

GÖRÜNTÜ KURGUSU VE DEVAMLILIK

Ka an OLGUNTÜRK

Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, Dr.

CONTINUITY EDITING

Abstract: As all filmmakers would know, film production is requires three steps. Pre-production, production and post-production (including editing). Although these steps seem detached, they are interrelated. It is impossible for a director to make his plans by avoiding editing which makes editing also a part of pre-production. When we talk about editing, compositional adjustment of two neighbor frames is the main point because it affects directly the viewer. By avoiding jump-cuts the director cannot reach the viewers, which also mean the emotional affect cannot be created. Editing which is called the invisible art, will look more successful if it's not noticed: Whether it manipulates the viewer or keeps away from that manipulation.

Keywords: Editing, Montage, Post-Production, Video.

I. G R

Birçok yönetmen sinema sanatının kalbinin kurguyu ön plana çıkarmak oldu unu söyler. Eisenstein'dan Orson Welles'e kadar pek çok yönetmen bu noktanın altını çizmi tir [1]. Yine pek çok farklı yönetmen ise sinema sanatının kalbinin kurguyu ön plana çıkarmamak oldu unu öne sürmü lerdir. Renoir'den Kubrick'a kadar pek çok yönetmen ise bu olguyu ön plana çıkaracak filmler çekmi lerdir [1]. Bu durum ortaya iki tür yakla ımın çıktı ını dü ündürmektedir. Kurgu tekniklerini kullanarak izleyiciyi yönlendirmek veya bu yönlendirmeden uzak durmak. Hangi tür yakla ım olursa olsun bütün yönetmenler aynı malzeme ile, yani plan ile çalış mak zorundadır (Plan, sinema sanatındaki en küçük yapı ta ıdır. Kameranın kayda girmesi ile kayıttan çıkması arasında çekilen görüntüye verilen isimdir. Unutulmaması gereken önemli bir konu ise planın süresinin bir sınırlaması olmamasıdır. Birkaç saniyeden, saatler sürebilecek bir uzunlu a kadar olabilir).

Film kurgusu iki a amadan olu ur:

1. Kaba kurgu: Bu a amada filmin dramatik yapısı bakımından hangi planların hangi sırayla yerle tirilece ine karar verilir. Bu a amanın amacı, görsel ve i itsel devamlılı ın sa lanmasıdır.

GÖRÜNTÜ KURGUSU VE DEVAMLILIK

Özet: Bilindi i gibi film yapımı, ister film, ister video malzemesi kullanılsın üç a amadan olu ur. Ön-yapım, yapım, ve son-yapım (bu a ama çekilen filmin kurgulanmasını da içermektedir). Her ne kadar bir film çekimi bu üç farklı a amadan olu sa da, bu a amalar pratikte iç içe geçmi bir ekildedir. Bir yönetmenin filmini planlarken kurgu a amasını öngörmemesi oldukça büyük bir eksiklik olacaktır ki, bu durum kurgunun planlanmasını ön-yapım a amasının parçası haline getirir. Kurgu söz konusu oldu unda arka arkaya gelen iki kom u çerçevenin birbirine uyacak ekilde çekimi, yönetmenin izleyicisi ile bulu up bulu amaması durumunu ortaya çıkarır. Görünmeyen sanat denen, kurgu fark edilmedi i oranda ba arılı olacaktır. Her izleyiciyi yönlendiren bir e ilime sahip olsun isterse bu yönlendirmeden uzak durmayı amaçlasın.

Anahtar Kelimeler: Kurgu, Montaj, Son-Yapım, Video.

2. nce kurgu: Bu a amada ise gerekli görülen ince ayarlar ve filmin temposuna ve ritmine uygun düzenlemeler yapılır. Bu a amada amaç, filmin dikkat çekebilecek donanıma sahip olmasını sa lamaktır.

