalnızca ışık ve renklerle oynayabilir.

BÖLÜM ONDOKUZ

DAĞITIM

Bence kısa film her zamankinden iyi durumda. Kurmaca veya belgesel olsun, kısa film ve videolara kucak açan festivallerin sayısı giderek çoğalıyor.

Jan

Yaratıcı bir çalışmanın semeresini görmek kadar keyifli bir şey yoktur. Basit bir kavram veya görüntü olarak başlayan şey, şimdi tamamlanmış bir film veya video eseridir.önce kendinizi, sonra bu projenin gerçekleşmesine yardımcı olan herkesi tebrik etmelisiniz.

Mesele şimdi bununla ne yapacağınızdır. Bir an için işin başına dönelim ve bu projeye neden her şeyden daha çok önem verdiğinize bakalım. Bir yapımcı veya yönetmen olarak mesleğinizde ilerlemenizi sağlayacak bir şey yapma çabası olabilir. Belki öğretici bir deneyim yaşamak istediniz. Veya filmin konusu sizi büyüleyerek gönlünüze kök saldı. Ya da içinizdeki bir şeyi görsel ortamda dışa vurmak istediniz. Belirli bir topluma hizmet etmek isteyen veya eğitim amacı güden bir destekleyici size yardımcı oldu. Sonuçta işinizi yaptınız ve yeni bir projeye girişmeye hazırsınız.

Truman belli bir çevrede profesyonel olarak tanınmamı sağladı, zaten işe başlarken ben de bunu amaçlıyordum. Eğlendirici olmasının dışında, Truman'ın benim tanıtım filmim olmasını istiyordum. Onunla "Ben bir film yapabiliyorum, yönetebiliyorum, kamerayı doğru yere koyabiliyorum ve eğlenceli bir şey yapabiliyorum" diyebilmek istiyordum. Bunu bana sağladı. Şimdi bir menajerim var ve bir ajansa bağlıyım. Film dağıtıma da girdi. Artık bir profesyonelim. Bütün bunları 10 dakikalık bir film sağladı.

Howard

Projenize ilgi gösterecek belirli bir seyirci kitlesi veya bir Pazar olduğunu, bunun, filminizin ticari yönden ödüllendirilmesine önayak olacağını düşünmüşünüzdür. Çabalarınızın tek nedeni bu değildi, ama insanların sizin yaptığınız işi görmelerini isterdiniz elbette, ve bu imtiyaz için bir ücret ödemeleri de iyi olurdu. Seyircinin önüne çıkamayan bir proje, ormanda devrilen bir ağaç gibidir: sesini duyanınız oldu mu?

Kazanç sağlamaya çalışmak, sizin ciddi veya sanatsal amaçlarınızı lekelemez. İnsanlar sizin projenizi görmek için para ödüyorlarsa, bu onun gücünü kanıtlar. Ayrıca, daha başka projeleri de gerçekleştirebilmeniz için gereken parayı toplamanızı kolaylaştırır. Unutmayın, artık iş ilişkileri içine girdiğiniz yatırımcılar var. Sizin ilk projenizdeki yatırımın geri dönmesini beklememiş olabilirler, ama borcunuzu ödemeniz sizin iyi niyetinizi gösterir ve belki de gelecekteki yatırımların yolunu açar.

Her filmci ve videocu, fikirlerinin ve görüşlerinin olabildiğince çok kişi tarafından görülmesini ister. Her sanatçı eserini sergilemek ister, ama film ve videoda işle seyirci arasında farklı bir ilişki vardır. Sanatların çoğunda ilişki bire birdir. Bir

kitap, bir şiir, bir resimle ilişkimiz, kendimize özeldir. İzleyicilerin çoğu bir resim hakkında aynı tepkileri gösterse bile bunu bir toplumun değil, kişisel değerlendirmelerin sonunda yaparlar.

Film ve videoya özgü olan yön, güçlerinin, topluca izlenmelerinden doğmasıdır. Bir filmin vuruşu, anca bir toplulukta ses getirir. Bir kalabalığın izlediği film veya video, o kalabalığa bir canlılık getirir. Özellikle komedi izlerken bu çok belirgindir. Gülmek, bulaşıcıdır.

Film ve videoların seyirci önüne çıkması, onların varlıklarının hayati bir unsurudur. Amacınız eseri hitap ettiği seyirci önüne çıkartmaksa, hesaplı bir davranış içine girmeniz, yani pazarlama ve dağıtım planı yapmanız gerekir.

ERKEN BAŞLAYIN

Kısa projeniz için dağıtım seçeneklerini tanımak istiyorsanız, araştırmaya yapım öncesinde başlamanızı salık veririz. Olabildiğince çok insanla görüşün. Projenizin pazar gücü hakkında gerçekçi bir fikre sahip olursunuz. Örneğin, ormanların yok oluşu konusunda bir proje düşünüyorsanız, piyasanın bu tür filmlere doymuş olup olmadığını, veya sizin bakış açınızın şimdiye kadar ele alınmamış taze bir görüş olduğunu öğrenebilirsiniz.

Çekimler sırasında profesyonel kalitede set fotoğrafları çekecek birisinin bulunmasını sağlayın. Bunu bütün çekim süresince yapamıyorsanız, baş oyuncuların hepsinin bulunduğu bir-iki önemli sahne belirleyin. Bu fotoğrafları reklam, basın bülteni, internet veya video kasetinizin kapağı için kullanabilirsiniz.

Bütçenizde dağıtım için bir miktar para ayırın. Dağıtım yönüne gitmeyecekseniz, bu parayı festivallere katılmak, özel

bir kopya bastırmak veya başka bir dilde dublaj yaptırmak için harcayabilirsiniz. Festivallere katılmanın da bir masrafı vardır.

PAZARLAR

Temel olarak altı pazar vardır:

- Ticari pazar
- Gayri ticari pazar
- Sergileme
- Televizyon
- Video
- İnternet

Ticari Pazar

Kısa filmlerin sinemalarda ticari gösterim şansı hemen hiç yoktur. Bir zamanlar asıl filmden önce bir kısa film, çizgi film veya haber filmi gösterilirdi. Şimdi reklamlar ve "gelecek programlar" bunların yerini aldı.

Kısa filmleri bir araya toplayıp bir uzun program yapma çabaları oldu. Bu fikir çizgi filmlerde başarılı oldu ama kurmaca filmlerde tutmadı. Birkaç bölümden oluşan uzun metrajlı filmler de yapıldı (New York Stories, Kurosawa'nın Rüyaları gibi); bunlara "antoloji filmler" dendi.

Gayri Ticari Pazar

Bu pazardaki alıcılar okullar, eğitim ve geliştirme programlarına videoyu da katan kurumlardır. Bu alandaki filmler anlatım, belgesel, canlandırma veya deneysel olabilir. Bu alan-

daki bir filmin başarı ölçüsü, işlediği konuda eğitici veya öğretici olmasıdır.

İster anlatım, ister canlandırma veya deneysel olsun, kurmaca filmler bu sınıfa otomatik olarak girmezler. Konuda eğitim veya öğretim için kullanılabilecek bir yön olması gerekir. Hikaye, manevi veya ahlaki bir tartışmayı açabilecek bir içerik taşımalıdır. Örneğin hikayeniz insan ilişkilerini çok çarpıcı bir şekilde işliyorsa, gayri ticari pazarda uzun süre gündemde kalabilir.

Okullar belirli bir program içinde eğitim yaparlar. Projelerin bu programa uygun olması, kültür ve ahlak sınırları içinde kalması, çıplaklık, cinsellik, şiddet gibi unsurlar içermemesi gerekir.

Kütüphaneler, şirketler, sağlık kuruluşları, tanıtım kuruluşları gibi pek çok kurum, eğitim ve geliştirme için videodan yararlanmaktadır. Büyük şirketlerde bu konuyla insan kaynakları bölümü ilgilenir. Daha küçüklerde ise yetkili doğrudan patrondur.

Sergileme

Sergileme, film ve video yapımcılarının ürünlerini seyirci karşısına çıkarabilmek için yararlandıkları birçok fırsat içerir. Bunların başlıcalarını şöyle sayabiliriz:

- Ulusal festivaller
- Film okullarının festivalleri
- Okul ve toplum grupları

Ulusal Festivaller

Festivaller, yaptığınız işi seyirciyle paylaşmak için en iyi fırsattır. Seyirciye, yeni filmleri görme olanağı sağlar. Filmciler ve videocular festivallerde, eş-dost-arkadaş çevresinden daha farklı ve geniş bir değerlendirme ortamı bulurlar. Seyircinin ve öbür katılımcıların eseriniz hakkındaki düşüncelerini öğrenmek size çok şey kazandırır. Değişik toplumların tepkileri de farklı olur. Çok sayıda festivale katılmak önemlidir bu yüzden

Pek çok festival yarışmalıdır. Kiminde plaket, kiminde para ödülü verilir. Değişik festivallerde kazanacağınız ödüller, adınızın ve yaptığınız filmin duyulup yayılmasını, sinema endüstrisinde bir yer edinmenizi sağlar.

Her yıl festivallere yenileri ekleniyor. Bunların en ünlüleri San Francisco uluslararası film festivali, Montreal dünya film festivali, Toronto uluslararası film festivali, Berlin uluslararası film festivali, Cannes uluslararası film festivali, Clermont-Ferrand uluslararası kısa film festivali ve Oberhausen uluslararası kısa film festivalidir.

Belgesel dalında en bilinen festivaller Hot Springs belgesel film festivali, The Margaret Mead Film ve video festivali ve Japonya'daki Yamagata uluslararası belgesel film festivalidir.

Katılım

Bu festivallerin çoğuna internetten ulaşabilirsiniz. Çoğunda 20 ila 50 dolar arası bir giriş ücreti vardır. Bunun dışında filminizin bir kopyası veya videonuzun bir kaseti, sinopsis, oyuncu ve teknik ekip listesi istenir, bazen belirli bir tarihten önce çekilmiş olması ve süre (kısa filmler en fazla 40 dakika olabilir) koşulları vardır.

Film Okulları

Bütün sinema okulları, öğrencilerinin çalışmalarının gösterildiği yıl sonu festivali düzenler. Bu festivaller, yeni yeteneklerin kendilerini göstermeleri için iyi bir fırsattır.

Okul ve Toplum Grupları

Bölgesel okullar, meslek grupları, şirketler ve gençlik kuruluşları bunların başlıcalarıdır.

