

MALATYA ULUSLARARASI FİLM FESTİVALİ

MALATYA INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

FİLM KURGUSU
GAEL CHANDLER

ÇEVİREN: BAHAR ŞİMŞEK

FİLM YAPANLARIN VE SİNEMASEVERLERİN BİLMESİ GEREKEN MÜKEMMEL KESMELER

Sette ya da herhangi bir mekânda çekilmiş inanılmaz küçüklükte ölçüleri olan film parçalarının filmi oluşturmak için nasıl bir araya geldiğini (kişiyi soluksuz, yer değiştirmiş ya da büyük ölçüde taşınmış hissi uyandıracak devinimsel, içsel bir duygu) kelimelerden çok görsellikle anlatan göz alıcı, leziz bir kitap. Amerikan sinemasının babası D. W. Griffith meşhur sözünde "Her şeyin ötesinde görmenizi sağlamak istiyorum" der. Gael Chandler'in yaptığı da tam olarak bu.

--Howard Suber, Kurucu Üye, Ucla Film & Television Producers Program, yazar, *The Power of Film*

Film endüstrisinde çalışanların sıklıkla söylediği gibi, bir şeyin varlığının ağırlığını hissediyorsak ortaya çıkan ürün iyi değildir. Film yapımcıları olarak işimiz, mümkün olduğunca iz bırakmadan iş yapabilmek. Gael Chandler, mikroskobunu dikiş yerlerine tutarak deneyimli profesyonellerin mazhar olduğu incelik ve teknik bilgileri, ortalama bir film izleyicisinin, yeni kuşak ya da gelecekteki film yapımcılarının takdir edeceği ve deneyimleyeceği bir biçimde gözler önüne seriyor. İş üzerindeki yönetmenler ve kurgulardan yapılan alıntıları da içeren bu parçalı metin *Film Kurgusu*'na meraklılarının, öğrencilerinin ya da film yapımcılarının cephanelikleri için pratik ve estetik katkı sunuyor.

--Victoria Rose Sampson, yazar, yönetmen, film ve ses kurgucusu; MPSE (Motion Picture Sound Editör) En İyi Ses Kurgucusu ödülü: *Pirates of Caribbean: Curse of the Black Pearl (Karayip Korsanları: Kara İncinin Laneti), Speed, Romancing the Stone* (*Amazon'da Fırtına*), *The River* (*Nehir*); Harley Davidson ticari kısa film yarışması, Büyük Ödül, *Her Need for Speed*

Kurgu yazılımlarını öğrenebileceğiniz çok sayıda kitap var. Bu kitapsa, hareketli görüntülerin izleyicisini ne yaparak büyülediğini; bir diğer deyişle sanat eserinin nasıl yaratıldığını gösteriyor. Teknolojiden haberdar olmak için diğer kitaplardan alın. Bu kitabı, kurgu sanatını öğrenmek için edinin.

--John Morley, yazar, *Scriptwriting for High-Impact Videos*

Gael Chandler bu kitabıyla kurgu dilinin açık ve net örneklerini sunuyor. Dilin gramerini izah ederken, cümleleri herkesin kolaylıkla anlayabileceği ve görsel metinle iletişime başlayabileceği biçimde parçalıyor. Sinemaseverler kadar film yapmada gözü olanlar da kitabı okuduktan sonra görünmez sanata şükran duyacaklar. Kurgu derslerine giriş amaçlı okutulacağını umuyorum.

--Bill Pankow, A. C. E., Emmy ve Cesar'la ödüllendirilmiş kurgucu, *The Black Dahlia* (*Cehennem Çiçeği*), *The Corner* (Tv dizisi), *The Tic Code, Carlito's Way, Causalities of War* (*Savaş Günahları*), *The Untouchables* (*Dokunulmazlar*)

Gael Chandler, *Film Kurgusu*'nda film teorisini erişilebilir, esaslı ve eğlenceli bir biçimde basılı kâğıda aktarmayı başarmış. Açıkça önerdiği kavramlar ve düşünceler, kurgu sanatını anlamak için gerekli temel bilgiler.

--Fred Peterson, kurgucu, *Without a Trace, Third Watch, Early Edition, Homefront*

Sofistike yapısının metni takip etmeyi engellemediği, güncel örneklerle dolu bu kitabın içeriğini kurguyla sınırlamak hata olur. Chandler'in gayet açık biçimde açıkladığı ilkeleri anlamak, yönetmenlere çekimlerini düzenleme, kurguculara filmin dramatik etkisini verimli biçimde kullanma imkânı tanıyacaktır. Eski bir sinema hocası ve kurgucu olarak, izahı hayli zor bu sanatın bilgisine ulaşmak için daha iyi bir kitap düşünemiyorum.

--Mary Beth Fielder, akademisyen, USC School of Cinematic Arts

Gael Chandler'in kurgu üzerine kavrayışımızı arttıracak kitabı, sinema hocaları kadar endüstrinin ön saflarında gördüğümüz çalışanlar için de rüya gibi. Chandler, teknik ustalık uğruna terk edilmiş kurgu sanatını inceliyor. Bu kitap, yalnızca sinema öğrencileri için değil teknolojinin ardında yatan sanatsallığı anlamaya ihtiyaç duyan "evinde" kurgucular, gelişim yürütücüleri ve üreticileri için de yardımcı bir kaynak. Acemi kurgucular için olduğu kadar deneyimli usta kurgucuların da başvurması gereken bir kitap.

--Dan Watanabe, Geliştirme Başkan Yardımcısı, CRC Entertainment, okutman, Los Angeles Valley College

Sinema öğrencisi olduğum zamanları anımsarken; kendimi, bana rehberlik edecek bu tarz bir kitaba sahip olduğumu düşünürken ve hangi kesmenin nerede işe yarayacağına karar veremediğim saatler boyunca bu kitabın bana ilham verdiğini düşlerken buldum. Chandler'in kitabı okuyucu için her şeyi ortaya döküyor. Bir kurgucunun her aşamada referans kaynağı olarak başvurulabileceği mükemmel bir kitap.

--Ellen Scherberth, Loyola Marymount School of Film and Television mezunu; Warner Brothers'da stajer, *Full House, West Wing*

Film Kurgusu, kendisini, kurgu aracılığıyla esaslı bir öykü anlatıcısı olmaya adamış herkes için görsel olarak enfes bir kitap ve düşünsel tat. Chandler'in kendine has kitabı, kurgunun nasıl işlendiğini ayrıntılarla netleştiriyor. *Film Kurgusu,* bu tür için altın ölçüt.

--Millie Benton Paul, ödüllü film yapımcısı, yönetmen, kurgucu

Gael Chandler yeni kitabı *Film Kurgusu* ile kurgunun karmaşık dilini sayısız görsel örnekle sadeleştiriyor. Önceki kitabın yetkin bir devamı olmakla birlikte, kurguya

yeni başlayan herkese ve benzer biçimde yetkinliğini ispatlamış profesyonel sinemacılara önerebileceğim bir kitap.

--Ray Zone, yazar, 3D film yapımcısı, stereograf

Hollywood'da sayısal kurgu (*non-linear editing-NLE*) devrimi günlerinin başlarında Ediflex serisini kullanan ilk kurgucu bendim ve ikinci bir deneme yapmam gerekmişti. Gösteri, *Still the Beaver*'di. Kurgucu Danny Kahs, özgün *Beaver* dizisinin ve *I Love Lucy* serisinin kıdemli kurgucusuydu. Ona bildiğim şeyleri öğretmeye çalışmak işin zorluğunu gösterdi. Üç hafta sonrasında Ediflex üzerine kurguyu başka bir kurgucuya öğretemeyeceğime ikna oldum. Gael Chandler, kurgu asistanı olarak geldiği gün, yaşlı köpeklere köpek yavrusu gibi kesmeyi öğreterek tarihimizi değiştirdi. Üç sene içerisinde Hollywood'daki televizyon programlarının %80'i Ediflex'le kurgulanmaya başladı ve Gael, *Beaver* gösterisinin kurgucusu olarak en iyi komedi kurgusuna özgü ödüller aldı. Teşekkürler Gael. Bize nasıl kurgu yapmamız gerektiğini öğretiyorsun hala ve bu son işin sinema eğitiminde standart olmalı.

--Herb Fow, A. C. E., *The New WKRP in Cincinnati, Logan's Run* ve daha bir çoğu

Gael Chandler'in kurgu üzerine faydalı bir kitabı daha var ve şüphesiz ortaya çıkardığı iş film izlemekle yetinenler gibi film çekmekle ilgilenenlerin de işine yaradı. Erken dönem NLE sistemlerinde Gael'le çalışmış birisi olarak, mazide kalmış film dili ile yeni dijital tekniklerle yapılabilecekler arasında ilişki kurma sırasında çıkacak sorunların üstesinden geldiğini biliyorum. Öğrencilerim, ilk kitabı *Cut by Cut*'tan, erişilebilirliği ve kurgu yeteneklerini bir üst seviyeye taşıyacak güvenilirliği sebebiyle övgüyle bahsediyorlar. Bu kitap hakkındaki yorumlarını duymak için sabırsızlanıyorum.

--Ken Roth, Profesör, Dijital Medya Sanatları, California State University, Dominquez Hills

Belli başlı pek çok sinema filmindeki yüzlerce görüntüden faydalanan Gael Chandler'in kurgu üzerine hazırladığı kitabı, başından sonuna eğlenceli ve aydınlatıcı bir eser. Film yapanlar için olduğu gibi sinemaseverler için de mükemmel bir kitap.

--Mathew Terry, senaryo yazarı / film yapımcısı / öğretmen / köşe yazarı, *www.hollywoodlitsales.com*

Gael Chandler'in kitabı, bıkıp usanmadan kurgucusunun ne yaptığını soran bir acemiinin yönlendirdiği, gecikmiş, nitelikli bir sohbet gibi değerlendirilebilir. Fotoğraflar ve kelimelerle ilerleyen kitap, öykünün taşıyıcısı olan profesyonel kurguculların bir yüz yılı aşkın süredir kullandıkları detayları ve teknikleri açıklıyor. Bahsedilen ilkeleri anlamak yalnızca acemileri eğitmekle kalmayarak, kurgucuların senaryoyu son tahlilde nasıl yeniden yazdıkları hakkında bilgi sahibi olmak isteyenlere çok şey vaat ediyor.

--Ed M. Abroms, A. C. E., *My Sweet Charlie* (Emmy ödüllü), *Colombo* (Emmy ödüllü), *Sugarland Express* (*Sugarland Ekspresi*), *Kojak*

Film Kurgusu, yalın açıklamaların ve teknolojinin ötesine giderek derinleşen ve gerçek öykü anlatma sanatına varan gösterişli örneklerle hızla mevzunun kalbine ilerliyor. Onlarca kitap kurgu kuramlarını öğretmeye çalışırken, bu kitap kurguyu olması gerektiği gibi (görsellikle) anlatıyor. Böylece, konuya dair kitapların ortalaması, Gael Chandler tarafından yükseltilmiş oluyor.

--Robert Grant, Sci-Fi London

Kurgucuların, hikâyeyi iz bırakmadan anlatabilmek için başvurduğu teknikleri anlatan kapsamlı ve okunması kolay bir çalışma. Film karelerinin kullanılması kurgu kavramını açıkça örnekliyor. Sinema öğrencileri için zorunlu bir metin; ya da kurgu sanatıyla ilgilenen herkes için.

--Nancy Morrison, A. C. E., kurgucu, *Desperate Housewives, Starter Wife, Malcolm in the Middle*

Kesmeler, küçük görsel parçaları hikâyelere, duygusal deneyimlere ve bütünsel olarak yeni algılara dönüştürür. Gael Chandler, kurguda kullanılan temel teknikleri zekice gösteriyor ve örnekliyor. Herhangi bir izleyicinin, "mozaik taşlarının resmi meydana getirişi" konusunda ufku genişleyecek. Kurgucu olmayı kafasına koymuş birisi, *Film Kurgusu*'nun hakkını teslim edecektir. Çalışan bir kurgucu, "sezgisel" olarak kullandığı süreçleri keşfedecektir. Ve çekimlerle ilgilenen herhangi birisi, düzenlenmiş örnekler aracılığıyla doğru parça türlerini kurgu odasına taşıyabilecektir.

--Joanne D'Antonio, kurgucu, *American Primitive, Crossing Jordan*

Gael Chandler'in *Film Kurgusu* kitabını, filmlerin nasıl ortaya çıktığını merak eden herkese gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim. En temelinden karmaşığına bütün kurgu türleri, açık, fotoğraflı örneklerle sunuluyor. Bir eğitimci olarak kitabı öğrencilerime, hevesli kurguculara, yönetmenlere, yazarlara ya da yapımcılara önermek için sabırsızlanıyorum.

--Tine Hirsch, A. C. E., *Gremlins, West Wing*

Gael Chandler, anlaşılır betimlemeler ve açık örnekler aracılığıyla kurgu zanaatının pratiğine dair ayrıntıları ortaya seriyor. Çağdaş film yapımının grameri için mükemmel bir öncü.

--Tim Squyres, A. C. E., *Nurse Jackie* (pilot), *Lust, Caution* (*Dikkat Şehvet*), *Syriana, Crouching Tiger Hidden Dragon* (*Kaplan ve Ejderha*), *Sense and Sensibility* (*Aşk ve Yaşam*)

GAEL CHANDLER FİLM KURGUSU

FİLM YAPANLARIN VE SİNEMASEVERLERİN BİLMESİ GEREKEN MÜKEMMEL KESMELER

Çeviren
Bahar ŞİMŞEK

Maggie Ostroff'a (1935-2008)... Film aşığı, kariyeri 47'sinde başlayan kurgu asistanı, kurgu odası içerisindeki hakiki dost ve kurgu odasının hakiki dostu...

&

Kurguyu anlamayı arzulayan ya da hangi yaşta olursa olsun kurguya başlayan tüm sinema izleyicilerine.

İÇİNDEKİLER

Başlarken viii
Önsöz ix
Teşekkür x
İzinler xi
Giriş xii

Bölüm 1 » TEMEL KESMELER 1
Giriş 1
KESME 2
AÇI-KARŞI AÇI KESMESİ 3
POV (BAKIŞ AÇISI) 4
TEPKİ 9
AYRINTI ÇEKİMİ VE BAĞLAYICI ÇEKİM 15
SES KESMESİ 21
TOPARLANIN 24

Bölüm 2 » UYUM KESMELERİ 25
Giriş 25
ALICI YÖNÜ UYUMU 26
GÖZ HİZASI UYUMU 28
AÇI UYUMU 30
ÇERÇEVE UYUMU 32
BİÇİM UYUMU 34
IŞIKLANDIRMA VE RENK UYUMU 37
AKSİYON UYUMU 39
FİKİR UYUMU 43
SES UYUMU 45
ROPE KESMESİ 46
TOPARLANIN 48

Bölüm 3 » HİLELİ KESMELER UYUMSUZLUKLAR, SIÇRAYIŞLAR, AKS SIÇRAMASI VE KÖTÜ KESMELER 49
Giriş 49
UYUMSUZLUK 50
SIÇRAMA KESMESİ 54
AKS SIÇRAMASI 58
KÖTÜ KESME 65
TOPARLANIN 66

Bölüm 4 » TEMEL EFEKTLERİ KULLANAN KESMELER 67
Giriş 67
ÇÖZÜLME 69
AÇILMA VE KARARMA 73
BEYAZLAŞMA 75
KARARTMA 78
HIZLI ÇERÇEVE 79
BİNDİRME 81
TOPARLANIN 86

Bölüm 5 » KARMAŞIK EFEKTLERİ KULLANIN KESMELER 87
Giriş 87
SİLİNME 88
YEŞİLPERDE 97
ÖRTÜ 99
BÖLÜNMÜŞ KARE 103
TOPARLANIN 106

Bölüm 6 » TARTIM, RİTİM
VE ZAMAN ODAKLI KESME 107
Giriş 107
SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN 108
KUSURSUZ KESME 114
GENİŞLEYEN ZAMAN 117
DURMA ZAMANI 119
ÖZNEL ZAMAN 122
HIZLI KESME 124
EŞİKALTI GÖRÜNTÜ 128
EVRENSEL ZAMAN 131
TOPARLANIN 132

Bölüm 7 » ZAMAN EFEKTİ
KULLANAN KESMELER 133
Giriş 133
DONUK KARE 134
YAVAŞLATILMIŞ HAREKET 135
HIZLANDIRMA 142
TERS DEVİNİM 144
TOPARLANIN 146

Bölüm 8 » KESME SAHNELERİ 147
Giriş 147
SERİM 148
GERİYE DÖNÜŞ 153
İLERİYE ATLAYIŞ 158
MONTAJ 161
PARALEL EYLEM 165
ÇAPRAZ KURGU 170
ÖRTÜŞMELİ DEVİNİM 172
SON KEZ TOPARLANIN 176

Film Özetleri 177
Sözlük 183
Filmografi 188
Kaynakça 189
Dizin 190
Yazar Hakkında 193

BAŞLARKEN

The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing filmi için araştırma yaparken konuyla ilgili pek çok kitap okuma fırsatı buldum. Metinlerin ilham vericiliği ya da yardımseverliği bir yana, metinde bahsedilen kurgu kurallarının mekanik ya da büyülü doğasının görselleştirilmesi problemliydi. Film izlerken dahi kesmeleri takip etmenin ne derece zor olduğu düşünüldüğünde bu durum anlaşılılabilir.

Film kurgusu geleneksel olarak "görünmez sanat" olarak anılır. İyi kurgulanmış bir filme özgü bu görünmezlik, öyküye akışı içerisinde dâhil olmamızı ve film dünyasına bağlanmamızı sağlayan şeydir. Fakat film yapma heveslileri ve meraklı sinema izleyicileri filmlerin nasıl bir araya getirildiğini öğrenmeye meyillidir.

Film Kurgusu: Film Yapanların ve Sinemaseverlerin Bilmesi Gereken Mükemmel Kesmeler kitabının en yenilikçi katkılarından birisi, fark edilmesi güç kurgu anlarını görünür kılması. Emmy ödüllü kurgucu ve yazar Gael Chandler, bu sorunu, popüler uzun metrajlı filmlerden aldığı sabit karakterleri sanatsal bir biçimde düzenleyerek, Hollywood reçetelerini kullandığı kurgu taktiklerini örnekleyerek aşıyor.

Karikatür bantları geleneğine göre tasarlanmış bu kitap neşeli bir inceleme, daha doğrusu kurgucuların hikâye anlatırken başvurabileceği kesme türlerinin "resimli bulmacası". Chandler'in açık sözlü metni, güçlü kurgu uylaşımlarını damıtarak okuyucuya sunuyor. *Arabalar* (*Cars*) filminde Charming'in çekimi ile Pitt ve Blanchett'in *Babil (Babel)* filminin zorlayıcı çerçevelerine, göz hizası uyumunun kesmenin niteliğini nasıl etkilediğinin ana hatlarını vermesi sebebiyle örnek olarak başvurulabilir. *Çarpışma* (*Crash*) ve *Pan'ın Labirenti* (*Pan's Labyrinth*) filmlerinin kareleri, Chandler'in metninde yer alan devamlılık kurgusunun farklı bir yorumunu ve aksiyon uyumu kesmesini örneklemekte. *Kelebek ve Dalgıç* (*The Diving Bell and The Butterfly*) ve *Arka Bahçe* (*The Constant Gardener*) filmlerinden alınan sekanslar, sıçramanın (*jump cut*) farklı kullanımlarına örnek olabilir. İncelemenin değindiği teknik alan, geniş ve kapsayıcı uyum kesmelerinden zaman değişimlerine; kesme efektlerinden paralel gelişim ve ötesine kadar uzanmakta.

Film kurgusunun karmaşık ve anlaşılması zor sanatına dair hiçbir yazılı kural olmamakla birlikte, son yüzyılda dünyanın dört bir yanındaki kurgu odalarında deneme, yanılma ve keşiflerle geliştirilen kurgu pratikleri bu kuralların ikamesi olmuştur. Film yapanların (bir kuruma kayıtlı öğrencilerden evlerinde bireysel olarak çalışanlara varıncaya kadar), film gramerinin bir parçası olmuş bu kuralları anlamaları ve deneyimlemeleri beklenir.

Kusursuz kurgu, nihayetinde, öyküyü şekillendiren sanatsal sezgiyle ilgilidir. Perdede gördüğümüz büyünün oluşmasında kilit noktada duran duygusal anların nüansları konusunda hassaslık gerektiren bu sezgisellik, oyuncunun performansına bağlı olarak karakterin psikolojisini anlama odağında şekillenmektedir. Görsel aygıtın izin verdiği kurgusal inşanın üzerine kurulduğu bina yığınları (zanaatın kendisi), film yapımcılarına, yaratıcı fikirlerini gerçek kılabilecekleri aygıtlar sunar ve keşif için uygun bir sıçrama tahtası gibi işler.

Chandler'in, kurgunun izleyici üzerinde duygusal etki (kahkaha ya da gözyaşı gibi) yaratacak işlevselliğinin ya da kötü kurguya dair kavrayışının, elit bir eğlence tüketicisi olmanın tadını çıkaran sinema izleyicileri için de ayrıca keyifli bir yanı var.

Bu kitap, eğitim için tasarlanmış bir kitap olarak ele alındığında, sinema hocalarına, geleneksel, karmaşık materyallere ulaşma da kestirme ve ekonomik bir yol sunmakta. Chandler'ın çalışması, kurgusal kavramları bağlamsallaştıran ve gösteren film klipleri için mükemmel fikirlerle dolu kıymetli bir kitap.

ÖNSÖZ

Görsel bir aracı, görsel bir yaklaşımla ele alan Gael Chandler'in erişilebilir kazısı, kurgu literatürüne heyecan verici bir katkı sunmakta. Bu kitap, Chandler'in sinema aşığı oluşu gibi mesleki yetkinliğe sahip ve kavranması güç kurgu sanatına zor kazanılacak bir açıklık getirebilecek yöntemsel akla sahip olduğunun başlıca göstereni.

Wendy Apple

The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing'in ödüllü yapımcısı/yönetmeni (BBC, NHK, STARZ! ve Warner Brothers' HomeVideo); Bob Dylan'nın rol aldığı *Hard Rain* (NBC); Lily Tomlin'in rol aldığı *Appearing Nightly* (HBO); TVTV'nin *Lord of the Universe*'i (WNET/Alfred I. Dupont-Coloumbia Gazetecilik Ödülü); Bob Balaban ve Emily Levine'in baş yapımcılığını üstlendiği ve Danny Hillis ve Kary Mullis gibi ödüllü bilim adamlarının hikayelerinin anlatıldığı *Five Easy Steps to Metaphysical Fitness* (komedi). Yardımcı Profesör, USC Cinematic Arts.

Kurgu uçmak gibidir; bizzat o işle uğraşırken ya da perde de izlerken bile nasıl yapıldığını söylemek zor. Düşlerimizde uçtuğumuzu görürüz ya da filmlerde başkalarının uçtuğunu ve belki de uçmanın mekanik duygusunu anlayabiliriz fakat uçma etkisini, duygusunu tarife soyunduğumuzda kendimizi amansız bir mücadelenin içinde bulur ya da meseleye daha şairane yaklaşırız.

Bu kitap, kurgucuların kullandığı kesme tekniklerini göstermeye niyetli olmakla beraber bu kesmelerden taşan fazlalıkları – izleyicilerin aklını çelen inanılmaz, gizemli tılsımı– tarif etmeyi deniyor. Azimli bir sinema izleyicisiyseniz ve hep istediğiniz şey filmde eşikaltı görüntüyü yakalamaksa, kötü bir kesmeyi ya da yeşilperde etkisini arayın ya da aksiyon sahnesinin hızlı tartımının nasıl yaratıldığının zevkine varın; bu kesmelere, efektlere, sahnelere ve ötesine dair bir kavrayışa sahip olacaksanız. Eğer bir film yapımcısıysanız –profesyonel, öğrenci ya da YouTube, aileniz ya da arkadaşlarınız için bu tarz şeylerle uğraşıyorsanız– bu kitap, daha önce hiç denemediğiniz kesmeleri denemeniz ve kullanmanız konusunda sizi cesaretlendirecek. Ve dahası, şimdiye kadar yaptığınız kurguları daha iyi anlamanızı sağlayacaktır.

Benim için bu kitabı yazmak, kendi bilgimin, takdirimin ve filmlerden aldığım keyfin ve dahası kurgunun, yazarın, yönetmenin, sinematografin ve oyuncunun filme alınmış yaratıcılığı üzerindeki kendine özgü tılsımlı gerçekliğe derinlemesine bakmak gibiydi. Bu kitabı okuyan herkesin aynı deneyimi yaşamasını dilerim. Uçuşunuzun tadını çıkarın!

TEŞEKKÜRLER

Kitap yazmak film yapmaya çok benziyor: Tek başına baş edebilmek imkânsız. Aşağıdaki isimlere sonsuz teşekkürü borç bilirim:

Mimosa Andre, Brennan Jackson, Katie McCord ve Sarah McCord'a YouTube neslinin neleri takip ettiğini işaret ettikleri için; Jay Scherberth, Glenn Farr ve Jan Ambler'e parlak editoryal katkıları için; kitapta yer alan kareleri dolduran kurguculara, yönetmenlere ve film yapımcılarına,

Ufuk açıcı okumaları için David Couper ve George Rowbottom'a; başka türlü görme fırsatı bulamayacağım ve dolayısıyla kitapta yer alamayacak DVD'leri ödünç veren Larry Gross'a; zaman ayırdıkları için Marcy Rothenberg, Ilene Haber ve Mike Cuffe'a,

Kitabın ortaya çıkışı konusunda uzmanlığını cömertçe sunan, keyifli bir arkadaş olan Gina Mansfield'a,

Küçüklü büyüklü sayısız biçimsel sorunla ağırbaşlılıkla baş etmemi sağlayan Ken Lee'ye,

Kavrayışı yüksek yönlendirmeleri ve bunlar doğrultusunda şekillenen inancı için Michel Wiesse'e,

Bilinçaltı ve gündelik olandan düşünceli ve ebedi olana varıncaya, her şey için Sherry Green'e.

İZİNLER

Yazar, Adil Kullanım Prensibine bağlı kalmak suretiyle yorum, eleştiri ve öğrenim amaçlarıyla bu kitapta kullanılan film karelerinin telif haklarına sahip aşağıda adı geçen isimlere teşekkürü borç bilir.
Arabalar/Cars © 2006 Disney/Pixar, All Rights Reserved.
Arka Bahçe/The Constant Gardener © 2005 Focus Features/Universal Pictures,
All Rights Reserved.
Babil/Babel © 2006 Paramount/Vantage, All Rights Reserved.
Brokeback Dağı/Brokeback Mountain © 2006 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Çarpışma/Crash © 2006 Lions Gate Films, All Rights Reserved.
Da Vinci Şifresi/The Da Vinci Code © 2006 Imagine/Columbia Pictures/Sony Pictures,
All Rights Reserved.
Kelebek ve Dalgıç/The Diving Bell and the Butterfly © 2007 Pathé/Miramax, All Rights Reserved.
Dikkat Şehvet/Lust, Caution © 2007 Focus Features/Universal Pictures, All Rights Reserved.
Dünyalar Savaşı/War of the Worlds © 2005 United International Pictures/Paramount, All Rights Reserved.
Düşler Ülkesi/Finding Neverland © 2006 Miramax, All Rights Reserved.
Fahrenheit 911 © 2006 Lions Gate Films, All Rights Reserved.
Göklerin Hakimi/The Aviator © 2004 Miramax, All Rights Reserved.
Harry Potter ve Ateş Kadehi/Harry Potter and the Goblet of Fire © 2005 Warner Bros., All Rights Reserved.
İhtiyarlara Yer Yok/No Country for Old Men © 2007 Paramount/Vantage/Miramax, All Rights Reserved.
Özgürlük Yolu/Into the Wild © 2006 Paramount/Vantage, All Rights Reserved.
Kahraman/Hero © 2002 Miramax, All Rights Reserved Kill Bill Vol.2 © 2004 Miramax, All Rights Reserved..
Kaldırım Serçesi/La Vie en Rose © 2007 Picturehouse/New Line Cinema, All Rights Reserved.
Kan Dökülecek/There Will Be Blood © 2006 Miramax, All Rights Reserved.
Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı/Pirates of the Caribbean, Dead Man's Chest © 2006 Disney, All Rights Reserved.
Kaza Kurşunu/Knocked Up © 2007 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Mamma Mia © 2008 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Milyoner/Slumdog Millionaire © 2008 Fox Searchlight Pictures/Warner Bros., All Rights Reserved.
Münih/Munich © 2005 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Ölü Gelin/Corpse Bride © 2005 Warner Bros., All Rights Reserved.
Örümcek Adam/Spider-Man 2 © 2004 Marvel/Columbia Pictures, All Rights Reserved.
Pan'ın Labirenti/Pan's Labyrinth © 2006 Picturehouse/New Line Cinema, All Rights Reserved.
Paprika © 2006 Madhouse/Paprika Film Partners/Sony Pictures Entertainment, All Rights Reserved.
Ratatouille © 2007 Disney/Pixar, All Rights Reserved.
Rope © 1948 United Artists/Universal Pictures, All Rights Reserved.
Sıkı Aynsızlar/Hot Fuzz © 2007 Rogue Pictures/Universal Pictures, All Rights Reserved.
Son Ültümaton/The Bourne Ultimatum © 2007 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Teldeki Adam/Man on Wire © 2008 Magnolia Home Entertainment, All Rights Reserved.
Uçuş 93/United 93 © 2006 Universal Pictures, All Rights Reserved.
Yeraltı Dünyası: Evrim/Underworld Evolution © 2006 Screen Gems, All Rights Reserved.

GİRİŞ

Filme anlamını ve etkisini veren şey kurgudur.
Yönetmen V. I. Pudovkin
Film Technique and Film Acting

Monoton, köhne bir kurgu stüdyosunda olsun, disko-aydınlatması olan bir koyda olsun ya da Pasifik'in yukarısında hücremsi, gömme ya da klâs bir mekânda olsun –hepsinde kurgu deneyimim oldu- kurgu, değişmez olarak, filme alınmış görüntülerin en açık biçimde gözlenebileceği biçimde aydınlatıldığı ve şekillendirildiği mekânlarda yapılır.

Kurgucunun işi, ham maddeyi –kamera filmi– alarak en iyi biçimde komedi, dram, müzik videosu, belgesel ya da reklam olacak şekilde bir araya getirmektir. Kurgucu bunu kesmeler aracılığıyla başarır –bir çekimi bir diğerinin arkasına ekleyerek. Ardı ardına sıralanan kesmeler, iyi kurgulandığı ve kesmeler toplamından fazlası olduğu sürece film inşa edilir.

Bir kurgucu neden kesmeye ihtiyaç duyar? Basitçe söylemek gerekirse: öyküyü ileriye taşımak ve izleyiciye her ana özgü bilgiyi sunmak için. Kurgucu, kesmeler aracılığıyla, izleyicinin hikâye, karakterler ve konu hakkında bilmesi beklenen bir sonraki şeyi tanımlar. Kurgucunun vazifesi, türün –dram, gerilim, belgesel, korku, biyografi, aksiyon-macera, karate filmleri, anime ya da komedi– ne olduğundan bağımsızdır. Her kesme filme ait kurucu bir bloktur ve bir sonraki kesmeyle bağlantıyı sağlar. Bir mimar gibi çalışan kurgucu, her kesmeyi bütün filmi göz önünde bulundurarak tasarlar. İzleyici, her kesmeyle, farklı bir şey öğrenir, duyumsar, düşünür ya da hisseder.

Bu kitap, farklı kesme türlerini göstererek bir film ya da videoyu izlediğiniz zaman, izleyici üzerinde etki bırakan biçimsel tercihleri gözlemleyebileceğiniz –sizin kurguladığınız filmler de dâhil– ve etkililiklerini sorgulayabileceğiniz bir zemin sunmakta. Bütün kesme türlerini tarif eden kitap, yakın döneme ait farklı türlere ait filmlerden karelerden yardım almaktadır (Hitchock'un 1948 yapımı *Rope* dışında). Çiftler ya da gruplar halinde göreceğiniz kareler, soldan sağa ya da yukarıdan aşağıya takip edilecek biçimde düzenlenmiştir. Kitapta başvurulan tüm filmlerin özetleri için, son bölümden sonraki sayfalara bakabilirsiniz. Terimler ve kavramlar, ortaya çıktıkları gibi kullanılmışlardır. Tanımının netliği konusunda şüpheye düştüğünüz terimler için "Filmlerin Özetleri"nden sonraki "Sözlük" bölümüne bakabilirsiniz.

Hızlıca bir göz atacak olursak: Temel kesmelerle başlayacağız ve sonra çözülme, açılma ve yeşilperde gibi efektlere bakacağız. Bu amaçla uyumsuzlukları, atlamaları ve neden bazı kesmelerin harika kesmeler ve eşikaltı görüntüler kadar iyi olmadığını tartışacağız. Sonrasında, ritim ve tartım için başvurulan kesmeleri araştıracak ve kurgulanmış sahnelere ait uylaşımların –geriye dönüş, montaj, paralel eylem vb– ardında yatan zemine odaklanarak bitireceğiz. Yani... Işıklar sönsün, film aksın: Mütevazı kurgu odasında olup bitenleri görelim.








bölüm 1 TEMEL KESMELER

Kurgu sanatı, iki ya da daha fazla çekimin birleşiminin, anlamı bir sonraki aşamaya taşıdığı durumlarda ortaya çıkar –heyecan, öngörü, şok ya da keşif keyfi.

—Prof. Ken Dancyger
The Technique of Film and Video Editing

Bu bölümde, her filmde rastlayabileceğimiz yaygın kesmeleri özetleyeceğiz. Kurgu dilinin temel bileşenleri olan bu kesmeler kitap boyunca karşımıza çıkacak. Peki, kurgu tam olarak nedir? Okumaya devam edin.

KESME

İki ya da daha fazla çekimin ya da rastlantısal olarak aynı çekimin iki farklı parçasının bir araya getirilmesidir.

Her kesmenin bir hedefi olmalı; bir diğer deyişle, kurgucunun kesmeyi yapmak için bir nedeni olmalı. Kesme, öyküyü, fikri ya da duyguyu inşa eder, bakış açısını değiştirir, ya da tempoyu sürekli kılar: İşin aslı bir kesme bunlardan birkaçını ya da hepsini yapabilir.



TEMEL KESME:
Bir arada kurgulanan iki kesme

1. Çekimde adalılar köprüyü geçiyor



2. Çekimde nöbetçi merakla köprüyü izliyor

Kaçıp Kurtardığım Ölü Adamın

AÇI-KARŞI AÇI KESMESİ

Karşı açılardan yapılan kesmedir. Kesme karakterin önünden arkasına doğru olabilir (Açı-karşı açık 1) ya da tam tersi. Ya da kesme bir karakterden (karakterlerden) tam karşılarında duran karaktere (karakterlere) doğru olabilir (Açı-karşı açı 2-4).

AÇI-KARŞI AÇI 1: Otobandaki turist otobüsünü hedef alan yandaki çocuğun arkasından yapılan açı-karşı açı kesmesi

Babil



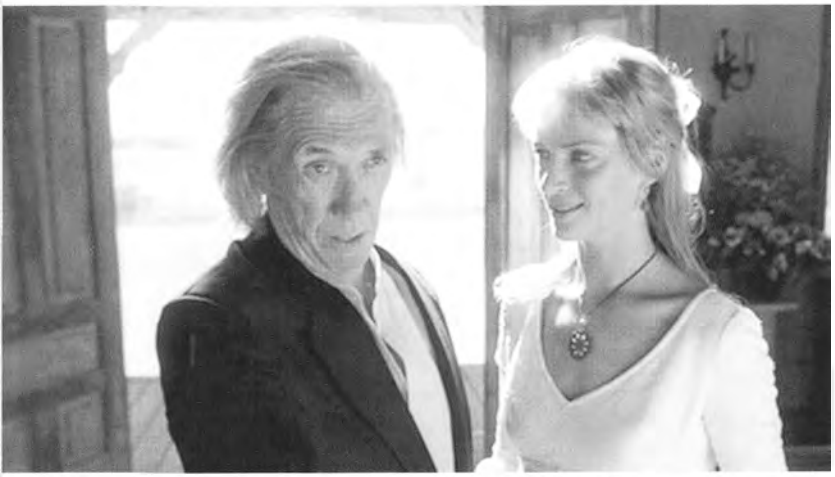


Açı-karşı açı kesmesi, karakterlerin eylemlerini, tepkilerini ve etkileşimlerini göstererek izleyiciyi eyleme ve diyaloga dâhil eder. Açı-karşı açı kesmesi, karakterlerin birbirleriyle yüzleşmesi, karşılıklı şaşkınlıkları ve kucaklamaları aracılığıyla karşıtlıkların diyalektik ilişkisini gösterir.





AÇI-KARŞI AÇI 2:
Alışveriş merkezinde yürürken





AÇI-KARŞI AÇI 3:
Şapelde, eski sevgilisine (soldaki) damadı (sağdaki) gösteren Gelin





AÇI-KARŞI AÇI 1:
Bir oyunu izlerken

POV (BAKIŞ AÇISI / POINT OF VIEW)

Açı-karşı açı kesmesi karakterin nereye baktığına yanıt verirken; POV (bakış açısı) kesmesi karakterin ne gördüğüyle ilgilidir.

POV 1: Madenci, petrol bulmak umuduyla kuyuya bir kova indiriyor. İkinci kare bir bakış açısı kesmesi.

Kan Dökülecek



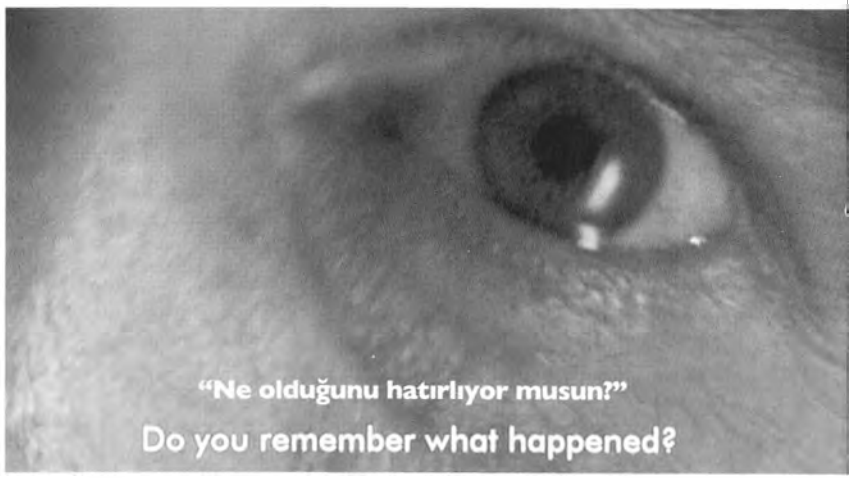


Bakış açısı kesmesi yüksek motivasyon isteyen bir kesmedir; karakterlerden birisi bir şey görür ve izleyici de aynı şeyi görmek ister. *Kelebek ve Dalgıç* filminin neredeyse % 20'si Jean-Do'nun bakış açısı çekimlerinden oluşur; filmin esas karakteri, felç dolaysıyla hareketsizliğe mahkûmdur.

POV 2 (seçilmiş kesmeler): Komadan uyanan Jean-Do doktorları görüyor. İlk kare bir bakış açısı çekimi.