II. KURGUDA DEVAMLILIK

Her kaba kurgu a aması, isterse ince kurgu a aması olsun, iki plan arka arkaya eklendi inde ortaya pek çok sorun çıkmaktadır. Sahne dura an bir plandan mı olu acaktır? Yoksa hareketli bir kamera mı kullanmak gerekecektir? Kahraman çerçevenin neresinde yer almaktadır? Renk ve/veya ık nasıl bir ekilde kullanılmalıdır? Bu soruların temel amacı tektir. Her durumda ikinci plan kendinden önceki planla ili kilendirilmelidir ki görsel ve i itsel devamlılık sa lanabilsin [5].

Her devamlılı ın kesinlikle bozulmaması isteniyorsa yapılabilecek en basit uygulama filmin tek bir plan olarak, filmsel zaman ve filmsel mekan kavramlarının gerçek zaman ve gerçek mekan kavramlarıyla de i tirilerek çekilmesidir [2]. Örne in bir adamın evde hazırlanıp i e gitmesi yakla ık bir saat almaktadır. Bu bir saat gerçek bir zaman dilimini gösterir. Her devamlılık hiç bozulmasın isteniyorsa, bu bir saat kameranın durmasına izin verilmeyerek tamamen çekilmelidir. Böyle bir film zamanı ve mekanı izleyiciye sunma bakımından oldukça dürüst davranırken büyük

İhtimale sıkıcı ve sinema diline uygun olmayacaktır. Sinemacılar her zaman izleyicilerinin hikayeden kopmasını önlemek için çalımlardır. Vardıkları en önemli sonuç ise sahnenin ve olayın tamamının de il önemli noktalarının gösterilmesinin izleyici için hikayeyi sıkılmadan takip edebilmek için yeterli oldu dur. Bu durumda mücadele ne kadar fazlasını de il, ne kadar azını göstermenin yeterli olacağı yönünde ortaya çıkmıştır. Doğal olarak gerçek zamanda geçen ancak filmsel zamanda gösterilmeyen zaman dilimlerinin atlanması sırasında bir takım noktalamaları ve hareketleri kullanılması gerekir. Geçişler genel olarak üç kategoriye ayrılmaktadır:

1.Kesme (Cut): Bir planın sona ermesi ve hemen arkasından bir başka planın başlaması şeklinde ortaya çıkan geçiş biçimidir. Sinema sanatının en yaygın kullanılan temel geçiş biçimidir.

2.Zincirleme (Dissolve): Bir planın sonunda yer alan görüntünün başka bir planın başında yer alan görüntü içinde eriyerek yok olması şeklinde kullanılan bir geçiş türüdür.

3.Kararma ve açılma (Fade in/out): Bir planın sonunda yer alan görüntünün tek bir renge dönüşmesi şeklinde oluşan bir geçiş biçimidir. Bu renk genelde siyah olmakla birlikte çok uzun zaman geçişlerini de temsil eder.

Peki hangi planların hangi geçiş kullanılarak arkaya gelmesi izleyici için daha doğru bir anlatımın ortaya çıkmasını sağlar? Sinema sanatında çok büyük oranda kesme kullanılmaktadır. Bunun en temel sebebi, diğer planlar sıçrama yapmayacak bir şekilde tasarlanıp ise izleyici filmin içine girecek ve kahramanla özdeşleşerek filmin sonunda duygusal bir rahatlıkla ulaşacaktır. Fakat aksi bir durumda, örneğin bir yönetmen filminde bir karakterin yakın planından bir başka karakterin yakın planına keserse izleyici için karmaşık bir durum yaratılmı olacaktır. Kurgu izleyici için karmaşık durumlar yaratmanın tersine onu sürekli olarak bilgilendirecek bir yaklaşıma sahip olmalıdır. Aksi takdirde izleyicinin kafası karışacak ve filmin öyküsünden kopması kaçınılmaz olacaktır.

Kurgu sanatı uzun yıllar görünmeyen sanat olarak isimlendirilmiştir. Bunun en önemli sebebi kurgucunun veya yönetmenin başarısının kurgunun fark edilmemesine bağlı olmasıdır. Görünmezlik günümüzde de film kurgusunun en önemli kavramlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada söz edilen görünmezlik, kesmelerin ya da diğer geçişlerin görünmemesi, yani fark edilmemesi anlamına gelir.