Televizyon

Televizyon için kısa filmlerin doğal olarak yöneleceği alan diye düşünülebilir ama bu pazar değişme halindedir. Eskiden birçok kanal kısa filmler izletiyordu ama bu epeydir bir yana bırakıldı.son zamanda iki kanal yeniden kısa film programları koydular. Bunlardan biri olan Sci-Fi Channel, yayınladığı film ve videonun yönetmen ve yapımcısını tanıtan bölükler de koyuyor.

Yayın ortamı devamlı gelişiyor. Fiber optik kablolar endüstride devrim yaratıyor. Gerçekleştirilmesi düşünülen 500 kanallı kablo yayın, sınırsız olanaklar sunacak. Bu kadar hızla tüketilen bir alanda devamlı yeni ilginç programlara ihtiyaç duyulacak. Gene de kısa film ve videonun bu gelişme senaryosu içinde nasıl bir rol oynayacağını kestirmek mümkün değil.

Video

Video kaset kiralayan dükkanlarda kısa film örneklerine rastlamak pek nadirdir. Kendiniz kaset alıp kopya çıkartarak dükkan dükkan dolaşarak dağıtmanız gerekir.

İnternet

İnternet, ikinci en büyük kitle iletişim aracı olma yolunda hızla ilerliyor ama ekonomik yapısı televizyon ve radyodan çok farklı. İnternete ulaşımın yaygınlığı, kişiler ve kuruluşların mesaj iletme olanaklarını inanılmaz boyutlara çıkardı. Öte yandan, insanların ilgisini çekmeye çalışan milyonlarca Web sitesinin gürültüsü, bunların üretim ve özellikle video yayın maliyetlerini nasıl karşılayacakları sorusunu ortaya getiriyor.

2010 yılına doğru televizyon alıcısı ve kişisel bilgisayarın tek bir cihaz haline geleceği kesin gibidir. Bu birleşme sonunda sınırsız sayıda kanal olacağı için programlar derinden etkilenecektir. İsteyen istediği anda istediğini izleyebilecektir.

Bu durum daha bu günden gerçekleşmiştir. İnternet şu anda ses ve görüntü iletebilmekte, üstelik bu fareyle bir tıklamaya, yani "isteğe" bağlı olarak gerçekleşmektedir. Gerçi kalite sorunu vardır, ama normal telefon hatlarının yerini hızlı hatlar aldıkça, bu sorun da çözülecektir.

Hızlı bağlantıda bile internete ulaşmak için kişisel bilgisayar kullanma zorunluğu bir sorundur. Bu, uzun programları izlemek için uygun bir durum değildir. Küçük ekranın karşısında aktif olmak yerine bir koltukta yayılmış televizyon izlemek çok daha rahattır.

İnternet kullananlar bugün ne izleyebilir? Yukarda saydığımız tersliklerle başa çıkabilmek için içeriklerin başka ortamda bulunamaması ve kısa olması gerekir. Kısa filmler bu koşullara tam uyuyor ve gün geçtikçe internetteki varlıkları artıyor. AtomFilms.com, Hollywood.com, Warnerbros.com, reelshort.com, nibblebox.com gibi siteler çok sayıda kişi tarafından ziyaret ediliyor. İnternet web yayıncılığın ekonomik yapısı hâlâ tam oluşmadı, ama bu alanda yeniliklere açık büyük bir saha var ve kısa filmler de bu işin biçilmiş kaftanı.

Şunu belirtelim ki, internetten kazanç sağlamak hayli zor. İnternet haklarını satmanın, öbür alanlarda satış yapabilme olanağını zayıflattığını unutmayın. Eğitim veya televizyon gibi pazarlar, internet hakları satılmamış ürünleri tercih ederler.

Kısa filmler bir sanat tarzı olarak Avrupa da Amerika'dakinden daha büyük ilgi görüyor. Avrupa, hikayesini sözle değil, görsel dille anlatan filmleri beğeniyor. Komediler her zaman başarılı olamıyor çünkü mizah bazen ulusal duyarlılıkları yansıtıyor, kültürler arası farklar yüzünden aynı keyfi yaşatamıyor.

BBC öğleden sonra kısa filmler yayınlıyor ve bunlar okullarda izleniyor. Film bittikten sonra ele alınan konu sınıfta tartışılıyor. BBC film hakkında açıklama da yayınladığı için bu filmler gerçek bir eğitim aracı işlevi görüyor.

EK

SENARYOLAR

Bu ekte, kitapta sözünü ettiğimiz üç kısa filmin bir sinopsis ve senaryo veya film açılımını (transkripsiyon) bulacaksınız.

THE LUNCH DATE (YEMEK RANDEVUSU)

Yazan ve yöneten Adam Davidson. 12 dakika. Siyah-beyaz. (1991)

Ana Fikir

Şehir dışındaki evine dönmek için istasyonda tren bekleyen varlıklı bir kadının bir evsizle beklenmedik karşılaşması.

Sinopsis

Şık görünüşlü orta yaşlı bir kadın New York'ta alış-veriş yaptıktan sonra merkez istasyona gelir. Şehir dışındaki evine gitmek için tren beklerken el çantasını düşürür ve eşyaları etrafa saçılır. Aceleyle eşyalarını toplar ama bu arada treni kaçırır. Çantasını kontrol eder ve para cüzdanının kayıp olduğunu görür. Ağlamaklı bir haldedir.

Bir sonraki treni beklerken yandaki büfeye girer, kalan bozuk paralarıyla bir tabak salata alır. Salatasını ve torbalarını bir bölmeye bırakarak çatal almak için tezgaha gider. Döndüğünde, bir evsizin oturmuş onun salatasını yemekte olduğunu görür. Kızan kadın bölmeye oturup salata tabağını almak ister ama adam buna izin vermez. Kadın salatadan yemeye başlar, adam buna ses çıkartmaz. Adam az sonra kalkıp her ikisine de kahve alır. Bu onların "Yemek Buluşmasıdır".

Kadın, treninin kalkmak üzere olduğunu bildiren anonsu duyar ve kalkar. Peronda ilerlerken torbalarını unuttuğunu fark eder ve geri koşar. Evsiz adam ve kendi torbaları yok olmuştur. Kızgınlıkla ortalığı arşınlayan kadın sonunda torbalarının ve hiç dokunulmamış salata tabağının başka bir bölmede durduğunu görür. Yaptığı yanlışlığı anlar, torbalarını alarak trene koşar ve bu sefer binmeyi başarır.

The Lunch Date (Yemek Buluşması)

Adam Davidson

AÇILMA İLE.

İÇ. MERKEZ İSTASYON – GÜN.

Orta yaşlı, "varlıklı" görünüşlü bir KADIN istasyonda yürür. Görünüşü kibar, ama biraz eski modadır – yakası mink kürklü koyu renk bir kışlık palto, dantel yakalı bluz.

Elinde çeşitli mağazalardan birkaç alış veriş torbası vardır.

Kadın duvardaki tren hareket tabelasını incelemek için durur. Çantasını karıştırarak biletini çıkarır.

KESME :

Para dilenen bir adam kadını telaşlandırır.

Telaşla koşuşan kadın bir ZENCİ ADAMLA çarpışır. İlaç kutuları, rujlar ve bir ıvır-zıvır yığını kadının çantasından yere dökülür.

KADIN

Aman Allahım!

Eşyalarını toplamak için diz çöker.

Zenci adam yanına diz çöker. Görünüşü profesyoneldir ama istasyona uymamaktadır – ipek bir kravat ve aynalı siyah güneş gözlükleri.

ZENCİ

Üzgünüm. Size yardım edeyim.

KADIN

Hayır! Hayır!

ZENCİ

İzin verin size yardım edeyim.

Eşyaları toplamaya davranır.

KADIN

Hayır, bırakın. Trenimi kaçırtacaksınız.

Kadın eşyalarını toplayarak peronda koşar.

KESME :

İÇ. MERKEZ İSTASYON PERON – GÜN.

Kadın yetiştiği anda tren hareket eder. Kadın peronda tek başına kalır.

Soluk soluğa ve biraz dağılmış vaziyetteki kadın torbalarına uzanır.

Para cüzdanı gitmiştir. Kadın torbalarını toparlayarak istasyona doğru yürür.

İÇ. MERKEZ İSTASYON. GÜN.

Kadın istasyona döner, tren tarifesinin önüne gelip listeye bakar.

Gözlerinde yaşlar birikmiştir. Beyaz bir mendille yaşlarını çabucak siler. Düşüncelere dalmış halde ileriye dalgın bakar.

Ağız mızıkası çalıp şarkı mırıldanan bir ZENCİ ADAM yaklaşır. Hayali dinleyicilerine bakar. Bu bir evsizdir. Yanından geçerken kadına laf atar.

MIRILDANAN ADAM

Tanrı bağışlayıcıdır. Ha! Ha! Ha!
O her şeyi bilir! Nasılsınız efendim!
Siz kim olduğunuzu biliyorsunuz.
İyi seneler! Tanrı sizi korusun!

Kadın yürüyerek uzaklaşır.

İÇ. BÜFE. GÜN.

Kadın istasyonda bir büfeye girer. Basit bir yerdir- bir ızgara, birkaç oturma bölmesi, rafları sandviç ve salata tabakları dolu bir soğuk hava dolabı. Kadın uzanıp bir salata tabağı alır.

Bir AŞÇI muşamba kaplı tezgahın arkasında durmaktadır. Beyaz önlüğü ve kağıttan beyaz şapkasıyla oynamaktadır.

KADIN

Bu salata ne kadar?

AŞÇI

İki dolar

Kadın salata tabağını tezgaha bırakır. Cebinden ufak para çantasını çıkarır.

KADIN

O kadar param olduğunu sanmıyorum.

Kadın bir dolar ve biraz bozuk parayı tezgaha boşaltır.

KADIN

Bir dolar... biraz da bunlar var.

Aşçı parmağıyla bozuk paraları ayırır.

AŞÇI

Bir dolar elli . . . iki dolar.

Kadın salata tabağını ve çantasını alır.

KADIN

Peçete!

Aşçı ona bir peçete verir. Kadın bölmelere doğru yürür.

İÇ. BÜFE BÖLMESİ. GÜN.

Kadın uygun bir bölme arayarak yürür. Salata tabağını masaya koyarak torbalarını bölmenin içine bırakır.

Oturur ama yerleşmez. Elinde peçetesiyle ayağa kalkar.

İÇ. BÜFE. GÜN.