Kelebek ve Dalgıç









POV 3:
Kumsalın aşağısındaki korsanları gözetlerken

Bakış açısı kesmelerine açı uyumu, izleyicinin karakter ve gördüğü şey arasındaki bağlantıyı algılamasını ve kabul etmesini sağlaması açısından hassas bir konudur.





POV 4:
Ölmek üzere olan adam ve gözü bantlı katili

Ayna, bakış açısı kesmesinde kaybolmak için muhteşem bir araçtır.





POV 5:
Kamyonunun yan aynasından diğer kovboyu gözetlerken

Bakış açısı kesmeleri genellikle pencere, silah dürbünü, dürbün ya da otomobil öncamları gibi nesneler aracılığıyla çerçevelenir. (POV 6-7) ...

POV 6:
İsyancılar için dağları dürbünle tararken

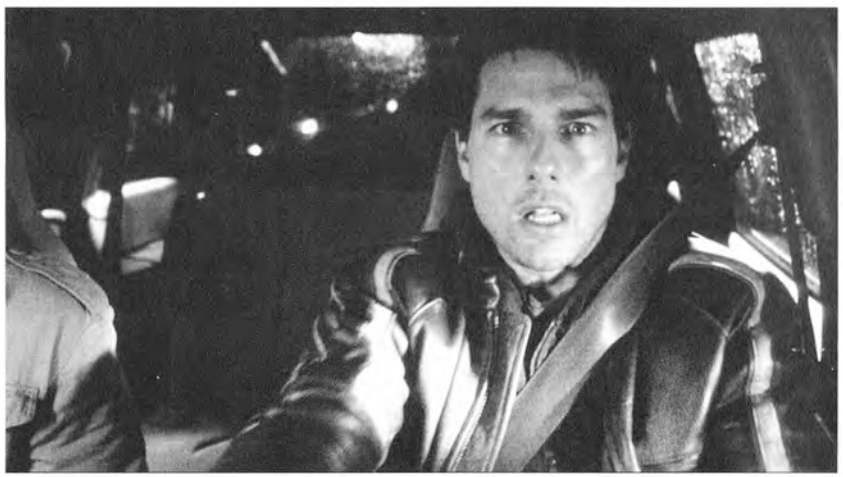
Pan's Labyrinth





POV 7:
Kaosa sürüklenirken

Dunyaa'n Sonu



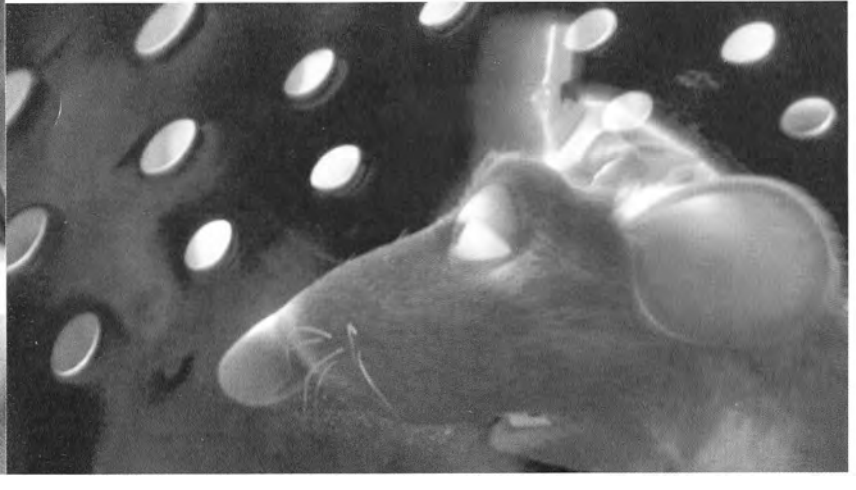


...ve hatta tek göz ya da süzgeç de aynı işlevi görebilir (POV (8-9)





POV 8:
Tek gözlü Moody gözünü Harry ve Ron'dan alamazken





POV 9:
Küçük şef (fare) süzgecin içerisinden olayları seyrediyor.

TEPKİ

Biraz önce olan bir şeyin içerisinde olup tepki veren bir kişiye yapılan kesme.

TEPKİ 1:
(seçilmiş kesmeler)
Denize dalan
düşmanlarının
durumuna
tepki verirken

Kaçıyıp Korsanlar
Ölü Adamın Sandığı





Tepkilerin insan duygu ve düşüncelerinin ve kilit gözlemcilerin duygusal tepkilerinin gösterenleri olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bir tepkinin ya da bir dizi tepkinin kurgulanmasının çok güçlü olacağı açıktır: Nefeslerini mi tutmalılar yoksa gülmeli, ağlamalı, endişelenmeli ya da sinirlenmeliler mi?



Genellikle, izleyiciler için olup biteni görmektense insanların tepkilerini görmek daha önemli oluyor.









TEPKİ 2
(seçilmiş kesmeler)
Dünya Ticaret Merkezi yıkılıyor.

Yönetmen Michael Moore kuleleri yıkılırken göstermektense, insanların tepkilerini göstermeyi tercih ediyor.

Fahrenheit

TEPKİ 3:
Ortadaki karede, İsrailli ekibin terör karşıtı liderini, neşeli "tanışma" yemeğinde ekibini dinlerken görüyoruz. Filmin esas karakteri ve vicdanı olması sebebiyle filmdeki pek çok sahnede gözlemliyor ve tepki veriyor.

Munich

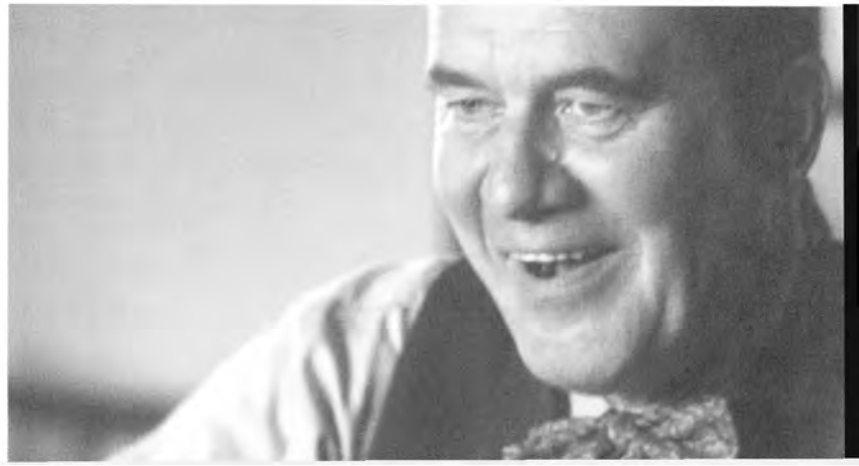




Aynı şey diyalog (konuşma) sahneleri için de geçerli: Dinleyicinin tepkilerini görmek, konuşmacıyı dinlemekten daha etkileyici olabilir.







Bir dizi tepkiden oluşan kesme, dramı derinleştirmek gibi bir işlev de üstelenebilir.







TEPKİ 4:
Çocuk azarlanıyor: ebeveynleri ve muhtemel gelinin ebeveynlerinin tepkilerini görüyoruz.

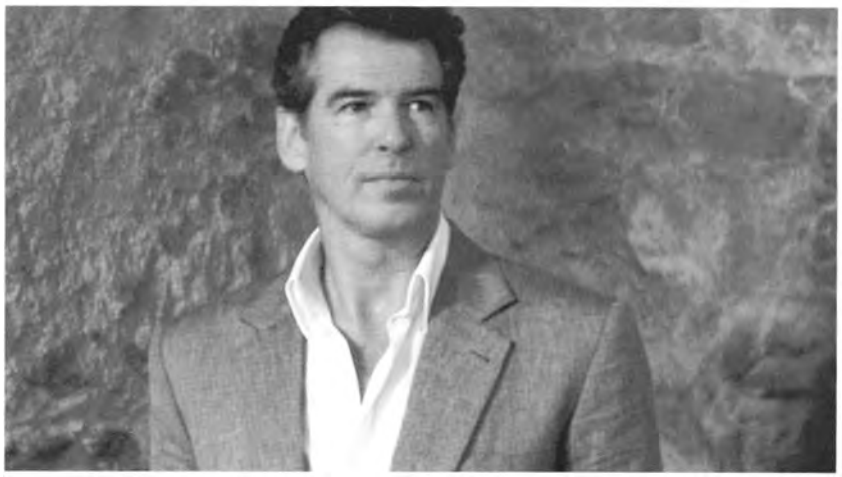
Ölü Gelin

TEPKİ 5:
Gelinin babası kim?
Düğün sahnesinde,
aday olan üç
karakterin tepkilerinin
odağında anne var.

Mamma Mia









Son olarak, bir tepki kesmesi diyalog ya da anlatıyı saf dışı bırakabilir.







TEPKİ 6
Jean-Do (soldaki) çocuklarının onun felçli halini ilk defa görecekleri için ne düşünecekleri konusunda kaygılı. Yanıtları onların tepkilerinde –yüzler ve düşünceler–, İngilizce altyazılarda görüyoruz

Kelebek ve Dalgıç

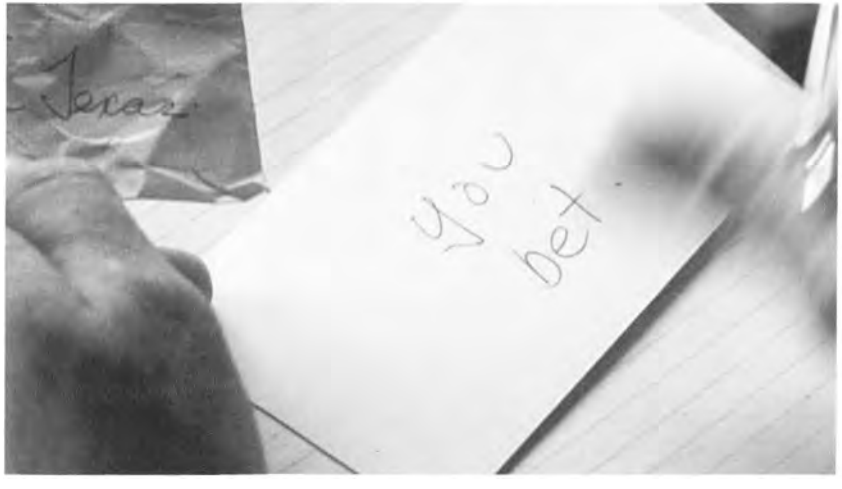
AYRINTI ÇEKİMİ VE BAĞLAYICI ÇEKİM

*Birbirleri yerine kullanılabilen bu iki terim, herhangi bir sahneye özgü küçük ya da belirgin bir detaya yapılan kesmeyi betimlemek için kullanılır. Klasikleşmiş bir bağlayıcı çekim örneği için, BAĞLAYICI ÇEKİM 1'de verilen, bir harfe ya da yazı parçasına yapılan kesmeye bakılabilir.**

BAĞLAYICI ÇEKİM 1: Toplumun dışına itilmiş âşıkların yeniden birleşmesinde hayati öneme sahip yanıtın olduğu kartpostala yapılan bağlayıcı çekim (ortadaki kare)

Brokeback Dağı



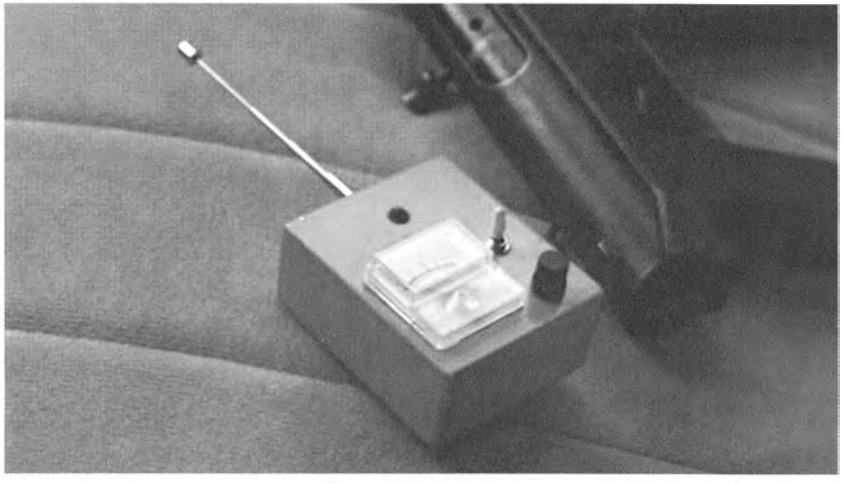




* Yazar her iki terimin İngilizcesinin de (*cut away/insert*) isim ya da fiil olarak kullanılabileceğini belirtir ancak Türkçede aynı kullanım söz konusu değildir (çev.).

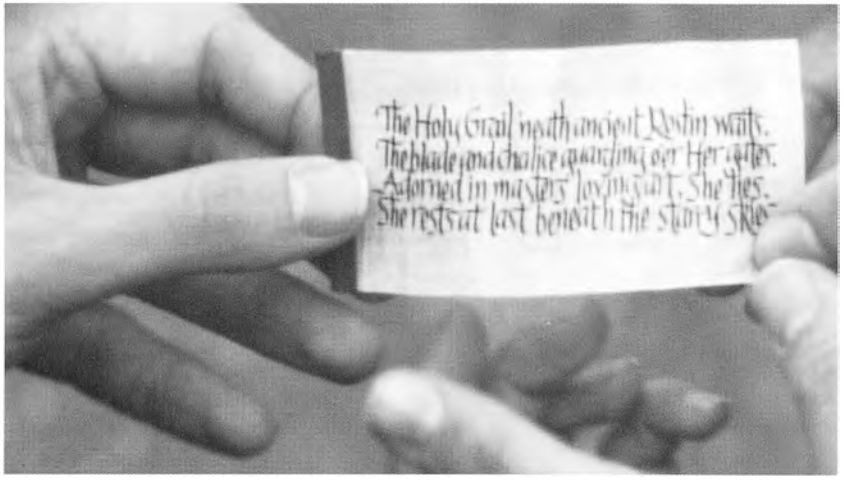
Ayrıntı çekimlerinin/bağlayıcı çekimin öncelikli işlevi, izleyiciye gerekli bilgiyi sunmaktır (Bağlayıcı Çekim 2 ve 3).





BAĞLAYICI ÇEKİM 2:
İzleme aygıtını
kontrol ederken





BAĞLAYICI ÇEKİM 3:
İpucunu okurken







BAĞLAYICI ÇEKİM 4: Kapının üzerindeki isimlere yapılan ayrıntı çekimi (ortadaki kare), hikâyeyi kurucu dış çekimden (üstteki kare) alıp doğruca toplantı odasına taşır (alttaki kare).

Genellikle, belli bir sahnenin girişi (Bağlayıcı Çekim 4) ya da sahneler arasında bilgi ve eylem akışını sağlayan süreklilik sağlayıcı parçalar gibi (Bağlayıcı Çekim 5) işlev görürler.





LONDON THEATRE REVIEWS

LITTLE MARY *by J.M. Barrie*

MR BARRIE'S PLAY FAILS TO IMPRESS

THE EVENING at 8, I had the fortune or, dear reader, perhaps more accurately, the misfortune of seeing J.M. Barrie's latest play, Little Mary.

Produced by Mr Frohman at The Duke of York's Theatre, the play opened tonight and left the audience feeling decidedly underwhelmed. Despite having begun promisingly enough with several scenes being played by Mr Pennyfeather Corcoran and others by Mr Anthony Hall, the production soon descended into a confusing and perplexing farrago of nonsense, the result

and the entire theatre was awash with the dejected. At the end of the play, Mr Barrie was seen to leave the theatre with an expression on his face as thunderous as the weather that the audience had earlier been subjected to.

Cast List

Little Mary — Miss Freda Ayers
Lord Carlton — Mr Pennyfeather Corcoran
Mr Bailly — Mr Anthony Hall
the Chemist — Miss Dorothy MacKenzie
Old Woman — Mr Reginald Hopwood
Old Man in — Miss Helen Sawyer
Chemist — Mr Peters & Dean
Mr Adam Daly Hall



BAĞLAYICI ÇEKİM 5: Yalın ve zekice bir bağlayıcı çekim! J. M. Barrie'nin eşiyle beraber katıldığı oyununun açılış gecesinde ikisinin bir arada olduğu çekim, gazetedeki tanıtım bültenini kesen hizmetçilerinin çekimine bağlanır.

Düşler Ülkesi

BAĞLAYICI ÇEKİM 6: Anne ve çocuğuna yapılan bağlayıcı çekim, kanepedeki çifte ait iki çekim arasında köprü işlevi görür.

Fahrenheit 911

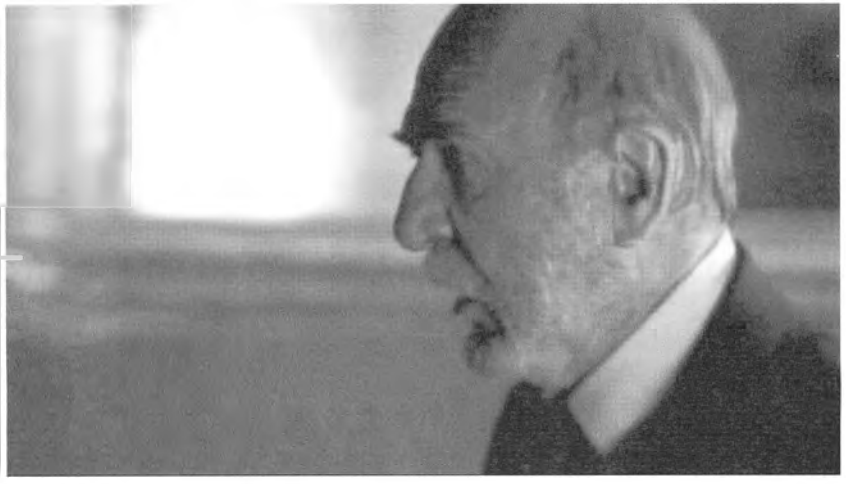


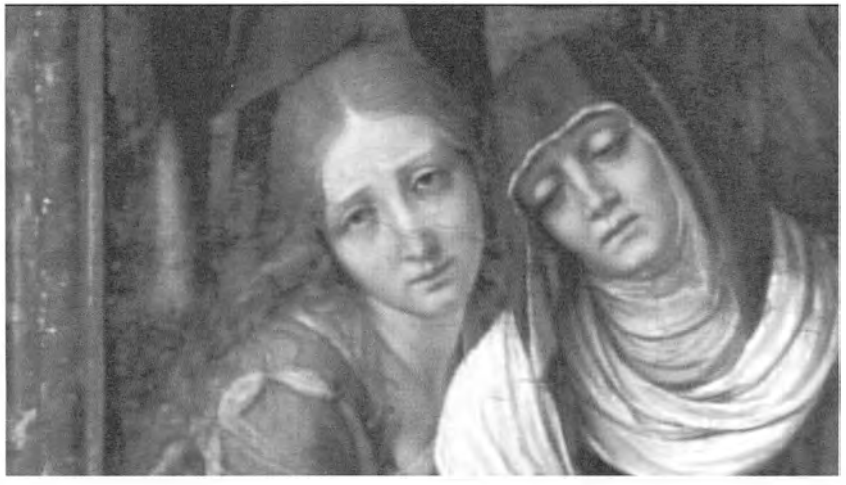




Kurgucular, iki uyumsuz çekim arasında köprü oluşturabilmek ya da süreden tasarruf edebilmek için sıklıkla bağlayıcı çekime başvurur. Diyalog sahnelerinde –bilhassa belgesellerde– istenmeyen diyaloglardan arınmak ya da eylemi ilerletmek için kullanılan tepki çekimleri genellikle ayrıntı çekimlerinden oluşur.

Son olarak, bağlayıcı çekimler *Da Vinci Şifresi* filmden alınan aşağıdaki karede görüldüğü gibi, eylem hakkında parlak bir yorum sunabilir.









BAĞLAYICI ÇEKİM 7: Katilin takip ettiği müze sorumlusu, hayatı pahasına umutsuz bir kaçışa sürüklenirken yanından geçtiği tablolara yapılan çekimler ızdırabını ve makûs talihini yansıtır.

Da Vinci Şifresi

SES KESMESİ

Kurgucuların kesme yaparken hikâye ve performansa ek olarak göz önünde bulundurması gereken iki şey daha var:

Görüntü- çerçeveleme, ışıklandırma, devinim, açı
Ses- diyalog, anlatım, ses efektleri ve müzik

Ses, izleyicinin filmi benimseyişi ve filmden aldığı keyifle bir arada düşünüldüğünde başta duygular, ritim, ton ve gerçekçilik olmak üzere filmi pek çok açıdan etkiler. Odağımızın kesmeler olduğu ve sesi –özellikle kâğıt üzerinde– görmenin zorluğu göz önünde bulundurulduğunda, sesin kesmeler üzerindeki etkisiyle ilgileneceğiz.

Ses, kesme işleminin başlıca motivasyonlarından birisi. Örneklemek gerekirse, bir kurgucu konuşan bir insanı kesmeden önce konuşmanın kendisini kesebilir. Neden? Çoğunlukla dinleyicinin kelimelere tepkisini göstermek ve hikâyenin hızlıca ilerlemesini sağlamak için. Diyalogun, konuşmacıların cümlelerin başlangıcı ve sonuna tamı tamına bağlı olması durumunda, gösterinin ölçüsü ağırlaşacak ve izleyicinin dikkati dağılacaktır.

Sayısız filmin ve Oscar ödüllü *Kıyamet* (*Apoclypse Now*) ve *İngiliz Hasta* (*The English Patient*) filmlerinin ses ve görüntü kurgucusu Walter Murch şöyle aktarır: "Sesin filme kattığı üstünlük ne olursa olsun izleyici tarafından görsel terimlerle algılanmış ve benimsenmiştir –daha iyi ses, daha iyi görüntü."

2007 Oscar töreninde en iyi kurgu ödülünü alan *Son Ultimatom* filminin açılış sahnesinde, çerçeve dışı bir sesin –kaynağını perdede göremediğimiz bir ses– karakterlerden birisinin tepkisini çekişini ve kesmeyi organize edişini görüyoruz.



SES KESMESİ 1a
Aksiyon sahnesi, Bourne Moskova trenine yöneldiği zaman başlayan öfkeli bir müzikle başlar.



SES KESMESİ 1b:
Kısmen bu kesmenin içerisinde yer alan bir çerçeve dışı ses, Bourne'un başını çevirmesine yol açar. Kim var orada?



SES KESMESİ 1c:
Sesin kaynağı bize göz kırpar: bize doğru gelen bir polis aracıdır.

2008'in tartışılmaz biçimde en iyi kurgu, yönetmen, görüntü yönetmeni ve diğer Oscar ödüllerini alan *Milyoner* filminde sesin varlığı yaygın ve hayati bir role sahiptir. Filmin kahramanının acımasız çocukluk yıllarına ve polis sorgusuna ait görüntüleri ve duyguları hatırlarken yeniden yaşamasına bağlı olarak ses, olayların, izleyiciyi ürpertecek kadar gerçekçi görünmesini sağlar.

SES KESMESİ 2 (Seçilmiş Kesmeler): Işıklandırma sesi, uyuyan çocuğu anılarında yer alan bir isyana ve molotof kokteyli atan bir insanın kinine götürür: Şişenin kırılırken çıkardığı sesi duyarız, patlayan flaşları ve gözlerinin önünde yanan annesinin çığlıklarını ve oğluna kaçmayı öğütleyişini duyarız.

Milyoner









TOPARLANIN

Artık temel kesmelere ve kurgu diline aşina oldunuz. Bir sonraki bölüme ve kurgucuların kesmeyi seçtikleri yerdeki çekimlerde yer alan kesme noktalarına geçeceğiz. İzleyicinin bu kesmeleri nasıl okuduğunu ve kesmeleri başarılı yapan şeyin ne olduğu üzerine tartışacağız.

Not: Kendi projenizi kurguluyorsanız, okumaya devam etmeden önce bu bölümde anlatılan kesmelerden herhangi birisini kullanıp kullanmadığınızı ya da kullanmak isteyip istemeyeceğinizi görmek için bu bölümü tekrar edebilirsiniz. Bu öneriyi, bütün bölümler için değerlendirip; biten her bölümün ardından tekrar yapmayı da düşünebilirsiniz.







bölüm 2

UYUM KESMELERİ

Kurgucular, bir sahneden diğerine geçerken nerede ya da hangi kare de kesme yapacaklarına nasıl karar verir? Genellikle ilk sahnede yer alan ve bir şekilde takibindeki sahnede de kullanılan uyum noktasını arayarak. Uyumlu olması beklenen pek çok öğe vardır ve ekseriyeti uyum gösterir: Kameranın yönü, göz hizası, kamera açısı ve çerçeveleme, sahne dekoru, ses, hava durumu, kostümler, saç, makyaj, ışıklandırma, renk ve eylem.

Kurgucuların yaptığı kesmelerin çoğunluğu uyum kesmelerini oluşturur. Neden? Çünkü uyum kesmeleri hikâyenin dikişsiz ilerlemesini, fiziksel ilişkilerin (karakterler, dekor, arka plan vb) sürekliliğini ve eylemlerin anlatısal akışını sağlar. Uyum kesmeleri, izleyicinin fark edemeyeceği pürüzsüz kesmeler için kullanılır. "Görünmez" kurgu denilen bu tarz, kurgucunun niyetine bağlı olarak, izleyicinin kendisini hikâyeye ve karakterlere kaptırmasını sağlar.

Kesmelerin uyum göstermediği ve sürekliliğin kırıldığı bir an söz konusu olduğunda, izleyici kaybolur ve filme olan ilgisini kaybeder. Film yapımcıları, ortaya çıkardıkları işlerin görülmesini ve onlara kar sağlamasını beklerler. Bu anlamda, izleyicinin filmi beğenmemesine, sinema salonunu terk etmesine ve olanı bu haliyle başka insanlara anlatmasın yol açacak bir kurguyu (ya da başka bir öğe) istemezler.

Uyum kesmelerinin önemini ve kullanım sıklığını vurguladıktan sonra altını çizmek istediğim bir konu var: Uyum kesmesi bir kurgu kuralı değildir. Kural, hikâyeye ve özneye hizmet etmektir. İşe yarayacak pek çok kesme uyum göstermeyebilir. Bir sonraki bölümde uyumsuz kesmeleri ve kusursuzca kurgulanmış birkaç filmden alınmış örneklerini tartışacağız.

Bu bölümde, kurgucuların uyum kesmelerini yaparken üzerinde durdukları en kritik öğelerin üzerinde duracağız.

ALICI YÖNÜ UYUMU

Alıcı yönü uyumu, bir çekimde yer alan bir karakterin (ya da nesnenin), bir sonraki çekime seyircinin onu görmeyi umduğu yerden girmesiyle sağlanan uyuma denir. Yani? İşte bir örnek: Karakter çekimin sağına doğru hareket ediyorsa, bir sonraki kareye, soldan sağa doğru hareket ettiklerini gösterecek biçimde soldan girmeleri beklenir. Aşağıda örneklendirildiği gibi:





ALICI YÖNÜ UYUMU 1: Araba harekete başlıyor (1. kare), sağda görüldüğü gibi toz bulutunun içinden çıkıyor (2. kare) ve solda yeniden ortaya çıkıyor (3. kare)

Arabalar

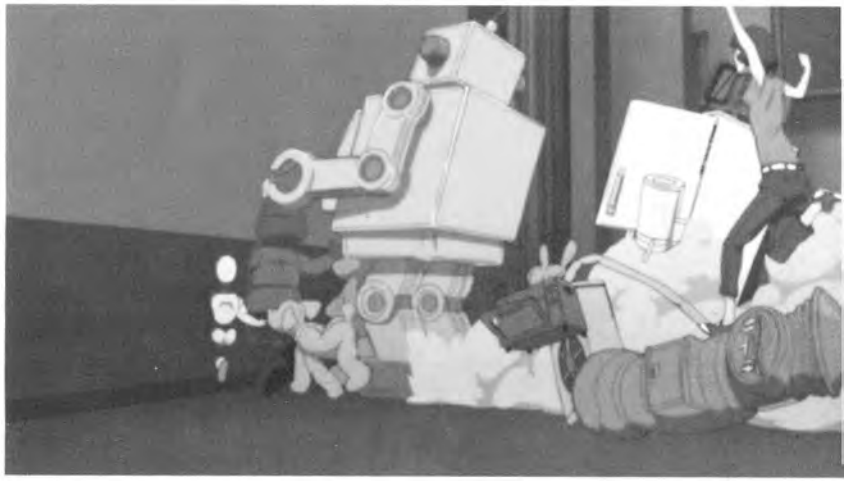
Not: Çoğunlukla, karakter, kesmenin önceki çekimlerden –ilk tarafı– ya da sonraki çekimlerden –ikinci tarafı– oluşturulan karelerinde yer almaz. Alıcı yönünün nasıl uyumlu hale getirildiğini anlamanın en iyi yolu, kesmenin her iki yanında da yer alan karakterler ve nesnelerin yer aldığı örneklerimize bakmak.



ALICI YÖNÜ UYUMU 2:
Yandaki çizgi filmin genç kadın kahramanı Paprika, alıcı yönü uyumunu, beyazperdeye doğru ilerleyen bir insan robotu takip ederek sinsice gösteriyor.

Paprika





ALICI YÖNÜ UYUMU 3:
J. M. Barrie, onu takip eden şehirli arkadaşı ile birlikte soldan çıkıyor (1. kare). Bir korsan olarak sağdan çerçeveye girdiğinde (2. kare), tek bir uyum kesmesiyle zaman, mekân ve kostümler değişmiştir.



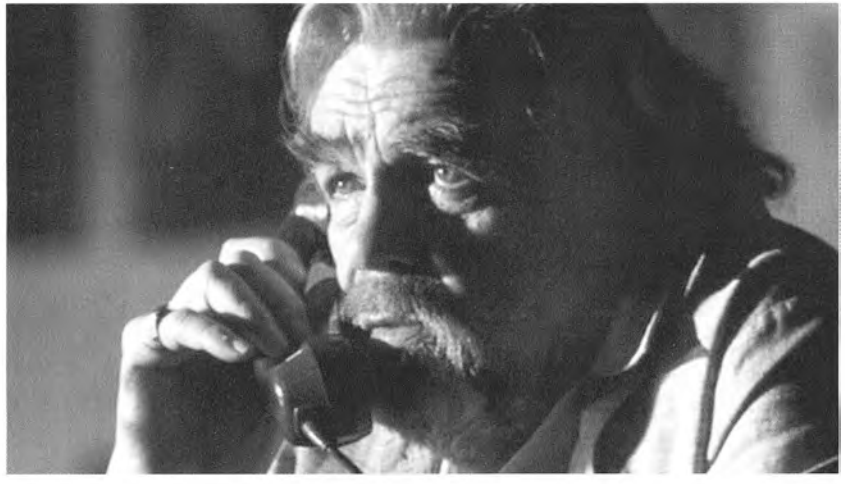


GÖZ HİZASI UYUMU

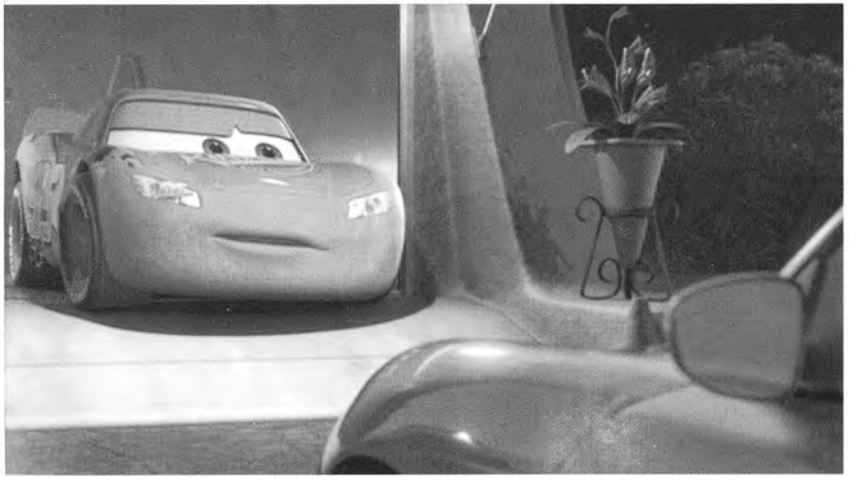
Karakterlerin gözleri arasındaki görme çizgilerinin uyumlu olmasıdır.

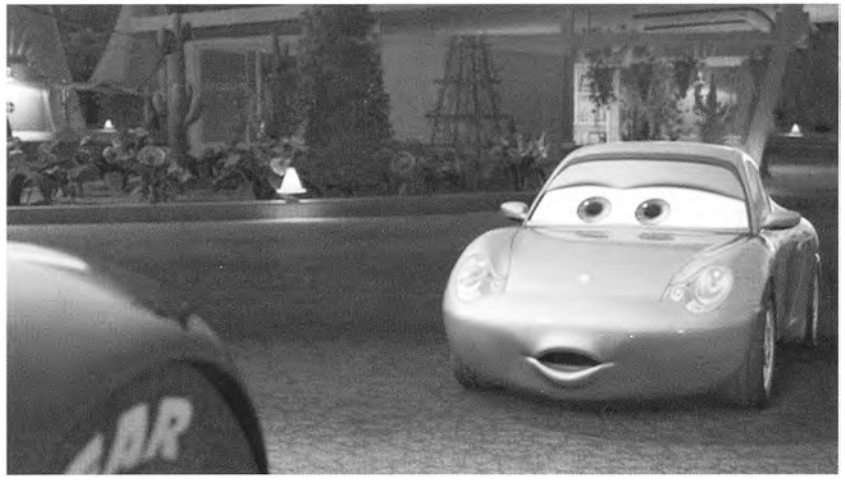
Göz hizaları uyumlu olmadığında, kesmeden seyircinin çıkaracağı anlam hayli farklı olur. Dolayısıyla kurgucunun niyetini okumak gerekir. Göz hizası uyumunun olmaması, genellikle, karakterlerin bir ya da daha fazla sebepten ötürü bir diğerinden kaçtığı ya da kayıtsız kaldığı anlamına gelir.





GÖZ HİZASI UYUMU 1:
İki karşıt terörist konuşuyor. Telefon konuşmaları sırasında göz hizası uyumun dikkat etmek gerekli değildir ama işlevsel olabilir.





GÖZ HİZASI UYUMU 1:
Arabalar bile göz hizası uyumuna dikkat eder.

Aşağıdaki üç kesme, *Babil* filminde evli bir çift arasında geçen konuşmaya ait. 1. ve 2. kesmede yer alan uyumsuz göz hizaları, bebeklerinin ölümü ardından yaşadıkları kopuşu gösteriyor. 3. kesmede yer alan göz hizası uyumu ise acılarıyla ve birbirleriyle mücadelelerini gösteriyor.


1a


2a


1b


2b


1c

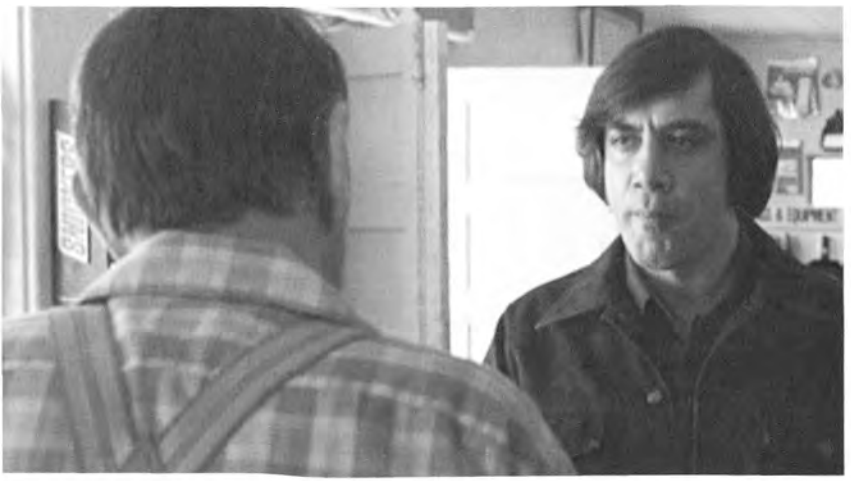

2c

AÇI UYUMU

Benzer açılarla yapılmış –uzun çekim, orta çekim, yakın çekim vb- çekimlerle yapılan uyum kesmelerdir.

Kurgucu, etkileşime giren karakterler ya da nesnelerin olduğu sahneler söz konusu olduğunda –diyalog sahnelerinde mesela– sahnenin doruk noktasında açı uyumuna başvuracaktır. Hikâyeyi ve karakterleri sıkıca bağlantılı tutan şey tam olarak budur.

Aşağıdaki iki diyalog sahnesi tipik açı uyumu kullanımlarına örnek olabilir. Göz hizası uyumunun da korunduğuna dikkat edelim.





AÇI UYUMU 1:
Bir çift omuz-üstünden uyum gösteren çekim





AÇI UYUMU 2:
Babanın bakış açısının kızının bakışıyla uyumlu kesildiği bir örnek





AÇI UYUMU 3:
Filmin başlangıcındaki eğik açılar, bir şeylerin yolunda gitmediğinin göstergesi.

Anka Bolluğu



AÇI UYUMU 4:
Bir çift eğik açı, kötü adam Lord Voldemort'un gözdesi Harry'i tehdit ederken ortaya çıkan tehlikenin ve kaosun altını çizer.

Harry Potter ve Ateş Kadehi





ÇERÇEVE UYUMU

Karakterlerin çevresindeki mekânların, nasıl konumlandıklarının ve çerçevelendirildiklerinin uyumlu olmasıdır.

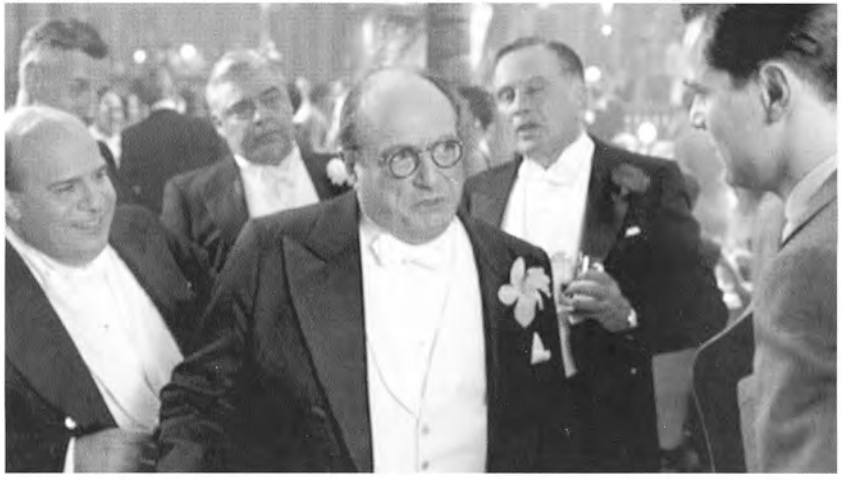
Çerçeve uyumları genellikle açı uyumu çekimlerini içerir. Geniş çekim, orta çekim, yakın plan vb.





ÇERÇEVE UYUMU 1: Yandaki geniş omuz-üstü çekimleri, odağı şerif ve yardımcısı üzerinde tutarken, sahnenin atmosferi ve mekânıyla örtüşen bir uyum kesmesini göstermekte.