Yönetmenin ve kurgucunun en önemli amacı yapımı olduğu kesmenin fark edilmemesidir. Yapılan kesmenin fark edilmemesi izleyicinin herhangi bir

rahatsızlık duymadan filmi takip edebilmesine olanak tanır. Ancak izleyici, sahnenin uygun olmayan bir noktasında yapılan kesmeyi hemen fark edecektir. Örneğin, bir karakter filmde yürümektedir ve bir sonraki sahnede ise oturmaktadır. İzleyici oturma eylemini görmediği için bu durum izleyicinin kafasında bir karmaşanın oluşmasına sebep olacaktır. Bu kesmelerin doğru olarak yapılabilmesi ve pek çok farklı durumun yaratılabilmesi için yönetmenler genellikle aynı sahneleri bir kez genel plan (long-shot), bir kez orta plan (medium-shot) ve bir kez de yakın plan olarak (close-up) kayıt etmektedirler. Sahnenin her üç ölçekte de çekilmesi kurgucuya ve yönetmene kurgu sırasında çok büyük avantajlar sağlayacaktır. Ancak renk ve ışık düzeni de burada devamlılığı sağlayan diğer unsurlardır. Eğer sahnede iki kişi konu u yorsa her ikisinin de hem konu maları hem de dinleme sahnelerinin çekilmesi kurgu esnasında oldukça büyük fayda sağlayacaktır [5]. Kimi durumda izleyici söyleneni de il tepkiyi merak edecektir. Bu durumda ise yönetmen veya kurgucu film kurgusunu yaparken yeterli özgürlüğe sahip olacaktır.

Kurgu sırasında akıldan çıkarılmaması gereken bir başka konu ise sıralamadır [3]. Aynı sahnelerin başka bir sıra oluşturacak şekilde yerleştirilmesi filmin veya sahnenin anlamını de ilirecektir. Örnek vermek gerekirse:

1.Boy plan (çerçevenin üst sınırının oyuncunun başının üstünde, alt sınırının ise ayaklarının altında olduğu plan) eklidir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, ayakların altında kalan bölgenin oranının başın üzerinde kalan bölgenin oranının yarısı kadar olmasıdır): Adamın biri kapıyı açar,

2.Bel plan (çerçevenin üst sınırının oyuncunun başının üstünde, alt sınırının ise bel hizasında olduğu plan) eklidir): Koridoru geçer, banyoya girer,

3.Ayrıntı plan (vücudun herhangi bir uzvunun gösterildiği plandır): Termosifonu açar.

Bu çekimleri 1-2-3 sırası ile sıralayabilirsiniz ancak aynı çekimleri 1-3-2 diye sıraladığımızda anlam tamamen de ilir ve adam içeriye girdiğinde içeride başka birinin termosifonu açtığı izlenimi oluşturur. Her sinema filmi, ister reklam filmi, isterse belgesel film çekiliyor olsun karar verilmesi gereken en önemli konu çekimlerin sıralanması ve süreleridir. Unutulmamalıdır ki kurgu bize zamanla oynayabilme gücünü vermektedir. Normal artlarda saatlerce süren olaylar birkaç saniye ile gösterilebilir. Burada devamlılık önemli bir konu olarak karşımıza çıkar. Eğer yapılan kesmeler doğru olarak tasarlanabilirse izleyici kısaltılan zaman sürecinin kullanılmayan kısmını fark etmeyecektir. Burada çekilen her planın özellikle başına ve sonuna dikkat etmek gerekir. Doğru şekilde kompozite edilmiş çerçeveler sorun yaratmaz, zira sahnenin başında ve sonunda dikkat çekmesi gereken öğeler doğru yerdedir. Burada dikkatten kaçmaması gereken temel görüntü

bırakılması uygun olacaktır (Bilindi i gibi sinemada her saniye yirmi dört kareden olu maktadır. Bu durum PAL televizyon sisteminde sn'de 25, NTSC televizyon sisteminde sn'de 30 kare eklinde ortaya çıkar). zleyicinin gözünün ekranın bir noktasından ba ka bir noktasına yapaca ı hareket yakla ık saniyenin be te biri kadar süre alacaktır. Bu süre içinde izleyicinin gözü bir odaklama yapamayaca ndan kesmenin fark edilmesi de mümkün olamayacaktır.