Kadın büfenin tezgahına yaklaşır. Çelik kaplara uzanarak bir çatal alır. Çatalı inceler, elindeki peçeteyle siler.

Elinde çatalıyla bölmesine yürür ve birden olduğu yerde donar kalır.

KESME:

İÇ. BÜFE BÖLMESİ. GÜN.

Bir EVSİZ ZENCİ masanın karşısına oturmuş salatayı yemektedir. Kalın yünlü bir ceket ve flanel bir gömlek giymiştir. Başındaki kışlık takkenin fiyat etiketi hâlâ üzerindedir. Kadına doğru bakar.

Kadın bölmede adamın karşısına oturur.

KADIN

Bu benim salatam.

EVSİZ ZENCİ

Git başımdan.

KADIN

Bu benim salatam.

Kadın tabağa uzanır. Adam tabağı geri çeker.

EVSİZ ZENCİ

Hey!

Kadın adamın yediği salatayı çiğnemesini seyreder. Adam ona aldırmaz.

Zaman geçer.

Kadın uzanır ve tabaktaki yiyecekten çatalıyla bir parça alır. Hızla çiğnerken bir yandan da itiraz edecek mi diye adama bakar. Adam yemeye devam eder.

Kadın bir parça daha alır. Bir parça daha. Bir parça daha.

Adam itiraz etmez.

Birden yerinden kalkar, tezgaha gider. Kadın tabakta kalanı yemeye devam eder.

Adam elindeki tabaklarda iki kahve fincanıyla döner. Fincanları masaya koyarak oturur.

Adam kadına şeker ikram eder.

KADIN

Hayır, teşekkür ederim.

Adam cebinden çıkardığı bir kurabiye paketini ikram eder. Kadın kabul eder.

KADIN

Teşekkür ederim.

Kadın saatine bakar, çantasını alıp kalkar, büfeden çıkar. Adam biraz hayal kırıklığı ile onun gidişini izler.

İÇ. MERKEZ İSTASYON. GÜN.

Kadın istasyonda hızla yürürken birden durur. Torbalarını büfede bırakmıştır. Koşarak büfeye doğru gider.

İÇ. BÜFE BÖLMESİ. GÜN.

Kadın bölmeye varır fakat torbaları yoktur. Yalnız masanın üstünde iki boş kahve fincanı ve salata tabağı vardır. Sinirli bir halde volta atmaya başlar.

Yandaki bölmede kadının torbalarını ve masanın üstünde dokunulmamış duran salatayı görürüz. Kadın torbalarını ve salatasını görür. Oturur ve kendi kendine gülmeye başlar. Birden trenini hatırlar, torbalarını toparlar ve gülerek büfeden çıkar.

İÇ. MERKEZ İSTASYON. ÖĞLEDEN SONRA.

Kadın kalabalığın arasından peronuna doğru koşar. Koltuk değnekli bir DİLENCİNİN yanından geçer.

DİLENCİ

Bir yardım lütfen. lütfen bayan. Açlıktan ölüyorum.

Kadın onu fark etmeden kalabalığın arasında ilerler.

İÇ. MERKEZ İSTASYON. ÖĞLEDEN SONRA.

Kadın peronda trene doğru koşar.

İÇ. TREN. ÖĞLEDEN SONRA.

Tren rayların üstünde karanlığa doğru hareket eder.

ERİME.

SON.

TRUMAN

Yazan ve yöneten Howard McCain. 12 dakika. Renkli. 1991.

Ana Fikir

11 yaşında bir çocuğun beden eğitimi dersinde halata tırmanırken hayali korkularıyla yüzleşmesi.

Sinopsis

Utangaç bir çocuk olan 11 yaşındaki Truman, beden eğitimi dersinde halata tırmanmamak için karnının ağrıdığını bahane eder. Öğretmen bu numarayı yutmaz ve eğer halata tırmanmazsa, bütün sınıfı bir kilometre koşturacağını söyler. Birden kendini daha iyi hisseden Truman, halata tırmanmaya başlar fakat birden halatı, darağacından sarkan yağlı ilmik, öğretmeni içsavaşta bir subay, öğrencileri de onun esirleri gibi hayal eder.

Truman tırmanmaya devam eder ve halatın kopmakta olduğunu, öğrencilerin eski bir itfaiye brandasını getirdiğini düşünür. İpin koptuğunu, brandanın son anda altından çekildiğini, serili minderin dışına yere düştüğünü ve burnunun kanadığını hayal eder.

Öğretmen Truman'a son bir şans verir: bir dakika boyunca halata asılı duracaktır, yoksa bütün sınıf bir kilometre koşacaktır. Truman elinden geleni yapmaya kararlıdır, bütün sınıf da onu gayrete getirir. İpe tırmanır ve saniyeler geçerken öğretmeni Nottingham şerifi, bir öğrenciyi Robin Hood, öbürlerini de Robin'in adamları olarak hayal

eder. Adamlar oklarını atar, şerif vurulup düşerken, zafere ulaşmasına bir saniye kala Truman da düşer.

Sınıf bir kilometre koşmak için salonu terk ederken, öğretmen de Truman'ın duygularını anlamaya çalışır. Ona ortalığı toparlayıp çıkmasını söyler. Salonda tek başına kalan Truman, halata kararlılıkla bakar. Koşar ve intikam alırcasına halata hamle yapar. Bu arada öğrenciler ve öğretmen içeri girerek Truman'ın tavana ulaştığını görürler. Gurur içindeki Truman etrafa bakınıp gülümsemektedir. Şaşkınlık içindeki öğretmen Truman'a seslenir. Truman ilk kez aşağıya bakar ve midesi bulanır. Ne kadar yüksekte olduğunu fark eder ve midesindekileri öğretmenin üstüne boşaltır. Öğrenciler şamataya başlar, öğretmen sersemlemiş haldedir, Truman da bütün gücüyle ipe sarılmıştır.

Truman
Howard McCain

PERDE SIYAHTIR. Trampetle çalınan bir askeri MARŞ DUYARIZ. TANITIM YAZILARI başlar.

Son YAZI kararınsa MARŞ birden durur.

SAHNE 1

KESME:

İÇ. İLKOKUL JİMLASTİK SALONU. GÜN.

GENİŞ: Loş bir salon. Havayı yaran bir şeyin çıkardığı ISLIK SESİ. Uzun bir halat ÇERÇEVEYE girer.

DÜDÜK SESİ.

SAHNE 2

KESME:

MONTAJ

YAKIN PLAN: 43 yaşlarında, kırmızı yüzlü bir adam elindeki DÜDÜĞÜ öttürmekte. Görünüşe göre BEDENEĞİTİMİ ÖĞRETMENİ.

TAYLOR, 12 yaşlarında, üzerinde beden eğitimi kıyafeti, ileri koşar. Bir an sonra bir başka çocuk onun yerini doldurur. Onun arkasında yere oturmuş sırasını bekleyen çocukları görürüz.

YAKIN PLAN: TAYLOR zıplayıp halata tutunur ve tırmanmaya başlar.

ÖĞRETMENİN bağıran SESİNİ duyarız. Bir arkadaşın cesaret verici BAĞIRIŞI ve DÜDÜK sesi.

YAKIN PLAN: TAYLOR tavana dokunur.

YAKIN PLAN: ÖĞRETMEN düdüğü ÇALAR.

YAKIN PLAN: TAYLOR'un ayakları yere değer.

İkinci ÇOCUK ileri koşar.

YAKIN PLAN: ÇOCUK ipe tırmanır.

YAKIN PLAN: ÖĞRETMEN düdüğü ÇALAR.

YAKIN PLAN: Sonraki ÇOCUK ayağa kalkar.

YAKIN PLAN: ÖĞRETMEN düdüğü ÇALAR.

TAYLOR tekrar sıraya girer.

GÖRÜNTÜ DIŞI: ISRARLI DÜDÜK SESİ.

TAYLOR öylece durur. DÜDÜK SESİNİ bir daha duyarız. Gene hareket yok. Bir DÜDÜK SESİ daha ve KAMERA AŞAĞI TİLT yapar. Sıranın başında 11 yaşında çelimsiz bir çocuk görürüz. Bu TRUMAN'dır ve gözleri her şeyi açıklar: dehşetli korkmaktadır.

SAHNE 3

KESME:

Sarkan tırmanma halatı. KAMERA ARABAYLA GERİLERKEN AŞAĞIYA TİLT YAPAR.

Sonunda halatın ucunun ilmik halinde olduğunu görürüz.

Bir an sonra KAMERA ilmeğin içinden ARKAYI NET YAPAR. TRUMAN ipin öbür tarafında dehşet içinde gözlerini yummuştur.

Çerçeve dışında DÜDÜK SESİ. Bir şekil ÇERÇEVEYE girer. TRUMAN yerinden kımıldamaz.

KESME:

YAKIN PLAN: ÖĞRETMEN düdüğü ağzından çıkarır ve gürler:

ÖĞRETMEN

Pekala Truman, ne oluyor?

Sınıf ayağa kalkıp toparlanır. Öğretmen TRUMAN'ı sıranın dışına çeker.

ÖĞRETMEN

Evet?

TRUMAN yavaşça gözlerini açar ve önündeki ürkütücü kişiye bakar.

Bu BAY SPARROW'dur. Bu işin adamı değildir. Futbol antrenörü olmadığı halde o havalara bürünür. Elinde bir hentbol topu vardır.

TRUMAN

(zayıf bir sesle)

Kendimi kötü hissediyorum.

Adamdan korktuğu belli olan SINIF ifadesiz durmaya çalışır ama aradan kıkırtılar kaçar.

TRUMAN başını eğer. Bay SPARROW çocuğun gerçekten hasta olup olmadığına karar veremez.

Ama SINIFIN kıkırdaması, bunun kendi aleyhine bir düzen olduğu hissi uyandırır.

BAY SPARROW

Pekala TRUMAN, sıranın arkasına.

TRUMAN bir an ona bakar. Ceza mı aldı, af mı edildi, anlayamaz. BAY SPARROW ona soğuk bakar. TRUMAN sıranın gerisine yürür.

KAMERA TRUMAN ile beraber GERİLER. TRUMAN kimsenin yüzüne bakamaz.

SAHNE 4

BAY SPARROW

Sıradaki.

Sırada TAYLOR vardır.

TAYLOR

Ben tırmandım bay Sparrow.

TRUMAN sıranın arkasına gizlenir. Endişelidir.

BAY SPARROW

Doğru. Herkes tekrar tırmanacak ....