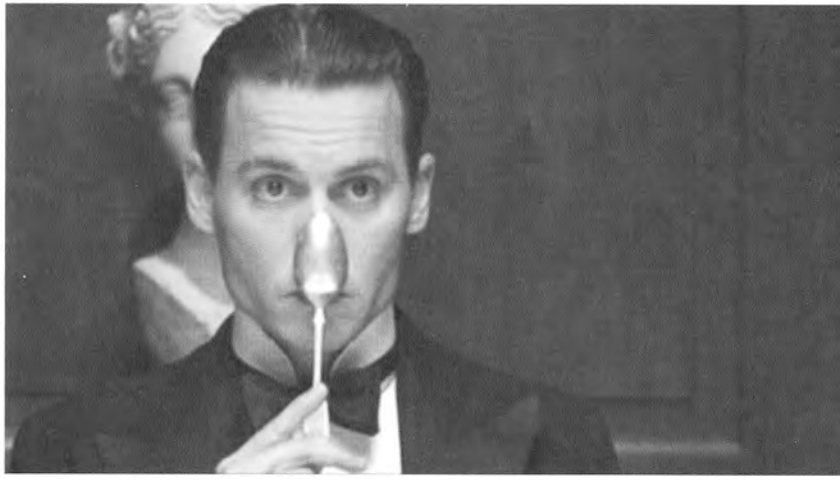
ÇERÇEVE UYUMU 2:
Yan yana gördüğümüz bu iki çekimde ilk filmini kibirli bir stüdyo yöneticine sunan Howard Hughes'ı görüyoruz.





ÇERÇEVE UYUMU 3:
J. M. Barrie ile eşini akşam yemeğinde gördüğümüz bu iki karedeki merkezi olmayan alanın genişliği, mekân uyumunu sağlayan kesmeyle düzenlenmiştir.

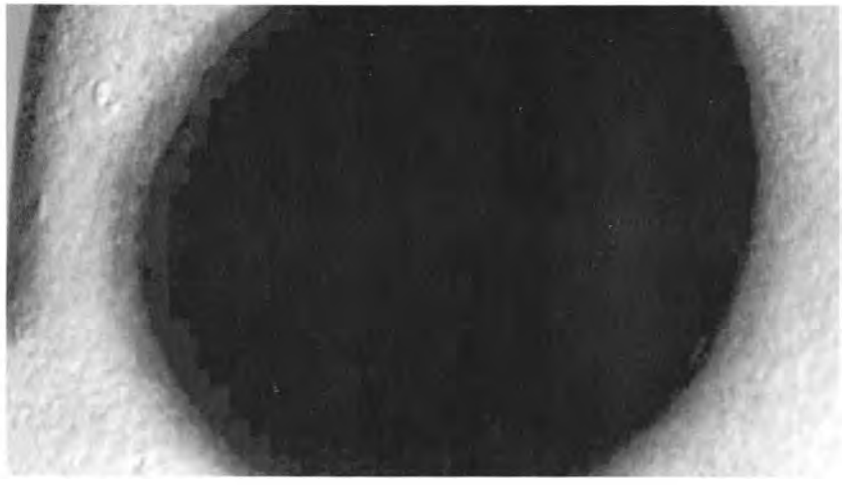




BİÇİM UYUMU

Benzer şekilde biçimlendirilmiş nesnelerin ya da formların uyumudur.





BİÇİM UYUMU 1: Victor Van Dort (solda), bir kafatasının içindeki göz çukurunda kendi geleceğini görüyor.

Ölü Gelin

Devamlılık için gerekli olmamakla birlikte biçim uyumu, filmi ayırt edici kılmak ya da kurgu yaparken alternatifleri görmek için yapılan eğlenceli bir kesmedir. Biçim uyumları eylemi öngörebilecek ya da ona dair bir yorum sunabilecek kesmelerdir ve çoğunlukla zamanı ve/ve ya mekânı kapsamak için kullanılırlar.



BİÇİM UYUMU 2:
Gece vakti kasabadakı farlardan türeyen bulut, gün içinde bozkırda doğal yollardan oluşan bır bulutla uyum gösteriyor.





BİÇİM UYUMU 3:
Dairesel biçimler en sık kullanılan biçim uyumlarıdır.









BİÇİM UYUMU 4:
Kâhinin yengecimsi tırnaklarının dağılışı, korsanların aradığı adaların dağılımıyla benzerlik gösterir.

Kayıp Korsanlar: Ölü Adamın Sandığı





BİÇİM UYUMU 5:
Bourne irtibat kurduğu kaynağa doğru giderken, kırsal bölgelere doğru ilerleyen trenle birlikte şehre doğru akan arabalar görürüz.

Son Ültimatom

IŞIKLANDIRMA VE RENK UYUMU

Kesmeler arasında ışıklandırma ve renk uyumunu sağlamakla elde edilir.

Kesmeler arasında ışıklandırma ve renk uyumunu sağlamakla elde edilir. Oldukça basit görünmesine rağmen, özen isteyen bir kesmedir. Çünkü değişen hava, ışıklandırma ve renk düzenlerinde çekilen sahneler arasında, kurgu odasına gelinceye kadar doğal bir uyum olmasını beklemek söz konusu olmaz. Bütün gösterilerin renk düzenlemesi için bütçe ayırmasının sebebi de budur. Bu durum kesmeden kesmeye ilerlerken renk ve ışıklandırma uyumunu düzenlemekle beraber her sahnenin kendi içinde de uyumlu olmasını gerektirir. Bilgisayarda ya da film laboratuarında yapılan renk düzenlemesi gösteri bittikten (kurgu tamamlandıktan ve onay aldıktan) sonra devreye girer. Renk ve ışıklandırma arasındaki uyumsuzluk, izleyicinin mekânın ya da zamanın değiştiğini düşünmesine sebep olabilir. Sonuç olarak, hikâyeyi kurgulayan şey kilit bilgilerin yanlış yorumlanması ve dikişsizliğin sekteye uğramasıdır.

IŞIKLANDIRMA UYUMU 1: Setteki gün ışığı uyumunu sağlamak

Örümcek Adam 2





IŞIKLANDIRMA UYUMU 2: Kamp ateşi etrafında gece ışığını uyumlu kesmek

Brokeback Dağı









RENK UYUMU 1:
Sırt çantasıyla gezen ana karakter, başak tanelerine vuran altın sarısı ışık boyunca ilerler.

Özgürlük Yolu





RENK UYUMU 2:
Bu filmde mavinin yer altı dünyasında vampirler ve kurt adamlar savaşıyor.

Karanlıklar Ülkesi: Evrilen





RENK UYUMU 3:
Howard Hughes, zihinsel bir kopma sırasında (sağdaki) arkadaşına seslenirken sahnedeki baskın ton kırmızıdır.

Gökdeki Hâkimi

AKSİYON UYUMU (HAREKET YA DA DEVİNİM UYUMU)

Bir çekimdeki karakterlerin ya da nesnelerin aksiyon (hareket ya da devinim) uyumu, aksiyonun sürdüğü ya da tamamlandığı bir sonraki çekimle devam ettirilmesidir.

AKSİYON UYUMU 1: Normal koşullarda kapının açılışına bağlı aksiyon uyumu karakteri içeriden dışarıya (ya da tam tersi) ya da bir odadan diğerine taşır. Burada, iki sahne ve iki karakter arasında özel bir kapı açılma uyumu kesmesi görüyoruz: Biri gündüz mağazadan çıkan karakteri gösterirken diğeri gece başka bir mağazadan çıkan başka bir karakteri gösteriyor.





Çarpışma

Aksiyonun, başını çeviren ya da bir kapıdan içeri giren bir karakterinki gibi sıradan ya da uzaya fırlatılan bir yıldız gemisininki gibi fantastik olması bir şeyi değiştirmez. Aksiyon uyumu bütün kesmelerin en dinamiği ve en çok kullanılanıdır.

Peki, aksiyon uyumu neden bu kadar başarılı olur? Çünkü seyircinin gözü hareketi takip eder. Hareketin ne kadar önemsiz ya da görkemli olduğu fark etmez; harekete odaklanan göz kesmeyi kaçırır. Bir kez daha dikişsiz kurguya ulaşırız. Aksiyon uyumu aynı zamanda hikâyeyi ileriye taşır. Eşit öneme sahip bir diğer işlev ise aksiyon uyumunun sahnenin tartımını, hızını, ortalamasını ya da yavaşlığını da belirliyor oluşudur (Fazlası için "Bölüm 6: Ritim, Tartım ve Zaman Odaklı Kesme").





AKSİYON UYUMU 2: Akan suyun görüntüsü ve sesi hikâyenin akışını ustaca taşıyor.





AKSİYON UYUMU 3: Victor kurumuş bir dal sandığı ölü gelinin parmağına yüzüğü geçirdiğinde aksiyon uyumu, filmin doruk noktasını yaratıyor.

Aksiyon uyumu, hikâyeyi bir sahneden, mekândan, zamandan ve hatta dünyadan alıp bir diğerine taşıyabilir.

AKSİYON UYUMU 4: Aksiyon üzerinde yapılan kesme otelin merdivenlerinden bavuluyla inen bir adam ile mutfağa kızarmış göğüs etiyle giren diğer adamın olduğu iki sahneyi birleştiriyor

Münih





AKSİYON UYUMU 5: J. M. Barrie, sahneler arasındaki dönme hareketiyle fantezi dünyasına doğru dans ediyor.

Düşler Ülkesi









AKSİYON UYUMU 6: Küçük kız labirente girdiğinde, birbirleriyle uyumlu bir çift yakın çekim kusursuzca öyküye bağlanır.

Pan'ın Labirenti

Aksiyon uyumu, kurgucunun hareket eden bir kamera çekiminden diğerine kesme yaptığı zaman da gözlenebilir. Kamera hareketi (yatay çevrinme [pan], zoom vb) bir sonraki çekimde yinelenir.





AKSİYON UYUMU 7: Film, kameranın yatay çevrinme (pan), zoom ve dikey çevrinme (tilt) hareketlerine eklenen hareketli bir şarkı ile gösterilen araba yarışıyla başlıyor. Kameranın devinimini göstermek için iki çekimin ilk ve son kareleri kullanılmıştır.

Birinci çekim, stadyumun karşısında sağa doğru yatay çevrinme hareketi yapar ve balona gelince durur. İkinci çekim ise dikey çevrinme aracılığıyla bayrak ve kalabalık arasındaki mesafeyi küçültür.

Arabalar





FİKİR UYUMU (KAVRAM KESMESİ YA DA İLİŞKİSEL UYUM)

İki çekimin bir fikir yaratmak, öngörü oluşturmak ya da bir karaktere ait bir özelliği vurgulamak için bir araya getirilmesidir. Kesmelerin toplamı, kendi içlerinde anlamlı iki çekimin toplamından fazlası olur.



FİKİR UYUMU 1: Howard Hughes'ın, sevgilisinin sırtına dokunuşuyla en yeni uçak prototipinin gövdesine incelemek için dokunuşunun titizliği benzerlik gösterir.

Göklerin Hâkimi



Fikir uyumu, bir bağlantı oluşturmak ya da bir değişimin zeminini hazırlamak için mekân, zamanı, karakteri ya da konuyu kapsayabilir. Bir karakterin ölümünü vurgulamak için duraksayan bir saat kullanmak ya da ülkelerinin bayrağını gören askerlerin toparlanıp güçlenişi aşina olduğumuz örnekler.

Fikir uyumu gizli bir yargıda bulunabilir, olacakları ima edebilir ya da yeni fikirler ekebilir.





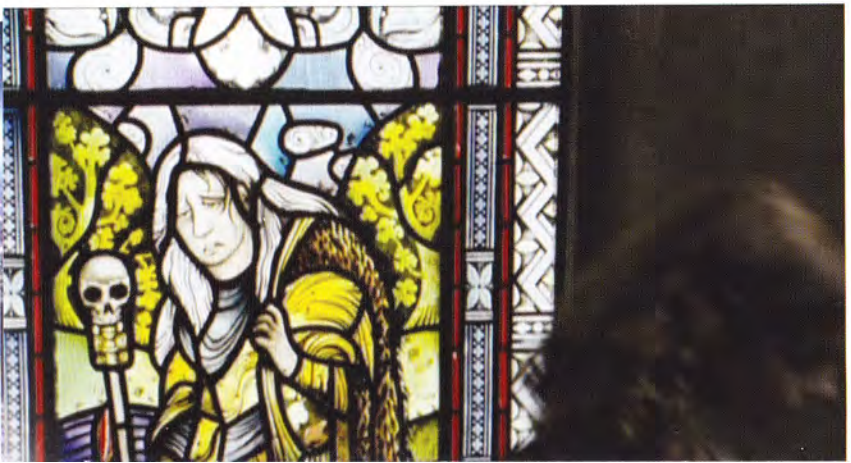
FİKİR UYUMU 2:
İki kardeşin silahla oynadıkları oyunun, Fas'ta sebep olduğu yaralanma (solda), California'daki iki kardeşin neşeli oyununa bağlanır (sağda).

Babil



FİKİR UYUMU 3:
Neville, Hermione ve Harry basamaklardan aşağıya yürüdüğü fırtına sırasında, camekân tablodaki bir figürün ağladığı görülür. Film atmosferinde, öğrencilerden birisinin ölümünün habercisidir bu sahne.

Harry Potter ve Ateş Kadehi



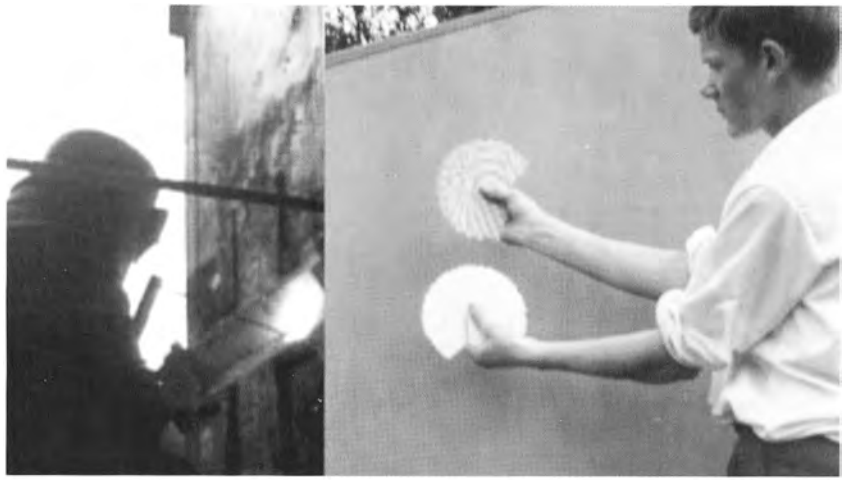


SES UYUMU

Benzer iki sesin uyumu. İnsan sesi, ses efektleri, doğal sesler, ritim ya da müzik eserleri olabilir.

SES UYUMU: Kaynak makinesinin lehim yaparken çıkardığı ses (sol üstte), dolgu yapan dişçinin elindeki aletten çıkan sese bağlanır (aşağıda).

Teldeki Adam





Biçim uyumu gibi ses uyumu da alışılageldiği üzere zaman ve/ve ya mekânı aşar ve enfes –ya da korkunç– bir karşılaşma sunar. Birbirleriyle ilişkili iki ses farklı bir anlamı ima edebilir ya da hikâyenin yönünü değiştirebilir. Genellikle gündelik hayata özgü masum bir ses, ikinci bir sesle şiddetlendirilir, değiştirilir ya da bozulur. Örneğin, çocukların ağızlarından çıkardıkları seslerle oynadıkları savaş oyunu bir kesmeyle gerçekliğe dönüşebilir; arabaların karlı günlerde taktığı zincirlerin çıkardıkları sesler büyümekte olan filizlerin üzerinden geçen şişelerin sert ve gürbüz sesine bağlanabilir; ya da yağmur sesi ağır ağır alkış sesine dönüşebilir. Francis Ford Coppola, *Kıyamet* filminde tavandaki pervanenin vızıltısından helikopter pervanesinin gürültüsüne bir kesme yapar.

Kesmenin yardımıyla iki sesi birbirine bağlamak iki sahneyi umulmadık biçimde bir araya getirebilir. İzleyiciyi güldürebileceği, ürkütebileceği gibi korkudan kaskatı kesilmesine yol açabilir. Seyirciler ses uyumlarını benimserler ve duydukları sesleri bir daha asla eskisi gibi düşünmezler.

ROPE KESMESİ

Aynı kamera açısıyla çekilen farklı iki çekimin uyumu.

Bu seçkin uyum kesmesi ününü aynı adlı, 1948 yapımı *Rope* filmin yönetmeni Alfred Hitchcock'a borçlu. Filmin tamamı bu tarz kesmelerden oluşuyor. Kavramı ve Hitchcock'un onu kullanma biçimini anlamak için gerekli iki tanıma ihtiyacımız var:

> ***Usta çekimi*** — Başlangıcından sonuna kadar sahnedeki bütün aksiyonları kapsayan çekimdir. Usta çekim çoğunlukla kapalı, küçük bir nesnenin çerçevelenmesinden başlar ve aksiyonu yakalayabilmek için ihtiyaç duydukça hareket eder ancak bütün aksiyonu alabilmek için geniş plan kullanır.
>
> ***Açıklama/Yayın Alanı*** — Bütün açılar, usta çekime bağlı olarak filme alınmıştır: Yakın planlar, orta çekimler, bakış açısı çekimleri (POV) vb. Açılama çok sayıda kurgu seçeneği sunar ve kurgucuya usta çekimler arasında özgürce hareket etme şansı tanır.

Hitchcock, *Rope* filmini yönetmeyi, kendi tabiriyle "hünerini gösterecek zor bir iş" olduğu için istedi. Zorluğu, olayları özgün İngiliz tiyatro oyunlarında olduğu gibi bir sette gerçek zamanlı olarak filme alıyor oluşundaydı. On dakika uzunluğunda film alabilen 35 mm'lik kamerayla sınırlanmış olan, 81 dakikalık bir film yapan yönetmen, kamerayı sabit tutarak on makara, on usta çekim, on kesme ve Manhattan'ın bir kurucu çekimini kullandı.

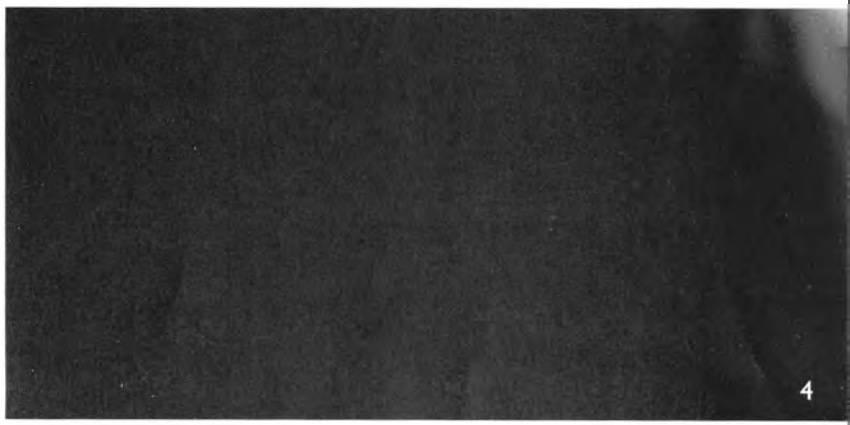
Kesme, Hitchcock tarafından savunuldu ve kamerada sonlandırıldı. 1966'da Francois Truffaut ile yapılan bir görüşmede Hitchcock'un anılması anlamlıdır: "Kameranın taşınabilirliği ve oyuncuların devinimi genellikle kesme işlemiyle yakından takip edilir. Bir diğer deyişle, ebatları değişen görüntüye özgü kuralı, verili hikâye parçası içerisindeki duygusal önemini ölçüt alarak çıkarsadım".

Tam olarak başarılı olunduğunda Rope kesmesini sezmek mümkün değil; yalnızca bizzat yapan kişi bilebilir. Rope filmindeki kesmeler dikkatlice belgelendiği ve kolayca sezilebildiği için kavramayı kolaylaştıracağından örnekleri bu filmden alacağız. Hitchcock'un kurgucusu usta çekimler arasındaki uyumu yumuşatmak için sabit siyah çerçeveler kullanmayı tercih etmiş. Fakat Rope kesmesi, kameranın istikrarlı oluşuna bağlı olarak siyah çerçeveler olmaksızın da yapılabilir. Siyah çerçeveleri iptal etme sebebim de tam olarak bu.

Rope, usta çekimi bitirmek için sık sık karakterlerden birinin sırtını kullanır ve bir diğerine geçer. Tıpkı burada gördüğümüz gibi.

ROPE KESMESİ: SAHNE 1.
İlk çekim odayı kat eden karaktere ait (1. ve 2. Kare); çekimi bitirmek ve bir sonrakine geçebilmek için karakterin sırtını izleyiciye döndüğü anda (3. kare) duraksar.





ROPE KESMESİ: SAHNE 2.
(4. ve 6. kare)
İkinci çekim ilk çekimin bittiği yerde başlıyor; karakterin sırtı izleyicilere dönükken (4. kare). İkinci çekim karakter çerçeveden çıktıktan ve başka bir sohbet gösterilirken devam eder (5. ve 6. kare).









TOPARLANIN

Uyum kesmeleri, devamlılık ve görünmez kurgu: Bu kavramlara aşina olduğumuza göre, görünmez olmak dışında her şey olabilen bir kaç kesmeye bakalım! Bu asi kesmeler (muzip de olabilen) sürekliliği keseceği gibi sizi fırlatıp atacaklar. Fakat işe yarıyorlar mı? Yanıtı görmek ve bir film yapımcısı olarak kendi filminizi yaparken onlardan nasıl faydalanacağımızı görmek için bir sonraki bölüme geçin.








bölüm 3 HİLELİ KESMELER:

UYUMSUZLUKLAR, SIÇRAYIŞLAR, AKS SIÇRAMASI VE KÖTÜ KESMELER

Kurgucular, daimi olarak farklı yerlerde, farklı zamanlarda ve farklı çalışanlarla filme alınmış çekimleri keserler. Doğal olarak uyumsuzluklar ortaya çıkar. Ancak bu uyumsuzluklar kurgucu bir kesmeden diğerine bıçağın hangi elde olduğuna dikkat etmediği için değil dikkatini hikâyenin varacağı ve izleyicinin odaklanacağı noktaya verdiği için ortaya çıkar. Ve evet, kurgucu bir anlamda sihirbaz gibi davranır; uyumsuzlukları ve sürekliliği bozan diğer öğeleri izleyicinin dikkatini diri tutmak ve hikâyenin ilerlemesini sağlamak için mümkün olduğunca iyileştirir. Kurgucu olmasının yanı sıra yönetmen olarak da tanıdığımız Edward Dmytryk'in *On Film Editing* [*Sinemada Kurgu*] kitabında söylediği gibi: "Film bir yanılsama sanatıdır ve en olmadık şeyler bile gerçekmiş gibi gösterilebilir."

Bu bölümde, iyi kurgulanmış birkaç filmdeki – neredeyse yarısı kurgularıyla Oscar almış ya da yarışmaya katılmaya hak kazanmış– uyumsuzlukları inceleyeceğiz ve kurgucuların uyumsuzlukları nasıl azalttıklarını anlamaya çalışacağız. Aynı zaman da sıçramalı kesmeleri (*jump cuts*) ve işlevlerini açıklayacağız. Son olarak aks sıçramasını ve pek çok film yapımcısı için gizemini koruyan 180° kuralını açıklayacak ve kötü kesmenin gerçekte ne olduğunu tartışacağız.

UYUMSUZLUK

Aksiyon, göz hizası, ışıklandırma, kamera çerçevelemesi ya da konumu, dekor, hava durumu, kostümler ya da makyaj gibi unsurlardan kaynaklanan farklılıklara bağlı olarak devamlılıkta kırılmaya yol açan kesmedir.

Uyumsuzluk kesmesi kafa karışıklığına yol açabilecek bir kesmedir ancak genellikle, kurgucunun yeteneğine bağlı olarak uyumsuzluk görünmez kılınır. Devamlılık hataları ve onlarla uğraşmak kurgucuların gündelik hayatının bir parçasıdır. Peki, bunu nasıl yapıyorlar? Aksiyon ve ses (ses efektleri, müzik ve/ve ya diyalog) gibi diğer öğelerin sürekliliğini sağlayarak ve hikâyeyi ileriye taşımaya odaklanarak.

İleride göreceğimiz, popüler filmlerden alınmış uyumsuzluk örnekleri, kurgucunun diğer bileşenlerin sürekliliğini sağlamak adına seyircinin dikkatini uyumsuzluktan çekişini göstermekte.





UYUMSUZLUK 1: Yağmur yağarken birisi soldan çıkıyor. İkinci çekimde kimse yok ama yağmurdan korunmak için taktığı şapka yağmur damlalarını gösterdiği için kesme kısa kalıyor. Gri tonlardaki bu son çekim hayli ıslak..

Sıkı Ayrılıklar

Şimdi göreceğimiz örnekler oyuncular ve uyumsuzlukların yanı sıra, kurgucuların bu öğelerle çalışma şekilleriyle ilgili. *Gaslight, Pembe Panter, 10* ve *Victor Victoria* filmlerinin kurgucusu Ralph Winters şöyle aktarıyor: "Hiç kimse [hiçbir aktör] bir şeyi aynı şekilde bir kez daha yapamaz, izleyicinin dikkatinin dağılacağını düşündüğünüz bu durumlarda hile seçimdir [kesme]... Çekimleri olması gerektiğini düşündüğünüz yere koyarsınız. İzleyiciler aksiyonu, devinimi izlerler."





UYUMSUZLUK 2: Arka plan sürekliliği ve düşen yaprakların hareketi, göz alıcı savaşçının kılıcının uyumsuzluğunu –ilk karede aşağı doğruyken ikinci karede yukarı doğrudur– gizler.

Kahraman





UYUMSUZLUK 3: Erkek oyuncunun el uyumsuzluğu (ilk karede elini görmeyiz, ama ikinci karede telefonun üzerindedir), kamera açısının değiştirilmesi ve kızın piyano çalışının sürekliliğiyle maskelenmiştir.

Münih





UYUMSUZLUK 4: Kurgucunun elinden çıkma yalın bir aldatmaca. Şapkasız Howard Hughes'un sol elinin konumunun yanı sıra arka planda yer alan aksiyonun da uyumsuz olduğu bir kesme. Kameranın kıvraklığı ve diyalog, en iyi kurgu Oscar'ını alan bu filmdeki uyumsuzluğu gizliyor.





UYUMSUZLUK 5: Oyuncuların ilk karedeki kafa pozisyonları ve göz hizaları ile ikinci karedekiler uyum göstermiyor. Bir kez daha diyalog, tartım ve oyuncunun performansı uyumsuzlukları pürüzsüzleştiriyor.

UYUMSUZLUK 6: Keçilerden ya da kalabalık bir gruptan uyumlu olmasını beklemek pek akıllıca değil. Ama sürünün, ışık ve alıcı yönüyle uyum gösteren devinimi uyum gösterir ve seyircinin gözünü alır ve uyumsuzluğu ortadan kaldırır.





UYUMSUZLUK 7: Bu karmaşık kesmedeki uyumsuzlukları sayabiliyor musunuz? Yanıt için aşağıya bakın.





[Dört tane uyumsuzluk var: Alıcı yönü, konum (spor arabanın), arka plan ve ön plan. Spor arabaların ön çizgiye doğru hareketi, seyircinin ilgisini kafa karışıklıklarından çeker.]

SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT)

Kesmeler birbirine çok benzediği için nesnelerin ya da karakterlerin sıçrama yapıyor izlenimi uyandırdığı bir yöntemdir. Teknik olarak 30°'den az açılı çekimler için kullanılabilir.





SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) I: Sevişme sahnelerinde sıçrama kesmesini (jump cut) kullanmak neredeyse klişeleşti; Jean-Do'nun kendisini hayallerine teslim ettiği bu filmin de haklı olarak alay ettiği gibi.



Sıçrama kesmesi (*jump cuts*) tabiatı gereği aldatmacalıdır; sürekliliği ihlal eder ve dikişsiz kurgunun kurallarına uymaz. Hollywood stüdyoları ve Birleşik Devletler'ın geleneksel film yapımcıları tarafından tam da bu sebeple on yıllarca reddedilmiştir. 1950'ler ve 1960'larda Fransız Yeni Dalga yönetmenleriyle ün kazanan sıçrama kesmeleri sonrasında Birleşik Devletler'in bağımsız film yapımcıları tarafından da benimsenmişlerdir. Günümüzde sıçrama kesmesi kabul görmekte, kullanılmakta ve hatta sinemaya katkılarından –aksiyon sahnelerinin, korku filmlerinin, video oyunlarının ve müzik kliplerinin çok azı onlarsız çekiliyor– ötürü takdir edilmektedir.

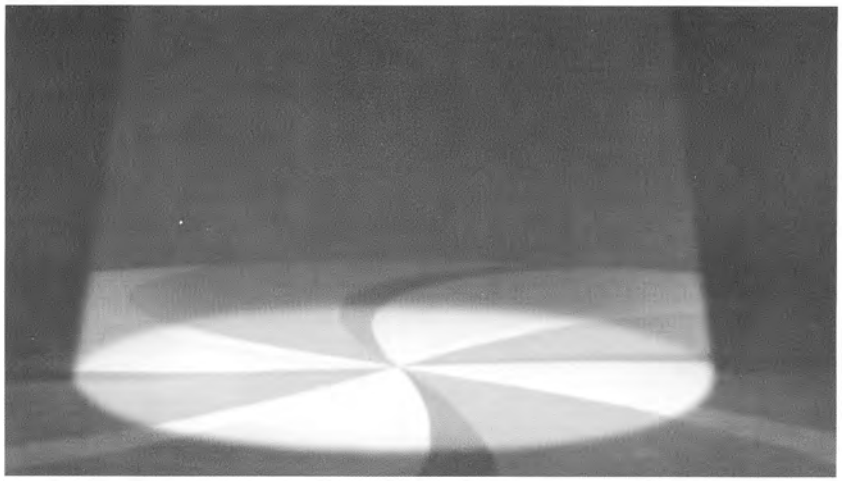
Red Dust, Ashes of Time (Zamanın Külleri), In the Mood for Love (Aşk Zamanı) ve daha pek çok filmin kurgucusu olan William Chang şöyle diyor: "Sinema, doğası gereği, hikâye anlatabilmek için zaman kullanımında ekonomik davranmak zorundadır. Sıçrama kesmesini (*jump cut*) diğer kesmelerden farklı işlevi: sürenin ekonomik kullanımı."

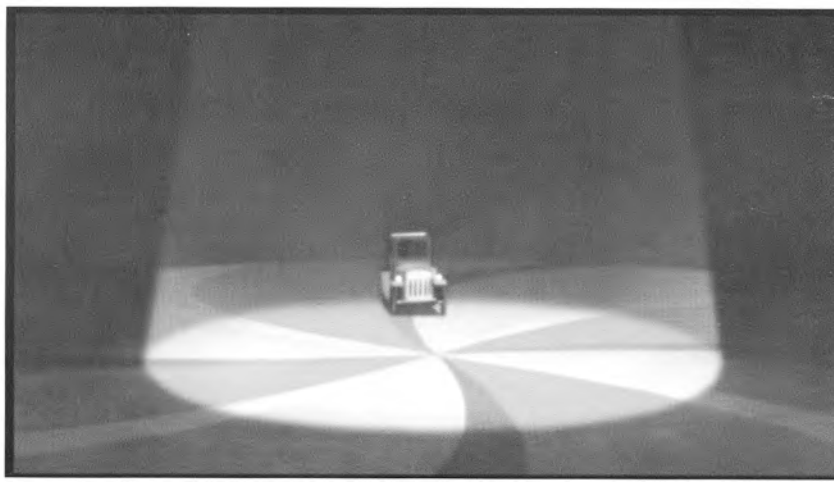
Sıçrama kesmelerinin (*jump cut*) çok çeşitli kullanımları var: Dramatik vurgular yapmak, süreyi kısaltmak, bir karakterin düşüncelerini, algılarını, rüyalarını ya da kâbuslarını ifade etmek ve hatta bir çekime bir karakteri ya da nesneyi dahil etmek ya da çıkarmak bunlardan bir kaçı olabilir.





SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) 2: Çok sayıda sıçrama kesmesinin (jump cut) olduğu bu sahnede erkek karakter, doğumdan ve cinayetten önceki keyifli bir zamanı, hamile eşinin bebeğinin odasını hazırlayışını hatırlıyor. Bu kesme, adamın önden (ilk kare) arka plana (ikinci kare) sıçratmasına rağmen, kadının ellerine yaptığı yakın çekim, ışıklandırma ve erkek oyuncunun kurduğu güçlü bağ aracılığıyla sıçrama kesmesinin (jump cut) işe yaramasını sağlar.





SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) 3: Bu yenilikçi çizgi filmin başlarında soytarımsı bir araba karenin ortasına sıçrama kesmesiyle (jump cut) düşüyor adeta.







SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) 4: Kumun ve denizin geniş açılma alanı boyunca ilerlerken sıçrama kesmesi (jump cut) ile süre kısaltılmış olur.

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı





SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) 5: Siluetini gördüğümüz konuşmacı projektörün kontrol düğmesini iter ve basar! Bir sıçramayla ileri gider ve perdenin sol tarafında kalır.

Sıkı Aynasızlar

SIÇRAMA KESMESİ (JUMP CUT) 6: Jean-Do 92 yaşındaki babasını traş ederken üç sıçrama kesmesi (jump cut) aracılığıyla samimiyet ve zamanın geçişinin yarattığı duygu güçlendirilir.













AKS SIÇRAMASI 180° KURALI

Her kamera düzeninde, perdeyi yatay olarak 180° kesen görünmez bir aks olduğu kabul edilir. Kamera bu çizgiyi geçecek olursa, 180° kuralını çiğner ve bunun sonucunda seyirciler kişilerin ve nesnelerin sahnenin neresinde olduğuna dair referanslarını kaybedebilirler.

Yönünü şaşırtmak, savaş ya da benzer kaotik sahneler için işe yarayabilir ama aks sıçraması izleyicinin kafasını karıştıracağı gibi, seyirciyi kaybetmeye yol açabilir. Örneğin, kamera futbol maçının iki tarafından da görüntülemeye çalışıyorsa taraftarlar hangi takımın gol için hangi kaleye yönelmesi gerektiği konusunda kafa karışıklığı yaşayabilirler. Bu sebeple spor müsabakaları oyunun sadece bir tarafından çekilir.

Mevzu hala muğlâksa, cismi belirsiz kırmızıbaşlı kadın kahramanının adını alan *Paprika* filmine bakmak işe yarayacaktır. Altyazılar ve çekimler yanıt olacaktır.





Dördüncü kesme çizgiyi aşar ve 180° kuralını çiğner. Neden? Çünkü birinci ve ikinci karede yönetmen arkadaşının solunda oturan kız (Paprika) sağ tarafta görünür. Beşinci kesme kuralın doğru uygulamasıdır. Paprika, olması gerektiği gibi soldadır. Karakterlerin konumlarını değiştirmediklerini ve göz hizası uyumunun korunduğuna dikkat edelim; mekânsal konumlarını korumaları açıkça 180° kuralının doğru kullanımına bağlıdır.











Yönetmenler, 180° çizgisinin iki tarafını da ölçüt alarak film çekerler. Peki, nasıl oluyor da kurgucular izleyiciyi çizginin bir tarafından alıp diğerine taşıyabiliyorlar? Bunun üç yolunu, sonraki sayfalardaki örneklerde göreceğiz.







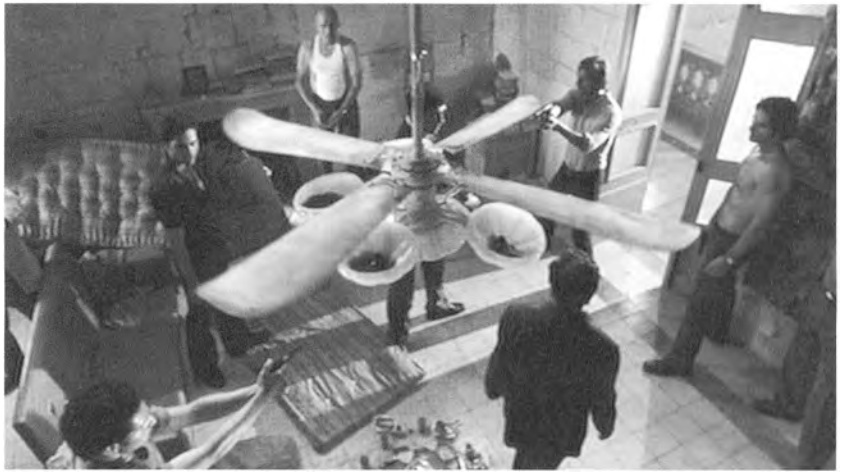
180° Kuralını Ara Çekimle Yapmak 1: İlk çekimde, iki kişilik bir oyun arka planda görülebilen bir aile tarafından izleniyor. Seyircıye geçilen ortadaki ara çekim, kadın oyuncuların izleyicilerin bakış açısıyla (POV) görüldüğü üçüncü çekime pürüzsüz bir kesme sunar. Ortadaki çekimi çıkarmak aks sıçramasına yol açacak ve dolayısıyla film izleyicilerinin kadın oyuncuların konumu konusunda kararsız bırakır.

Düşler Ülkesi

180° Kuralını Ara Çekimle Yapmak 2: Pek çok oyuncunun yer aldığı bu gergin sahnede, üstten yapılan bir ara çekim üçüncü çekim için köprü işlevi görür. Aks sıçramasını engeller ve izleyicinin sahnenin coğrafi özellikleri ve oyuncuların konumları konusundaki olası kafa karışıklıklarının önüne geçer.

Münih







Yönetmen için 180° kuralına uymanın bir diğer yolu da oyunculara hareket etmelerini söylemektir.







180° Kuralını Karakterin Devinimiyle Yapmak: İlk sahnede adam soldan sağa doğru hareket eder (1. ve 2. kareler). Adamın bu devinimi, karısıyla karşı karşıya geldiği ikinci çekime (3. kare) köprü işlevi görür. Kameranın ve karakterlerin bu sahnede gördüğümüz dairesel hareketleri çiftin arasındaki gerilimin altını çizer.

Arka Bahçe





İlk



Aks sıçramasının önüne geçmenin son yolu ise kamerayı hareket ettirmektir. 180°'yi aşan kamera, hareket etmeyi bıraktığında yeni bir hat kurar. Bu yöntem izleyiciyi eyleme bağlarken kurgucuya da *Dikkat Şehvet*'ten alınan yandaki sahnelerde gördüğümüz üzere başka kesmeler yapma olanağı tanır. İlk ve son çekimler bağlayıcı çekimler; ortadaki diğer üç çekim kameranın mahjong masası etrafında saat yönünde dönüşünü gösteriyor.





Son

Aks sıçramasını göreceğimiz bu son örnekte kurgucu basitçe kuralı görmezden geliyor. İzleyici dört bir yandan filme dâhil edildiği ve müzik MTV stilinde kesmeyle sahneye bağlandığı için bu yanlış yönlendirme sorun yaratmıyor. Her şey olup bittikten sonra kimin umurunda? Kahramanımız, bir ömür boyu süren yoksulluğun, onlarca zorlu yolculuğun ve gerçek aşkından zorunlu ayrılığın ardından zorlu televizyon yarışmasından 20 milyon rupi kazandı bile. Filmin finalinde yer alan bu iki çekimde, âşıklar ilk öpüşte buluşuyorlar. 180° kuralını çiğneyen bir kesme aracılığıyla belirsiz sarı bir ışıktan parlak beyaz bir ışığa geçeriz; geçmişlerinden hızla uzaklaşarak beraber geçirecekleri hayatı kucaklarız.