(etkiyi arttırmak için susar)

SINIF homurdanır.

BAY SPARROW

... Truman sırasının geldiğine karar verene kadar.

Sessizlik. Bombayı ateşleyen bay SPARROW buz gibi sırıtır. Her an yıkılacakmış gibi duran Truman'ın suratını izler.

KAMERA BAY SPARROW'dan GERİLEYEREK çocukları görür. Bazıları homurdanır, bir kısmı TRUMAN'a bakar. Sıranın sonuna gelen KAMERA PAN yaparak TRUMAN'ı görür.

Kimse kıpırdamaz. TRUMAN arkadaşlarına, sonra bay SPARROW'a bakar. İpe tırmanmazsa, bir daha sınıfa adım atamayacağını anlar. Cesaretini toplayarak sıradan ayrılır.

TRUMAN

(mırıldanır)

Şimdi daha iyiyim.

ARKADAŞLARI ciddi mi, numara mı yapıyor diye kuşkulu bakarlar.

TRUMAN

(savunurcasına)

İyiyim!

Yaptığı çıkışa kendi de şaşırmıştır ama durumdan eğlendiği anlaşılan bay SPARROW'a bir bakış, kendine güveninin yıkılmasına neden olur.

BAY SPARROW

Öyleyse, hadi bakalım!

SAHNE 5

TRUMAN yürümeye başlar. KAMERA da onunla İLERLER. Acı çeken çocuğu izleyen arkadaşlarının bakışları daha sıcak ve cesaret vericidir. JENERİKTEKİ MARŞ MÜZİĞİ duyulur.

TRUMAN gözlerini ileriye diker.

TRUMAN halatın önünde durur ve dönüp sınıfa bakar. MARŞ susar.

SINIF bekleyiş içinde bakar.

GENİŞ: TRUMAN, SINIF, BAY SPARROW ilk hareketi kimin yapacağını bekler.

YAKIN: TRUMAN endişe içinde yukarı bakar.

ELDE BAKIŞ AÇISI: Halat tepesinde sallanarak sarkmaktadır.

BAY SPARROW (dış ses)

Hazır mısın?

YAKIN: TRUMAN gözlerini kapar ve başını sallar. TRAMPET SESLERİ başlar.

KESME:

SAHNE 6

İÇ. AYNI. HAYAL.

YAKIN: TRUMAN öğürür. Gözleri kocaman açıktır. KAMERA hızla GERİ kayarken boynuna ilmek geçirilir.

KAMERA BAY SPARROW'u görür. TRUMAN'ın idamına kumanda eden KUZEY ORDUSU SUBAYIDIR. Kılıcını çekip havaya kaldırır.

SINIF, el ve ayak bileklerinden birbirine zincirlenmiş mağlup güneyli esirler. KAMERA hızla KAYARAK korku içindeki yüzleri görür.

YAKIN: BAY SPARROW başını sallar ve topuklarını birbirine vurur.

SINIF gerilir.

BAY SPARROW kılıcını HIŞIRTI çıkararak indirir.

KAMERA hızla TRUMAN'ın yüzüne yaklaşırken yükselen ses birden kesilir. TRUMAN çerçevenin altına düşerken halat GERİLİR.

KESME:

İÇ. AYNI. GERÇEK. BİR AN SONRA.

AYNI ÇERÇEVE: Halat, ucunda küçük bir çocuk asılıymış gibi gıcırdar ve sallanır. Birden bir el alttan çerçeveye girerek ipe sıkıca tutunur.

TRUMAN çerçeveye tırmanırken KAMERA GERİYE KAYAR. İlmek kaybolmuştur. Daha gerilediğimizde SINIFIN hâlâ sırada olduğunu görürüz. TRUMAN'IN hayalleri gitmiş, yalnız çıplak gerçek kalmıştır.

TRUMAN'IN çabasına bakılırsa, bu iş onun için kolay değildir. Gözleri hâlâ kapalıdır.

SAHNE 7

YAKIN: TRUMAN'ın halatı yakalamak isteyen eli boşa gider.

BAY SPARROW

Hey Truman! Gözlerini aç. Böyle tırmanamazsın.

TRUMAN gözleri kapalı devam eder.

BAY SPARROW

Hey Truman! Gözlerini aç dedim.

ÜST AÇI: BAY SPARROW halatın etrafında dolanır, elini kolunu sallayarak TRUMAN'ın ayağını yakalamaya çalışır.

Hiç bir şey duymayan TRUMAN, tırmanmaya çalışır.

BAY SPARROW

Aç gözünü...

Şamata için fırsat yakalayan TAYLOR, hoplayıp zıplayarak BAY SPARROW'u taklit eder. Sıradan çıkarak TRUMAN'ın etrafında dolanmaya başlar.

SINIF TAYLOR'u izler. Sırayı bozarak kollarını sallamaya başlarlar.

BAY SPARROW

Aç dedim!

BAY SPARROW TRUMAN'ın bir ayağını yakalamıştır, onu sallar.

BAY SPARROW sınıfa bir göz atar. Tepinmenin ortasında yakalananlar donar kalır, suratları asılır.

SAHNE 8

YAKIN: TRUMAN gözlerini kocaman açar ve yukarı bakar.

ONUN GÖZÜNDEN: halatın üst kısmı dağılmaya başlar.

TRUMAN aşağı bakar.

KESME:

İÇ. AYNI. HAYAL.

TRUMAN'IN BAKIŞ AÇISI: Ayakları yerde 10 metre yukarıda sallanmaktadır. KOPAN halat sarımlarının SESİ.

SINIF ARKADAŞLARI aşağıda bir itfaiye brandası tutarlar.

KESME:

SAHNE 9

İÇ. AYNI. GERÇEK.

Çocukları sıraya sokar

BAY SPARROW

Hepiniz sıraya! Kıpırdayın!

SINIF toparlanıp sıraya girer.

KESME:

SAHNE 10

İÇ. AYNI. HAYAL.

YAKIN: TRUMAN

Aşağıda sözüm ona kurtarıcılar brandayla geri çekilmeye başlarlar.

BAY SPARROW (dış ses)

Kıpırdayın dedim!

Yukarıda dağılan halatı ince bir kısım tutmaktadır. Her an kopabilir.

YAKIN: TRUMAN dalışa hazırlanan bir yüzücü gibi derin nefes alır.

Halat kopar.

YAKIN: TRUMAN ipi bırakır.

KESME:

SAHNE 11

İÇ. AYNI. GERÇEK.

BEL PLAN: TRUMAN ipi bırakır, çerçeveden aşağı düşer. Tok bir ses duyulur. SINIF ve BAY SPARROW şaşkındır. Uzun bir sessizlik.

BAY SPARROW

Minderi ıskaladın!

KESME:

SAHNE 12

İÇ. AYNI. GERÇEK. BİR AN SONRA.

YAKIN: TRUMAN yerde oturuyor. Burnunda kanlı bir kağıt mendil.

BAY SPARROW (dış ses)

Altmış saniye Truman!

KAMERA GERİLER. BAY SPARROW çerçeveye girer, uzanarak TRUMAN'IN burnundaki kağıt mendili alır.

BAY SPARROW

Tırmanmayı bırakamazsın. Devam etmelisin.

Bir dakika boyunca ipte kalırsan, paçayı kurtarırsın.

KAMERA gerilemeye devam eder. SINIF etraflarında halka olmuştur.

BAY SPARROW

Ama kalamazsan...

(etkilemek için ara verir)

... herkes bir kilometre koşacak.

KAMERA gerilemeyi keser. Bütün SINIF bir anda itiraz eder. "Bir kilometre mi?"

BAY SPARROW

Beş bin adım... dışarıda!

SINIF BAY SPARROW'A yılan gibi SOĞUK bakar. ondan nefret ederler. TRUMAN'A yaptığı aşağılık bir davranıştır.

BAY SPARROW bakışların içine işlediğini hisseder, bir an sarsılır ama hemen TRUMAN'A döner, omuzlarından tutarak ayağa kaldırır.

BAY SPARROW

Hazır mısın?

BAY SPARROW ve TRUMAN kafa kafayadır. TRUMAN ilk kez BAY SPARROW'UN gözlerine bakar. salonda çıt çıkmaz. Bir an sonra . . .

BAY SPARROW

Haydi!

TRUMAN'I halata doğru iter.

TRUMAN refleks olarak halata tutunur. Yerden bir metre yüksekte sallanarak asılı kalır. BAY SPARROW elindeki topu yere vurarak etrafında döner.

BAY SPARROW

(saatine bakarak)

On.

TRUMAN'IN gözleri sımsıkı kapalıdır. Bütün gücüyle halata sarılmaktadır.

SINIF nefretle BAY SPARROW'A bakmaktadır.

BAY SPARROW

Yirmi.

YAKIN: TRUMAN'IN elleri kaymaktadır.

TRUMAN'IN ayakları döşemeden otuz santim yukardadır. Tehlikeyi hissederek gözlerini açar, aşağı bakar ve dizlerini yukarı toplayarak biraz daha mesafe kazanır.

BAY SPARROW

Otuz.

KAMERA ELDE: TRUMAN arkadaşlarına bakar.

BAY SPARROW

Kırk.

BAY SPARROW bir dizi üstüne çöker. TRUMAN'IN ayakları yere değmek üzeredir.

BAY SPARROW

On....

Gözleri sımsıkı kapalı Truman biraz daha kayar.

SINIF geriler.

BAY SPARROW

Dokuz....

KAMERA TRUMAN'IN kasılmış yüzüne doğru İLERLEMEYE başlar.

BAY SPARROW

Sekiz ... yedi ... altı ... beş ...

KESME:

SAHNE 13

İÇ. AYNI. HAYAL

YAKIN: TAYLOR aşağıdan çerçeveye girer. ROBİN HOOD gibi giyinmiştir. Yay, oklar ve öldürücü bir bakış.

BEL PLAN: Bir adım ilerler ve bir ok atar.

TAK! Sırtına ok saplanan BAY SPARROW döner, soluğu kesilir, yuvasından fırlamış gözlerle...

BÜTÜN SINIF saf halinde dizilmiş, nişan alıp oklarını atarlar.

ALT AÇI: BAY SPARROW sallanarak geriler. Bir DÜZİNE ok göğsüne saplanmıştır. Kanlı bir ölü halinde çerçevenin dışına düşer.

KÜT!

KESME:

SAHNE 14

İÇ. AYNI. GERÇEK

ÜST AÇI: TRUMAN'IN dizi çerçeveye girer ve salonun zeminine çarpar. KAMERA yukarı kalkarak TRUMAN'IN yüzünü görür. Gözlerini açar. Salon sessizdir. Aşağı bakar.

BAY SPARROW (dış ses)

(memnun)

Tamam! Herkes kalksın. Eşyalarınızı toplayın.

Haydi, yürüyün, yürüyün!

KAMERA GERİLER. SINIFI ve BAY SPARROW'U görürüz. TRUMAN'IN başaramadığı açıkça bellidir.

SINIF inleyerek geri döner.

SAHNE 15

BAY SPARROW lastik topları toplayarak tekerlekli bir sepete koyar. TRUMAN yerden kalkar.

SINIF kapıya doğru yürümeye başlar. TRUMAN başarısızlığı hakkında bir şey söylenmesini bekler. Kimse bir şey demez. O da kapıya yürür. 5-6 metre kala...

BAY SPARROW

Hey Truman!

TRUMAN donup kalır. İşte başlıyor. BAY SPARROW tekerlekli sepeti TRUMAN'A doğru iter. Bütün SINIF bakar. BAY SPARROW doğruca TRUMAN'A bakar.

BAY SPARROW

(kuşku içinde)

Hâlâ hasta mısın?

TRUMAN

Hayır.

BAY SPARROW

İyi.

TRUMAN dönüp kapıya yürür. İki adım atmadan..

BAY SPARROW

Bu kadar acele etme.

TRUMAN durur. BAY SPARROW top sepetini sürükler.

BAY SPARROW

(samimi tonda)

.. biliyor musun Truman, bugün yalnızca bir halattı, ama bir gün ... hayatının dönüm gününde ..

Duraklar. Birden DERS ZİLİ çalar. İlişki kopmuştur.

SINIF otomatik olarak dönüp kapıya yürür.

BAY SPARROW

DURUN BAKALIM! Nereye gidiyorsunuz?

Bir kilometre borcunuz var.

SINIF bu kez gerçekten inler.

BAY SPARROW

Unuttum mu sandınız? Bahçeyi dört tur

döneceksiniz. Yürüyün!

BAY SPARROW top sepetini iterek sınıfla berber kapıya yü-

rür. TRUMAN geride kalır. Yüzündeki ifade acı ve kızgınlıktır. SINIF ve BAY SPARROW çıkarlar.

BEL PLAN: yüzündeki ifade yumuşar. Bir adım attığında salonun kapısı açılır. BAY SPARROW başını uzatır.

BAY SPARROW

Ötekilerle koşma zahmetine girme.

Bir an. BAY SPARROW çekilir. Kapı ÇARPARAK kapanır.

SAHNE 16

GENEL PLAN: TRUMAN salonda tek başınadır.

YAKIN: Yüzünü ateş basmıştır. Söyleyecek sözü yoktur.

GENEL PLAN: TRUMAN salonda tek başına.

YAKIN: Dudaklarını ısırır. Öne doğru bir adım atar. Durur. Kendini trenin altına atıyormuş gibidir. Birden döner ve halata doğru koşar.

KAMERA onunla beraber hızla KAYAR.

ONUN GÖZÜNDEN: İpe doğru koşar.

KAMERA onunla beraber GERİLER. Atlayıp halata tutunur. İleri geri sallanır, sonra tırmanmaya başlar.

YAKIN: TRUMAN çabalayarak tırmanır.

ÜST AÇI: TRUMAN halatın ucunda bir karınca gibidir.

KESME:

SAHNE 17

İÇ. AYNI. BİR AN SONRA

Salonun kapısı açılır TAYLOR girer. Kapının yakınına bırakılmış bir kazağı alır, yukarı bakar. yüzüne bir gülümseme yayılır.

KESME:

İÇ. AYNI. BİR AN SONRA

ÜST AÇI: TRUMAN çabalayarak tırmanır.

KESME:

İÇ. AYNI. BİR AN SONRA

KAMERA KAYARAK bütün çocukların yüzünü tarar. Kapının yanında dikilmiş hepsi yukarı bakmakta.

GENİŞ: TRUMAN tepeye varmak üzeredir.

YAKIN: Tırmanarak aşağıdan çerçeveye girer. Müthiş bir sevinç şamatası patlar.

SINIF neşe içindedir. Dışarıda kızgınlıkla bağıran BAY SPARROW'UN sesi yaklaşır.

Sınıf sakinleşirken BAY SPARROW kapıdan girer. Birden TRUMAN'I görürü. Şaşkınlıktan ağzı açık kalır.

TRUMAN zaferden 40-50 santim uzaktadır.

BAY SPARROW kalabalığın arasında birkaç adım ilerler.

TRUMAN elini uzatarak tavandaki halkaya dokunur. Yolun sonuna gelmiştir, sakindir, gülümser, sanki hava orada daha temizmiş gibi solur, gözleri hâlâ kapalıdır.

SINIF sessiz, endişe içinde beklemekte.

YAKIN: TRUMAN derin derin solumakta.

YAKIN: BAY SPARROW yüzünde bir gülümsemeyle ilerler.

BEL PLAN: BAY SPARROW halatın altına gelir.

BAY SPARROW

Hey Truman!

BAY SPARROW'UN sesini duyunca şaşıran TRUMAN gözlerini açar.

BAY SPARROW (dış ses)

Truman!

TRUMAN birden ne kadar yüksekte olduğunu fark eder. Başı döner.

BAY SPARROW

Hey ...

YAKIN: TRUMAN. Korkuyla titrer. İçinde birşeyler harekete geçer. Midesi bulanmaktadır.

BAY SPARROW

... içinde böyle bir cevher olduğunu bilmiyordum.

TRUMAN kusar.

Altı metre aşağıdaki BAY SPARROW'UN gözleri yuvalarından fırlar.

Görmeyiz, ama ŞAPIRTI sesini duyarız. (SINIF).

YAKIN: BAY SPARROW'UN ayakkabılarında kusmuk.

TRUMAN dehşet içindedir.

BAY SPARROW şaşkındır.

TAYLOR

İğrenç!

BAY SPARROW topu elinden düşürür.

Şok içindeki TRUMAN ağzını koluna siler.

Top yuvarlanarak çocukların önüne gelir, TAYLOR yerinden fırlayarak topa sıkı bir tekme vurur.

Okulun dışı. Vahşi çığlıklarla sınıf dışarı fırlayıp dört bir yana dağılır. Jimnastik sınıfında isyan.

Yarı kör halde BAY SPARROW koşuşan çete arasında sağa sola saldırır.

YAKIN: Top sepeti devrilmiş, tekmelenen toplar dört bir yana fırlamakta.

GENEL: Kargaşa büyürken TRUMAN yukarıda asılıdır.

Suratındaki ifade yavaş yavaş değişir: neler olduğunu anlamaya başlamıştır.

GENEL: Kalabalık neşe içinde çığlıklar atmaktadır.

YAKIN: TRUMAN'IN yüzünde komik bir ifade belirir.

Havada uçan bir top BAY SPARROW'UN ensesine çarpar.

BAY SPARROW

Bu topu kim attı? Kim attı?

Gittikçe yükselen özgürlük çığlıkları arasında sesi kaybolur.

YAKIN: KAHRAMANIMIZ. Yüzündeki komik ifade yavaş yavaş gülümsemeye dönüşür. İpin tepesinde hafifçe sallanan TRUMAN aşağıdaki dünyaya gülümseyerek bakar.

Bir süre sonra görüntü kararmaya başlar. TRUMAN karanlığın içinde kaybolur.

SON

MIRROR MIRROR

Yapım ve yönetim: Jan Krawitz, 17 dakika, renkli, 1991.

Ana Fikir

Kadınların kendi bedenleri hakkında neler düşündüğünü, araya giren arşiv bölümleri ile de basının kadın vücudunu nasıl vurguladığını anlatan bir belgesel.

Sinopsis

Üzerinde "İdeal kadın ölçüleri" yazan bir posterin ve plastik vitrin mankenlerinin önünde yüzlerine beyaz maske takmış onüç kadın ile röportajlar yapılır. Kadınların yüzleri "olmadığı" için seyircinin dikkati vücutlarına yönelir. Her kadın, toplumun bu konudaki değerleri açısından, kendi bedeni hakkında duygu ve düşüncelerini anlatır. Sonunda her kadın maskesini çıkartarak yüzünü gösterir. Konuşmaların arasına plastik manken görüntüleri ile arşiv filmleri girer:

- 1940 lı yıllardan bir güzellik yarışması.
- İdeal ölçülerden bahseden eski dergiler.
- Antika egzersiz makineleri kullanan kadınlar.

Tema, toplumun güzellik standartlarından etkilenen kadınların kendi bedenlerini beğenmemeleridir. Başlıca tartışma konuları şunlardır:

- Gelişmiş bir vücuttan duyulan rahatsızlık.
- Birinin vücudunun bir başkasıyla kıyaslanması.
- Belirli vücut bölgelerine karşı beslenen olumlu - olumsuz duygular ve "farklı olabilseydi" dilekleri.

Mirror Mirror

Jan Krawitz

SİYAHTAN AÇILMA:

Çıplak vitrin mankeni. Kamera aşağı kayarak göğüs, karın, kalçayı tarar.

KESME:

Mankenin başı ve bir başka mankenin profilden göğsü.

KADIN (dış ses- geçmelerle birkaç manken başı üzerine) : Bildiğim bir sürü ideal vücut var. Ne yazık ki benimki onlardan değil.

KESME:

KADIN 1 ("İdeal kadın ölçüleri" posterin önünde) : Bir kadın olarak devamlı görünüşüme dikkat etmem gerekiyor. Her durumda, her yerde, ne yapıyor olursam olayım, vücudumun görünüşüne dikkat etmem gerektiğine inanılıyor. Nasıl duruyorum, bilirsiniz, karnım içerde mi, şeyim, göğsüm şöyle mi, şeyim ... Nedendir bilmem, öyle hissediyorum ki öyle bir görünüşüm olsaydı hoş olurdu.

KESME:

"Güzel bacaklar" haber filmi.

HABER SPİKERİ (görüntü dışında, kadınların bacaklarını gösteren görüntü üstüne) : Halkın arasından gelip "En güzel bacaklı kız" yarışmasına katılıyorlar. Kızların yüzleri maskeli, vantilatörlerden gelen hava etekleri otomatik olarak uçuruyor ve oooo.... Manzaraya bakın. New Jersey Palisades parkındaki yarışma hoş görüntüler sunuyor. Şimdi sırada final için yarışacak olan 50 çift baldır var. Jüri de

önceki yıllarda bu yarışmayı kazanmış olan eski güzellerden oluşuyor.