180° Kuralını Karakterin Devinimiyle Yapmak: Filmin zirve noktası ve son kesmesinde aks sıçraması olur ama hiç birimiz fark etmeyiz. Neden? Çünkü kurgucu, izleyiciye göstermesi gerekeni gösterir: Nihayetinde birbirlerine aşklarını itiraf edebilecek âşıkların yüzlerini.

KÖTÜ KESME

Hikâyeyi ileriye taşıyamadığı gibi izleyicileri filmden soğutacak kesmelere denir.

Muhteşem iki çekimin kusursuz birleşiminden kötü bir kesme çıkabilir. Neden? Hikâyeyi ileriye taşıyamayan kesme –yeni bir bilgi vererek, konumları değiştirerek ya da dram, fikir ya da duygu inşa ederek yapılabilir bu– izleyicinin de filmin de işine yaramaz ve dolayısıyla kötü kesme olur.

Bu sebeplerden ötürü kötü kesmeyi göstermek mümkün değildir; filmin kendi bağlamı içerisinde değerlendirmeyi gerektirir. Öyleyse kötü kesmeyi nasıl fark ederiz? Kendinizi sıkılmış, kafası karışmış ya da birdenbire film evreninde değil de sinema salonunda, kendi hayatınızda bulduğunuzda, sizi o noktaya taşıyan şey gereksiz bir sahnenin yanı sıra bir dizi kötü kesmedir.

Kötü kesme neden vardır? Bunun birkaç sebebi var. Kurgucu, çok sayıda çekimi uzun sürecek ya da hikâyenin mantığının ya da iç uyumunun (kalbi ve ruhunun) görülmesine engel olacak kadar hızla arka arkaya koyan bir acemi olabilir. İkinci bir olasılık ise kurgucunun yeteneğinin ve sesinin, deneyimsiz bir yönetmenin, yapımcının ya da müşterinin otoritesi tarafından bertaraf edilişidir. Doğal olarak, kesme üzerindeki son söz kurgucuların değildir. Dolayısıyla kesmeler ve sahneler film içerisinde çıkmaza girebilir ve bunun sonucunda ayıklanmak ve düzenli olarak kurgulanmak için bekleyebilirler. Son olarak senaryo boşluklarla dolu olabilir ya da yeterli bir sahne inşa edebilmek için yetersiz ya da kalitesiz olabilir.

TOPARLANIN

Elinizin altındaki bir projenizi ya da bir denemeyi izlediğiniz zaman iyi ve kötü kesmeleri görmek için zihninizi açık tutun. Böyle yapmak sinema izleyiciliğinizi olgunlaştıracağı gibi kurgu deneyiminizin gelişmesine de katkı sunacaktır. Şimdi, efektler alanına geçerken bir sıçrama da biz yapacağız. Pek çok filmde gördüğümüz sıradan efektlerle başlayalım.



bölüm 4

TEMEL EFEKTLERİ KULLANAN KESMELER

Kurgucular genellikle bir çekimden diğerine geçmek için kesme kullanırlar. Ama bazen de çözülme gibi bir efekt aracılığıyla sahneler arası geçişi sağlarlar. Bu bölümde geçiş için kullanılan efektleri tanımlayacak ve film yapımcılarının yaratıcılıkları doğrultusunda çeşitli kullanımlarını göreceğiz. Bir kısmı rutinleşmiş bu efektler içerisinde yaratıcı keşiflerin yanı sıra sahnenin duygusal yoğunluğunu pekiştiren, filme hizmet etmekte cömertlikten sakınmayan ve hikâyenin ilerlemesini sağlayan efektler de var.

Birinci Bölüm'ün başında gördüğümüz kesmenin tekrarıyla başlayacağız. Böylece geçiş işlemi için kesme kullanmak ile efektlere başvurmak arasındaki farkı görebilirsiniz.





İki çekim arasında bağlantı kurabilmek için efekt yerine kesmeden faydalanan bir örnek.

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı

ÇÖZÜLME

İlk çekimin (geride kalan) kaybolurken ikinci çekimin (gelen) görünür olmasıyla elde edilen geçiş efekti.

İlk çekimde anne adayı bebeği için hazırlanıyor.



Kesme ve efektlerin işlevleri arasındaki farkı anlamak için yan sayfadaki kesme örneği ile bu sayfadaki çözülme efektini karşılaştırın.

ıdının görüntüsü (alttaki re), başka bir eve ait bir anın içerisinde çözülür.



Daha sonra, üstte olmasını beklediğimiz şey gerçekleşir (çerçeve dışında) yatağın üzerinde bebeğe ait eşyaların ıktığını görürüz (sağdaki kare).



Kaza Kurşunu

Tipik çözülmeler, *Düşler Ülkesi* örneğinde olduğu gibi, zamandan bir kesiti ya da mekânsal değişimi (ya da ikisini birlikte) resmeder. Çözülmeler, muntazaman sıçrama kesmelerini saf dışı etmek için kullanılır. Bu bölümde göreceğimiz üzere başka efektlerle birlikte kullanılırlar.







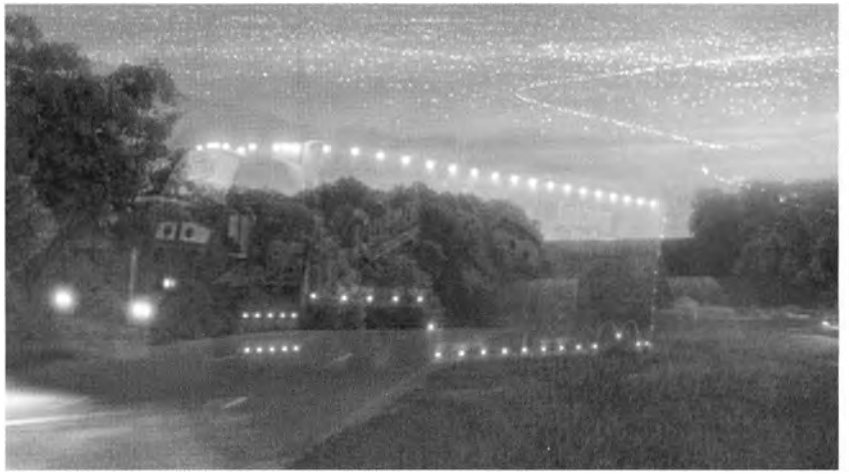
Kasabadan köye yapılan yolculuk ve değişen tempo dağınık bir çözülme efekti ile birlikte gösterilebilmiştir.

Düşler Ülkesi

KISA ÇÖZÜLME:
Bir kamyon şoförü karikatürünün hayatı aracılığıyla gece, gündüze döner.

Arabalar



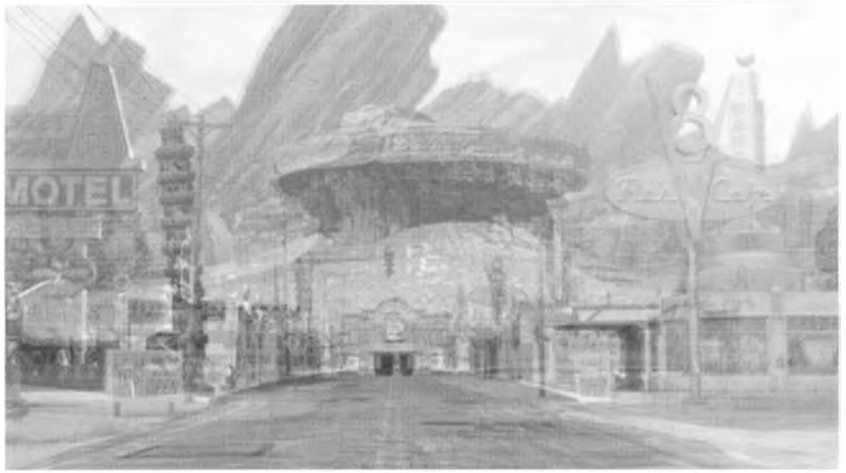




Kısa çözülmeler bir çırpıda sonraki güne ve hikâyenin sonraki dönüm noktasına geçmemizi sağlar.

Uzun çözülmeler ise, bir sonraki sahneye geçmeden önce zamanın geçişinin kasvetini yansıtır.







UZUN ÇÖZÜLME:
Yıllar, Radiator Springs kasabasına pek de kibar davranmaz.

Arabalar

AÇILMA VE KARARMA

Açılma ve kararma, siyahın, beyazın, kısa bir süre için de olsa sarının, mavinin ya da diğer renklerin içinde çözülme efektidir. Açılma, siyah bir kareyle başlayan sahnenin filme alınmış bir çekimin içinde çözülüşüyle olur. Kararma ise tam tersidir; filme alınmış bir çekimden siyah kareye çözülme yapılır.

Pek çok sahne ve filmlerin büyük bir kısmı açılmayla başlar ve kararmayla biter. Filmin gövdesine yerleştirildiğinde (filme dâhil edilen açılmayla dengelenen) kararma, iç parçalayıcı bir dram sahnesini takip eder. Açılma ve kararmalar, izleyiciye duygularını özümseyecek soluk alanları açar, bir sonraki sahnede olacaklara hazırlarlar.

KARARMA: Burada gördüğümüz sahne, Slyvia Llewely Davies'in hayatını Rönesans tablolarına özgü bir karenin görüntüsünü karartarak aktarır.















AÇILMA:
Bir sonraki sahne Slyvia'nın cenazesi için toplanan insanlara doğru açılır.

Düsler Ülkesi

BEYAZLAŞMA

Bir çekimin beyazın içinde çözülmesi ya da beyaz bir karede kesilmesidir.

Beyazlaşma, genellikle ışık, flaş ya da buhar gibi organik bir öğeyi içerir. Karartma ve kapanmalar gibi beyazlaşmalar da ölümü resmetmek için başvurulan yaygın araçlardır.

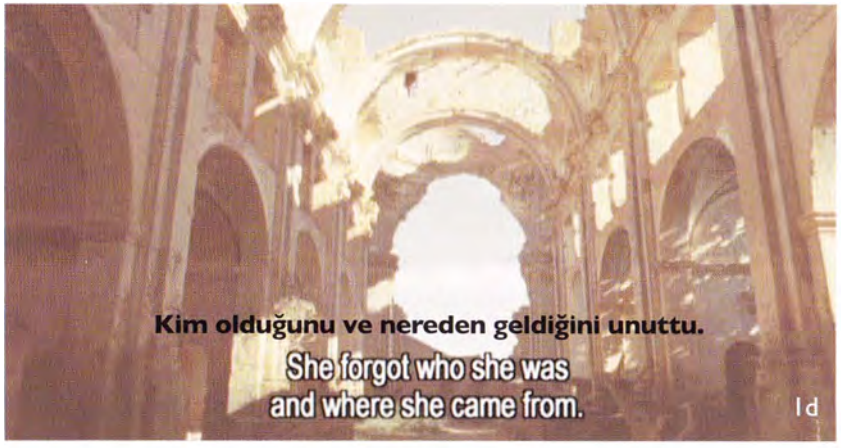


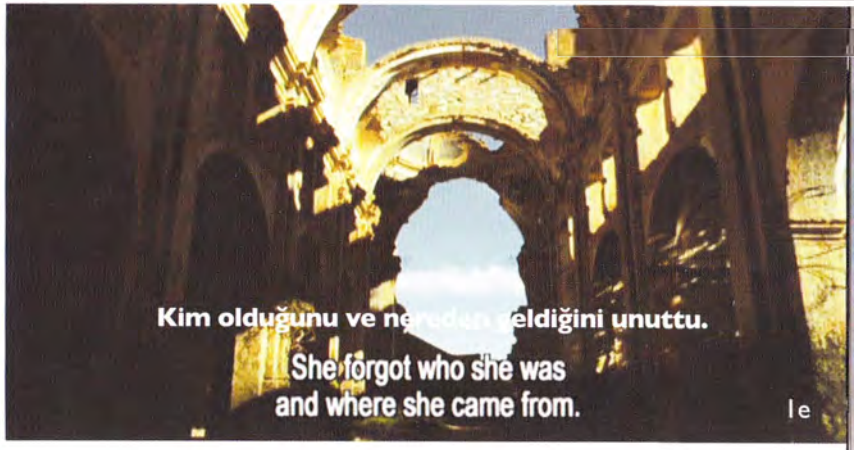
BEYAZLAŞMA 1:
Film başlarında güneş ışığından faydalanarak yapılan bir beyazlaşma efekti ile Ofelia, yeraltındaki fantezi evreninden gerçek ve tehlikeli dünyasına geri döner.

Pan'ın Labirenti













BEYAZLAŞMA 2:
Filmin sonlarına doğru çok alışık olmadığımız bir beyazlaşma, sarı renkten faydalanarak güneş imgesini tekrarlar ve Ofelia'yı ölümden alıp fantezi dünyasına geri götürür.

Pan'ın Labirenti









BEYAZLAŞMA 3:
Ron'ın çekimi fotoğraf makinesinin flaşıyla beyazlaştırılır ve muhabir Rita Skeeter'i görürüz.

Harry Potter ve Ateş Kadehi


3a


3c


3d

BEYAZLAŞMA 4:
Ardı sıra gelen bir aracın farından gelen beyazlaşma, Los Angeles polisinin gündelik hayatının olağan bir ayrıntısı.

Çarpışma


4a

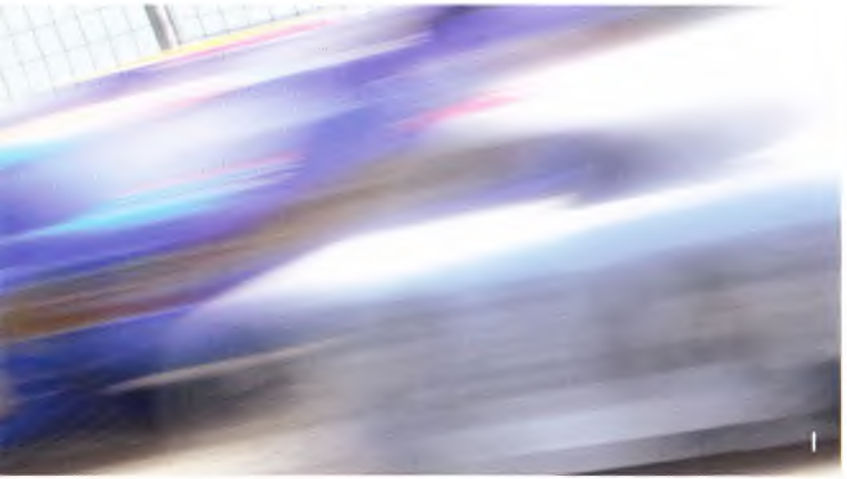

4b

KARARTMA

Bir çekimin, çözülme ya da diğer geçiş efektlerini kullanılmasındansa siyah kareyle kesilmesidir.

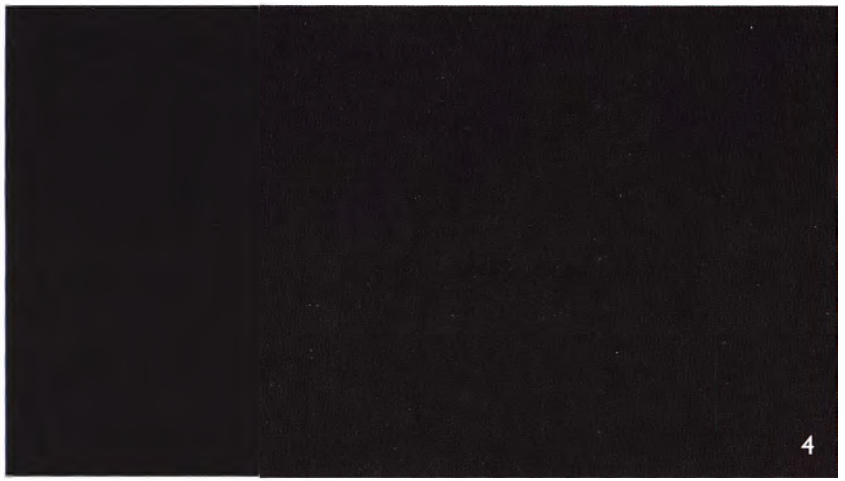
Karartma kesin ve hayli etkileyici bir kurgu tekniğidir.

Arabalar filmi, anlatıcı araba yarışının açılışını anlatıp izleyiciyi filmin geri kalanına hazırlarken bir dizi siyah kesme kullanır.


1


2


3


4


5

HIZLI ÇERÇEVE

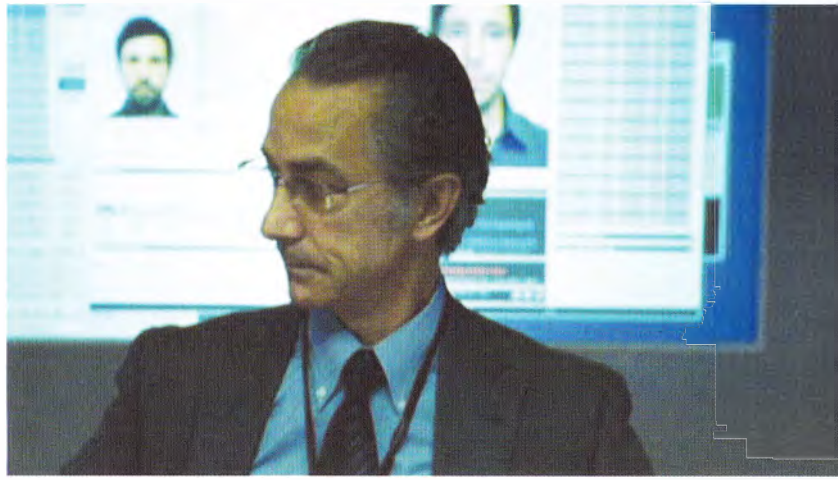
İki çekim arasında siyah ya da beyaz karenin yerleştirilmesidir.

HIZLI ÇERÇEVE 1: Baştan sona vızıldayan bu film, her açıdan beyaz hızlı çerçevelerle kaplıdır. Burada kullandığımız örnek, izleyiciyi Bourne'un tren garından, onu yakalamak için çalışan CIA çalışanının ofisine taşır.

Son Ultimatum



Hızlı çerçeveyi fark etmeyen izleyici, kesmeye enerji katan ve aksiyonu ileriye taşıyan efektin gücünü hisseder. Hızlı çerçeveler genellikle sıçrama kesmelerinin etkisini yumuşatmak için ve kalabalığa karşı konuşan bir insanın ard arda kullanılan kesmelerinde kullanılır. Beyaz hızlı çerçeveler aynı zamanda rutin denebilecek kadar sık olarak kameranın flaşını taklit etmek ve ışıklandırma flaşını genişletmek için kullanılır.













HIZLI ÇERÇEVE 2: Burada, siyah bir hızlı çerçeve (3. kare) bir karelik çözülme sahneleri arasına (2. ve 4. kare) sıkıştırılmıştır. Böylece, Jean-Do'nun felç olmayan tek uzvu –sol gözü– aracılığıyla nasıl iletişim kurduğu göz kamaştırıcı biçimde aktarılır. Bir kırpma –bir siyah hızlı çerçeve– "Oui (evet)"; iki göz kırpması –iki siyah hızlı çerçeve– "Non (hayır)" anlamına geliyor. Ve altyazıdaki sorunun (3. kare) yanıtı "Oui (evet)"dir.

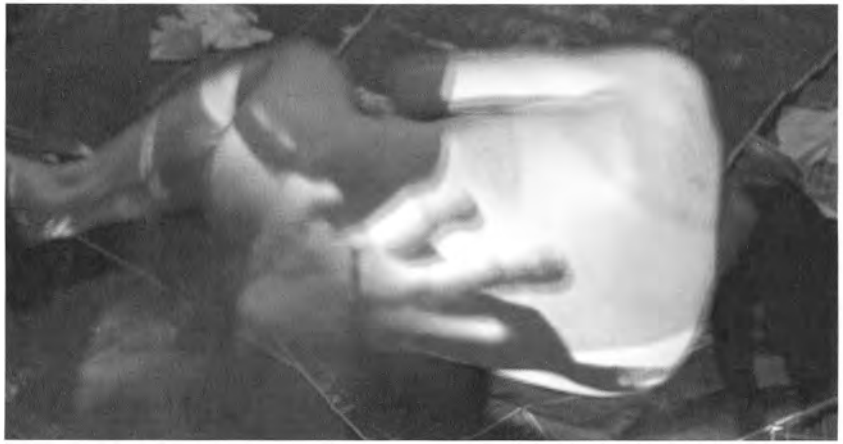
BİNDİRME (SUPERIMPOSITION)

İki ya da daha fazla çekimin aynı karede üst üste yer almasıdır.

Bindirme aracılığıyla sürenin uzatılabilmesi sahnenin değerini arttırır, ana özgü duyguyu yoğunlaştırır. Bindirmeler, karakterin ruh halini göstermek için kullanılırlar.



BİNDİRME 1: IZDIRAP
Howard Hughes zihinsel sorunlarının yol açtığı kriz sebebiyle yerde kıvranırken, havacılıkla ilgili görüntüler sahneye bindirilir.





BİNDİRME 2: COŞKU
Geleceğin usta şefi, yemek sanatının inceliklerini keşfediyor.







BİNDİRME 3:
Ana karakterin düşmanın kahkaha atan suretinin büyük bir görüntüsünü kendi görüntüsü üzerine bindirebilirsiniz.

Paprika



BİNDİRME 4:
Ya da bir arkadaşın ya da gurunun, canlandırma filmlerinde ya da canlandırma olmayan filmlerde rehberlik edişini bindirmeyle görebiliriz. Bizim örneğimizde ünlü şef, hevesli öğrencisine ders veriyor.

Ratatouille

Bindirmeler, beşinci ve yedinci örneklerde gösterildiği üzere, karakterlerin kaygılarını yansıtmak için çoğunlukla pencerelerden yardım alırlar.



BİNDİRME 5:
Ana karakter, asi ekibinin başarısında hayati öneme sahip randevuyu düşünürken görüntüsünün üzerine yoldan geçen birisinin görüntüsü bindirilir.

Dikkat Şehvet



BİNDİRME 6:
Düşmanlarının saldırısı sonucunda yaralanan iş arkadaşının ameliyatını seyrederken sinirlenen araştırmacının görüntüsü.

Paprika





BİNDİRME 7:
İsrailli terör karşıtı lider uçağın penceresinden dışarıya bakarken (1. kare), onu, takımın sonraki suikastini ortaya çıkarmak konusunda cesaretlendiren Münih katliamını hatırlar (2. kare).

Münih

Sekizinci ve onuncu kareler arasında göreceğimiz gibi, bindirmeler bir karakterin anılarını, korkularını ya da maceralarını resmedebilir.



BİNDİRME 8:
Bindirilmiş görüntülerden oluşan kolaj, Jean-Do'nun geçmişine ait albümünü oluşturur.



BİNDİRME 9:
Jean-Do'nun felçli hali için kullandığı dalgıç kostümü içerisine hapsolmuş adam metaforu bindirmeyle gösterilir.



BİNDİRME 10:
Bindirmeler aracılığıyla gördüğümüz manzaralar Londra'yı gezen araştırmacı çifte eşlik eder.

BİNDİRME 11:

Paprika



BİNDİRME 12:

Örümcek Adam 2



BİNDİRME 13:

Brokeback Dağı



Son olarak, filmlerin adları ve jenerik de bindirmelerden faydalanır. Bu amaçla filme ait çok sayıda arka plan görüntüsü, canlandırma, siyah kare, canlı aksiyon çekimleri ya da donuk kareler kullanılabilir.

TOPARLANIN

Artık temel efektlerin bilgisine sahipsiniz. Şimdi daha çok zaman, düşünce ve ekonomik kaynak gerektiren karmaşık efektlere bakacağız. Bu tarz kesmeleri yalnızca projenize uygun olduğu durumlarda, dahası yazılımınız ve bütçeniz olduğunda kullanmalısınız.







bölüm 5

KARMAŞIK EFEKTLERİ KULLANAN KESMELER

Özel bir efekt kullanmayan herhangi bir filmin gösterim şansı bulamadığı bir çağda yaşıyoruz; pek çok gişe (*blockbuster*) filmi görünür olabilmek için orijinal efektler kullanmayı tercih ediyor. Efektleri oluşturmak bilgisayar karşısında ya da film laboratuarlarında günlerce, haftalarca ve hatta aylarca zaman geçirmeyi gerektirebilir. Daha sonra kurgucu tarafından filme eklenirler ve kurgucu gösterinin son kesmesini yaptıktan sonra tamamlama sürecine girilir.

Bu tarz efektlerin nasıl yaratıldığına dair açıklayıcı pek çok kitap var. Bu kitaplar, kurgucuların bir sahnenin ardına diğerini koyarken kullandıkları çeşitli yöntemleri anlattıklarına göre biz, kurgucuların çoğunlukla görüntüleri seçerken, tasarıma yardım ederken ya da kendi dijital sistemlerindeki el değmemiş hallerinden uzaklaşarak yarattıkları karmaşık efektlere odaklanabiliriz.

SİLİNME

Gelen çekimin bir önceki çekimi sahneden öteleyerek (silerek) izleyici karşısına çıktığı geçiş efektidir. Silinme, düz anlamıyla aksiyonu bir sahneden diğerine iter.

Silinme, onlarca farklı çeşidi olması sebebiyle karmaşık efektler başlığı altında incelenen temel bir efekttir. Silinme ilgiyi kendi üzerine çekebileceği gibi değişimin açık bir göstereni olarak iş görebilir ya da öğelerin yaratıcı kullanımının ve hızın incelikli sunumu olabilir.


Ia


Ib


Ic


Id


Ie

SİLİNME 1: Görevli askerlerin, Ofelia'nın çalılar arasındaki gezintisine doğru siliniyor. Bu yatay silinmenin sınırı, ağaç olması muhtemel kahverengi dikey şerittir.

Soldan sağa ya da sağdan sola doğru yatay olarak hareket edebilen silinmeler kameranın soldan sağa yaptığı yatay çevrinme hareketini taklit eder. Aynı şekilde yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya dikey biçimde hareket eden silinmeler de kameranın dikey çevrinme hareketini taklit eder. *Not:* Dijital kurgu sistemlerinde oluşturulan silinmeler istenilen yerden başlatılabileceği gibi –misal, çerçevenin bir köşesinden ya da dört köşesinden birden– istenilen doğrultuda hareket edebilir.

SİLİNME 2:
Tiyatro salonundan Western setine geçişi sağlayan bu silinme, çerçevenin aşağısından yukarısına doğru ilerleyen bir işaret levhası ile yapılıyor.


2a



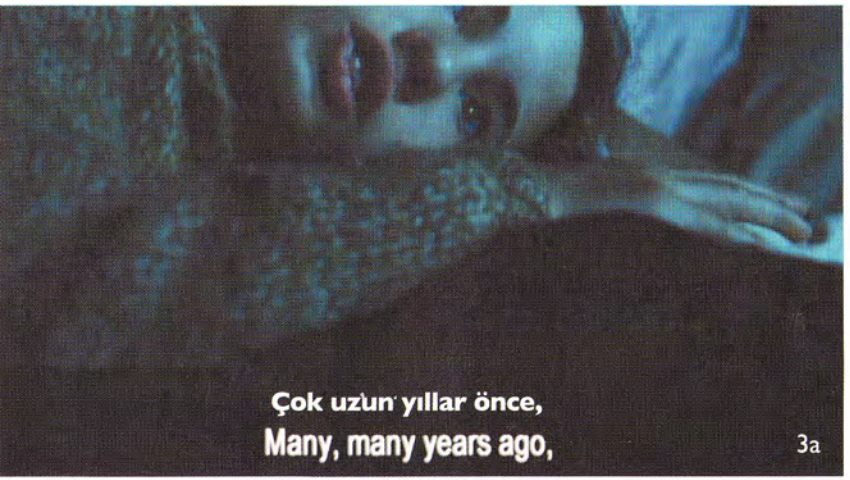
2b



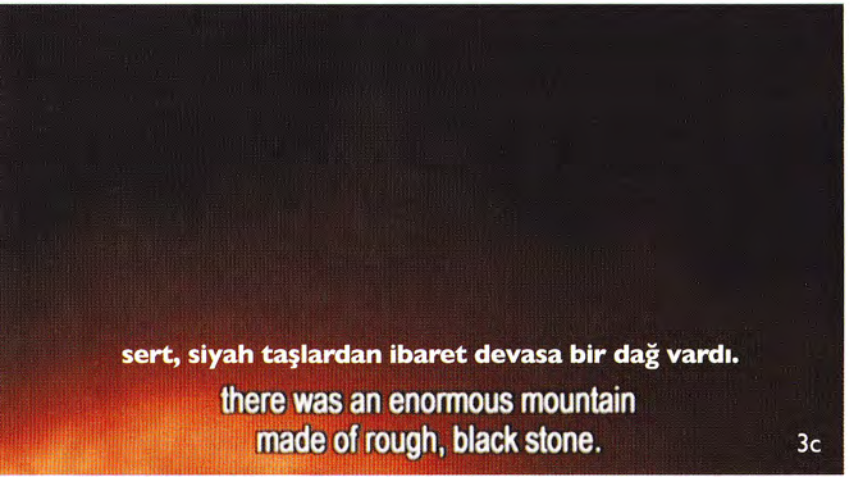
2c


2d

Silinmeler de çözülmeler gibi genellikle sahneler arasında köprü işlevi görür ya da bir zaman diliminin göstergesi olarak işlerler. Bir diğer ortak noktaları ise, silinmelerin de çözülmeler gibi çoğunlukla siyahla başlamaları ya da siyah kare içeriyor olmalarıdır.







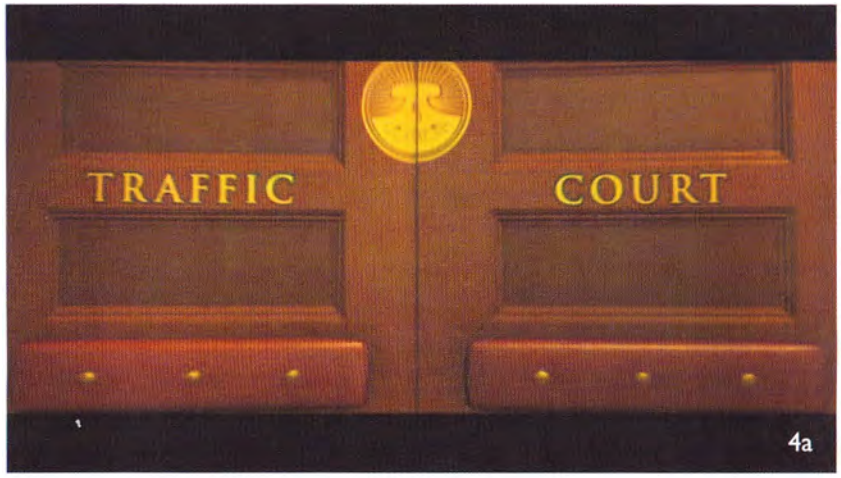


SİLİNME 3:
Dış dünyanın ürkütücü maviliğinden rahmin kızılımsı turunculuğuna yapılan dikey silinme zamanı, uzamı ve rengi aşar.

Pan'ın Labirenti

Silinme, çekimin organizasyonun esas bileşenlerinden birisi olabilir. Bir kapının açılışı, bir arabanın gıcırdayışı, bir perdenin çekilişi ya da düşüşü gibi yinelenen işlerin hepsi çekimler arası silinme işlevi görür.

SİLİNME 4:
Gördüğümüz "ahır kapısı" silinmesi, mahkeme salonun kapısını dışarıdaki aksiyonu salonun içine taşımak için kullanır.

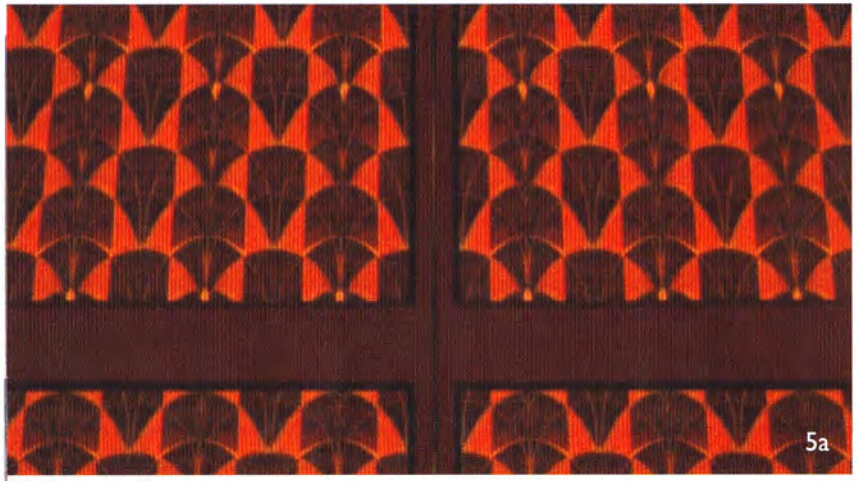


4a


4b

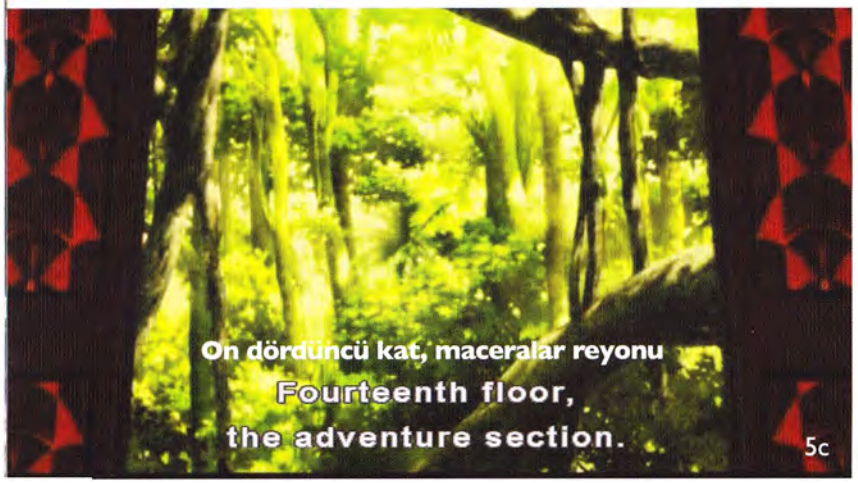

4c


4d

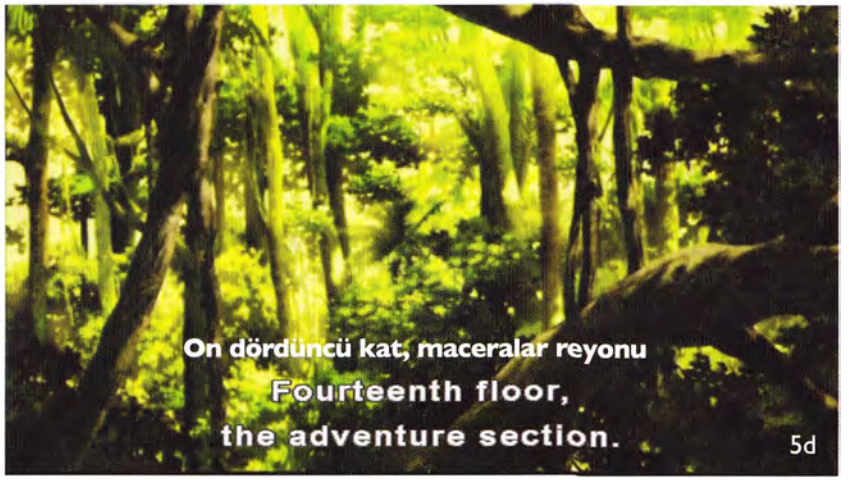

5a



5b



5c



5d

SİLİNME 5:
Şimdi göreceğimiz büyüleyici sahnede, alışveriş merkezinin asansörünün kapıları, silinme efektiyle seyirciyi ormana götürür.

Kapılar, arabalar ve perdelerin yanı sıra çekimlerde yer alan pek çok içkin öğe silmeler için kullanılır: Yoldan geçenler ve doğaya özgü bileşenler bunun başlıca örnekleri.

SİLİNME 6:
Bir bisikletçi sahneyi siler (ortadaki kare); izleyicinin dikkatini kafede oturan kadın kahramandan (üstteki kare) bakışının nesnesine çeker (alttaki kare).

Dikkat Sehven


6a


7a

SİLİNME 7:
Raylardan geçen trenin şasileri (ortadaki kare), sahneyi kovboyun geniş plan çekiminden sigara içerkenki orta çekimine taşır.

Brokeback Dağı


6b

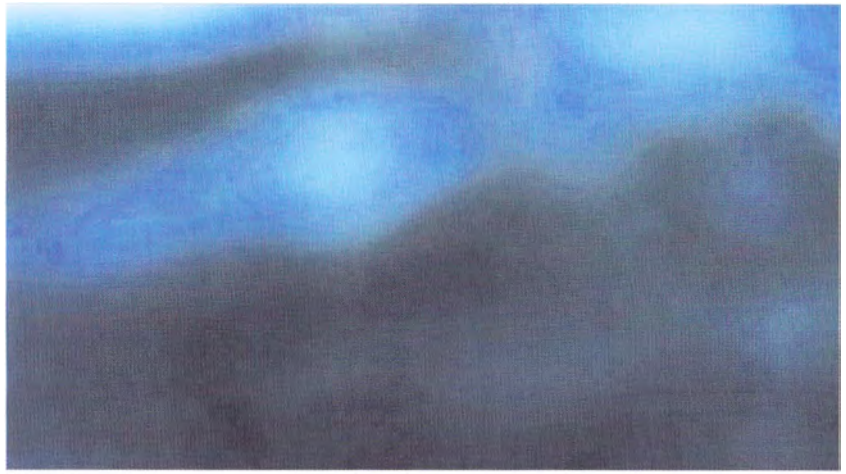

7b

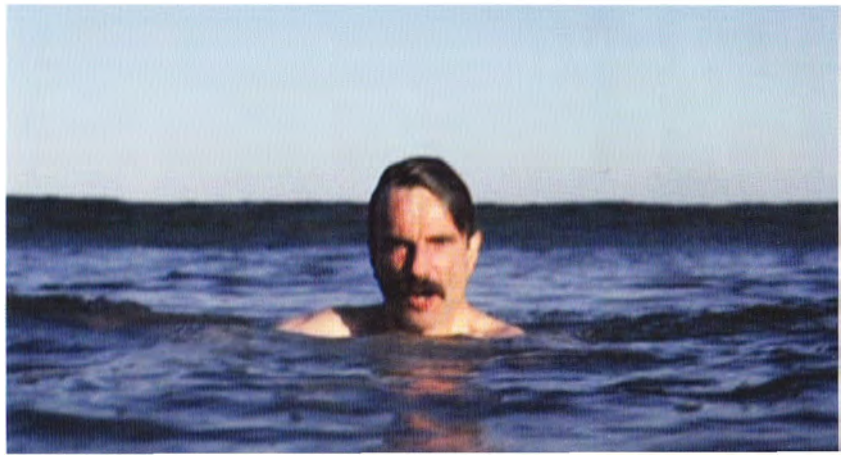


6c


7c







SİLİNME 8:
Sahneyi kaplayan dalga, ana karakteri kumsaldan denize taşır.

Kan Dökülecek

Silinmeye değineceğim son iki sayfada, silinmelerin çeşitliliğini ve *Ölü Gelin*'in yönetmeni Tim Burton'ın mizahi özgünlüğünü göreceğiz.

SİLİNME 9:
Kuşların istilasıyla yapılan silinme, damadı, balkondaki âşık olduğu kadından alıp yeraltındaki tesadüfi gelinine götürür.