KESME:

(her kadın genel planda çıplak vitrin mankenlerinden oluşan fon önünde konuşur.)

KADIN 2: Vücudumun görünüşüyle ilk kez sanırım lisedeyken ilgilendim. İlk kez büyük bir odada öbür kızların önünde soyunuyordum. Aramızda, vücudu sınıf arkadaşlarından önce gelişmiş bir kız vardı. Çok da güzeldi, doğrusu onu kıskanmıştım.

KADIN 3: Bir gün okuldan eve döndüm. İlkokul sondaydım. Ağlıyordum, çünkü sınıftaki erkek çocuklar göğüslerim yok diye benimle alay etmişlerdi. Galiba tam ertesi yıl müthiş büyümüşlerdi. Bir yıl boyunca göğüslerim yok diye ağlamıştım ve ertesi yıl, fazla büyüdüler diye yakınıyordum.

KADIN 4: Göğüsleriniz yok, tahta göğüslüsünüz diye kimse sizinle ilgilenmez. Ama göğüsleriniz büyümeye başladı mı, sizin farkınıza varırlar. Bir yanım sütyen takıyorum diye müthiş heyecanlanırken, öbür yanımla hep çok bol elbiseler giymek isterdim.

KADIN 5: Annem çok cazibelidir. Bunun hep güzel bir şey olduğunu düşündüm, sonra kız kardeşim büyüdü ve o da çok çekici oldu, bu yüzden ben de büyüyünce öyle olacağımı sandım ve olmayınca üzüldüm. Uzun bir süre üzüldüm buna. Ama on, onbir yaşlarındaydım. Onüçüme geldiğimde, hiç bir zaman annem ve ablam gibi göğüslerim olmayacağını kesin olarak anladım.

KADIN 1 : Sanırım çok küçük yaşlardan beri neyin doğru olarak nasıl yapılacağını tam bilememek, yani tam şöyle veya böyle olamamak, sonra kadın olmak için takmanız ge-

reken bütün o şeyler, jartiyerler, çoraplar, sütyenler, makyaj,.... Sanırım bütün hayatım boyunca bütün bunları doğru dürüst yapmayı beceremediğim, öbür kadınlar gibi olamadığım duygusunu taşıdım.

KADIN 6: Başkalarından farklı olduğumu farketmem sanırım hep bir erkeğin birini gösterip şuraya bak Carol, gerçekten ince ve çekici biri demesi ile oldu, ama hiç bir zaman çok şişmansın, bu konuda birşeyler yapmalısın demediler. En azından ilk buluşmamızda. Böyle durumların sonucunda başkalarından farklı olduğumu anladım, onlardan daha kısaydım, onlar kadar ince değildim, yani genel olarak onlar kadar çekici değildim.

Haber filmi: "Güzellik yarışması seçimlerinde yeni yöntemler"

HABER SPİKERİ (Değerlendirme için vücut ölçüleri alınan dizi halindeki kadınların görüntüsü üstüne dış ses) : New York Steeplechase parktaki bu modern Venüsler, ilahi güzelliği temsil ediyorlar. Ve mallarını sergilemeyi de çok iyi biliyorlar. Bu kadar çok (sözler anlaşılamadı) arasından birini seçmek zor iş, ama her zaman bir şampiyon çıkar. Doğruca söylemek gerekirse, ama etrafta bu kadar çok kıvrımlı güzel varken neden doğru laflarla can sıkmanın alemi yok. Hey, buralarda bir merdiven var mı? Rakipler ne kadar güzel olursa olsun, her zaman bir birinci çıkar. Ve oylar Long Island'dan büyüleyici modern Venüs Evelyn Peterson'a gidiyor.

KESME:

(Kadınların planları. Çıplak vitrin mankenleri önünde. Öncekinden daha yakın göğüs planda).

KADIN 4: Birine bakıp ta "Ah ne ince bir vücut. Ne güzel bir vücudu var, değil mi?" demem. Onların benimkinden güzel

bir vücuda sahip olmalarına aldırmazlık edemem. Vücutlarına bakıp derim ki: "Ne güzel bir vücut. Neden benim değil? Neden benimki öyle değil?"

KADIN 3: Sanırım ben şanslıyım, herkesin güzel dediği bir yüzüm var, sonra boyum, yani ilk görüşte etki iyi oluyor, gerçi kilom biraz fazla, veya olmak istediğimden biraz daha genişim.

KADIN 1: Garip bir şekilde, iri yapılı olmakla varlığımın daha etkili olduğunu hisseder gibiyim. Küçük bir kız gibi görünmüyorum.

KADIN 7: İnsanlar bana tatlı küçük bir doğulu kadın diye yaklaşıyorlar. Herşeyden önce küçük değilim. Fiziksel olarak bir Japon için iri bile sayılırım ve her zaman da tatlı değilimdir.

KADIN 8: Ortalama bir boya sahip olanlar kadar kredim yok, ve sanıyorum ki, saçlarımın sarı oluşu da olumsuzluğu iki misline çıkarıyor.

KADIN 9: İnsanlar bakıp beyaz saçları görecekler ve ihtiyar kadın diye düşünüp daha ileri gitmeyecekler.

KADIN 10: Böyle düşünüyorum çünkü boyum uzun ve bir de orta yaşlı olduğum düşünülürse, saçlarımı boyamıyorum, yüzümü gerdirmedim veya bu tür bir şey yaptırmadım, korkun bir şey bu.

KADIN 8: Saçlarım sarıyken, herkes kolay bir hayatım olduğunu, hep gülüp eğlendiğimi, hayatımın filmlerdeki gibi olduğunu sanırdı. Saçlarımı kahverengine boyayınca, sözlerime daha önem verir oldular. İlginç olmanın ötesinde bir kişi olduğumu düşündüler.

KADIN 11: Erkeklerin düşüncelerinden çok kadınların benim hakkımda ne düşündükleri benim için daha önemli.

KADIN 4: karnı biraz yağlı veya bacakları hani biraz ağırca olan biri gibi göründüğümü düşününce kötü oluyorum, sonra vücutları benimkinden daha az çekici olanları görünce neşem yerine geliyor.

KADIN 1: Bir arkadaşımla başımızdan bir şey geçti. Hafta sonu tatili için Port Oranges'a gitmiştik. Bir akşam saat on sularında kaldığımız yere birkaç blok mesafedeki kumsala yürüdük. Bir kamyonete doluşmuş genç adamlar bağırarak bize laf attılar, bize "şişko patatesler" diye bağırdılar. Tam bir şok oldu. İkimizin de bu yaştakilerin ilgisini çekmek gibi bir niyetimiz yoktu, hele kırk yaşına gelmiş kadınlar olduğumuz düşünülürse. Bütün mesele, hâlâ bu dünyada olmamız onların beyninde bir tür suç işlediğimiz anlamına geliyordu.

KESME:

Mayolu şişman kadınların önünde duran mayolu ince kadınları gösteren bir dergi kapağı. Bacaklardan yüzlere doğru pan. (Şarkı başlar: "Şimdi kızlar size bir tavsiyem var, burada size söylüyorum, artık şişmanlamayın, ..."

KESME:

Yarım daire şeklinde siyah-beyaz iki fotoğraf: solda elbiseli kadınlar, sağda mayolu kadınlar. (Şarkı devam eder: "Çünkü bayanlar, hepinizi seviyoruz...")

KESME:

Yakın plan siyah-beyaz fotoğraf: sütyen takmış kadınlar. (Şarkı devam eder: "Büyük, şişman, ince, uzun...")

KESME:

Dergi sayfalarında eşarp bağlamış mayolu kadınlar. (Şarkı: "Ama fıstık gibi bir piliç kazanacak...")

KESME:

Kadın resmi kullanılmış eski bir reklam. Başlıkta "Güzelleşebilirsiniz." (Şarkı: "Lütfen bana inanın...")

KESME:

Mayolu kadın resimli eski bir reklam. Başlıkta "Güzel kıvrımlara sahip olmanız şimdi çok kolay." (Şarkı: "Şimdi bakımlı, güzel ve yirmiikisinde...")

KESME:

Jimnastik makinelerinde çalışan kadınları gösteren siyahbeyaz film klipleri. (Şarkı: "Ama zaman geçti geri gelmez, şimdi kocaman şişman ve kırkdört yaşında, üzülmek işe yaramaz, zamanını boşa harcıyor, egzersiz yaptıkça şişmanlıyor...")

KESME:

Peşpeşe reklam afişleri: "Nasıl incelirsiniz?", "Hangi tip şişmanlardansınız?", "Doğal incelikte kızlar" gibi. (Şarkı devam eder: "Şimdi kocaman ve şişman, bir türlü incelemiyor. Boynu kırış kırış, gerdanı iki kat.")

KESME:

Jimnastik makinelerinde çalışan kadınları gösteren siyahbeyaz film klipleri. (Şarkı: "Yatağı nerdeyse tek başına kaplar. Gene de zararı yok, şişman olabilir ama, kalbi sımsıcak.")

KESME:

"İdeal kadın ölçüleri" posteri. (Müzik hafifleyerek susar.)

GEÇMEYLE:

(Kadınlar tek posterin önünde.)

KADIN 12: Yani gerçekten ince olmayan birini gördüğümde de onu çekici bulabiliyorum, veya uzun boylu veya bodur ve tıknaz birini görüyorum ve onun da çekici olduğunu düşü-

nebiliyorum, yani benim ideal vücut tiplemem yok ama kendi vücudumun çekici olduğunu sanmıyorum

KADIN 9: Gençlik resimlerime bakıyorum, gerçekten ince imişim ve yüzüm de güzelmiş, ama o zamanlar kendimden hiç memnun değildim ve mutlu değildim.

KADIN 10: Kalçalarımın, göğüslerimin mükemmelliği veya belimin inceliği konusunu, yani o zamanların ideal kabul edilen şeylerini artık hiç umursamıyorum.

KADIN 13: Vücudumun ölçülerinden gayet memnunum, bunlar benim vücudumun oranları.

KADIN 4: Kendimi fazla uzun bulduğum için daha ufak tefek olmak iyi olurdu diye düşündüğüm oluyor.

KADIN 1: Büyük güçlü bir kadın olmak hoşuma giderdi diye düşündüğüm oluyor.