9a


9b


9c


9d

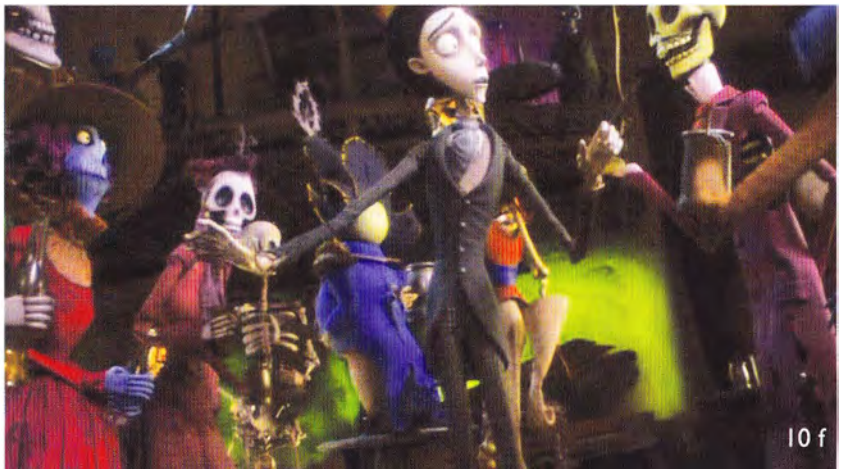

10a


10b


10c


10d


10e


10f

SİLİNME 10:
İlk çekimde (10a, 10b, 10c), kalabalıktan kaçan kahramanımız sırtı dönük halde kameraya doğru gerileyerek poposuyla sahneyi siler. İkinci çekimde (10d, 10e, 10f), yüzünü kameraya döner ve gelinin olmadığı başka bir kalabalığa doğru gerilemeyi sürdürür.

YEŞİLPERDE (MAVI PERDE)

İki ayrı çekimi birleştirerek yeni bir çekim yaratmak.



YEŞİLPERDE 1: Kılıç savaşçılarının, arka plandaki göl ve ormandan bağımsız olarak yeşilperde de filme alındığı bir örnek.

1. Çekim: canlı bir aksiyon sahnesi arka planı oluşturur.
Örnek: Ağaçlarla çevrili bir göl.

2. Çekim: Yeşilperde çekimi daha ziyade önplan içindir. Yeşil (ya da mavi) perdenin önünde performansını sergileyen kişinin filme alınmasıyla ortaya çıkar.
Örnek: Kılıç savaşçısının rakibine doğru yaptığı hamle.

İki çekim birleştirildiğinde yeşilperde ortadan kalkar ve kişi, aksiyon sahnesinin arkaplanın önünde performansını sergiler.
Örnek: Sahnenin son halinde kılıç savaşçısının gölün üzerinden geçerek hamlesini yaptığını görürüz.

Hava durumu programlarında kullanılan yeşilperde, film efektlerinin kurucu öğelerinden birisi oldu. Basit bir yeşilperde, dijital sistemle çalışan bir kurgucu tarafından düzenlenebilir ama daha gelişmiş yeşilperdeler için özel efekt evlerine ya da film laboratuarlarına ihtiyaç vardır. İzleyiciler, efekt yapımcılarının hayal güçlerinin ve sıkı çalışmalarının ürünü olan bu ve benzeri karmaşık çekim bileşimlerini görmeye hayli alıştılar.

Şimdi göreceğimiz örneklerdeki yeşilperde çekimi nerede? Siz bulun. İpucu: Ön plandaki çekime ait.



YEŞİLPERDE 2:
Kız arkadaşını evinde ağırlayan örümcek adam.

Örümcek Adam 2



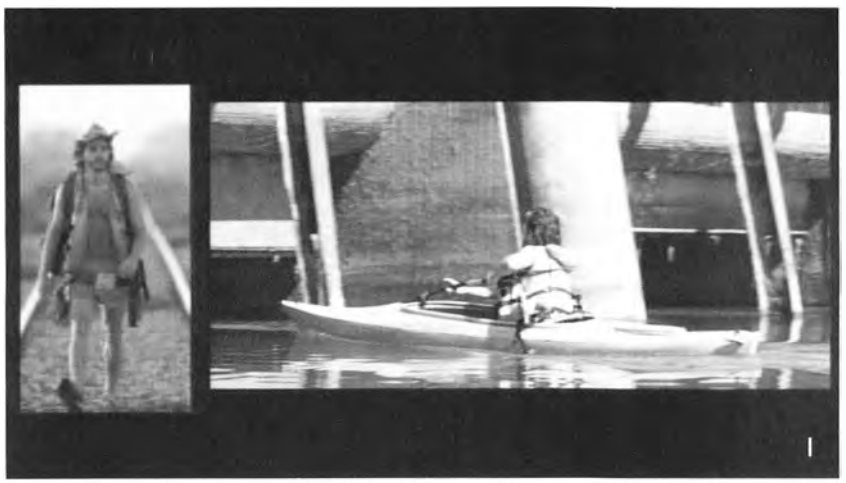
YEŞİLPERDE 3:
Villian Doc Ock New York taksilerinden birisini havaya fırlatacakken.

Örümcek Adam 2

ÖRTÜ (KİLİT)

Çekimde bir delik açıp daha sonra da o deliğe başka bir çekim (kilit) yerleştirmek.

ÖRTÜ 1-3: Virginia'daki ailesi endişelenip tartışırken (3. kare), Alex Supertramp (biyografisi çekilen Chris McCandless'in kendisine verdiği ad) Kuzey Amerika'yı boydan boya gezer (1. ve 2. kare).







Bölünmüş kare çekimlerinde olduğu gibi örtü çekimleri kullanıldığında da izleyici için bilgileri toplamak çok daha kolaydır. Örtü işlemi film laboratuarında ya da yapımsonrasında (görüntü ve ses öğelerinin bir araya getirildiği ve son halinin verildiği yerler) tamamlanacak olsa da kurgucu örtü işleminin uygulanacağı çekimleri seçer.

Dördüncü örtü, indirgenmiş bir çekim bir diğer çekimle yer değiştirmesi efekti olarak tanımlanabilecek bir ek içerir. Ekler, ana çekimin bir ayrıntısını vurgulamak için kullanılırlar.



ÖRTÜ 4:
Alex Supertramp sırt çantasıyla dolaşır (soldaki örtü) ve botunu Baja California boyunca sürükler (sağdaki örtü). Sağdaki örtüye yapılan ek, çekme işlemini ayrıntılı biçimde gösterir.

Televizyonlar doğal örtüler olarak kullanılır.



ÖRTÜ 5:
Televizyona yapılan örtü çekimi, 1972 Münih katliamının belgesel görüntülerini sunar.



ÖRTÜ 6:
Büyük yarış, yayın odasının monitörüne örtülmüştür.

Pencereler de yaygın olarak başvurulan kusursuz örtülerdir.

ÖRTÜ 7:
Mutfak kapısının cam aralığı, ünlü yemek eleştirmeninin merkeze yerleştirildiği çekimde örtü işlevi görür.

Ratatouille



ÖRTÜ 8:
Hogwarts'ın büyücü okuluna yapılan yolculuk sırasında görülecek manzaralar tren penceresinin örtü olarak kullanılmasıyla gösterilir.

Harry Potter ve Ateş Kadehi



Örtü dikdörtgen, çember, delik gibi değişen şekillerde olabilir.



ÖRTÜ 9:
The Daily Prophet, yürek burkucu ve dairesel örtüye yerleştirilmiş canlı haberleri sunar.

ÖRTÜ 10:
Buradaki bakış açısı çekiminde (POV), hafifçe odaklanılmış gazete örtü işlevi görür.





ÖRTÜ 11:
Bu çekimdeki örtüyü görebiliyor musunuz? Doğru bildiniz: Tablolarda. Tabloların çerçeveleri örtü işlevi görüyor ve resmedilmiş şahıslar büyücü adayı öğrencilerin korkmasına sebep oluyor.





ÖRTÜ 12:
Bu karede, arabanın yan aynaları kusursuz denebilecek bir örtü efekti sunmakta.

ÖRTÜ 13:
Bu enfes sahnede aynanın her parçası, Paprika'nın tepkilerini aykırı işaretlerle örtüyor.

BÖLÜNMÜŞ KARE

Perdeyi, her parçasında ayrı bir çekimin yer aldığı iki ya da daha fazla kareye bölmek.

BÖLÜNMÜŞ KARE 1: Gelin (soldaki) ve düşmanı intikam dövüşleri sırasında soluklanırken.



BÖLÜNMÜŞ KARE 2: Filmde hayatta kalmanın iki ana öğesi olan açlık ve yiyecek arayışı, bölünmüş kare aracılığıyla bir arada sunuluyor.



Bölünmüş kare, 1970 yapımı Woodstock filmiyle popülerleşti ve günümüze kadar sosyal paylaşım alanlarında ve perdede düzenli olarak kullanıldı. Bölünmüş kare, pek çok çekimi bir arada sunabileceği gibi, aynı eylemi oldukça farklı açılardan gösterebilir. Her iki şekilde de kurgucu, izleyicinin daha fazla bilgi edineceği ve çekimlerin çoğalmasının doğal bir sonucu olarak daha fazla anlam çıkaracağı çekimleri ve çekimlerin sürelerini seçer.



BÖLÜNMÜŞ KARE 3: Akıl sağlığı yerinde olmayan Howard Hughes ve Pan Am başkanı Juan Trippe arasında geçen bu konuşmada, aralarındaki duvar bölünmüş kare işlevini görüyor.

Göklerin Hâkimi



BÖLÜNMÜŞ KARE 4: Ateş, Howard Hughes ve patronun konuştuğu çekimi ikiye bölüyor.

Göklerin Hâkimi

Bölünmüş kare, aynı zamanda ilişkiyi, heyecanı ve aşırılıkları vurgulamak için kullanılabilir; karelere bölünmüş bir sahne izleyiciyi görüntü bombardımanına tutar.

BÖLÜNMÜŞ KARE 5: İkili ve dörtlü bölünmüş kareler, cinnet geçiren bir hastaya -Dock Ock- karşı kendilerini korumaya çalışan cerrahların durumlarını yakalıyor.

Örümcek Adam 2



TOPARLANIN

Gördüğünüz gibi, kusursuz ve karmaşık bir yaratıcılığın ürünü olan özel efektler, kafa karıştırıcı, muhteşem hikaye anlatıcılığı için kullanılabilir. Burada yaptığımız, olsa olsa yüzeye –gündelik ve olağanüstü efektler yaratmak için oluşturulmuş kariyerler– temas etmek olabilir. Söz konusu siz olduğunuzda ise, olasılıklara dair daha gelişmiş bir idrakiniz olduğunu bilmek umut verici.

Bir sonraki bölümde, çekimlerin tartımlarını tamamen değiştirebilmek için tam olarak ondan, yani tartımdan bahsedeceğiz. Ritim ve zamanla birlikte tartım da seyircinin ilgisini canlı tutmak konusunda kritik bir öneme sahip: Başarılı kurgu, bu üç öğenin de doğru anlaşılmasına ve kullanımına bağlıdır. Sonraki bölüm, temposu uygun biçimde yapılmış kurgunun gücünü anlamak için temel örnekler sunmakta.







bölüm 6

TARTIM (PACE), RİTİM (RHYTHM) VE ZAMAN ODAKLI KESME

Kurgunun ritmi, bütün filmler için hayati önem taşır. Neden? Çünkü ritim, izleyicinin bilgiyi hangi oranda alacağını performans, sinematografi, ses ve hikâye öğelerinin birleştirerek belirler. Gösterinin, izleyicilerin ruhuna nüfuz etmesini sağlayan itki ritimdir.

Peki, ritmin tartımla ilgisi nedir? Tartım, kesmenin ilerlediği hızdır. Daha spesifik olmak gerekirse, bir sekanstaki kesmelerin sayısı ve süresidir; kısa ve çok, uzun ve seyrek gibi. Ritim, tartımın bir ürünüdür ve bütün öğeleri birleştirici özelliği vardır –kurgulanmış sekansın oynama biçimidir. Vurdulu kırdılı bir aksiyon sahnesinin ortasında ya da daha ağır tempolu bir sahnenin sonrasında derin bir soluk aldırdığında ritmin varlığının farkına varırız.

Kurgunun ritmi ile müziğin ritmi ciddi benzerlik gösterir. Dahası terimler bile aynıdır: ritim, tartım, sekans. Filmlerin ritmi ya da tartımı çoğunlukla müzikle ya da seslerle vurgulanır ya da sürdürülür. Kurguda da müzikte olduğu gibi hızlı, orta ve ağır sekanslar vardır; seyirciyi savunmasız yakalayan ve aksiyondan bir süre uzak tutan beklenmedik eylemler gibi.

Film yapımcısı Andrei Tarkovski *Sculpting in Time* [*Mühürlenmiş Zaman*] kitabında şu tezi öne sürer: "Film kurgusuyla ilgili farklı olan şey zamanı notaya dökülmemiş film parçalarını bir araya getirişidir".

Tempo ve ritmin zamanla ilişkisi nasıldır? Çekimler, filme alınmış aksiyonun süresine bağlı olarak kendine özgü zaman anlayışlarıyla kurgu odasına girer. Kurgucu bu çekimleri alır ve filmi yontmak ve tartımı inşa etmek, yeni bir zaman algısı yaratmak ve filmin ritmini kurmak için kullanır. Kurgu, filme alınmış eylemin gerçek zamanını sıkıştırarak kısaltır ya da genişleterek uzatır.

Bu bölümde kesmeleri ve sekansları, zamanın, tartımın ve ritmin karakterleri nasıl gösterdiğini, dramatik eylemi nasıl desteklediğini ve izleyiciyi nasıl etkilediğini anlamak için hedef tahtasına oturtacağız.

SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN

Gerçek zamanı kısaltmak için kullanılan kurgu.

Zamanın sıkıştırıldığı bir sekans bilgiyi hızlıca sunar. Doğal olarak perdeye yüksek dozda enerji ya da kaos sunar ve izleyiciyi ürkütür, korkutur başka türlüsü elinden gelmediğinde hırpalar. Diyalog, ses efektleri ve müzik bu sekansların, kapsayıcı kesmelerin ve sürekliliğin noktalama işaretleri gibi işlev görür

Kurgucular zamanı pek çok şekilde sıkıştırabilirler. Bir kaçını saymak gerekirse: süresi kısa olan (2 saniyeden az) kesmeler yapılabilir, çözülmelerden, örtülerden ve diğer efektlerden faydalanılabilir ya da hızlı bir tempo yaratılabilir.





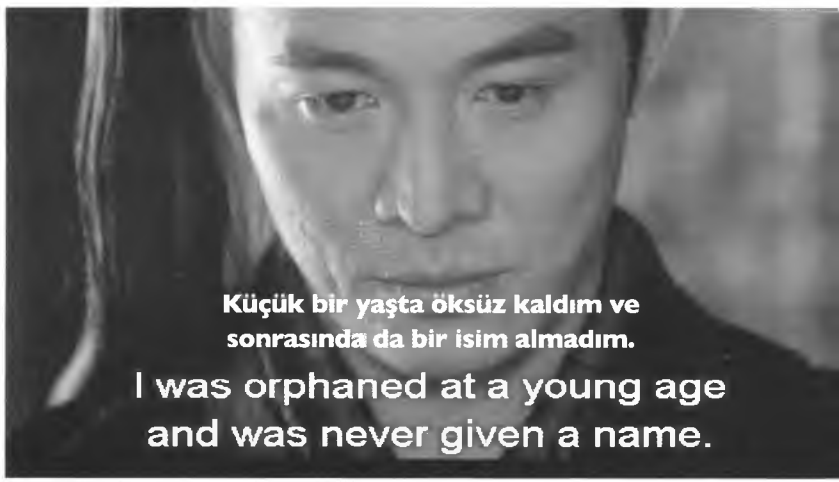
SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN 1: (seçilmiş kesmeler): Burada gördüğümüz açılış sahnesinde, atlar, isimsiz kahramanı (faytonun içindedir) imparatorun karşısına çıkarabilmek eski Çin'e doğru sürülmektedir.

Uzun yolculuklar, hikayenin ana hatlarını etkileyici biçimde sunabilmek, uzam ve zaman algısı yaratabilmek için sıkıştırılmış zaman ilkesine göre kurgulanır.









Karakterin bir odanın içerisinde dolaştığı ya da bir mekândan diğerine doğru hareket ettiği kısa yolculuklar, sıkıntıya mahal vermemek için alışılageldiği gibi kurgulanır. Sonuç? Zaman sıkıştırılmıştır.



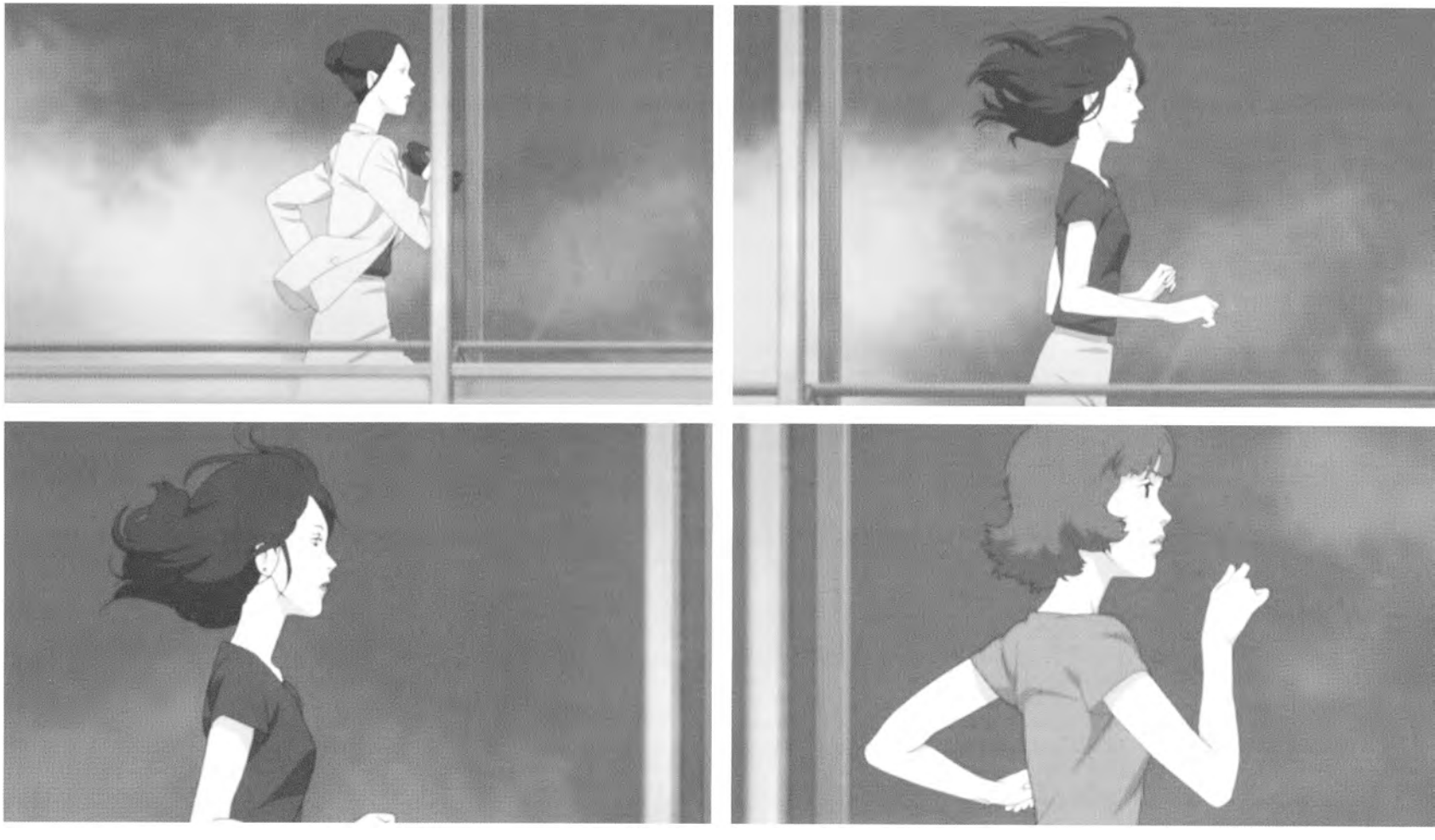




SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN:
(seçilmiş kesmeler)
Kahraman'ın İmparator'un sarayına son yürüyüşü binlerce basamaktan geçmeyi gerektirir ve üç kesmede gösterilir.

Sıkıştırılmış zaman büyümeyi, değişimi ya da karakterin kurt adama dönüştüğü örnekler gibi biçim değişimlerini göstermek için de kullanılır.

SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN 3 : (seçilmiş kesmeler) Koşan araştırmacı, sıkıştırılmış zaman aracılığıyla alter egosu olan Paprika'ya dönüşür.



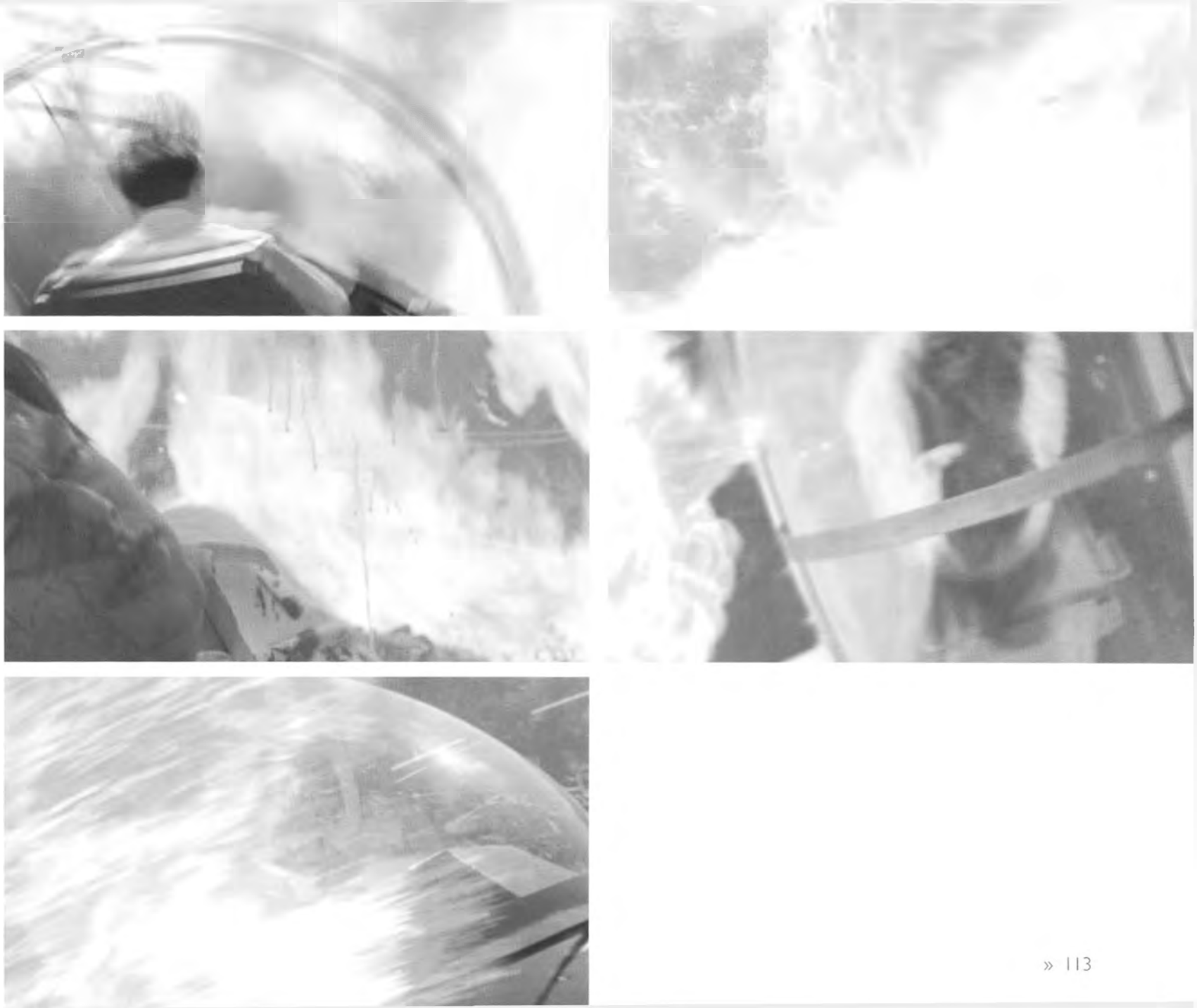
Sıkıştırılmış zaman aksiyon sahnelerinde kullanıldığında, çekimlerin büyük bir kısmı yakın ve orta planlardan oluşur çünkü izleyicinin bu şekliyle bilgileri toplaması uzun ve geniş plan çekimlerden çok daha hızlıdır. Aksiyon sahnesi filmin atmosferine bağlı olarak hızlandığında kesmeler daha da kısalır ve ritim saman alevi gibi hızlanır.





SIKIŞTIRILMIŞ ZAMAN 4:
(seçilmiş kesmeler)
Pilotumuz Howard
Hughes 43 saniyede 36
kesme aracılığıyla alevler
içerisinde yere düşer.

Göklerin Hâkimi



KUSURSUZ KESME

Kısa kesmenin bir çeşididir. İzleyiciyi bir uzama/nesneye/kişiye/imgeye özgü aksiyondan diğerine taşımak için tasarlanmış beklenmedik, ışık hızında kesmedir.



KUSURSUZ KESME 1: Iraklı bir kız çocuğunun kaydırak eğlencesi, Amerika'nın Irak bombardımanın patlama sesleriyle sonlanır.

Fahrenheit 9/11

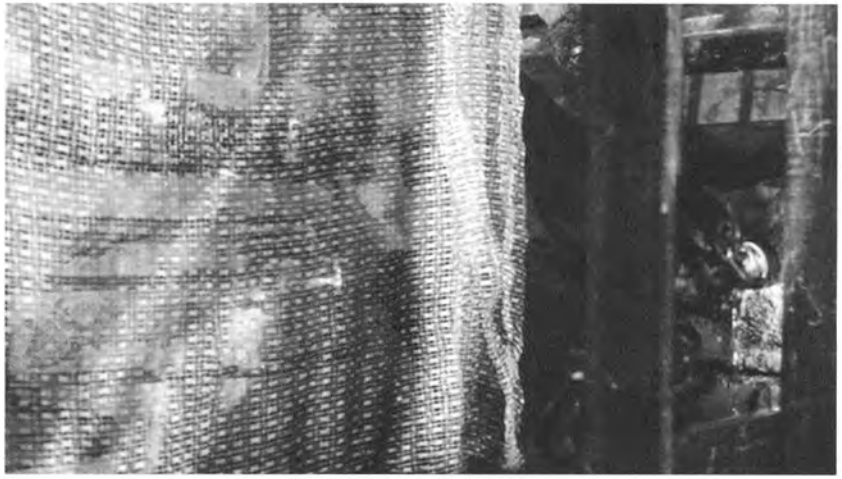
KUSURSUZ KESME 2: Budd, ölümcül ödemesinin hesabını yapamıyor. En az izleyici kadar şaşırmış durumda.

Kill Bill: Vol. 2





KUSURSUZ KESME 3: Uzaylı, bir perde aracılığıyla çerçeveye giriyor.





Kusursuz kesmeler bazen gayet düz anlamlı olabilirler.



KUSURSUZ KESME 4: Gözü bantlı kötü kadın, ona saldırmak için ayaklarını dayadığı duvarda Gelin'i görünce şaşırır.

Kill Bill Vol. 2









KUSURSUZ KESME 5: Avcı konumundaki seri katil, tren vagonunun (sağda) belirip arabasına çarptığı anda kendisini daha büyük bir belanın içinde bulur.

GENİŞLEYEN ZAMAN

Gerçek zamanı uzatmak için yapılan kurgu.

Kurgucular, çok çeşitli durumlarda zamanı genişletmeyi tercih ederler. İki insanın kavga ettiği ya da boğuştuğu zamanlar, keyif verecek komik bir an ya da olağanüstü bir hareketi yapan atletin devinimini haykırmak bu durumlardan bir kaçı olabilir. Bu teknik, müzikte vurgulanan bir nota ya da yinelenen bir bölüm gibi anı daimi kılar ve seyircilerin sahnede yer alan duyguyu tam anlamıyla deneyimlemelerini sağlar.

Kurgucular zamanı şu şekillerde genişletirler: bir eylemi birden çok açıdan çekerek, süresi uzun olan kesmeleri kullanarak ve orta ya da yavaş ritimli kurgu yaparak.

GENİŞLEYEN ZAMAN 1: (seçilmiş kesmeler) Okçuların yinelen hareketleri, savaş başlamadan önce zamanı esnetir.





















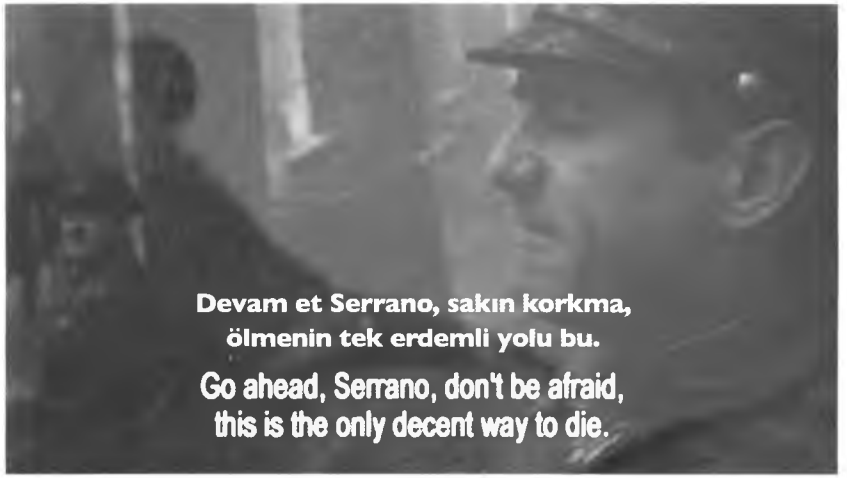




GENİŞLEYEN ZAMAN 2:
Canlandırıcı özgürlük sıçrayışı, farklı açılardan yapılan kesmelerle genişletilir.

DURMA ZAMANI

Genişleyen zamanın bir çeşidi olan bu efektte kurgu, zamanı durdurduğu gözlenebilecek bir eylemin duraksamasıdır.





DURMA ZAMANI 1: Savaşta bir geri çekilme sırasında, amir, sağ kolu Serrano'yu saatine bakıp yüreklendiriyor.

Pan'ın Labirenti

Doğal olarak durma zamanı kurgusu tepki çekimlerinde ya da bakış açısı (POV) çekimlerinde sahnede yer alırlar. Müzikteki es notası gibi bu kesmeler de, izleyicinin çıkarın ne olduğu ve olası sonuçlarına yeniden odaklanmak için ihtiyaç duyduğu atmosferin ve işlevin öncüleridir. Başlıca örnekleri kararın duyurulmadığı mahkeme salonu sahnelerinde ve olayın çözüldüğü, kazananın açıklandığı spor karşılaşmalarındaki vurdulu kırdılı sahnelerden önce görülebilir.







DURMA ZAMANI 2: (seçilmiş kesmeler) Tropikal bir meyveden bir yığın darbe alıp sinirlenen korsan Jack Sparow bağırır "Kes şunu!" (soldaki üç kare).

Kayıp Korsanlar: Ölü Adamın Sandığı

DURMA ZAMANI 2: (devam ediyor)Aksiyon durur (4.-5.-6. kareler) ve bir kez daha başlamadan önce Jack izleyiciye göz kırpar (7. kare).

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı









ÖZNEL ZAMAN

Bir karakterin bakış açısından deneyimlenen zamanı gösteren kesmedir.

Film, insan zihninin en çok benzediği sanat dalı olarak görülür. Film de zihin de düşünceden hislere, bilgiden keşfe, geçmişten bugüne saniyenin onda biri kadar kısa bir zamanda kayabilir. Bir karakterin bakış açısını ölçüt alıp kurgu yapmak, filmlerin hayatlarımızın içine girebildiği ve düşlerimiz, umutlarımız, korkularımız, inançlarımız ve deneyimlerimizle örtüştüğü bunun çok açık bir örneğidir.



1a



1b



1c



1d

ÖZNEL ZAMAN 1: Yiyeceğin ve suyun olmadığı günler süren çöl yolculuğu, Gelin'in intikam ateşini körükler.

ÖZNEL ZAMAN 2: (seçilmiş kesmeler) Los Angeles'ın aşağısındaki sokakları arşınlamak, Alex'in Alaska'nın vahşi doğasına yönelme fikrini pekiştirir/ çimento işlevi görür. Yönetmen Sean Penn aynı oyuncuyu iki farklı karakter için kullanmıştır. Dolayısıyla Alex Superstramp (sağ alttaki) diğer şehirli şarlatan halini (sol alttaki) tam anlamıyla resmedebilir.









HIZLI KESME

Öznel zaman ve sıkıştırılmış zamanın bir arada kullanılması sonucunda karakterin zihnine hızlıca ve yoğun biçimde girebilen kısa kesmedir.

Hızlı kesme, izleyicinin zihnini karakterin ne gördüğü ve hissettiği merakıyla cezp eder. Yönetmen Sidney Lumet ve kurgucu Ralph Rosenblum, 1962 yapımı *The Pawnbroker* filmin çekerek, Birleşik Devletler'deki hızlı kesme kullanımın öncüsü oldular. Rosenblum, *When the Shooting Stops… The Editing Starts* kitabında öngörülerini aktarırken şöyle der: "Onlar [hızlı kesmeler], zihnin, geçmişin ve şimdinin ortaklıklarını anlık, yarı bilinçli ve gönülsüz bir hafız yolculuğuyla sunar." Sonraki üç örneğin göstereceği gibi yazarların öngörüsü yerindedir.









HIZLI KESME 1: (seçilmiş kesmeler) Howard Hughes filmin galasına geldiğinde, spot ışıklarının gürültüsü ve görüntüsü fobilerini tetiklemek suretiyle ona saldırır.

HIZLI KESME 2:
(seçilmiş kesmeler)
Paprika'nın dedektif
arkadaşı kalp krizi
geçirirken, şehir
hayatı hızlı kesmelerle
üzerine gelir.














3a


3b

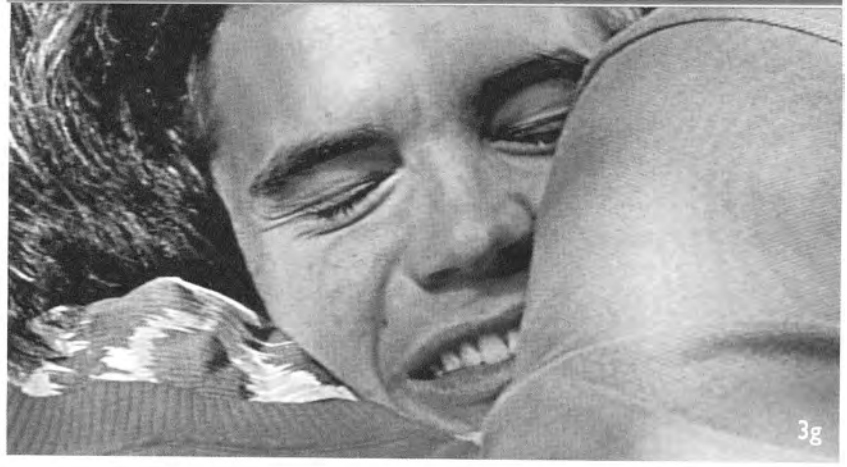

3c


3d


3e


3f

HIZLI KESME 3:
(seçilmiş kesmeler)
Chris'in (Alex Supers-
tramp) ölüm sahnesi.
Penceresinin dışındaki
gökyüzüne yapılan hızlı
kesmeler ve ailesiyle
düşsel barışı son kare-
de Chris'i ölüme taşır.



3g



3h



3i

EŞİKALTI GÖRÜNTÜ

Çok hızlı biçimde birleştirilen çekimlerden oluşan kesmedir. İzleyicinin bu kesmeleri görmesi söz konusu değildir, yalnızca bilinçaltında (bilinçsizce) fark edilebilir.

1950'lerin ortasında bir market araştırmacısı, satışlarını, izleyicilere patlamış mısır almalarını ve Coca Cola içmelerini söyleyen bir filme yaptığı eşikaltı kesmelerle arttırmayı başardığını duyurdu. O günden beri insanlar, filmlerdeki –aynı zamanda televizyondaki, reklam panolarındaki, radyoda ve diğer medya kanallarındaki– eşikaltı görüntülerin manipülasyonu sonucunda yanıltıldıkları konusunda kaygılılar.

Eşikaltı görüntülerin bizi ürünleri satın almaya teşvik ettiğine emin miyiz? Uyuklarken ya da yarı bilinçliyken dinlediğimiz kişisel gelişim kayıtları bilgimizi geliştirmemize yardım ediyor mu? FCC bile toplantılardan aldığı duyumlar sonucunda, ortada eşikaltı mesajların bilgimizi arttırdığına ya da alışkanlıklarımızı değiştirdiğine dair bilimsel hiçbir veri yokken eşikaltı görüntü kullanımını bıraktı. Ve nihayetinde market araştırmacısı yalnızca sonuçların değil sinema deneyiminin kendisinin yalandan ibaret olduğunu kabul etti. Böyle bir şey hiç olmamıştı.

Yani, filmler eşikaltı görüntü içeriyor mu? Kesinlikle. İzleyiciyi nasıl etkiliyorlar? İyi yapılmış bütün kesmeler gibi izleyiciye hikâye sunarak. Bütün kesmelerin en kısası olan eşikaltı kesme, izleyiciyi tedirgin etmek için tansiyonu yüksek tutabilir. Ek olarak geçmişi açığa çıkararak geleceği öngörebilir ya da karakterin bizzat yaşadığı şeye dair bir katkı sunabilir.

Yönetmen William Friedkin, 1973 yapımı *Şeytan* (*The Exorcist*) filmine eşikaltı görüntü koymasının nedenini şöyle açıklıyor: "Eşikaltı görüntüler bugün, bir nevi hikâye anlatıcısı olan film yapımcıların elindeki biricik provakatif ve kullanışlı araç, çünkü hepimizin sinemasal terimlerle düşünme biçimimizi ifade etme gücüne sahip: Caddeden aşağıya yürürken ya da birbirimizle konuşurken ve sen bana bakarken ya da ben sana her defasında başka bir şeye odaklanırız. Zihnin, tanrının bile yerini bilmediği bir resme nasıl ulaştığı sorusunun yanıtı bilinçaltımızın ötesinde bir yere işaret eder."

Bu kadar küçük bir kesme için söylenecek ve yazılacak çok şey olduğu açık! Birkaç tane örneğe bakalım ve ne karar vermeniz gerektiğini siz söyleyin.

EŞİKALTI GÖRÜNTÜ 1: Karanlıkta takip edildiği sahneler boyunca Bourne'un geçmişi hayli parlak eşikaltı görüntülerle karşısına çıkar.



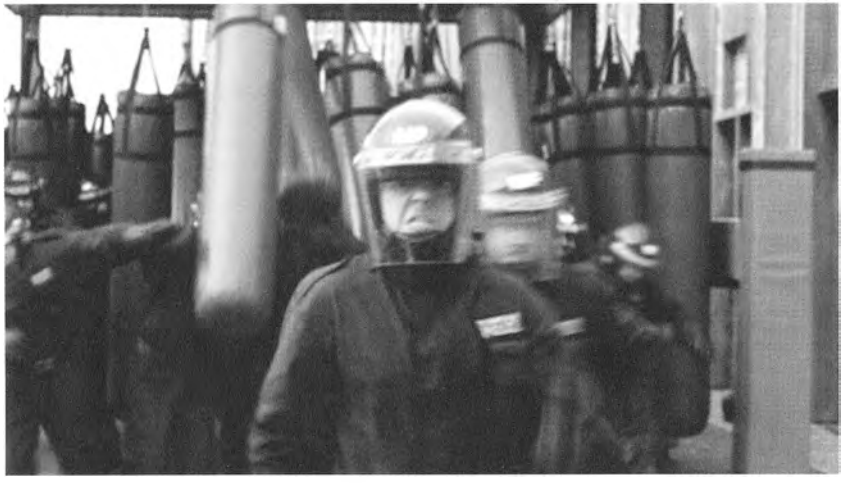




Eşikaltı görüntü, hızlı çerçeve ve hızlı kesmenin bir arada olduğu enerjisi yüksek iki film: ilki aksiyon filmi ikincisi ise bir komedi.







EŞİKALTI GÖRÜNTÜ 2:
Eşikaltı görüntü, filmi gösterişli bir başlangıçtan alı koyar. Eşikaltı görüntüler aracılığıyla sınıfının birincisi olduğu geçmiş günleri yeniden yaşar.

Sıkı Ayrıntılar

EVRENSEL ZAMAN

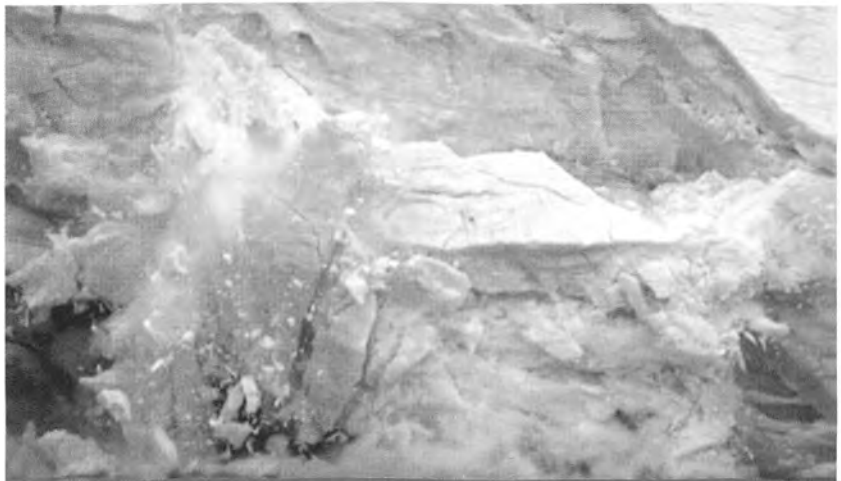
Zamanın, uzamın ve fikrin evrensel geçerliliğini hatırlatan kesmeler.

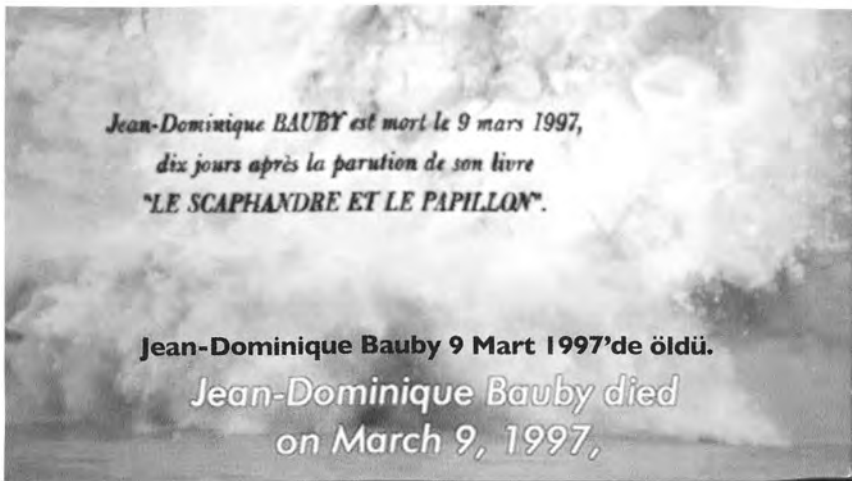
Eşikaltı görüntülerin aksine, evrensel zaman kesmesinin tipik özelliği ağır ve planlanmış olmasıdır. İzleyiciye, filmin mesajını kavrayabileceği bir nefeslik ara sunar.

Kelebek ve Dalgıç, Jean-Do'nun ölümüyle biter. Ardından gelen sahnede denizin ortasında bir dizi buzul belirir. Yönetmen Julian Schnabel'den imgesel tasarımını açıklaması istendiğinde şöyle yanıtlamıştır: "Buzullar denizin içinde ortaya çıktıklarında ve yeniden biçimlendiğinde, Jean-Do'nun bundan önce burada olan ve bundan sonra da burada olacak her şeyin bir parçası olduğunu hissedersiniz".









TOPARLANIN

Bir filmin temposu ve ritmi, bu bölümde gördüğümüz üzere biraz kurnazlık biraz da esnek zamanlı kurguyla korunur. Fakat bir sonraki bölümde göreceğiniz gibi aynı zamanda efektlerle de bu denge kurulabilir.







bölüm 7

ZAMAN EFEKTİ KULLANAN KESMELER

Kurgu, yaratabileceğiniz ilüzyon sebebiyle hayli ilginç ve merak uyandıran bir iş. Otuz seneyi bir saat otuz dakikada anlatabilirsiniz. Bir dakikayı yavaşlatılmış çekimle uzun uzadıya anlatabileceğiniz gibi.

– Kurgucu Paul Hirsch, A. C. E., *Ray, Mission Impossible, Star Wars* ve dahası.

Kesmelerin hızlanabildiği, yavaşlayabildiği ve aksiyonu ya da zamanı durdurmuş görünebildiği gibi belli efektler de bu işleri yapabilir. Bu bölümde, bu efektleri ve filmlerin ritmi, tartımı ve hikâyesi üzerindeki etkilerine ve izleyiciyi nasıl etkilediklerine bakacağız.

DONUK KARE (DONUK YA DA SABİT KARE)

Aksiyonun istendiği kadar çok karede dondurulduğu efekte verilen addır.

Donuk kareler zamanı durdurur ve imgeyi, fikri ya da tasarıyı izleyicinin zihninde kalacak kadar askıda tutar. Genellikle bir karakterin zaferini (yarışı kazanmış olmak) ya da felaketleri (sevilen birisinin ölümü) uzatmak/etkisini arttırmak için kullanılırlar (bir eylemi askıya alarak karakteri doğruca izleyiciye yönlendiren kullanımları da artmakta). Francois Truffaut 1959 yapımı filmi *The 400 Blows* (*400 Darbe*) filmini anti-kahramanının donuk karesiyle bitirdiğinden beri, filmleri donuk kareyle bitirmek popüler oldu.



DONUK KARE1: Santa'nın bıçakladığı polisin bedeninde bıraktığı yara izi zihninde sonsuza kadar donmuş olarak korunacaktır.

DONUK KARE 2: Bom! Fotoğraf makinesinin flaşı, sahtekâra inen darbeyle çerçeveyi dondurur.





Christopher Johnson McCandless anısına 12 Şubat 1968 - 18 Ağustos 1992

DONUK KARE 3: Donuk kareler bu son örnekte göreceğimiz gibi filmlerin sonunda kullanılırlar ya da jenerğin altında yer alırlar.

YAVAŞLATILMIŞ HAREKET (SLOW MOTION / SLO MO)

Kameranın önünde gerçekte olandan bağımsız olarak aksiyonun temposunun düşürüldüğü efekttir. Bu tarz bir geciktirme kurgu sırasında ortaya çıkar ya da geleneksel olarak, overcrancing çekimlerle (filmin kameraya doğru ilerleme hızının geriye sarma hızından daha fazla olması) yapılır.

SLO MO 1: Öğrencisi, karate hocasını alt etmeye çalışırken.

Kill Bill: Vol. 2


1a


1b


1c

Yavaşlatılmış hareketin pek çok kullanımı vardır. Prensip olarak hızlı devinimleri –spor oyunları ya da trafik kazaları gibi– izleyicilerin daha kolay anlayabilecekleri ve içselleştirebilecekleri biçimde ihlal eder.

Yavaşlatılmış çekimin tipik bir özelliği de dramatik bir anı yayması ya da geçmişi göstermesidir.



SLO MO 2:
Merhametli Samaritan, Howard Hughes'u yanan uçaktan çıkarmak için süratle koşuyor. Zamanında orada olabilecek mi? Yavaşlatılmış çekim şüpheyi uzatır.

Göklerin Hâkimi



SLO MO 3:
Başkanın aracı yavaşlatılmış hareketle ilerliyor. Belgeseller ve haber bültenleri, anlatımın süresiyle eşdeğer kılmak için bu tarz görüntülerde yavaşlatılmış çekim kullanır.

Fahrenheit 911

SLO MO 4:
Patlamalar, anı yakalamak için yavaşlatılmış çekimle gösterilirler.

Sıkı Aynasızlar

SLO MO 5:
Mezuniyet kepleri, üniversiteyi bitirmenin keyfini göstermek için havada süzülüyor.

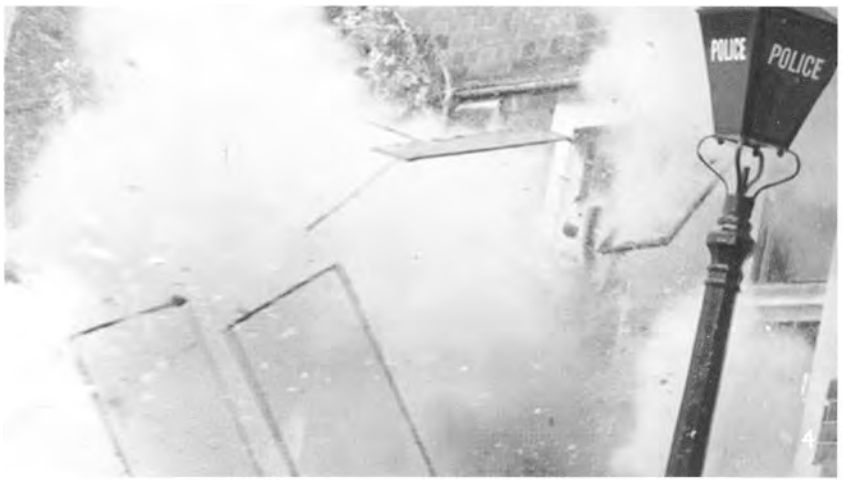
Özgürlük Yolu

SLO MO 6:
Devasa bir ahtapot ağır çekimle gemiyi suyun içine çekiyor, salt keyif için.

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı

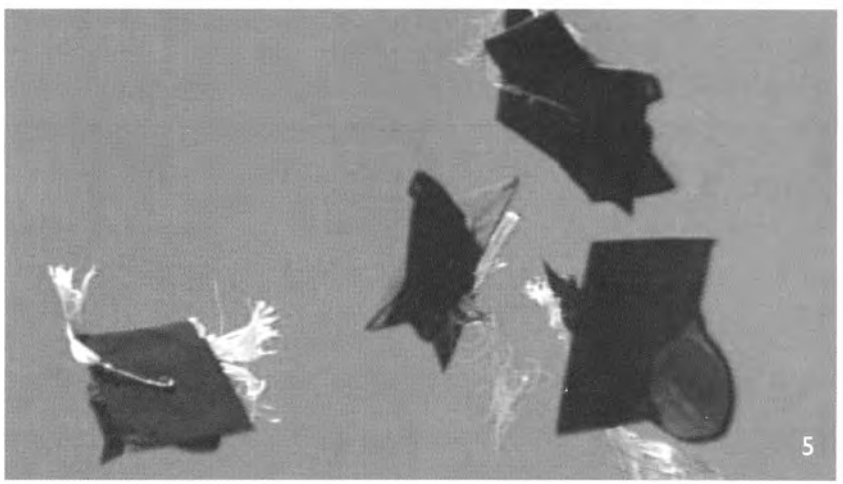
SLO MO 7:
Dans sahneleri doğası gereği ağır çekimle gösterilir.

Mamma Mia



4


6


5


7

Gerçek zaman ya da hızlandırılmış çekimlerle birlikte yavaşlatılmış çekimler, karakterlerin düşüncelerini ve hislerini göstererek sahnenin temposunu değiştirirler. Müzik de eklendiğinde yavaşlatılmış çekimler romantik olabilir, komediyi uzatabilir (perdenin ortasına fırlatılan bir pasta düşünün) ya da korkunun, trajedinin ya da şiddetin seyirciyi teslim almasını bekleyebilir.



1



2



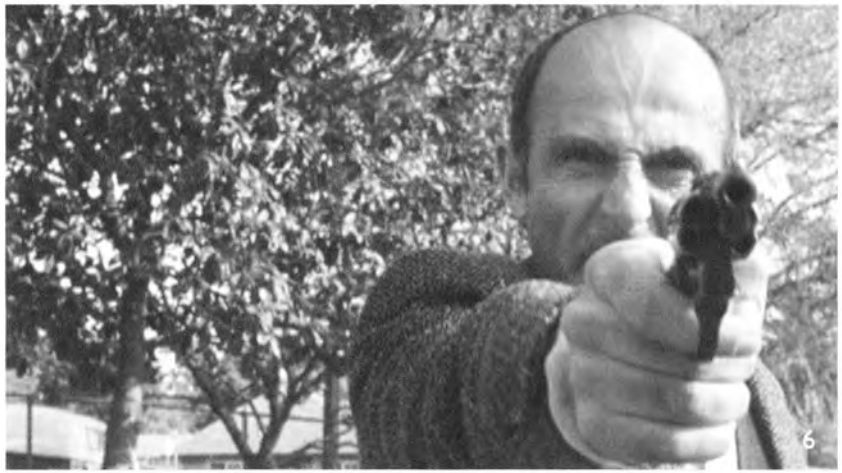
3

SLO MO 8:
(seçilmiş kesmeler)
Burada gördüğümüz üzücü sahnede, yavaş ve düzenli harekete yapılan kesmeler, yinelenen, ardışık olmayan kesmelerle birleşerek, çocuklarının vurulmasına engel olamayan ebeveynlerin ızdırabını gösteriyor.

Çarpışma


4

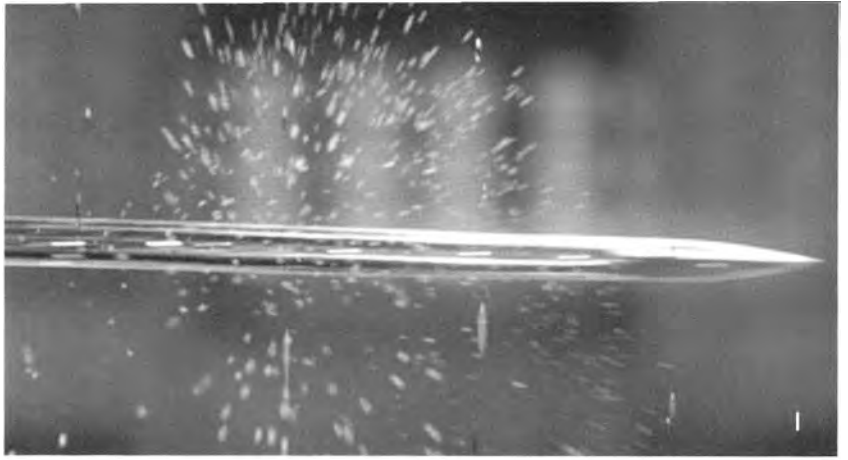

5


6


7


8


9





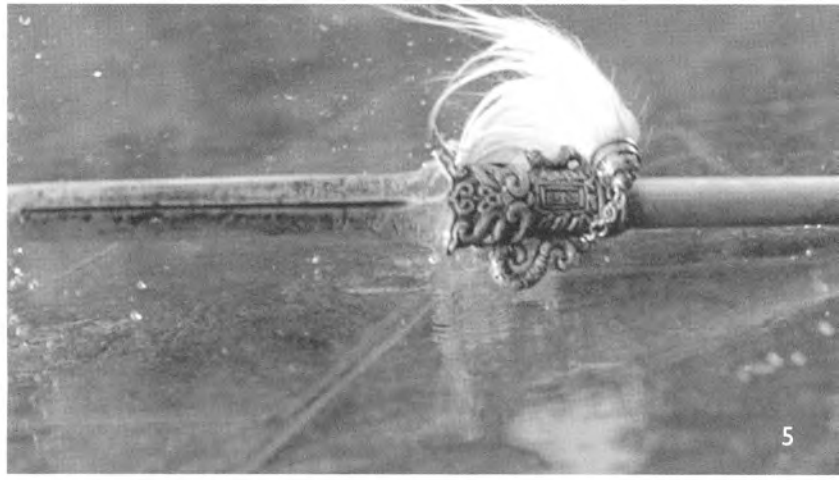


SLO MO 9:
(seçilmiş kesmeler)
Yavaşlatılmış çekimler düzenli hareketle dans edercesine birleşerek zamanı ağırlaştırırken kareografik sahnede yağmur damlalarını vurgular. Rakip alt edilmiştir, kahraman kılıcını kılıfına koyar ve yağmur diner (7. kare).

Kahraman



4



5



6



7

HIZLANDIRMA

Kameranın önünde ortaya çıkan eylemin gerçek zamanının tartışmanın yükseltilmesidir. Bu tarz bir geciktirme kurgu sırasında yapılabileceği gibi geleneksel olarak, overcranking çekimlerle (filmin kameraya doğru ilerleme hızının geriye sarma hızından daha fazla olması) de yapılabilir.

Ağır çekimlerden daha nadir kullanılan hızlandırılmış kesmeler genellikle bir karakterin A noktasından B noktasına gidiş hızını arttırmak için kullanılır. Aynı zamanda komedi etkisi yaratmaları için, tempoyu değiştirmek için ya da olanı karakterin perspektifinden göstermek için de kullanılabilirler.



HIZLANDIRMA 1: Jean-Do hafızasını onarırken, çekim hızlanır.

Kelebek ve Dalgıç



HIZLANDIRMA 2: Harry süpürgesiyle uçarken, soluğu ateş yüklü hırçın bir ejderhanın peşine takılmasıyla aksiyon ivme kazanır.

Harry Potter ve Ateş Kadehi



HIZLANDIRMA 3: Bitkin Alex Supertramp trafiğin çok boyutlu geliştiği bir L. A. Otobanının üzerinde durmaktadır.

Özgürlük yolu



HIZLANDIRMA 4: Otomobiller eğimli bir hızla görünüp kaybolurken, çizgi filmin topraklarında zaman geçmektedir.

Paprika



TERS DEVİNİM

Bir eylemin sondan başa doğru ilerleyecek biçimde geriye doğru filme alınmasıyla oluşan çekim.

Tersine bir devinim elde etmek için, filme alınan çekimin kurgu odasına, özel efekt evi ya da film laboratuarına girmesi gerekir. Çekimler nadiren tersten filme alınır. Örnek vermek gerekirse, güvenlik gerekçeleriyle çocuğa çarpan araba tersten çekilir.

Daha sonra tersine çevrilen çekimle, dramın gerekleri yerine gelir araba çocuğa çarpmış gibi görünür.





2



3



4

TERS DEVİNİM 1:
(seçilmiş kesmeler)
(Çerçeve dışındaki)
Polis cinayeti çözmek için siperin katedralden nasıl çalındığını anlamaya çalışırken, suç tersinden gösterilir.

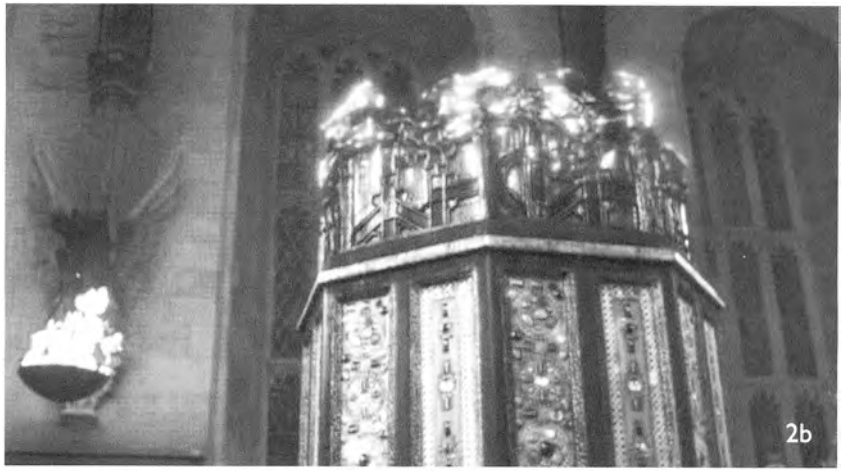
TERS DEVİNİM 2: Müdür Dumbledore'un asasını vuruşu ve bir tutam ters devinimle, izlenebilecek gösterişli bir kabinin içinden bir vazo çıkar.

Harry Potter ve Ateş Kadehi


2a


3a

TERS DEVİNİM 3: (seçilmiş kesmeler) Filmi bitirecek olan öpüşmeye kavuşacak olan kahraman kendisinin ve aşık olduğu kadının geçmişini yeniden yaşar. Bu özet tersine çekimlerle kurulmuştur: Tren istasyonunda ters yöne doğru koşar ve kadın otobüsten iner.


2b


3b


2c

TOPARLANIN

Donmalar, yavaşlatılmış çekimler, hızlanmalar ve tersine çekimler. Bu bölümde bu efektlerin hikâye anlatımına neler kattığını ve kesmelerin süresini ve ritmini nasıl etkilediğini gördünüz. Son bölümde, bunun ve önceki diğer bölümlerin üzerine giderek sahnelerin kurgulanışına farklı açılardan odaklanacağız.



bölüm 8

KESME SAHNELERİ

Bu bölümde, filmlerin ortaya çıkmasında kurucu blokları oluşturan, farklı kurgu yöntemleriyle tamamlanmış sahnelerle uğraşacağız. İnceleyeceğimiz her türle birlikte, hikâyeyi nasıl etkili ve etkileyici biçimde taşıdıklarını, karakterleri sunuş biçimlerini ve izleyicilerle iletişimlerini keşfedeceksiniz.

SERİM

Filmin başlangıcında yer alan, filme alınan zamanı, mekânı, durumu, karakterleri, atmosferi ve/ve ya temayı gösteren sahnedir.

İyi bir serim sahnesi dramatik bir kanca içerir. Bu kancanın amacı, filmin temel çatışmasını, gizemini ya da sorununu gündeme getirmek; izleyicisini 90-120 dakika boyunca perdeye bağlayacak şekilde baştan çıkarmaktır.

Pek çok film, karakterleri ve filmin geri kalanının motivasyonu olan, geçmişe, bugüne ya da geleceğe ait bir ya da iki sahneyle hikâyenin olay örgüsünün içine girmeye çalışır. İlk iki örnek bu tarz serimi örneklemek amacıyla verildi.


Ia


Ib


Ic


Id


Ie

SERİM I (seçilmiş sahneler): Annesi Howard Hughes'ı yıkarken güler yüzlü bir biçimde "karantina" kelimesini söylemeye ikna etmeye çalışır. Hughes'a "Güvende değilsin" der. Böylece, filmin geri kalanında tekrar tekrar göreceğimiz bir ömre yayılmış ayrılık hissi ve dışsal dürtülerinden ve başarılarından kaynaklanan fobilerin temelini atmış olur.

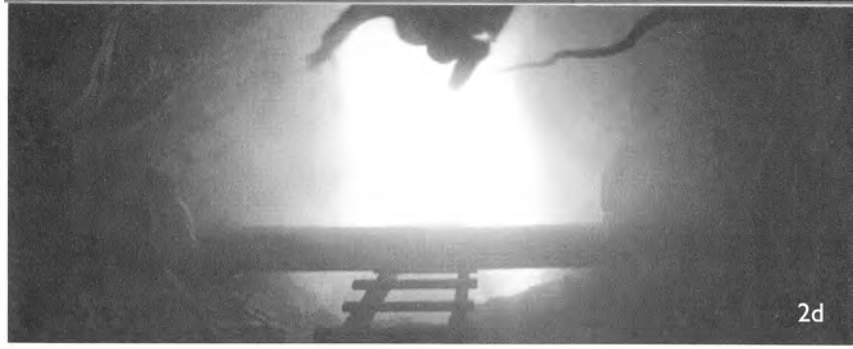
Gökkuşağı Cenneti

SERİM 2
(seçilmiş sahneler):
İnatçı madenci, çalıştığı maden patladığı ve kaza sonucu ayağı kırıldığı zaman dayanıklılığını gösterir. Bir çift manzara çekimi bu uzun açılış sahnesine eşlik eder; ilki yerleşimi gösterir, ikincisi ise madencinin ayağını kurtarmak, hayatta kalmak ve bulduğu madeni göstermek için tamamlaması gereken uzun yolculuğa odaklanır.


2a


2b


2c


2d


2e


2f


2g

Başka pek çok filmse, filmin adı görüldüğünde ya da onu takiben kullandığı geniş ya da uzun çekimler aracılığıyla serim bölümünü kurmayı tercih eder.







SERİM 3
(seçilmiş kesmeler):
Açılıştaki jenerik ve ona eşlik eden hip hop müziği aracılığıyla, ana karakter zamanın büyük bir kısmını her şeyin üstünde tuttuğu kankaları ile geçiren toy bir parti insanı olarak resmedilir.

Kaza Kurşunu

SERİM 4
(seçilmiş kesmeler):
Geniş, tenha, Texas manzaralı çekimler anlatıyla beraber perdeye yansır. İzleyiciye filmin mekânı ve anlatıcısı Şerif Ed Tom Bell hakkında bilgi verilir. Bu açılış sahnesi kısa bir süre için gözaltına alına kötü adamın görüntüsüyle biter.

İhtiyarlara Yer Yok


4a


4b

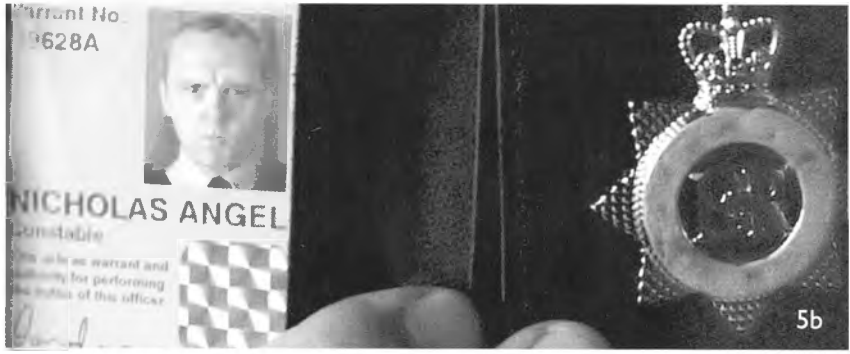
SERİM 5
(seçilmiş kesmeler):
Nicholas Angel, özgeçmişini bir dış ses aracılığıyla anlatıldığı ve komedinin canlılığını müjdeleyen dengesiz kurgu tarzı olan açılış sahnesinde, bir çırpıda, ne istediğini bilen gözde bir polis olarak resmedilir.

Sıkı Aynasızlar


4c



5a



5b


5c



5d











SERİM 6
(seçilmil kareler):
Çizgi roman tarzında karşımıza çıkan bu başlık sekansı, serinin çizgi romandan uyarlandığını hatırlatırken ilk filmde olanları özetleyip izleyicisini Örümcek Adam'ın en yeni maceralarına hazırlar.

GERİYE DÖNÜŞ

Hikâyeyi geçmişe taşıyan çekim, çekimler serisi ya da sahne.





GERİYE DÖNÜŞ 1: Film, Ofelia'nın fantezi dünyasına kaçışıyla başlar; öykü geriye dönüşler civarında dolaşarak ilerler. Öykü filmin sonlarına doğru şimdiyle geçmişi yeniden birleştirdiğinde, ölmekte olan Ofelia'nın gözlerinde her şeyin zihninde olup bittiğini fark ederiz.

Pan'ın Labirenti

Geriye dönüşler sık kullanılan pek çok biçimde iş görürler. Yaygın olarak siyah beyaz formatta ya da sepya ile gösterilirler; başlangıçlarında ise açılma, kapanma ya da çözülme vardır. Geriye dönüşler, bir karakterin hislerini, düşüncelerini, anılarını ya da önce hayatını (arka planda yer alan hikâye) aydınlatabileceği için çoğunlukla –aşırlık ölçüsünde– serim işlevi görürler. Geriye dönüş bir olayın yeniden göstererek seyircinin zihnindeki yerini onarabilir ve seyircilerin olayı yeni bir biçimde görmesini sağlayabilir. Geriye dönüşler sıklıkla geleceği öngörür ya da hafife alırlar. Ana hatları netleştirerek, hikayeyi güvenilir yeni bir doğrultuda var ederler.

Geriye dönüşler, hızlı kesmelerden oluşmak suretiyle seri olabilirler ya da uzayıp filmin süresini aşabilirler. Ayrıca, kronolojik sırada görmediğimiz başka geriye dönüşleri de içerebilirler.

Geriye dönüşün nasıl işlediğinden bağımsız olarak vazgeçilmez olduğu net olmalıdır çünkü öyküyü geriye dönderirken filmi ileriye taşır.

Geriye dönüş, karakterleri geçmişin bataklığına hapsedebilir, zorlu koşullarla ya da öfke ve ıstırap gibi güçlü duygularla başa çıkmalarına yardımcı olabilir ya da bir karar vermeleri ya da harekete geçmeleri için yüreklendirebilir.

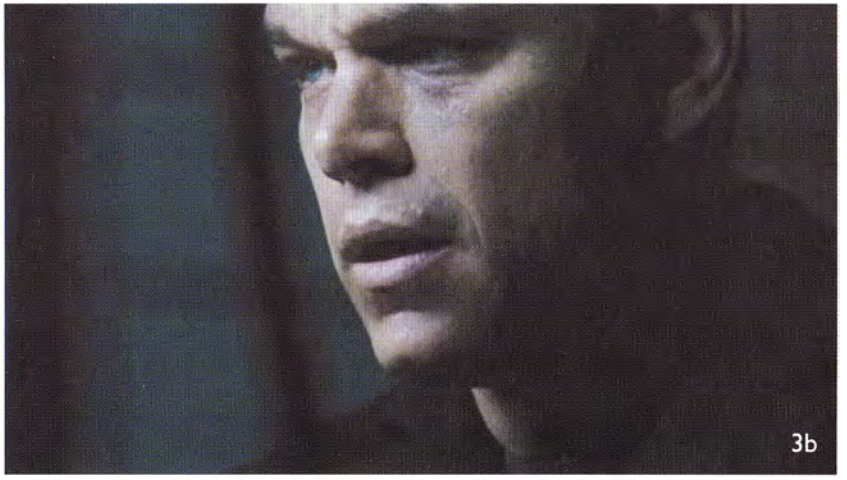

2a


2b

GERİYE DÖNÜŞ 2: Gelin, diri diri gömüldüğü tabutta geriye dönüş aracılığıyla karate eğitimini hatırlar ve kaçış için çalışmaya başlar.

Kill Bill Vol. 2


3a


3b

GERİYE DÖNÜŞ 3: Bourne, geriye dönüş aracılığıyla CIA suikastçısı olmak için katıldığı dolambaçlı programa gider ve ajanlıktan uzak durma kararını bir kez daha onaylar.

Son Ültimatom

GERİYE DÖNÜŞ 4 (seçilmiş kesmeler): Eşinin suikaste uğraması ardından yalnız kalan Justin Quayle yas tutar.

Arka Bahçe


4a


4b


4c


4d



5a


5b


5c


5d


5e

GERİYE DÖNÜŞ 5 (seçilmiş kesmeler): Kahramanımız, dostuyla birlikte dolu gibi yağan oklarla boğuşurken ve düşmanlarını bozguna uğratmaları olanaksız görünürken, geriye dönüşle bir sarmalı boyama disiplinin karmaşıklığına döner.



5f



5g



5h



5i



5j

İLERİYE ATLAYIŞ

Hikâyeyi geleceğe taşıyan çekim, çekimler serisi ya da sahne.

İleriye atlayış, izleyiciyi meşgul etmek ve öykünün akıcılığını sağlamak için çeşitli biçimlerde kullanılır. Yaklaşan olayları öngörebilir ya da henüz söylenmemiş ama daha sonra ayrıntılı biçimde dramatize edilecek bölümleri açığa çıkarabilir. Ama çoğunlukla, karakterin geleceğe dair umutlarını ve korkularını düş ya da kâbus biçiminde sunar. Geriye dönüşler gibi ileriye atlayışlar da filmi başlatabileceği gibi film sürerken aniden de dâhil edilebilir.





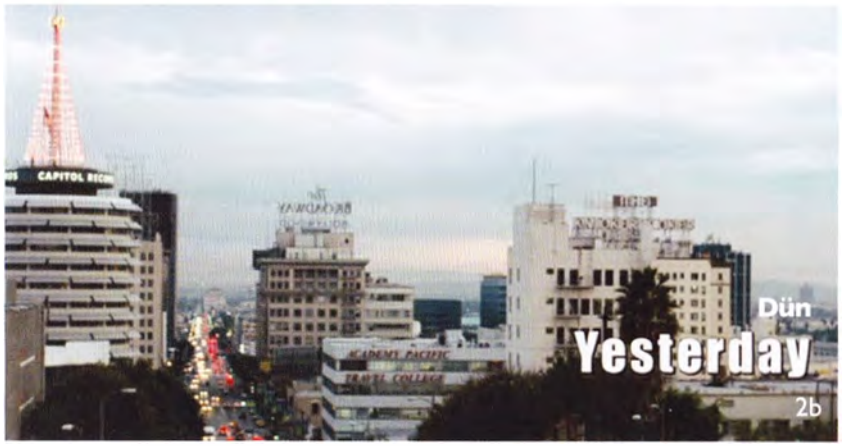
İLERİYE ATLAYIŞ 1: Göz kamaştıran McQueen rakibi tarafından kandırıldığı araba yarışı kâbusunu gördükten sonra kasabanın dışına kaçmaya karar veriyor.

Arabalar

İLERİYE ATLAYIŞ 2: Filmin ilk sahnesi gece gerçekleşmiş bir suçu çözmeye odaklanmış bir detektifi merkezine almış bir ileriye atlayıştır. İkinci sahne ise bir öncekı sabaha geri dönüş. Hikâyenin kalanı kronolojik olarak ilerler, sadece sonlara doğru başlangıçtaki ileriye atlayış sahnesine dönülür.

Çarpışma

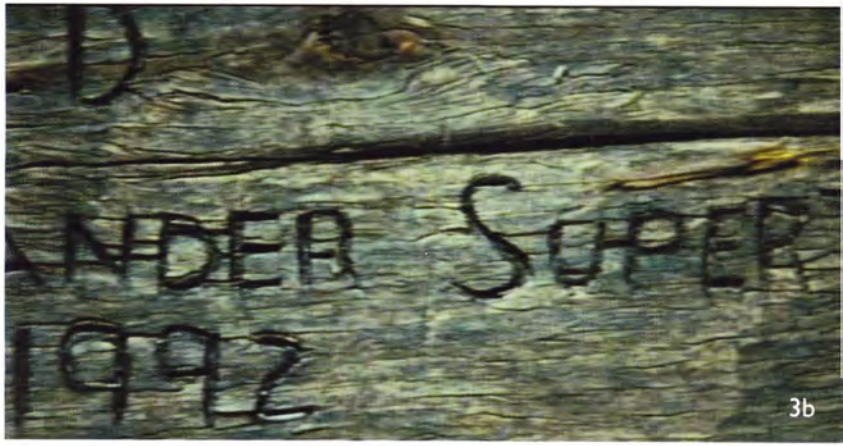


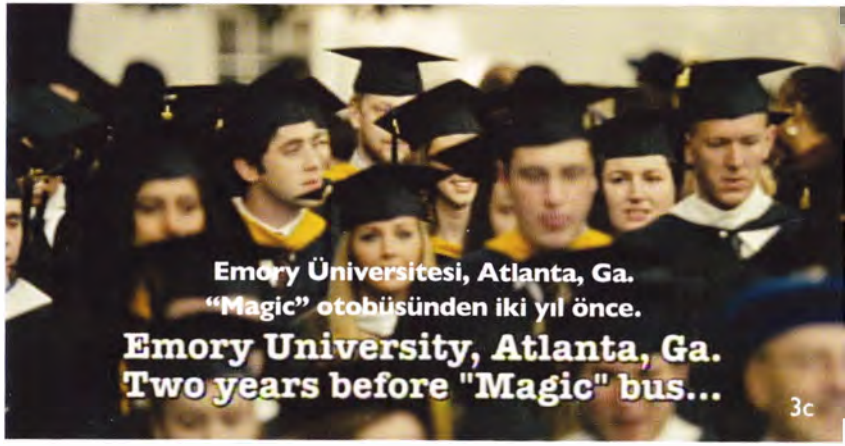


İLERİYE ATLAYIŞ 3: Diğer bölümlerde de söylendiği gibi, Chris'in (Alexander Supertramp) okul servisinde öldüğü ana kadar bu film ileriye atlayışlardan (3a ve 3b kareleri) geriye dönüşlere doğru (kare 3c) ilerliyor.

Özgürlük Yolu









İLERİYE ATLAYIŞ

4-7:

Geriye dönüşler ve ileriye atlayışlardan oluşan bir yapboza benzeyen biyografik film, şarkıcı Edith Piaf'ın hayatını anlatıyor.





Kaldırım Serçesi

4

Film, 1959 yılında Manhattan'da bir konserde yere düşüşüne yapılan atlamayla başlıyor.

5

1918: Rujlu genç Edith'in genelevde büyümesi
İleriye atlamayla
1935: Şarkı söylemeye hazırlanan bir Edith'e bağlanıyor.





6

1918: Genelev kalan annesinin, Edith genelevden alındığı zamankı feryadı
İleriye atlamayla
1959: Zafer turundan sonra Edith'in Paris'e dönüşüne bağlanıyor.





7

1935: Coşkulu Edith'in yeni yıl arifesi
İleriye atlamayla
1963: Romantizmal hastalığı olan, sağlıksız bir Edith'e bağlanıyor.

MONTAJ

Fransızca "monte etmek" kelimesinden türetilen, gerçekleri, duyguları ya da düşünceleri özetlemek ya da aktarmak için eklenen, kısa, kendine yeten görüntüler toplamıdır.

MONTAJ 1:
(seçilmiş kesmeler)
Savaşa doğru ilerleyen Bağdat'ta doğal seslerle örülmüş doğal bir hayat; müzik ve anlatı yok.