KADIN 7: Daha ince olmak isterdim.

KADIN 3: Daha bir hayli zayıflamam gerek.

KADIN 6: Saçlarımı beğeniyorum. Hoşuma gitmeyen beyaz bir bölüm vardı, saçlarımı boyattım, şimdi gayet iyi.

KADIN 4: Bazen gri renklerin bana çok yakıştığını, havalı yaptığını düşünüyorum, bazen de yaşımı gösterdiği duygusuna kapılıyorum.

KADIN 1: Saçlarımı seviyorum ama çok inceler.

KADIN 8: Bence boynum iyi. Boynumu beğeniyorum.

KADIN 2: Boynumun daha uzun olmasını isterdim.

KADIN 9: Omuzlarımı ve göğsümün üst tarafını beğeniyorum.

KADIN 12: Omuzlarımı beğeniyorum. Bence vücudumun kabul edilebilir tek yanı omuzlarım.

KADIN 8: Vücudumun en sevdiğim yeri kollarım çünkü daha yanıklar.

KADIN 6: Bazen kollarımın biraz uzun olduğunu düşünüyorum. Sanki gorile benzetiyorum kendimi.

KADIN 4: Kollarım vücudumun en güzel tarafı.

KADIN 9: Burasının bu şekli alması hoşuma gitmiyor.

KADIN 11: Burada biraz fazla yağ var.

KADIN 3: Göğüslerim çok geniş.

KADIN 9: Biraz daha küçük olmalarını isterdim.

KADIN 5: Göğüslerimi muayyen günümden önce çok beğeniyorum çünkü o zaman daha iri ve yuvarlak oluyorlar.

KADIN 6: Biraz daha diri olsalar daha iyi olurdu.

KADIN 4: Ben yüksek belliyim. Bence belim biraz yukarda.

KADIN 9: Belim hiç olmadı.

KADIN 2: Belimin daha az olmasını isterdim.

KADIN 3: Kalçalarım küçük görünüyor çünkü karnım büyük.

KADIN 7: Kalçalarım her zaman biraz fazla iriydi.

KADIN 12: Kalçalarım hep ufaktı.

KADIN 3: Bacaklarım her zaman güzeldi. Onları annemden almışım.

KADIN 13: İnce uzun bacaklarım olsun isterdim.

KADIN 7: Bacaklarım kısadır.

KADIN 11: Bacaklarım mı, umurumda bile değil.

KADIN 8: Sevmediğim tek yer şurası.

KESME:

Ayna önünde çıplak vitrin mankeni. Belden göğüse pan.

GEÇME İLE:

Bir mankenin kolunun ardında kısmen karanlıkta kalan bir manken yüzü.

DIŞ SES : (Belirsiz bir kadın) Daha ufak tefek, daha narin olmak istediğim zamanları hatırlıyorum çünkü o zamanlar öyleleri çekiciydi.

(Çıplak mankenin önünde oturan kadınların tek planları)

KADIN 8 maskesini çıkarır.

KADIN 9 maskesini çıkarır.

KADIN 7 maskesini çıkarır.

KADIN 3 maskesini çıkarır.

GEÇME İLE:

Vitrin mankeninin göğüslerinden öbür mankenlere pan.

DIŞ SES : (Belirsiz bir kadın) Bana kalsaydı, ölçülerim umurumda bile olmazdı. Ama toplum ölçüler önemli dediği için bu beni ölçülerime çok dikkat etmeye zorladı.

GEÇME İLE:

KADIN 2 maskesini çıkarır.

DIŞ SES : (Belirsiz bir kadın) Fazla değişmek istemezdim. Ben böyle iyiyim.

KADIN 10 maskesini çıkarır.

KADIN 13 maskesini çıkarır.

KADIN 12 maskesini çıkarır.

KADIN 5 maskesini çıkarır.

KADIN 11 maskesini çıkarır.

KADIN 6 maskesini çıkarır.

KADIN 1 maskesini çıkarır.

DIŞ SES : (Belirsiz bir kadın) Artık hayatta afişlere çıkacak bir kız olmak istemem.

KADIN 4 maskesini çıkarır.

GEÇME İLE:

Mankenlerin yüzleri

KARARMA.

BİBLİYOGRAFYA

OYUNCULUK

Hagan, Uta, - Haskel Frankel. *Respect for Acting.* New York: Macmillan, 1973.
Meisner, Sandford, - Dennis Longwell. *Sandford Meisner on Acting.* Vantage Books. 1987.
Moore, Sonia. *The Stanislauski System.* New York: Viking Press, 1965.
Podovkin, V. *Film Technique and Film Acting.* New York: Grove Press, 1982.
Stanislauski, Constantin. *An Actor Prepares.* New York: Theater Arts, 1948.
Stanislauski, Constantin. *Building a Character.* New York: Theater Arts, 1981.
Young, Jeff. *The Master Director Discusses His Films* (Interviews with Elia Kazan by Jeff Young). Newmarket Press, 1999.

CANLANDIRMA

Blair, Preston. *Animation and How to Animate Film Cartoons.* New York: Walter Foster, 1989.
Canemaker, John. *Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat.* New York: Abbeville Press, 1987.
Canemaker, John. *Paper Dreams: The Art & Artists of Disney Storyboards.* New York: Hyperion, 1999.
Laybome, Kit. *The Animation Book.* New York: Three Rivers Press, 1998.
Solomon, Charles. *The Complete Kodak Animation Book.* Rochester, NY: Eastman Kodak Co., 1983.
White, Tony. *The Animator's Workbook.* New York: Phaidow Press, 1986.

KAMERA

Almendros, Nestor. *Man with a Camera.* New York: Simon & Schuster, 1985.

Carlson, Veme, - Sylvia Carlison. *Professional Lighting Handbook.* Boston: Focal Press, 1985.
Clarke, Charles G., ed. *American Cinematographer's Handbook.* Holiywood: American Society of Ginematographers, 1993.
Elkins, David. *The Camera Assistant's Manual,* 3rd ed. Boston: Focal Press, 2000.
Fielding, Ray. *The Technique of Special Effects Cinematography,* 4th ed. New York: Hastings House, 1985.
Malkiewicz, Kris J. *Cinematography: A Guide for Filmmakers and Film Teachers,* 2nd ed. New York: Prentice-Hall, 1989.
Millerson, Gerald. *The Technique of Lighting for Television and Motion Pictures,* 2nd ed. Boston: Focal Press, 1982.
Samuelson, David. *Motion Picture Camera Data.* London: Focal Press, 1979.
Schaffer, D., and A. Ritsko. *Masters of Light.* Berkeley and Los Angeles: University of Califomia Press, 1984.

MESLEKLER

Baker, Patsy. *Wigs and Make-up for Theatre, TV and Film.* Boston: Focal Press, 1992.
Dunn, Linwood G. *The ASC Treasury of Visual Effects.* Hollywood: American Society of Cinematographers, 1983.
Kehoe, Vincent J-R. *Special Make-up Effects.* Boston: Focal Press, 1991.
LoBrutto, Vincent. *By Design.* Westport, CT: Praeger, 1992.
Maier, Robert. *Location Scouting and Management Handbook: Television, Film, and Still Photography.* Boston: Focal Press, 1994.
Miller, Pat P. *Script Supervision and Film Continuity,* 2nd ed. Boston: Focal Press, 1990.
Olson, Robert. *Art Direction for Film and Television.* London: Focal Press, 1993.
Preston, Ward. *What an Art Director Does.* Silman James Press, 1994.

YÖNETİM

Bare, Richard L. *The Film Director.* New York: Collier, 1971.
Bunuel, Luis. *My Last Breath.* London: Flamingo Press, 1986.
Caine, Michael. *Acting in Film: An Actor's Take on Moviemaking.* (Videocassette) New York: Applause Theater Book Publishers, 1990.
Clurman, Harold. *On Directing.* New York: Macmillan, 1974.
Katz, Steven D. *Film Directing: Shot by Shot.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1991.
Kurosawa, Akira. *Something Like an Autobiography.* New York: Vintage Books, 1983.
Lumet, Sidney. *Making Movies.* New York: Alfred E. Knopf, 1995.
Mamet, David. *On Directing.* New York: Viking Press, 1991.
Nilsen, Vladimir. *The Cinema as Graphic Art.* New York: Hill and Wang, 1985. Foreword by S. M. Eisenstein.
Rabiger, Michael. *Directing, Film Techniques and Aesthetics,* 2nd ed. Boston: Focal Press, 1997.
Travis, Mark W. *The Director's Journey.* Michael Wiese Productions, 1997.
Truffaut, François. *Hitchcock.* New York: Simon & Schuster, 1967.

DAĞITIM

Bowser, Kathryn. *The AIVF Guide to International Film and Video Festivals,* 3rd ed. New York: Foundation for Independent Video and Film, 1992.
Council on Intemational Nontheatrical Events. *The Worldwide Directory of Film and Video Festivals and Events,* 4th ed. New York: Author, 1993—1994.
Franco, Debra. *Alternative Visions: Distributing Independent Media in a Home Video World.* Los Angeles, Washington, D.C., and New York: American İnstitute Press, 1990.
Gagney, Alan E. *Gagney's Guide to 1800 international Contests.* Glendale, CA: Festival Publications, 1993.
Reichert, Julia. *Doing it Yourself: A Handbook on Independent*

Film Distribution. New York: Association of Independent Video and Filmmakers, 1977.
Warshawski, Morrie, ed. *The Next Step: Distributing Independent Films and Videos.* New York: Foundation for İndependent Video and Film, 1995.
Wiese, Michael. *Film and Video Marketing.* Studio City, CA: Author, 1989.

BELGESEL

Baddeley, W. Hugh. *The Technique of Documentary Film Production,* 4th ed. New York: Hastings House, 1975.
İvens, Joris. *The Camera and I.* Cambridge, MA: MİT Press, 1969.
Rabiger, Michael. *Directing the Documentary.* Boston: Focal Press, 1987.
Rosenthal, Alan. *Writing, Directing, and Producing Documentary Films.* Carbondale and Edwardsville: Southem Illinois University Press, 1990.