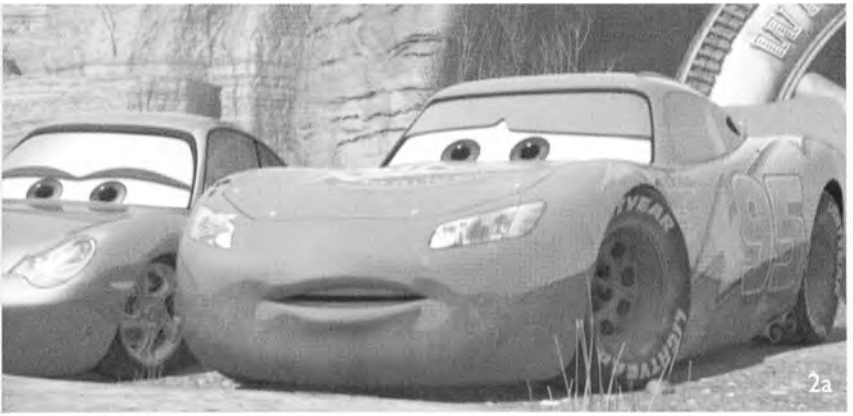
Montaj genellikle müzikal fasıl gibi işlev görür; imgelerin gelişen kolajından yola çıkarak zaman, mekan ve bilgi arasında köprü işlevi görür. Müzik ve anlatı alışılageldiği üzere montaj sahnelerinde yerini diyaloga bırakır. Ama bazı montajlar planlı biçimde sağaltıcı sesler ya da sahne için kaydedilmiş doğal sesleri kullanırlar. Çok azı sessizdir.

Pek çok teması olan montajın başlıca kategorileri drama, komedi ve haberlerdir. Bazı montaj temaları klişe statüsüne ulaştı ve "Aşk acısıyla baş edebilmek" montajı, "Forma girme" montajı ve "Büyük bir olay ya da gösteri için hazırlanma" montajı gibi yanıltıcı materyallere dönüştü.





Montajı oluşturacak çekimler pek çok kaynaktan alınmış olabilir: günlükler, güncel görüntüler, YouTube, televizyon programları vb. Birarada kesildiği tüm bu kesmeler toplamını aşarak yeni bir sahne oluştururlar.


2a



MONTAJ 2 (seçilmiş kesmeler): Dış ses ve müziğin rehberlik ettiği bir dizi çözülmeyle anılan Radyatör Baharı'nın şanlı günleri ve solmuş bugününe dönüş.



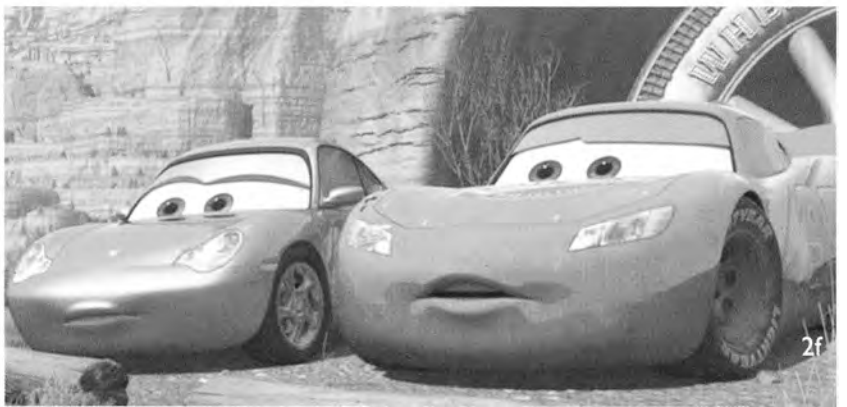
2c



2d



2e


2f

MONTAJ 3
(seçilmiş kesmeler):
Filmin başlarında yer alan bu açıklayıcı montajda, kartpostal yazılarını andıran metinler ve müzik izleyiciyi Alaska'ya götürüyor.










4a


4b



4c


4d


4e

MONTAJ 4
(seçilmiş kesmeler):
Dış sesle tamamlanan istiridyeler ve müzik, fantezinin baştan çıkarıcılığını besliyor.

PARALEL EYLEM

Birbirinden bağımsız iki ya da daha fazla aksiyon hattının, karakterlerin, dekorların ya da kişilerin doğrudan etkileşime girmeyeceği ve hatta birbirinde haberdar olmayacağı biçimde kurgulanması.



PARALEL EYLEM 1: Araba hırsızlığının devreye girip iki dünyanın kesiştiği son ana kadar ayrı kalan paralel eylem sahnelerinin sıklıkla başvurduğu kalıp Los Angeles beyazları ve siyahilerinin paralel hayatlarıdır.



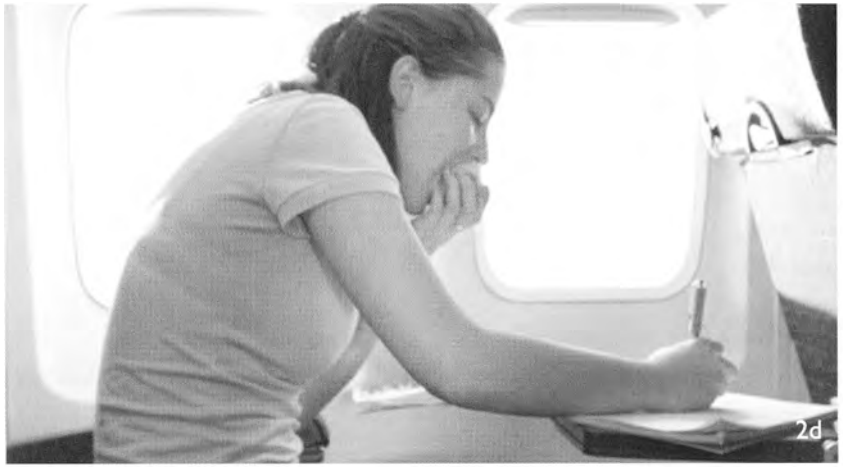
Paralel eylem her zaman filmlerin başlama noktası olarak karşımıza çıkar. Birbirinden bağımsız hayatlarına yönelen yabancılar sunulur ve izleyici karakterlerin ortak noktasını merak eder ve karşılaşacakları an için sabırsızlanır. İzleyici, çoğunlukla paralel eylem sahnesindeki karakterin önündedir: Bu iki kişinin karşılaşacağını bilir. Soru, bu karşılaşmanın ne zaman, niçin ve nasıl olacağıdır.







PARALEL EYLEM 2 (seçilmiş kesmeler): Yolcular gündelik iş yolcuklarının telaşındayken hava korsanı ölümcül misyonunu gerçekleştirmek için hazırlanır.



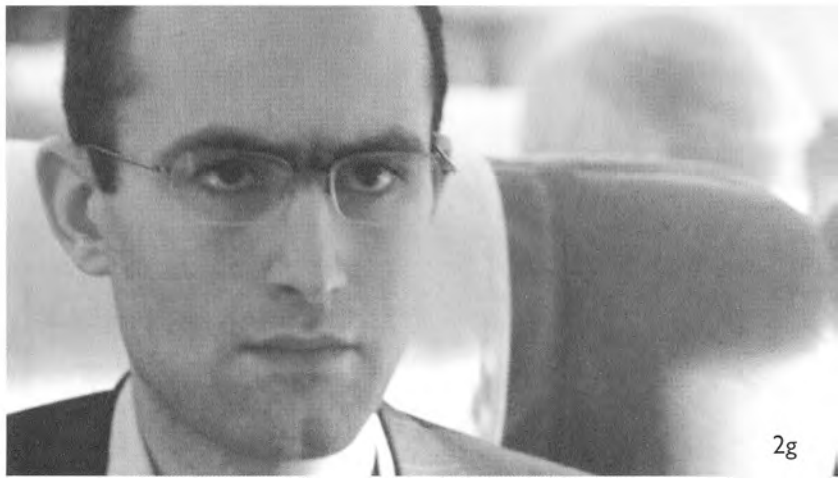
2d



2e



2f



2g





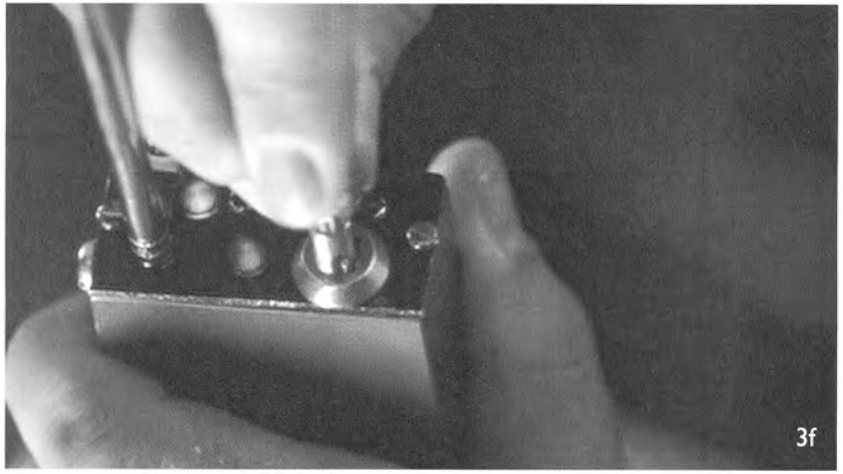


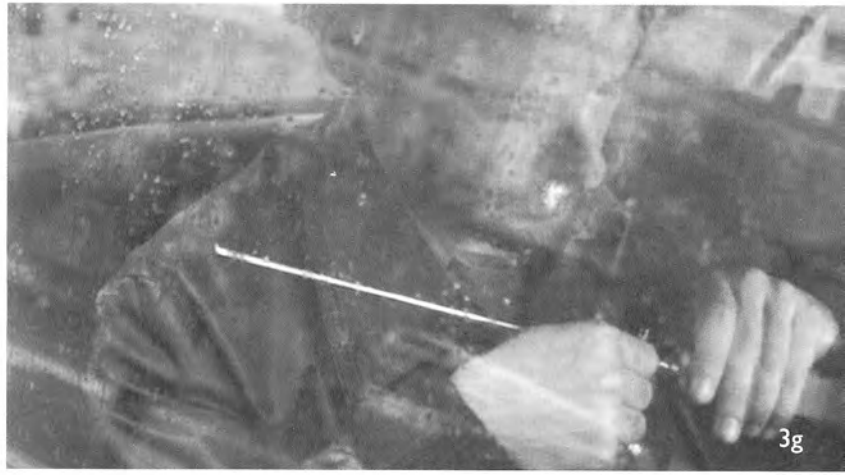
PARALEL EYLEM 3 (seçilmiş kesmeler): Hedeflediklerı kurbanın masum kızı umulmadık bir anda eve gelip telefonu açtığında, İsrailli karşı teröristler birbirleri uyarmak için alarma geçer ve bombayı imha edip (son kare) suikastı engellemeye çalışırlar.

Münir


3d


3e


3f


3g


3h


3i

ÇAPRAZ KURGU

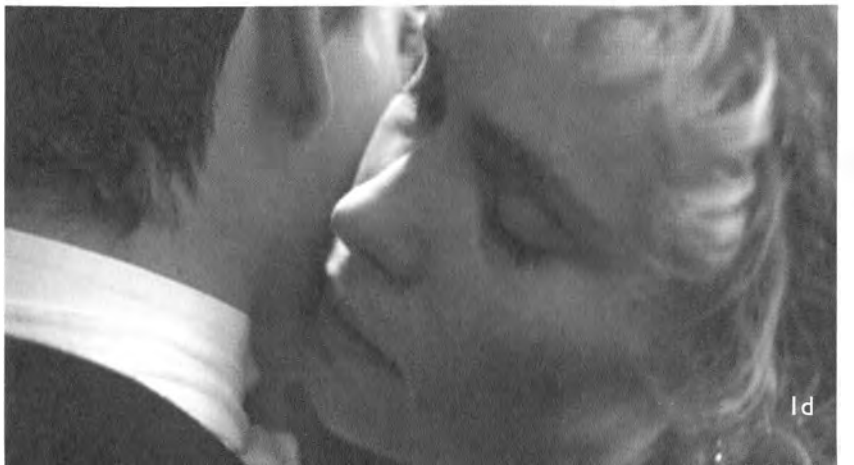
Birbiriyle bağlantılı iki ya da daha fazla aksiyon hattının, karakterlerin, dekorların ya da kişilerin doğrudan etkileşime girdiği ve birbirlerinden haberdar olduğu biçimde kurgulanmasıdır.

Çapraz kurgu sahnelerinde karakterler birbirleriyle bağlantılıdır –ve belki de öfkeyle etkileşime girerler. Soyguncuların üzerine giden polisler ya da yanan binada mahsur kalmış insanların yönelen itfaiyeciler örneklerinde olduğu gibi. Genellikle filmin atmosferinin bir parçası olan çapraz kurgu, karakterleri ve durumları bir araya getiri; dramatik tempoyu sıkılaştırarak çatışmaları kilitler.


1a


1b


1c


1d

ÇARPRAZ KURGU 1 (seçilmiş kesmeler): Filmin atmosferine bağlı olarak dört sahnede çapraz kurgu görürüz.

1a) Slyvia Llewelyn Davies, arkadaşı J. M. Barrie ölüm onun ölüm döşeği ile

1b) Yeni oyunun prömiyeri arasında oturur.

1c) Oğlu Peter, ondan esinlenilerek yazılan oyunu izler.

1d) J. M. Barrie evliliğini sonlandırır.

ÇARPRAZ KURGU 2 (seçilmiş kesmeler): Bourne temkinli ve uzun adımlarla yanındaki gergin muhabirle uzaklaşır ama CIA binecekleri trenin civarındadır. Bu gergin sahne çapraz kesmelerle yaratılmıştır.


2a


2b



2c

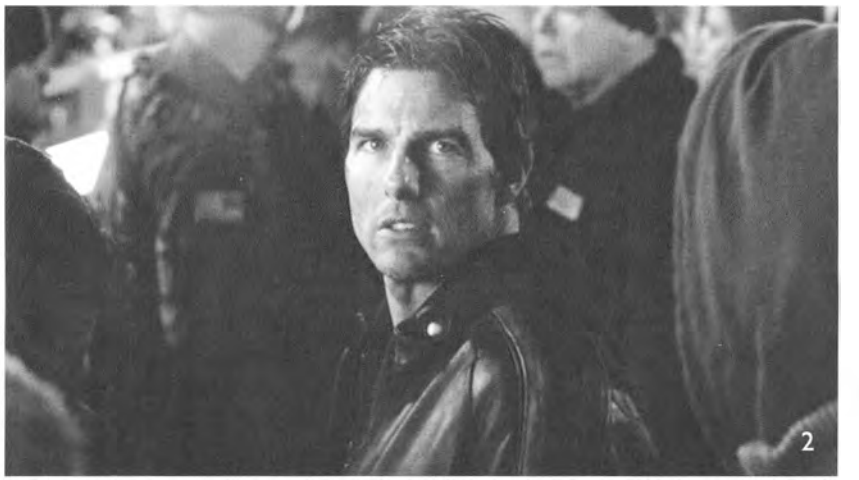

2d


2e

ÖRTÜŞMELİ DEVİNİM

Genellikle farklı açılardan ve bakış açılarından çekilerek yinelenen eylemlere ait bir dizi çekime çapraz kurgunun uygulanmasıyla elde edilen, bir yada birden fazla sahneye ait ara çekim.





ÖRTÜŞMELİ DEVİNİM 1: Ana karakterin tekrarlanan kafa çevirmeleri (1. & 2. kare) ve kalabalık (4-5 arasındaki kareler) uzaylıları görme korkusunu arttırır (3. kare).

Örtüşmeli devinim dramatik ve komik etki bırakmak amacıyla eylemi abartır ve süreyi uzatır.




4


5


6


7







ÖRTÜŞMELİ DEVİNİM 2: Okçuların yinelenen yay germe eylemleri savaşın başlaması beklentisini haykırır.

Kahraman

ÖRTÜŞMELİ DEVİNİM 3:
Ateş eden polislerin ağır çekim görüntülerinin tekrarlanması, barın olağan bir çekiminin olduğu ara çekimle, bu çekimin yoğunluğunu arttırır ve sahneyi sekansın dışına taşır.


3a


3b


3c


3d


3e

SON DEFA TOPARLANIN

Temel kesmeler başladık ve uyum kesmeleri, sıçrama kesmeleri, hızlı kesmeler, kusursuz kesmeler, çarpraz kurgu ve paralel eylemle devam ettik. Açılıp kapanmalar, silinme, yeşilperde ve örtü gibi çeşitli efektleri özetledik ve yolculuk boyunca kimi parlak ve sıra dışı kurgu örneklerini keşfettik. 35 film ve her film türüyle bu kesmeler bizi antik Çin'e, günümüz Alaska'sına, çizgilerle Paris'e, Harry Potter'un büyülü gerçekliğine ve daha sayısız pek çok mekâna götürdü –tarihi ve kurmaca pek çok insanın zihnine ve kalbine tabii.

Mümkün olduğunca çok görselleştirilmiş bu film karelerine bakarken en az benim kadar keyif aldığınızı umuyorum. Ve tabii sinema bir sonraki gidişinizde ışıkların kapanmasıyla beraber, kesmelerin size hikâyeyi anlatmasını; perdeye yansıtılan şeye dair daha derin bir bakış açısı ve saygıya sahi olacağınızı...

Eğer kendi filmlerini yapıyorsanız, burada gördüğünüz her şeyi üretimlerinize yansıtacak kadar iyi içselleştirmiş olmanız bir diğer dileğim.

Film kurgusu görme, düşünme, düşleme, hissetme ve duyumsama yetilerimizi taklit eder. Durgun bir tempoda nefesini tutup gerilen izleyici tempo normalleşip öykü beklenen atmosfere girdiğinde rahat nefes alacaktır. Filmler yalnızca soluk alıp verişimizi etkilemezler. Aynı zamanda derimizin altına işler, zihnimizde ruhumuzda yer işgal ederler. Düşlerimize, kâbuslarımıza ve hayat deneyimize girme oranları her geçen gün artıyor; öyküleri, gördüğümüz diğer öykülerle birlikte tartışıyoruz ve niyetinden bağımsız olarak kendi hayat hikâyelerimizle benzeştiğini görüyoruz. Bu benzeşme kamp ateşin etrafında tekrar tekrar anlatılan hikâyelere dönüşür –kafede, barda, evimizde ailemizle, arabamızda.

Her kuşak kendine has hakikatlere ve masallara sahip olur. Gidin ve sizinkileri keşfedin. Hikâyelerinizi anlatın. Filmlerinizi yapın. Ve başka insanların dinleyeceği ve kendi hayatlarına taşıyacakları kadar iyi filmler yapın. Son kurgunuzu yapmadan bir şey söylemeyin ama. Eserinizi görmek için sabırsızlanıyoruz.

FİLM ÖZETLERİ

***Arabalar* (*Cars*)**
Ana karakterlerin arabalar olduğu çizgi filmdir. Owen Wilson'ın seslendirmesiyle hayat bulan ana karakter (ya da tek karakter) olan Işıldayan McQueen, büyük Piston Cup Şampiyonası'nda ödül almayı hedefleyen çekici görünümle çaylak bir yarış otomobilidir. Bu hedefe ulaşmak için, 66. Güzergâhta yer alan, zamanın gerisinde kalmış Radiator Springs kasabasına doğru yola çıkar. Borcunu kapatmak için burada kalmak zorunda kalan McQueen içlerinde 1951 yapımı bir Hudson'un (Paul Newman'ın seslendirdiği) da olduğu kasabadaki karakterleri tanımaya başlar ve biraz olgunlaşır. Sonrasında da kasabanın sakinleri büyük yarışı kazanması için ona yardım ederler.

***Arka Bahçe* (*The Constant Gardener*)**
John le Carré'ın romanından uyarlanan filmin hikâyesi, içine kapalı İngiliz bir diplomat olan Justin Quayle (Ralph Fiennes)'nin ve ölümünün acısını atlatamadığı, siyasal olarak aktif eşi Tessa (Rachel Weisz)'in yaşadığı Kenya'da geçer. Quayle, bir süre sonra Tessa'nın ölümünün kaza sonucu olmadığını fark eder ve öldürülme sebebini araştırmaya başlar. Bu araştırma eczacılık sektörü ve devlet bürokrasileri arasında bir yıkım ve nihayetinde kendi ölümüyle sonuçlanır.

Babil (Babel)
Dört farklı kültürden –Fas, Japonya, Meksika ve Birleşik Devletler– gelen karakterlerinin hikâyeleri etrafında şekillenen karışık bir filmdir. Fas dağlarında keçi çobanlığı yapan iki kardeş sıkılmaktadır. Kardeşlerden birisi diğerini uzaktan geçen bir turist otobüsüne ateş açmak konusunda cesaretlendirir. Bebeklerinin ölümü ardından ciddi bir kopma yaşayan Amerikan bir çiftte bu otobüstedir. Kadın (Cate Blanchett) vurulur ve kocası (Brad Pitt) en yakın yerleşim biriminde yardım bulmak için çırpınır.

Fas'ta bunlar olup biterken San Dieogo'daki evlerinde, Amerikalıların sadık çocuk bakıcıları (Adriana Barraza) çiftin çocuklarına bakmaktadır. Çocuklara farklı bir mekânda bakılmasın yasak olmasına rağmen, oğlunun Meksika'daki düğününe katılmak zorunda olan çaresiz bakıcı çocuklarla birlikte sınırı aşar. Düğünde hepsi çok eğlenirler ancak dönüş yolunda, sorunlu yeğeninin (Gael Garcia Bernal) kullandığı aracın çölde kalmasıyla trajik olaylar gerçekleşir.

Dünyanın diğer ucunda, Tokyo'da ise ağır işitme kaybı olan genç bir kadın (Rinko Kikuchi) annesinin ölümüyle ve şefkat ihtiyacıyla baş etmeye çalışıyordur. Başarılı bir iş adamı olan babası kendi acısına odaklanmıştır; kendini işe verir ve kızını ihmal eder.

Dört kültür ve hikâye nihayetinde birleşir: Faslı çocuk/nişancı bulunur ve kullandığı silah Japon işadamını işaret eder. Amerikalı çift kurtulur ve çocuklarının ortadan kayboluşuna el koyarlar.

***Brokeback Dağı* (*Brokeback Mountain*)**
Montanalı iki kovboy, aile bağlarının, evliliğin, çocuk sahibi olmanın zamanın ruhunu yansıttığı 1960'larda, hayatlarının aşkını birbirlerinde bulurlar. Ennis del Mar rolünde Heath Ledger'ı ve Jack Twist rolüne Jake Gyllenhall'ı gördüğümüz film, Annie Proux'un kısa bir öyküsünden yola çıkarak çektiği bu filmle en iyi yönetmen Oscarı'nı kazandırmıştır.

***Çarpışma* (*Crash*)**
2005 yılının en iyi film Oscarı'yla taçlandırılan bu film, Los Angeles'da yolları kesişen kültürlerin –siyah, beyaz, İspanyol, Asyalı ve Orta Doğulu– çarpışmasına, iç içe geçmiş sahneler aracılığıyla odaklanan bir dramadır.

***Da Vinci Şifresi* (*The Da Vinci Code*)**
Çok satan, aynı adlı romandan uyarlanan, Hristiyanlığın kutsal metnine dair bir gerilim filmi olan *Da Vinci Şifresi*, Paris Louvre müzesinde bir küratörün öldürülmesiyle başlar. Öldürülen küratör, kriptolog polisin (Audrey Tatou) büyükbabasıdır. Interpol, katilin Semboloji Profesörü (Tom Hanks) olduğundan emindir. Uzmanlığına ihtiyaç duyduğu profesörün suçsuzluğuna inanan polis ise onu İnterpol'den kaçırır. Bu kaçış sırasında ikili ipuçlarının peşini bırakmaz. İncilde bahsedilen zamanlar ve dini bir cemaatin cehennem inanışının yanı sıra İsa peygamberin nesli bu bilgiyi bastırmaktadır.

***Dikkat Şehvet* (*Lust, Caution*)**
Ang Lee'nin, Eileen Change'in hikâyesinden uyarlayarak yönettiği filmdir. Hikâye, WWII. Wong Chia (Tang Wei) döneminde Japon bir işbirlikçi olmakla suçlanan Mr. Yee (Tony Leung) suikastını konu eder. Mr. Yee'den, imparatorun güvenini kazanmak için mahjong oynayan, baştan çıkarıcı karısıyla arkadaşlık etmesi beklenir. Aralarındaki yüzeysel ilişki kendi başına bir hayata dönüşür: Aşk, nefret ve ölümcül tutkular işin içine girdikçe yalnızca birisinin hayatta kalmayı başaracağı anlaşılır.

***Dünyalar Savaşı* (*War of the Worlds*)**
Bu hafta sonu New Jersey limanında çalışan işçiler ve boşanmış bir baba olan Ray Ferries (Tom Cruise) için pek de iyi geçmeyecek; genç kızı Rachel (Dakota Fanning) ve ergenlik çağındaki oğlu Robbie (Justion Chatwin) ender ziyaretlerinden birisini yapıyorlar. İşler daha da kötüleşiyor: Uzaylılar işgale geliyor – başka bir gezegenden gelen üç bacaklı, kan emici, laser silahlı, buhar çıkaran yaratıklar.

Ray, bir kamyonet alıyor ve çocuklarını Boston'ın dışında bir yerde yaşayan annelerinin yanına götürmek için yola çıkıyor. Yollarına çıkan umutsuz kalabalığın engellemesi sonucunda, uzaylılar tarafından alaşağı edilinceye kadar Hudson nehrindeki tek araç olan feribota geçiyorlar. Robbie orduya katılırken, Ray ve Rachel ailesinin ve diğerlerinin gözlerinin önünde öldürülüşünü gördükten sonra aklını kaçıran Harlan Ogilvy'nin (Tim Robbins) evinin bodrumuna sığınıyorlar. Ray, bomba etkili elleri olan uzaylıyla savaştıktan sonra Rachel'la beraber kaçmayı başarıyor.

Sonuçta, uzaylılar, hiçbir savunma mekanizmaları olmayan dünyalı bir virüs tarafından öldürülüyor. Ray ve Rachel, Robbie'yi de bulacakları Boston'a doğru yola çıkıyorlar. Baba ve çocuklar bir daha hiç kopmayacak bir bağla bir araya gelirken, eski eşinin Ray'e duyduğu saygı artar. H. G. Wells'in bilim kurgu romanının yeniden yorumu olan bu filmin yönetmenliğini Steve Spielberg üstlendi.

***Düşler Ülkesi* (*Finding Neverland*)**
J. M. Barrie (Johnny Depp)'yi *Peter Pan*'ı yazmaya iten yalnız bir kadın (Kate Winslet) ve dört çocuğunun hikâyesini anlatan bir filmdir.

Fahrenheit 9/11
Yönetmen Michael Moore, bu belgeselde başkan George W. Bush'un 11 Eylül'ün ardından geliştirdiği politikaları eleştirel bir gözle mercek altına alır. Bu amaçla yönetimin aldığı tedbirlerin Irak vatandaşları kadar Birleşik Devletler askerlerinin, ailelerinin ve diğer Amerikalıların üzerindeki etkilerini perdeye yansıtır.

Göklerin Hâkimi (The Aviator)
Martin Scorsese'in yönettiği milyarder Howard Hughes'un (Leonardo DiCaprio) ilk gençliğinden 1940'lı yıllara denk gelen kırklı

yaşlarına kadar hayatını anlatıyor. Uçuş meraklısı Hughes'un uçak tasarımları da vardır ve güvenilir sağ kolu Noah Dietrich (John C. Reilly) ile birlikte kurduğu Hughes Uçakları'nda bu tasarımları üretime döker. Aynı zamanda da filmlerin yönetmenliğini ve yapımcılığını üstlenen Hughes'un, Katherine Hepburn (Cate Blanchet), Jean Harlow (Gwen Stefani) ve Ava Gardner (Kate Beckinsale) ile ilişkisi vardır. Film boyunca Amerikan havayollarının müdürü Juan Tripp (Alec Baldwin) ve senatör Ralph Owen Browster (Alan Alda) gibi isimlerin yanı sıra Hollywood'la da mücadele eder. Tüm bunların yanı sıra, onu dış dünyadan kaçmaya mecbur bırakan zihinsel sorunlar da çocukluğundan beri yakasından düşmemektedir.

***Harry Potter ve Ateş Kadehi* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*)**
Harry Potter kitaplarının uyarlaması olan dördüncü film, Harry (Daniel Radcliffe) ve en iyi arkadaşları, Ron (Rupert Grint) ve Hermione (Emma Watson), Quidditch Dünya Kupası Finalleri'nde yarışmasıyla başlar. Karşılaşmadan sonra, kötü adam Lord Voldemort'un (Ralph Fiennes) tehditkâr müridlerinin kışkırması sonucunda bir kavga patlak verir ve üçlü kaçmayı başarır.

Daha sonra, öğrenci konumundaki üç büyücü, onları Hogwarts Okulu'na götüren tren yolculuğu sırasında tek gözlü yeni öğretmenleriyle tanışırlar: Deli Gözlü Moody (Brendan Glesson). Gizemli bir biçimde ateş kadehinde ismi göründüğünde Harry, üçlü turnuvayı tamamlamak için seçilmiş olur. Gazeteci Rita Skeeter'in (Miranda Richardson) olumsuz haberi ve Ron ve Hermione'den ayrılması sonucunda yarışmaya özgü bir dizi tehlikeyle karşı karşıya kalan Harry, soluğundan ateş çıkan bir ejderhayla da karşılaşır. Bu atmosfer Lord Voldemort ve okul arkadaşı Neville'in trajik ölümleriyle etkileşim içindedir.

***İhtiyarlara Yer Yok* (*No Country for Old Men*)**
Yıl 1980'dir ve yasalar değişmiştir. Şerif Ed Tom Bell'in (Tommy Lee Jones) Texas'ın girişindeki düz ovaların olduğu bir dizi çekim üzerine bindirilen konuşmalarıyla film başlar. Bu sekans söylediklerini kanıtlayacak bir girişle biter: kötü adam Anton Chirgurh (Javier Bardem). Uyuşturucudan kazandığı iki milyon doları geri almak için dışarı çıkmıştır. Hikâye Bell'in Chirgurh'u arayışı ve Chirgurh'un paraya ulaşmasını engelleyen herkesi öldürmesiyle devam eder.

***Kahraman* (*Hero*)**
Göz kamaştırıcı Çinli yönetmen Zhang Yimou'nun, Çin'de geçen epik samuray filmi ismini Quentin Tarantino'ya borçludur. Film, imparatoru düşmanlarına ve suikastçilere karşı korumaya çalışan isimsiz (Jet Li) kurmaca bir kahramanın hikâyesini anlatır. Film sinematografik açıdan göz kamaştırıcı öğeler içerir. Özellikle birebir kılıç savaşının, yağmur altında zarif bir kareografi ile sunulduğu sahnelerde bu durum gözler önüne serilir.

***Kaldırım Serçesi* (*La Vie en Rose*)**
Fransız şarkıcı Edith Piaf'ın (Marion Cottilard) doğduğu 1915'ten öldüğü 1963 yılına kadar yaşadığı üzücü hayatı geriye dönüşler ve ileriye sıçrayışlarla anlatan film.

***Kan Dökülecek* (*There Will Be Blood*)**
İnsafsız madenci (Daniel-Day Lewis), yüzyılın başında California'da gerçekleşen bir cinayetin ve manipülasyonun ardından petrol zengini bir adam olur.

***Karanlıklar Ülkesi: Evrim* (*Underworld Evolution*)**
İkinci *Yeraltı* filmi, vampirler ve kurt adamların yer altında ve üstünde antik katliamları ve antlaşmaları sürdürebilmek için yaptıkları savaşı, merkeze vampir Selene'i (Kate Beckinsale) yerleştirerek anlatır.

Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı
(Pirates of the Caribbean, Dead Man's Chest)
Disneyland temalarından birisi üzerine kurulan ikinci film olan *Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı* filminde, korsan Jack Sparrow (Johnny Depp) geri döner ve gönülsüz arkadaşları Will Turner (Orlando Bloom) ve Elisabeth Swan'i (Keire Knightley) şansızlıklarının içine çeker. Film boyunca çok sayıda korsanla karşılaşırlar: Deniz canavarları, kuralsız ada sakinleri, işbirlikçi kâhin (Tia Dalma) ve talepkar Davy Jones (Bill Nighy).

***Kaza Kurşunu* (*Knocked Up*)**
Hayli sarhoş olduğu tek gecelik bir ilişkinin ardından başarılı Alison Scott (Katherine Heigl), miskin Ben Stone'dan (Seth Togen) hamile kalır. Yirmili yaşlar civarındaki iki karakterin uygunsuz durumu büyüyen bir dramediye yol açar. Film Alison ve Ben'in bebekleriyle birlikte kurdukları yeni hayatlarıyla biter.

***Kelebek ve Dalgıç* (*The Diving Bell and The Butterfly*)**
Fransız magazin dergisi Elle'in editörü olan Jean-Dominic, "Jean-Do" Bauby (Mathieu Amaric), 1995 yılında 43 yaşında felç geçirinceye kadar standardı hayli yüksek bir hayat yaşadı. Felç, sol gözü dışında bütün bedenini vurdu. Film bilincinin açıldığı anda başlar, ruhsal yetilerinin bütünlüğü bozulmuş ve iletişim kuramaz bir halde yeniden doğar. İzleyici, Jean-Do'nun fikirlerini dış sesin anlatılaştırması aracılığıyla duyar ve film boyu başına gelen felaketle başa çıkma çabasını seyreder.

Başlangıçta ilkel bir dalgıç kıyafeti içerisine tuzağa düşürülmüş bir hissine kapılan Jean-Do ölmek ister. Kendisini kozasından yeni çıkmış kelebek gibi düşleyen Jean-Do, anılarına, düşlerine ve fantezilerine sığınarak kendisini özgürleştirir. 92 yaşındaki babasını (Max von Sydow) tıraş ederken aralarında geçen hayli samimi bir konuşmayı hatırlar. Geri dönüşlerle çocukluğuna ve istiridye yedikleri bir öğleden sonra kumsalda seviştiği romantik fantezilerine kapılır. Babalar gününde çocukları onu ziyarete gelirler. İlk tepkilerinde korkar ama çocukları yeni koşullara kolay uyum sağlarlar. Konuşma terapisti (Marie-Josée Croze) göz kırpmalarıyla iletişim kurabileceği bir yöntem geliştirir. Bu yöntem aracılığıyla, hayatını titizlikle yayıncı asistanına (Anne Consigny) dikte eder. *Kelebek ve Dalgıç* adlı kitap ölümü ardından çok satan kitaplar listesine girmiştir.

Kill Bill Vol. 2
Tarantino'nun estetik savaş uzmanı ve eski suikastçı dünyaca ünlü Gelin'i (Uma Thurman), intikam ziyaretlerini bu filmle tamamlar. Önce Budd'un (Michael Madsen) onu diri diri gömdüğü tabuttan çıkar ve görevini tamamlamak için çölü geçer.

Gelin'i öldürmeyi başaran Budd, gözü bantlı Elle Driver'dan (Darly Hannah) ödülünü almak için karavanına gider. Ama Elle, para dolu valizin içerisine Budd'ı öldürecek zehirli bir yılan yerleştirmiştir. Elle, ayaklarıyla duvardan destek alarak kendisine saldıran Gelin'in çölü aşıp geldiğini gördüğünde kısa süreli bir şaşkınlık geçirir. Şiddetli bir kavganın ardından Elle de devre dışı kalır. Gelin için son hedefi, eski patronu, eski aşkı ve kızının babası olan Bill'le (David Carradine) karşılaşma zamanı gelmiştir. Bill'in onu öldürmesine fırsat vermeden öldüren Gelin, kızıyla yeni bir hayata başlar.

Mamma Mia
Gelin olacak kadın (Amanda Seyfried), babasıyla tanıştırmanın heyecanıyla, annesine (Merly Streep) haber vermeden üç damat adayını da (Colin Firth, Stellan Skarsgrd ve Pierce Brosnan) düğüne davet eder. 1970'li yılların pop grubu Abba'nın şarkısından yola çıkan Broadway müzikali uyarlaması bu film, cennetimsi Yunan adasında çekilir.

***Milyoner* (*Slumdog Millionaire*)**
18 yaşındaki *chai-wallah* yardımcısı (çaycı) (Dev Patel), televizyondaki oyunda hile yaptığı iddiasıyla gözaltına alındığı polis sorgusunda hırpalanırken Mumbai'deki yoksul ve acımasız hayatını bir kez daha yaşar. Masumiyetini ispatlar, milyonları kazanır ve çocukluk aşkına (Freida Pinto) kavuşur.

***Münih* (*Munich*)**
Uluslararası terörün ahlaki boyutu üzerine provokatif düşünmeyi teşvik eden bu karanlık tarihsel drama niteliğindeki filmin yönetmenliğini ve yapımcılığını Steven Spielberg üstlendi. Hikâye İsrailli on bir atletin öldürüldüğü 1972 Olimpiyatları'ndaki katliamla başlıyor. Avner (Eric Bana), bu olayın sorumlularını cezalandırmak için görevlendirilmiş İsrail dörtlüsüne liderlik etmek için seçilmiştir. Deneme yanılma yoluyla dörtlü başarılı olur ama Avner, (filmin vicdanı), başlangıçtan itibaren şüphelidir. Dörtlüyü ve İsrail'i, Brooklyn'deki evine yerleşmek üzere terk eder.

1975 yılı civarında New York'ta çekilen final sahnesinde, amirinin (Jeffrey Rush) ona ve ailesine gönderdiği kutsal cemaate katılma teklifini reddeder. İki adam ayrılır ve kamera terörün yıkıcılığının altını çizmek istercesine, ikiz kulelerin de dâhil olduğu bir Manhattan manzarası sunar.

***Ölü Gelin* (*Corpse Bride*)**
Tim Burton bu filminde, Büyük Britanya'nın meşhur Victorya çağında geçen bir öyküyü çizgilerle anlatıyor. Johnny Depp'in seslendirdiği Victor Van Dort, Emily Watson'un seslendirdiği nişanlısı ile evlenme ve yemin etme şansını beyhude bir çabayla aramaktadır. Ormanda dolaştığı gece yemini için prova yaparken, farkında olmadan Helena Bonham Carter'ın seslendirdiği ölü bir gelinle evlenir. Sürpriz gelin, kocasıyla ölüm diyarında sonsuza kadar mutluluk içinde yaşamanın sevincini yaşar. Dört, filmin geri kalanında nişanlısı ve gelini arasında gidip gelir ve durumu durumu düzeltmeye çalışır.

***Örümcek Adam 2* (*Spider-Man 2*)**
Örümcek Adam (Tobey Maguire) bu defa, ahtapot kollarını kusursuz bir silah olarak kullanan çılgın bilim adamıyla Doc Ock'un (Alfred Molina) savaşır. Ama yapması gereken bir iş daha vardır; bir başka adamla nişanlanan sevgilisi Mary Jane Watson (Kirsten Dunst) için mücadele etmek. Örümcek adam olmanın okul ve iş yüküyle birleşen sorumluluğu, Örümcek Adamı Manhattan ve civarında onlarca maceraya sürükler.

Özgürlük Yolu (Into the Wild)
Sean Penn, Jon Krakauer'in çarpıcı kitabını aynı adla sinemaya uyarlamıştır. Film, 24 yaşındaki ana karakteri Chris McCandless'in (Emile Hirsch) hayatını zamanda ve olaylarda geriye dönüşler ve ileriye sıçrayışlarla anlatır. Kendisi için seçtiği Alex Strumptramp adıyla mezuniyetini takip eden iki sene boyunca yürüyerek, kayakla ve otostopla Birleşmiş Devletler'i dolaşır. 1992'de Alaska'nın vahşi tabiatına doğru son bir yolculuğa çıkar. Maceralarını günlüğüne kaydeden Strumptramp, terkedilmiş bir okul servisiyle eve dönmeyi planlarken ölür.

***Pan'ın Labirenti* (*Pan's Laybrinth*)**
İspanya'nın kuzeyinde yer alan dağlardayız ve yıl 1944. İsyancıların faşist diktatör Franko'ya karşı sürdürdükleri savaş devam etmektedir. On yaşındaki Ofelia (Ivana Baquero), kendisi de asker olan üvey babasının (Sergi Lopez) görevi gereği hasta ve hamile annesiyle (Ariadna Gil) beraber bu bölgeye gelmiştir. Yalnızlığıyla baş etmeye çalışan Ofelia, yer altı fantezi dünyası yaratır kendisine. Üvey babası yakaladığı isyancılara işkence edip öldürürken, annesinin hamileliği hayati tehlike taşıyacak bir hale bürünür. Tüm bunlar olurken, Vidal'in kâhyası (Maribel Verdu), Ofelia'yı kanatlarının altına alır. Nihayetinde Ofelia'nın fantezi dünyası, annesinin doğum sırasında ölümüyle baş etmesini sağlar ve film Ofelia'nın üvey babasının elleriyle öldürülmesiyle son bulur.

Paprika
Bilim kurgu hikâyesinden uyarlanan yaratıcı Japon çizgi filmi *Paprika,* gerçek, düş ve sinema arasındaki sınırları zorlar. Yakın gelecekte geçen hikâye, bilim adamları tarafından tam anlamıyla incelenmeden yanlış ellere düşen bir rüya kayıt makinesinin çevresinde örülür. 18 yaşındaki Paprika hayali dedektif ve araştırmacılardan birisinin alter egosudur. O ve içten içe yönetmen olmak isteyen bir polis dedektifi cihaza ulaşmak için bir araya gelir.

Ratatouille
Gurme ruhuna sahip bir köy faresinin, bir şefin ve televizyonda gördüğü bir şefin hayalinin yardımıyla, Paris'in en ünlü şefini kendi bistorsunu kurmak için korkutarak kaçırır.

Rope
Manhattan'da bir apartman dairesinde yaşayan iki kolejli genç adam Friedrich Nietzsche'nin üstinsan teorisini test etmeye karar verirler. Hazırlık sınıfındaki bir çömezi boğarak öldürür ve oturma odalarındaki göz alıcı sandığın içerisine koyarlar. Hemen ardından çömezin nişanlısı, ailesi ve felsefe profesörleri kokteyl için daireye gelir. Akşamın geri kalanı, profesörün suçlarını ve yanlış uygulanan felsefelerini boşa çıkarmasıyla adeta bir kedi fare oyununa dönüşür.

***Sıkı Aynasızlar* (*Hot Fuzz*)**
Yüksek tempolu İngiliz komedisinin henüz başlarında, Londra'nın en iyi polisi Nicholas Angel (Simon Pegg) terfi beklemektedir. Ama kıskanç amiri (Bill Nighy) Angel'ı küçük, sorunsuz bir kasabaya göndermeyi düşünüyordur. Amirinin oğluyla arkadaşlık eden Angel gittiği kasabada bir sorun keşfeder: büyük harfle yazılacak Cinayetler.

***Son Ultimatom* (*The Bourne Ultimatum*)**
Robert Ludlum'un kitaplarında yola çıkarak çekilen gerilim üçlemesinin bu son filmde, CIA'den firar eden ajan Jason Bourne (Matt Damon), CIA biriminden –özellikle bölüm amiri Noah Vosen (David Strathairn) ve yönetici yardımcısı Pamela Landy'den (Joan Allen)- kaçarken kendi kimliğini deşifre etmeye devam ediyor. CIA'in bu bölümü, şüpheli teröristleri yakalayıp baskıya direnemeyen ulusların üzerine gönderen gizli bir gösteri programı olan Blackbriar'ı denetlemekle sorumludur. Programı ortaya çıkaran Bourne daha fazla bilgi almak için bir muhabirle (Paddy Considine) görüşür. CIA, takipleri konusunda çok hassastır. Muhabiri öldürmeyi başarırlar ama Bourne kaçmayı başarır.

Bourne yakalamak ya da öldürmek için sürdürülen takip, Moskova'dan Londra'ya, Turin'e, Madrid'e Tanca'ya uzanan uluslararası bir boyut kazanır. Bourne'nun, vurulup New York Doğu Nehri'ne atılmasıyla film biter. Fakat son karede suyun üzerine çıkan Bourne, izleyiciye bir sonraki Bourne filmini müjdeler.

***Teldeki Adam* (*Man on Wire*)**
Oscar ödüllü bu belgesel, Philipe Petit'in gergin bir ipte sıra dışı yürüme kabiliyetinin sanatsal başarısına ve bu başarının ardında duran, onu desteleyen arkadaşları ve düzenleme ekibine saygı duruşu niteliğindedir. Ustalık gereken numaraların ve kanundışı geçişlerin çalışıldığı iki yılın ardından, New York Ticaret Merkezi'nin iki kuleleri arasına gerdikleri ipin üzerine yerleştirdikleri Petit, 45 dakika boyunca gökyüzünde yürüdü.

Uçuş 93(United 93)
Uçak yerdeyken ve havadayken olabileceklerin yeterince araştırılmış olmasına rağmen spekülatif olan hikaye, yolcuların hava korsanlarının planlarını bozup uçağın, 11 Eylül 2001'de Pennslyvania'da bir tarlaya iniş yapmasını sağlayışını anlatır.

SÖZLÜK

A. C. E: *American Cinema Editors.* Kurgu işinde çalışan elemanların yer aldığı onursal topluluk. A. C. E. üyelerinin jenerikteki adlarının takipçisidir.

açılama/yayın alanı **(coverage):** Usta çekime ek olarak filme alınan açılar: Yakın planlar, orta çekimler, omuz üstü çekimler vs.

açılma *(fade in)*: Siyah çekimden beyaz, sarı, mavi ya da başka bir renge çözülmeyle geçiş.

aks sıçraması **(crossing the line):** Sahneyi yatay olarak 180°'de kesen, her kamera ayarında yer alan görünmez çizginin ihlal edilmesidir. Aks sıçramaları bir arada kesilen iki açıdaki insanların ya da nesnelerin konumlarını koruyamamalarıyla sonuçlanır.

aksiyon uyumu *(action match)*: Bir sahnedeki karakterlerin ya da nesnelerin hareketini (devinimini ya da eylemini) bir sonraki sahnede devam edecek ve tamamlanacak biçimde uyumlu kesmek.

alıcı yönü *(screen direction)*: Bir karakterin ya da nesnenin çekime girdiği ya da kareden çıktığı sahne.

ara çekim *(insert)*: Usta çekimde yer alan aksiyona bağlanmak için kullanılabilecek herhangi bir çekime verilen addır. Terim, bağlayıcı çekim (cutaway) ile benzer anlamı taşır. Teknik olarak bakıldığında ara çekim yapım sonrasında üretilir.

arakesme *(intercut)*: Ard arda yer alan iki sahneyi ya da çekimi, birbirlerini tamamlayacak ve hikayeyi ilerletecek biçimde bir araya getirmek. Ara çekim sahneleri paralel eylemden ya da çapraz kurgudan faydalanırlar.

AMPAS: *Academy of Motion Picture Arts and Sciences.* "Akademi" vurgusu her sene verilen Oscarlara gönderme yapıyor. Yıl içinde çekilen filmlerin yapımcılarını onurlandırmak ve sinemanın korunmasını ve tanınmasını desteklemek amacındadır.

aşırı yakın plan *(extreme close-up; ECU)*: Bir insanın yüzüne odaklandığında yalnızca gözlerini gösterecek kadar yakınlaştırılmış çekim.

bağlayıcı çekim *(cutaway)*: Usta çekimdeki aksiyondan çıkmak için kullanılabilecek herhangi bir çekim. Değişmeli olarak ara çekim (*insert*) terimiyle de ifade edilir. Teknik olarak bağlayıcı çekimlerin elde edildiği yer üretim aşamasıdır.

bakış açısı çekimi *(point of view; POV)*: Bir anlamda tersine çekimin bir çeşidi olan POV, tam olarak karakterin baktığı yere yanıt verir; Onların gördüğü şeydir yani.

başüstü *(overhead; OH)*: Genellikle vinçle yapılan, sahnenin kuşbakışı görüntüsünü veren çekim.

beyazlaşma *(white out)*: Çekimin beyazın içinde çözüldüğü ya da kesildiği efekttir. Çoğunlukla ışık, kamera flaşı ya da buhar gibi organik öğeler içerir.

bindirme *(superimposition)*: İki ya da daha fazla çekimin tam ekranda üst üste konulmasıyla elde edilen efekttir.

bölünmüş kare *(split screen)*: Sahneyi, her parçasında ayrı bir çekimin olduğu iki ya da daha fazla parçaya bölmek.

çapraz kurgu *(cross cutting)*: İki ya da daha fazla bağıl aksiyon hattını –karakterler, dekorlar ya da konular–, birbirlerinin farkında olacak şekilde ilişki içinde bir arada kurgulamak.

***çekim** (take)*: Kameranın açılmasıyla başlayan, kapanmasıyla biten edimdir.

***çözülme** (dissolve)*: İlk çekimin (geride kalan) ikinci çekimin (gelen çekim) gelişiyle ortadan kaybolduğu geçiş efektidir.

***devamlılık** (contiunity)*: Kesmeler boyunca (film boyunca, kesmeden kesmeye), filme alınmış sahnenin anlatısal akışı, aksiyonu, performanslar ve fiziksel ilişkiler arasındaki sürekliliğin sağlanması.

***dijital kurgu sistemi** (digital editing system)*: Bilgisayar kurgucuları, dijital ses ve videoları kesmek için kullanırlar. Pek çok isimle anılmakla beraber bir kaçı: dijital sistem, kurgucu ve marka adı (Avid vs).

***dikey çevrinme** (tilt)*: Kameranın dikey olarak yukarıdan aşağıya ya da aşağıdan yukarıya hareket ettiği çekimdir.

***dikişsiz kurgu** (seamless editing)*: Bkz. Görünmez kurgu.

donuk kare (donuk ya da sabit kare olarak da bilinir) ***(freze frame/stil frame)***: Eylemin istenildiği kadar uzun süre boyunca sabit tutulduğu çekimdir.

***dönüşüm** (morph)*: Bir nesnenin bir diğerine dönüştüğü özel efekte verilen ad. Karakterlerden birisinin bir canavara dönüşmesi gibi...

***eşikaltı görüntü** (subliminal cut)*: Hızla birleştiği için izleyicinin bilinçsizce algıladığı, birkaç karenin birleşiminden oluşan kesmedir.

***film lab** (film laboratuarı)*: Sinema salonlarında gösterilen filmlerin son hallerini üreten özellik. Lab, film üzerindeki nihai özel efektlerin de kesinleştiği yerdir. Lablar, film çekmenin bütün koşuşturmalarının ve gösterime girmeden önce son çıktıların gözlenebileceği yerlerdir. Dijital çağda olmamızın doğal bir sonucu olarak manşetlerin filmlere değil de dijital kasetlere aktarılmasına ihtiyacımız var ve çok yakında dijital üretim bu aşamayı bile geride bırakacak. Onlarca film labı, ayakta kalabilmek için yapımsonrası işlemlerini de bünyelerine kattılar.

***geçiş efekti** (transition effect)*: Çözülme ya da silinme gibi aksiyonu bir kesmeden diğerine bağlayan efekt.

***gelişim** (development)*: Yönetmenin, yapımcının, oyuncu seçiminin, oyuncuların işe alındığı ve senaryonun kesinleştiği aşamadır. Gelişimi projenin onay aldığı yeşil ışık aşaması takip eder ve yapımöncesinde gerçekleşir.

***geniş çekim** (wide shot; WS)*: Aksiyonun hepsini değilse de mümkün olduğunca büyük bir oranını çerçeveleyen çekim.

***geriye dönüş** (flash back)*: Hikayeyi geçmişe taşıyan çekim, çekim dizisi ya da sahne.

***görünmez kurgu** (invisible cut)*: Seyircinin kelimenin tam anlamıyla filmle özdeşleştiği ve birebir kesmeleri fark edemediği kesme türüdür.

***göz hizası** (eyeline)*: Karakterin görme çizgisi; gözlerinin baktığı doğrultu.

***hızlandırma** (speed up)*: Aksiyonun temposunun, kameranın önünden gerçekte kayda alınanın üstüne olmasıyla elde edilen efekttir. Bu hızlandırma kurgu sırasında yapılır ya da film sırasında *undercranking* aracılığıyla sağlanır –filmi kameraya doğru çekim yapacağından daha alçak bir hızda sararak. Yavaşlatılmış çekimin *(slo mo)* zıttı.

***hızlı kare** (flash frame)*: İki kesme arasına siyah ya da beyaz kare eklenişidir.

***ileriye atlayış** (flash forward)*: Hikayeyi geleceğe taşıyan çekim, çekim dizisi ya da sahne.

kararma (fade out): filme alınmış bir çekimden siyaha, beyaza, sarıya, maviye ya da başka bir renge çözülmeyle geçiş.

kaplama (overlap): Görüntünün ve sesin, biri diğerini kaplayacak biçimde farklı zamanlarda kesildiği çekimdir.

karartma (black out): Bir kesmenin siyah kareye bağlanması.

katma (inset): İndirgenmiş bir çekimin bir diğerine yerleştirildiği efekttir. Tipik kullanımında, ana çekimdeki bir ayrıntıyı aydınlatılmış olarak görürüz.

kaydırmalı çekim (tracking shot ya da dolly): Kameranın, yerle temas eden geçici bir hat üzerinde ilerleyen bir araç –şaryo– üzerinde hareketi takip ettiği çekimdir.

kesici (kesici): Kurgucu için kullanılan bir diğer terim. Bkz. kurgucu

kesme (cut): İki ya da daha fazla çekimi, ya da rastlantısal olarak aynı sahneye ait iki çekimi bir araya getirmek.

kesme noktası (cut point): Kurgucunun bir sonraki çekim için kesme yapmayı uygun gördüğü yer.

kısa kesme (short cut): Kısa bir süresi olan kesmedir; iki saniyeden az sürer. Kameranın çekime başladığı andan durduğu ana kadar sahnenin önünde olanları çeker.

kurgucu (editor): Tamamlanmış eseri (film, video vs) ortaya çıkarmak için tüm görüntü parçalarını bir araya getirmekle sorumlu kimse.

kusursuz kesme (smash cut): Bir çeşit kısa kesmedir. Beklenmedik, ışıkhızındaki bu kesme ile izleyici, aksiyonun bir mekandan/nesneden/kişiden/imgeden diğerine geçişini sorunsuz benimser.

manşetler (dailies): Kurgu odasına günlük olarak gelen, bir önceki günün çekimleriyle ilgili aktüel görüntüler. Manşetler de filme alınır ancak günümüzde gelişen teknolojilere bağlı olrak DV kasetlerle kaydediliyorlar.

mavi perde (blue screen): Yeşilperdeyle aynı işlevi görür, tek farkı mavi olmasıdır. Bkz. Yeşil perde

montaj (montage): Zaman ya da mekanda geçişliliği sağlayan gerçekleri, hisleri ya da düşünceleri, kendine yeten ve tamamlanmış görüntüler sekansı olarak sunar.

Moviola: Geliştirilen bir film kurgulama makinesiydi, ancak günümüz dijital sistemleriyle yarışamadı.

MPAA: *Motion Picture Academy of Arts.* Vasıflı filmleri derecelendiren bir platform. G, PG, PG-13, R, NC-17 ya da X gibi değerlendirme notları kullanılır ve filmleri korsana karşı korur.

omuziistü *(amaros çekim de denir)* ***(over the shoulder; O/S ya da OTS):*** Karakterlerden birisinin göğsünden ya da omzundan aldığı çekimi bir diğerine odaklanmak için de kullanabilen çekim.

orta çekim (medium shot; MS): Bir kişinin çenesinden başının üstüne kadar çerçeveye alındığı çekimdir.

orta yakın plan (medium close-up; MCU): Yakın plan çekim (CU) ve orta çekim (MS) arasında yer alan MCU karakterin omuzlardan filme alınıp kareyi başının üstüne kadar kaplamasıdır.

örtii çekimi (matte cut): Çekimde bir delik açarak, o deliğe başka bir çekimi yerleştirmeyle (örtme ya da kilitleme) elde edilen kesmedir.

özel efekt merkezi (special effects house): Efektlerin yaratıldığı ve son hallerinin verildiği yer.

***paralel eylem** (paralel action)*: İki ya da daha fazla birbirinden bağımsız aksiyon hattını –karakterler, dekorlar ya da konular– birbirinin farkında olmayacak ve doğrudan ilişkili olmayacak biçimde kurgulamak.

POV: bkz. Bakış açısı çekimi

***raking çekim** (raking shot)*: Karakterin yanında ve onun lehine yapılan iki çekimin sıkıştırıldığı biçim.

***sabit kare** (stil frame)*: Bkz. Donuk kare

***serim sekansı** (exposition sequence)*: Film başında yer alan, zamanı, mekanı, karakterleri, atmosferi ve/ve ya temayı tanıtan bir dizi çekim ya da sahne.

***sıçrama kesmesi** (jump cut)*: Çekimler birbirine çok benzediği için, karakterlerin ya da nesnelerin sıçrıyor gibi göründüğü kesmedir. Teknik olarak mümkün olabilmesi için iki çekim arasındaki açının 30°'den az olması gerekir.

***silinme** (wipe)*: Gelen çekimin bir öncekini perdeden silerek perdedeki yerini aldığı efekttir.

***boy çekim** (full shot; FS)*: Filme alınan nesnenin ya da insanın tamamıyla göründüğü çekimdir.

***tepki** (reaction)*: Katılımcılardan birisini olaylara tepkisini koyduğu kesmedir.

***ters** (reverse)*: Karşı açıdan (ters açıdan) yapılan kesme. Kesme karakterin (karaktelerin) *önünden arkasına* doğru ya da tam tersi, *arkasından önüne* doğru yapılabilir.

***usta çekim** (master shot)*: Başlangıçtan sona kadar bütün aksiyonu içeren kesmedir. Her ne kadar usta çekim çoğunlukla çerçevelenmiş küçük bir nesneyle başlıyor olsa da, aksiyonu yakalayabilmek adına kamera istenildiği gibi hareket ettirilebilir. Genellikle, aksiyonun tamamını içerebilmek için geniş açılı çekim kullanılır.

***uyum kesmesi** (match cut)*: İlk çekimden ikincisine, öğelerin büyük bir çoğunluğunun tekrarlanmasına bağlı olana devamlılık kesmesidir. Uyum göstermesi beklenen başlıca öğeler ise şöyle sıralanabilir: Alıcı yönü, gözhizası, kamera açısı, çerçeveleme, atmosfer, ses (kelimeler, ses ayarı ve tempo), hava durumu, kostüm, saç, makyaj, ışıklandırma, renk ve eylem.

***uyumsuzluk** (mismatch)*: Sürekliliğin, aksiyon, göz hizası, çerçeveleme, kameranın konumu, atmosfer, kostüm ya da makyaj gibi öğelerin benzeşmemesinin sonucunda bozulmasına verilen addır. Bkz. Uyum kesmesi.

***uzun çekim** (long shot; LS)*: Aksiyonu belli bir mesafeden kaydeden uzun süreli çekim.

***yakın plan** (close-up; CU)*: Genellikle karakterin yüzüne ya da boynuna odaklanan kısa çekim.

***yapım** (production)*: Filmin çekimlerinin sürdüğü sette ya da mekanda süregiden aşamadır. "Çekim" aşaması, "Çekim" ya da "Temel Fotoğraf" aşaması olarak da bilinir. Yapım aşaması, yapımöncesini takip eder ve yapımsonrasını önceler.

***yapımöncesi** (preproduction)*: Senaryonun yazıldığı ve finansal desteğin sağlandığı, oyuncuların ve donanımın sağlandığı, mekânların ve takvimlerin sabitlendiği, ayarlamaların, kostümün, atmosferin vb öğelerin hazırlandığı aşamadır. Yapımöncesi, gelişme aşamasını takiben ortaya çıkar ve yapım aşamasıyla devam eder.

yapımsonrası (postproduction): Kurgu ve tamamlayıcı işlemlerin yapıldığı son üretim aşamasıdır. Aynı zamanda kurguya, kurguyla ilgili olana ya da sonrasına gönderme yapabilir. yapımsonrası, dağıtım ve filmin sinema salonlarında gösterimiyle devam eder.

yapım sonrası merkezi (postproduction house): Gösterinin son kesmesinin, televizyonda ya da sinema salonlarda gösterimi sağlayacak biçimde yeniden üretildiği dijital formattır. Yapım merkezleri aynı zamanda dijital manşetleri üretir ve sayısız yapımsonrası işlevini yerine getirirler. Çoğunlukla, kesme ve görüntüleme odaları kiralar, kurgu ekibinin ihtiyaçlarını gidermek için ücretsiz yemek ve bakım sağlarlar.

yatay çevrinme (pan): Kameranın yatay olarak sağdan sola ya da soldan sağa hareket ettiği çekim.

yavaşlatılmış çekim (slo mo): Aksiyonun temposunun, kameranın önünden gerçekte kayda alınanın altında olmasıyla elde edilen efekttir. Bu geç gelişim kurgu sırasında yapılır ya da film sırasında *overcranking* aracılığıyla sağlanır –filmi kameraya doğru çekim yapacağından daha yüksek bir hızda sararak. *Hızlı Çekim (speed up)* zıttı.

yeşilperde (greenscreen): İki çekimin kompozisyonuyla yeni bir çekim elde etme biçimidir. Birinci çekimde, arka planda yer alan birebir bir eylem vardır. İkinci çekimde, yeşil ekranın önünde yapılan çekimde, önplanda yer alacak özneyi ve yeteneğini görürüz. Bu iki çekim birleştirildiğinde, yeşil ekran ortadan kalkar ve özne/kişi arka planda olanlara tepki veriyormuş gibi görünür. Dev bir örümcekle kapışan çiftçi örneğinde olduğu gibi.

yeşil ışık (greenlight): Bir projenin resmi olarak onaylanması ve ödenek almasına denir. Bir defa yeşil ışık yandıktan sonra gelişim evresine geçilir.

FİLMOGRAFİ: FİLMLER VE KURGUCULARI

Arabalar – Ken Schretzmann
* *Arka Bahçe* – Claire Simpson
* *Babil* – ***Douglas Crise, Stephen Mirrone***
Brokeback Dağı – ***Geraldine Peroni, Dylan Tichenor***
***‡ *Çarpışma* – Hughes Winborne
Da Vinci Şifresi – Dan Hanley, Mike Hill
Dikkat Şehvet – Tim Squyres
Dünyalar Savaşı – Michael Kahn
* *Düşler Ülkesi* – Matt Chesse
Fahrenheit 9/1 – Kurt Engfehr, Christopher Seward, T. Woody Richman
*** *Göklerin Hâkimi* – Thelma Schoonmaker
Harry Potter ve Ateş Kadehi – Mick Audsley
*‡ *İhtiyarlara Yer Yok* – Roderick Haynes
** *Kahraman* – Zhai Ru, Angie Lam
Kaldırım Serçesi – Richard Marizy
* *Kan Dökülecek* – Dylan Tichenor
Karanlıklar Ülkesi: Evrim – ***Nicholas de Toth***
Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı – Craig Wood, Stephen Rivkin
Kaza Kurşunu– Brent White, Craig Alpert
* *Kelebek ve Dalgıç* – Juliette Welfling
Kill Bill Vol. 2 – Sally Menke
Mamma Mia – Lesley Walker
***‡ *Milyoner* – Chris Dickens
* *Münih* – Michael Kahn
Ölü Gelin – Jonathan Lucas, Chris Lebenzon
Örümcek Adam 2– Bob Murawski
* *Özgürlük Yolu* – Jay Cassidy
Pan'ın Labirenti – Bernat Vilaplana
Paprika – Takeshi Sayama
Ratatouille – Darren Holmes
Rope – William H. Ziegler
Sıkı Aynasızlar – Chris Dickens
*** *Son Ultimatom* – Christopher Rouse
‡‡ *Teldeki Adam* – ***Jinx Godfrey***
* *Uçuş 93* – Clare Douglas, Richard Pearson, Christopher Rouse

* Akademi Ödülleri En İyi Kurgu Adayı
** Akademi Ödülleri Yabancı Dilde En İyi Film Adayı
*** Akademi Ödülleri En İyi Kurgu Ödülü
‡ Akademi Ödülleri En İyi Film Ödülü
‡‡ Akademi Ödülleri En İyi Belgesel Ödülü

KAYNAKÇA

Abeel, Erica. *indie WIRE*'da yayımlanmış, *Julian Schnabel* (*Kelebek ve Dalgıç* filminin yönetmeni) söyleşisi, *November 29, 2007.*

Apple, Wendy (Yönetmen). *The Cutting Edge: The Magic of Cinema Editing.* DVD'ye aktarılmış belgesele Amazon'dan ulaşılabilir, 2004.

Bradford, Steven. "The Blue/Green Screen Page", *www.seanet.com/~bradford/blue_green_screen_visual_effects_1.html*

Browne, Steven E. Film – *Video Concepts.* Boston: Focal Press, 1992.

Chandler, Daniel. "The 'Grammar' of Television and Film," 1994, *www.aber.ac.uk/media/Documents/short/grantv.html* "Devilish Perceptions," *Fear* Magazine, Issue 24 (December 1990)

Chandler, Gael. *Cut by Cut: Editing Your Film or Video.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2004.

Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing. History, Theory, and Practice.* 3. Baskı. Boston: Focal Press, 2002.

Dmytryk, Edward. *On Film Editing. An Introduction to the Art of Film Construction.* Boston: Focal Press, 1984 [*Sinemada Kurgu. Çev., Zafer Özden. İstanbul:* Afa Yayınları, 1993.

Goldman, Mel. "Interview with Dede Allen Part 1," *The Motion Picture Editors Guild Magazine*, Vol. 21, No. 4 (July/August 2000). *http://en.wikipedia.org/wiki/Subliminal_message*

Lindgren, Ernest. *The Art of the Film.* New York: Macmillan, 1963.

LoBrutto, Vincent. *Selected Takes. Film Editors on Editing.* Westport, CT: Greenwood Publishing Group, 1991.

Masterpiece Theatre Website. Production Notes, The Forsyte Saga, Series 1. Fall 2002. *www.pbs.org/wgbh/masterpiece/forsyte/index.html*

McGrath, Declan. *Editing and Post-Production,* Screencraft. Boston: Focal Press, 1998

Michele's Blog, "Subliminal Persuasion: Getting the Story a Little Less Wrong," *http://serendip.brynmawr.edu/exchange/node/438*

Millar, Gavin and Karel Reisz. *Technique of Film Editing.* 2. Baskı. Boston: Focal Press, 1995.

Murch, Walter. *In the Blink of an Eye, A Perspective on Film Editing.* 2. Baskı. Los Angeles: Silman-James Press, 2001.

Oldham, Gabriella. *First Cut. Conversations with Film Editors.* Berkeley, CA: University of California Press, 1992.

O'Steen, Bobbie. *Cut to the Chase.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2002.

Pepperman, Richard D. *The Eye is Quicker: Film Editing: Making a Good Film Better.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2004.

Rosenblum, Ralph and Robert Karen. *When the Shooting Stops… the Cutting Begins…: A Film Editor's Story.* New York: Da Capo Press, 1989 (1979).

Tarkovsky, Andrei. *Sculpting in Time.* Austin, TX: University of Texas Press. 1989. [*Mühürlenmiş Zaman*, Çev., Füsun Ant. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2010.]

Thompson, Roy. *Grammar of the Edit.* Boston: Focal Press, 1993.

Truffaut, François. *Hitchcock.* New York: Simon and Schuster, 1966 [*Hitchcock*, Çev., Ilyas Hızlı. İstanbul: Ada, 1987.]

Van Sijll, Jennifer. *Cinematic Storytelling The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know.* Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2005.

Volex, J. P. and S. W. Allen. *Psychological Sketches.* 6. Baskı. Lethbridge, Alberta: Psyence Ink., 2002.

DİZİN

180° kuralı. *Bkz.* aks sıçraması
400 Darbe, 134
açı uyumu, 6, 21, 25, 30-32
açılama/yayın alanı, 46
açılma, 73-74
açı-karşı açı kesmesi, 3-4
aksiyon uyumu, 25, 39-42, 50-52
alıcı yönü uyumu, 26-27, 53
anaışıkla aydınlatma. *Bkz.* örtme
anlatı, 21, 77-78, 151, 161
Arabalar, 26, 28, 39, 42, 53, 71-72, 78, 91, 100, 158, 162, 178
Arka Bahçe, 30, 34, 55, 62, 155, 178
ayrıntı çekimi. *Bkz.* bağlayıcı çekim
Babil, 3, 29, 44, 53, 177
bağlayıcı çekim, 15-20, 60-61, 63
bakış açısı. *Bkz.* POV
belgesel, 19, 136
beyaz çerçeve, 79
beyazlaşma, 75-77
biçim uyumu, 34-35
bindirme, 81-85
bölünmüş kare, 103-105
Brokeback Dağı, 6, 15, 37, 85, 93, 177
Çarpışma, 4, 30, 77, 138-139, 159, 165, 178
çarpraz kurgu, 170-172
çerçeve uyumu, 21, 25, 32-33, 50
çerçevedışı ses, 22
çizgiyi aşmak, 58-64
çözülme, 69, 73, 75, 77, 80, 90, 108, 153
Da Vinci'nin Kodu, 16, 20, 84, 178
Devamlılık, 25, 34, 37, 48, 50-51, 54, 108
devinim uyumu. *Bkz.* aksiyon uyumu
dikişsiz kurgu, 37, 39, 54. *Bkz.* devamlılık
Dikkat Şehvet, 63, 82, 93, 180
diyalog, 11, 14, 19, 21, 30, 50, 52, 107, 161
donuk kare, 85, 134
Dünyalar Savaşı, 7, 115, 172-173, 182
Düşler Ülkesi, 4, 18, 33, 41, 60, 70, 73-74, 76, 89, 102, 170, 179
efektler, 67-106, 108, 133-146, 153
eşikaltı görüntü, 128-130
Fahrenheit 911, 10, 18, 136, 161, 179
fikir uyumu, 43-44
film laboratuvar, 37, 87, 99, 144
geriye dönüş, 153-160
Göklerin Hâkimi, 32, 38, 43, 52, 81, 104, 112-113, 124, 136, 148
görünmez kurgu, viii, 25. *Bkz.* devamlılık
gözhizası uyumu, 28-30, 50, 52, 59
hareket uyumu. *Bkz.* aksiyon uyumu
Harry Potter ve Ateş Kadehi, 8, 30, 44, 77, 101-102, 142, 145, 179
hızlandırma, 142-143
hızlı çerçeve, 79-80, 129
hızlı kesme, 124-127, 129
ışıklandırma uyumu, 21, 25, 37, 50, 53
İhtiyarlara Yer Yok, 16, 30, 32, 102, 116, 151, 181
ileriye atlayış, 158-160
İngiliz Hasta, 21
izleyici 3, 10, 25, 28, 58, 79, 108, 121, 131, 147, 152, 176
- etki altında kalmış, 92, 97, 99, 105, 135
- çizgiyi aşma, 60-61, 63, 64
- duygusal tepki, viii, 9, 23, 73, 108, 114-115, 117, 128, 138
- odak, 39, 49-50, 51
- bilgiye ihtiyaç duymak ve almak, 5, 16, 99, 107, 112
- karakterle ilişkili, 6, 60, 124, 134, 165
- sesle ilişkili, 21, 45

Kahraman, 51, 97, 108-110, 117, 140-141, 156-157, 174, 179
Kaldırım Serçesi, 160, 180
kamera hareketi, 21, 42, 46, 52, 58, 62-63, 89
Kan Dökülecek, 5, 94, 149, 181
Karanlıklar Ülkesi: Evrim, 38, 181
Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı, 2, 6, 9, 35, 56, 69, 137, 181
karakterler, 5, 54, 62, 94, 110, 134, 142, 148, 154, 170
    gözhizası, 28-29
    etkileşim, 30, 165
    uyum kesmesi, 30, 32, 39, 43, 47
    tepki, 3, 11, 21-22
    halet-i ruhiye, viii, 55, 81, 84, 122, 147, 158
kararma, 73
karartmak, 78
katma, 100
Kaza Kurşunu, 69, 150, 180
Kelebek ve Dalgıç, 5, 14, 56, 80, 84, 131, 142, 164, 178
kesme, xii, 1-2. *Bkz.* geçiş etkisiyle kıyaslanabilecek geçiş efekti, 67-69
kesmenoktası, 24
kesme motivasyonu, 2, 21-22
Kill Bill: Vol. 2, 4, 6, 103, 115-116, 122, 135, 154, 179
Kıyamet, 21, 45
kötü kesme, 65
kurgucu, xii, 19, 21, 25, 28, 65, 108, 117
    Chang, William, 54
    çizgiyi aşmak, 60, 64
    Dmytryk, Edward, 49
    Hirsch, Paul, 133
    uyum kesmesi, 30, 46
    uyumsuzluk, 49, 50
    Murch, Walter, 21
    efektleri kullanmak, 67, 87, 97, 99, 103
    Winters, Ralph, 51
kusursuz kesme, 114-116
Mamma Mia, 13, 137, 180
montaj, 161-164
Milyoner, 23, 64, 145, 181
Mümin, 11, 28, 41, 51, 61, 83, 100, 168-169, 180
müzik, 21-22, 50, 64, 107-108, 117, 119, 138, 150, 161, 164
Ölü Gelin, 12, 34, 40, 95-96, 178
Örümcek Adam 2, 37, 85, 98, 105, 152, 181
örtü, 99-102, 108
örtüşmeli devinim, 108, 172-175
Özgürlük Yolu, 38, 99-100, 103, 118, 123, 126-127, 134, 137, 143, 159, 163, 179
hikâye, viii, 2, 17, 21, 25, 30, 39-41, 50, 65, 67, 109, 128, 153
Pan'ın Labirenti, 7, 34, 40, 42, 75-76, 88, 90, 119, 153, 181
Paprika, 27, 55, 58-59, 82-83, 85, 92, 102, 111, 125, 134, 143, 181
paralel eylem, 165-169
Pawnbroker, The, 124
POV, 2, 5-8, 30, 46, 60, 119, 122
Ratatouille, 8, 81-82, 101, 120-121, 181
Rope kesmesi, 46-47
renk düzeltmesi, 37
renk uyumu, 25, 37-38
ritim. *See* tartım
Rope, 46-47, 181
serim, 148-152
ses kesmesi, 21-23
    Bkz. çerçevedışı ses, 22
ses uyumu, 25
sıçramalı kesme (*jump cut*), 54-57, 70
Sıkı Aynasızlar, 50, 56, 130, 134, 137, 144, 151, 175, 179
silinme, 88-96
siyah çerçeve, 46, 73, 79-80, 85, 90
Son Ultimatom, 17, 22, 35, 79, 129, 154, 171, 177
Şeytan, 128
Teldeki Adam, 45, 180
tartım, 39, 51, 105-132, 142
temel kesme. *Bkz* kesme
tepki, 9-14, 21, 119
tersine devinim, 144-145

Uçuş 93, 52, 166-167, 181
uyum kesmesi, 25-48
uyumsuzluk, 19, 49-53
Woodstock, 103
yavaşlatılmış devinim, 135-141, 175
yeşilperde, 97-98
yinelenen devinim, 117, 174. *Bkz.* örtüşmeli devinim
yönetmen, 60, 62
    Burton, Tim, 95
    Coppola, Francis Ford, 45
    Friedkin, William, 128
    Hitchcock, Alfred, 46
    Lumet, Sidney, 124
    Moore, Michael, 10
    Penn, Sean, 123
    Schnabel, Julian, 131
    Truffaut, François, 46, 124
zaman kesmesi, 17, 19, 34, 41, 43, 45, 70-77, 90, 105, 133, 136, 144
    sıkıştırılmış zaman, 19, 55, 108-113, 123
    genişletilmiş zaman, 117-118
    durma zamanı, 119-121
    öznel zaman, 122-124
    evrensel zaman, 131

YAZAR HAKKINDA



Her şey California eyaletine bağlı Santa Rosa'daki küçük bir açık hava tiyatrosunda Mary Tyler Moore gösterisinden Ted Baxter tiplemesini yorumlamaya çalışırken başladı. Starvue Motor Movies'te kasiyer olarak iş bulmayı başaran yazarın aklı projeksiyon odasındaydı. 35 mm'liğe dair emülsiyon, taban, çimento ve film eklemek gibi temel bilgileri burada öğrendi. Sonuçta bir aradaki kardeşleri ve kasaba tiyatrosunun yöneticisi, Chandler'in kabine ve birleşime girmesinde bir sakınca olmadığına ikna oldular. Aylarca *Rocky, Star Wars* ve *Saturday Night Fever* gibi filmleri oynattı ve kontrol, elektrik ve donanım işleri gibi sorumlulukların hepsini üstlendi. Projektörden çok sayıda film yansıttıktan ve sanatta yeterliliğini iki defa onaylattıktan sonra Hollywood'u kafasına koydu ve stüdyo kapılarını aşındırmaya başladı.

İlk işi, ilk gününde beş yüz kaplan hırıltısını ¼"ten 35mm'ye aktardığı ses stüdyosunda oldu. Kurgucularla tanışmak için çok iyi bir yerdi ve televizyondaki ilk işini de bura sayesinde aldı: *That's the Incredible* gösterisinde kurgu asistanı olarak çalışacaktı. Şimdi dönüp o ana baktığımızda bu durum, iş kaygısının ve işsizlik ofislerine başvurunun dönüm noktasıydı.

Gael Chandler komedi, drama, belgesel, kurmaca, kurumsal video ve reklam gibi pek çok türde, filmden kasete ve dijital teknolojiye her çeşit aygıtla kesme yaptı. Bir komedi dizisindeki kurguculuğu Cable ACE tarafından ödüllendirilen Chandler, Editors Peer Group of the Television Academy of Arts and Science'ın bir üyesi ve her yıl düzenli olarak verilen Emmy ve College ödüllerinin jüri kurulunda yer alıyor.

Loyola Marymount University ve California State University'nin Los Angeles, Long Beach ve Northridge kampüslerinde kurgu dersleri verdi. Yüzlerce profesyonele, hocaya, bağımsız film yapımcısına ve öğrenciye dijital kurgu teçhizatını kullanmayı öğretti.

Chandler, aynı zamanda, bir avuç dolusu kurmaca senaryo yazdı. İçlerinden birisi –yakınızda bir salonda gösteriliyor olabilir– Scriptwriters Networks' Producers Outreach Program'ın onayını aldı. Yazmak onu daha iyi bir kurgucu yaptı ve aynı şekilde kurgu bilgisi daha iyi bir yazar. İlk kitabı *Cut by Cut: Editing Your Film or Video* 2004 yılında basıldı. Gündelik çekimlerden sosyal paylaşım ağlarına, DVD ya da weblere varıncaya kadar pek çok kurgu sürecinin ayrıntılı bir biçimde anlatıldığı bir kitaptır. Tüm bunlara ek olarak kurguyu da içine alan çeşitli konularda çok sayıda online ders açtı.

Chandler, Hollywood'un film yapmanın zorluklarıyla karartılmış ve dağıtılmış koridorlarında da Emmy, Clios ve Oscar'la aydınlana ve düzenlenen koridorlarında da yürüdü. Şimdi sırada bilgisiyi, kurgu odasına giren ya da kurguyu öğrenmek isteyen herkesle paylaşmak var. Hala Los Angeles'ta yaşıyor ve çalışıyor. İletişime geçmek isterseniz şu adresleri kullanabilirsiniz:

www.joyoffilmediting.com ya da info@gaelchandler.com.