MONTAJ

Dmytryk, Edward. *On Film Editing.* Boston: Focal Press, 1984.
Hollyn, Norman. *The Film Editing Room Handbook,* 2nd ed. Los Angeles: Lone Eagle, 1990.
LoBrutto, Vincent. *Selected Takes. Film Editors on Editing.* Praeger, 1991.
Maitland, Ian. *Film Editing Glossary.* Dubuque, IA: Kendal/Hunt, 1990.
Murch, Walter. *In the Blink of an Eye.* Silman James Press, 1995.
Ohanian, Thomas A. *Digital Nonlinear Editing.* Boston: Focal Press, 1992.
Oldam, Gabriella. *First Cut: Conversations with Film Editors.* Los Angeles: University of Califomia Press, 1995
Reisz, Karel, - Gavin Millar. *The Technique of Film Editing.* Boston: Focal Press, 1968.
Rosenblum, R., and Robert Karen. *When the Shooting Stops. . . the Cutting Begins.* New York: Da Capo Press, 1979.

Rubin, Michael. *Nonlinear: A Guide to Electronic Film and Video Editing,* 2nd ed. Gainesville, FL: Triad, 1991.
Solomons, Tony. *The Avid Digital Editing Room Handbook,* 2nd ed. Silman james Press, 1999.

FİLM VE VİDEO TEMELLERİ

Adams, William B. *The Handbook of Motion Picture Production.* New York: John Wiley & Sons, 1977.
Pincus, Edward, - Steven Ascher. *The Filmmaker's Handbook,* revised ed. New York: New American Library, Plume, 1999.
Wiese, Michael. *The Independent Film and Videomaker's Guide,* revised ed. Boston: Focal Press, 1990.
Wilson, Anton. *Cinema Workshop: The Basics of Film and Video from the American Cinematographer,* revised ed. Hollywood: A.S.C. Holding Corp., 1983.

PARA

Gibbs, Lissa, ed. *National Alliance for Media Arts and Culture Member Directory.* Beverly Hills: NAMAC, 1992.
Niemeyer, Suzanne. *Money for Film and Video Artists.* New York: American Council for the Arts/Allworth Press, 1991.
Renz, Loren, ed. *The Foundation Directory,* 11th ed. New York: Foundation Center, 1987.
Warshawski, Morrie. *Shaking the Money Tree: How to Get Grants and Donations for Film and Video.* Hollywood: Michael Wiese Productions, 1994.

ENDÜSTRİ

Behimer, Rudy, ed. *Memo from David 0. Selznick.* New York: The Viking Press, 1972.
Capra, Frank. *The Name Above the Title.* New York: The Macmillan Company, 1971.
Eaker, Sherry, ed. *The Back Stage Handbook for Performing Artists.* Revised and enlarged ed. New York: Watson-Guptill, Back Stage Books, 1991.

Kindem, Gorham, ed. *The American Movie Industry: The Business of Motion Pictures.* Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1982.
Litwak, Mark. *Reel Power.* New York: William Morrow, 1986.
Mayer, Michael F. *The Film Industries: Practical Business/Legal Problems in Production, Distribution and Exhibition.* New York: Hastings House, 1978.
Squires, Jason. *The Movie Business Book.* New York: Simon & Schuster, Touchstone, 1983.
Vogel, Harold L. *Entertainment Industry Economics.* New York: Cambridge University Press, 1986.

YAPIM

Baumgarten, Paul, Donald Farber, Mark Fleisher. *Producing, Financing and Distributing Film,* revised and updated ed. New York: Limelight, 1992.
Behlmer, Rudy, ed. *Memo from David O. Selznick.* New York: Viking Press, 1972.
Chamness, Danford. *The Hollywood Guide to Film Budgeting and Script Breakdown for Low Budget Features,* 5th ed. Hollywood: Stanley J. Brooks, 1988.
Curran, Trisha. *Financing Your Film: A Guide for Independent Film Producers.* Westport, CT: Praeger, 1985.
Davies, Sally. *The Independent Producer: Film and Television.* London: Hourcourt, Howlett, Davies, Moskovic, Faber & Faber, 1986.
Goodell, Gregory. *Independent Feature Film Production: A Complete Guide from Concept through Distribution.* New York: St. Martin's, 1982.
Gregory, Mollie. *Making Films Your Business.* New York: Schocken Books, 1979.
Singleton, Ralph S. *Film Scheduling: Or, How Long Will It Take to Shoot Your Movie?* 2nd ed. Los Angeles: Lone Eagle, 1991.
Singleton, Ralph S. *The Film Scheduling/Film Budgeting Workbook.* Los Angeles: Lone Eagle, 1984.

Wiese, Michael. *Film and Video Budgets,* 2nd ed. Boston: Michael Wiese Productions/Focal Press, 1995.
Wiese, Michael. *Film and Video Financing.* Boston: Michael Wiese Productions/Focal Press, 1991.

REFERANSLAR

Brook's Standard Rate Book. Los Angeles: Stanley J. Brooks, 1994. [Union rates and rules.] (310) 470-2849.
Capogrosso, Eric, ed. *The 1994/95 Industry Labor Guide.* Los Angeles: Industry Lahor Guide Publishing Co., 1993.
Detmers, Fred, ed. *American Cinematographer Manual.* Hollywood: ASC Press, 1986.

Donaldson, Michael C. *Clearance & Copyright, Everything the Independent Filmmaker Needs to Know.* Silman-James Press, 1996.
Konigsberg, Ira. *The Complete Film Dictionary,* 2nd ed. London: Meridian, 1997.
The New York Production Manual. New York: Producer's Masterguide, 1994.
Production Boards and Strips: For Features and Television. Los Angeles: Stanley J. Brooks, 1991.
Ranucci, Karen. *Directory of Film and Video Production Resources in Latin America and the Caribbean.* New York, 1989.
Singleton, Ralph. *Filmmaker's Dictionary.* Los Angeles: Lone Eagle, 1986.

SES

Alten, Stanley R. *Audio in Media,* 3rd ed. Belmont, CA: Wadsworth, 1981.
Anderson, Craig. *MIDI for Musicians.* New York: Amsco Publications, 1986.
Bell, David. *Getting the Best Score for Your Film.* Silman James Press, 1994.
Carlin, Dan, Sr. *Music in Film and Video Production.* Boston:

Focai Press, 1991.
Karlin, Fred, - Raybum Wright. *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring.* New York: Schirmer Books, 1990.
Kemer, Marvin M. *The Art of the Sound Effects Editor.* Boston: Focal Press, 1989.
LoBrutto, Vincent. *Sound-on-Film. Interviews with Creators of Film Sound.* Praeger, 1994.
Mott, Robert L. *Sound Effects: Radio, TV and Film.* Boston: Focal Press, 1990.
Nisbett, Alec. *The Technique of the Sound Studio,* 4th ed. Boston: Focal Press, 1979.
Nisbett, Alec. *The use of Microphones,* 3rd ed. Boston: Focal Press, 1990.
Pcndergast, Roy M. *Film Music: A Neglected Art,* 2nd ed. New York: W.W. Norton, 1992.
Thomas, Tony. *Music for the Movies.* South Brunswick, NJ: A.S. Bames, 1973.
Weis, Elisabeth, - John Belton, eds. *Film Sound: Theory and Practice.* New York: Columbia University Press, 1985.
Yewdall, David Lewis. *Practical Art of Motion Picture Sound.* Boston: Focal Press, 1999.

VIDEO

Beacham, Frank. *American Cinematographer Video Manual.* Hollywood: American Society of Cinematographers Press, 1994.
Huber, David Miles. *Audio Production Techniques for Video.* White Plains, NY: Knowledge Industry Publishing, 1987.
Mathias, Harry, - Richard Patterson. *Electronic Cinematography: Achieving Photographic Control over the Video Image.* Belmont, CA: Wadsworth, 1985.
Millerson, Gerald. *Video Production Handbook,* 2nd ed. Boston: Focal Press, 1992.
Ratcliff, John. *Timecode, A User's Guide,* 3rd ed. Oxford: Focal Press, 1999.
Vema, Tony. *Global Television: How to Create Effective*

Television for the 1990s. Boston: Focal Press, 1993.
Watkinson, John. *The Art of Digital Video,* 2nd ed. Boston: Focal Press, 1994.
Wiese, Michael. *Home Video: Producing for the Home Market.* Westport, CT: Michael Wiese Film/Video, 1986.

YAZMAK

Armer, Alan. *Writing the Screenplay for Film and Television.* Belmont, CA: Wadsworth, 1985.
Cowgill, Linda J. *Writing Short Films.* Los Angeles: Lone Eagle, 1997.
Eisenstein, S. M. *The Short Fiction Scenario.* Methuen: Calcutta, Seaguli Books, 1988.
Field, Syd. *The Foundations of Screenwriting.* New York: Dell, 1982.
Goldman, William. *Adventures in the Screen Trade.* New York: Wamer Books, 1984.
Phillips, William H. *Writing Short Scripts.* Syracuse: Syracuse University Press, 1991.
Seger, Linda. *Making a Good Script Great.* Hollywood: Samuel French, 1987.

YAZILIMLAR

Companion Software :
Dramatica Pro
Movie Magic Scheduler
Movie Magic Budgeting
Movie Magic Labor Rates
Movie Magic Contracts

INTERNET

Databases
Intemet Movie Database: www.imdb.com
CineMedia: www.aficenemedia.org
Creative Planet: www.creativeplanet.com

Film.com: www.film.com
Screenwriter.com: www.screenwriting.com
Frameline: www.frameline.org
African-American Video Media Resource Center:
www.lib.berkeley.edu/MRC/AfricanAmVid.html
The Library of Congress: www.lcweb.loc.gov
CineWeb: www.cineweb.com
Spectrocom-Global Media Links:
www.spectrocom.comlglobalmedia
RML Movie Page: www.netspace.net.au/—haze/index.html
University Film and Video Association: www.ufva.org
American Film Institute: www.afionline.org/home. html

Eğitim siteleri

Varsitybooks.com: www.varsitybooks.com
Documentary Channel: http : documentarychannel .com
The National Alliance for Excellence (NAE): www.excellence.org
Global Film School: www.globalfilmschool.com
Film Underground.com: www.filmunderground.com

Web Dağıtım

www.AtomFilms.com
www.Hollywood.com
www.Reelshort.com
www.Nibblebox.com
www.Wamerbros.com
www.shortbuzz.com
www.shockwave.com

Festivaller

www.ufva.org
www. Film.com
www.creativeplanet.com
www.filmfestivals.com
www.variety.com/filmfest2000

SİNEMA VE VİDEODA KISA FİLM:

III. CİLT YAPIM SONRASI

PETER W.REA
DAVID IRVING

ÇEVİREN:
SELÇUK TAYLANER



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

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

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

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

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

ISBN 975-8716-29-8