3.Ekranda kalma süresi: zleyicinin görsel enformasyonu tüketmesi çok hızlı gerçekleşektir. Bu yüzden bir çekim planının onun ölçü ne göre perde de kalması fikri faydalı olacaktır [3]. Örne in, genel planların perde de kalı süresinin yakın planlara göre daha uzun olması gibi. Yakın plan kullanımı filmde iki farklı türde fayda sa lamaktadır. Bunlarda ilki izleyicinin filmin kahramanı ile duygusal ba kurabilmesi ve özde le ebilmesini kolayla tırmasıdır. Bu sayede olu turulmak istenen duygusal etki daha ba arılı bir ekilde olu acaktır. Di er bir önemli kullanım alanı ise az önce söz edildi i gibi yakın planların perde de kalma süresinin kısaldı ır. Bu sayede aynı film içerisinde daha fazla plan kullanılabilir. Örnek olarak: 10 dakikalık bir filmin 10 planda çekilmesi veya 100 plan kullanılarak çekimin yapılması arasındaki fark gibi. Aradaki en önemli fark çok planın kullanıldı ı filmin temposunun daha yüksek olaca ıdır. Olayı farklı açılardan ve sürekli de i en açılardan iletmesi hem filmin ritminin yükselmesini sa layacak hem de filmin izleyici için daha çekici bir hale gelmesini sa layacaktır.

III. SONUÇ

üphesiz ki kurgu ister yönlendirme amaçlı, isterse yönlendirmeden uzak duracak bir ekilde kullanılsın, sinema sanatına ve filme büyük katkılar sa lamaktadır. Bir ba ka isinin de görünmeyen sanat olan sinema kurgusu uygulanabildi i oranda film izleyicisinin kahramanla özde le mesine yardımcı olacak, bu sayede filmde hem keyif alması hem de verilen mesajı daha rahat almasını sa layacaktır. Ayrıca izleyicinin mekan ve zaman kavramlarıyla u rmasına imkan bırakmadan filme odaklanmasını sa layacaktır.

Fakat sa ladı ı bütün bu katkıların yanı sıra, kurgu kimi zaman çekilen olayın ekrana gelme ekline zarar da verebilir. E er bir deprem ya da buna benzer bir olayın belgelenme eklinde ekrana gelmesi isteniyorsa olayın içeri i çok güçlü olaca ından izleyici bu olayı genel planda görmek isteyecektir. Yakın planlar kullanmak ve kurgusal bir anlatım yaratmak kaygısı ile olayı meydana geldi i sırada farklı açılardan göstermek ise izleyicinin olayı istedi i gibi görmesine zarar verebilir. Bu sebeple de kurgu gösterilen görüntünün içeri i ile bir denge sa lamalı ve konunun izleyici tarafından daha kolay takip edilmesine olanak sa lamalıdır.

YARARLANILAN KAYNAKLAR

- [1] Dancyger, K. (2002). *The Technique of Film and Video Editing*. New York: Focal Press, Elsevier.
- [2] Gross, L.S. & Ward, L.W. (2000) *Electronic Movie Making*. Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.
- [3] Reisz, K. & Millar, G. (1968). *The Technique of Film Editing*. New York: Focal Press, Elsevier.
- [4] Sokolov, A.G. (1995). *Sinemada Görüntü Kurgusu*. Çeviri, S. Arslanyürek. stanbul: Antrakt.
- [5] Zettl, H. (2007). *Video Basics 5*. Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.



Ka an OLGUNTÜRK

(kagan@bilkent.edu.tr)

He received his doctoral degree from the Institute of Fine Arts at Marmara University. Currently he is an instructor at Bilkent University, the Department of Communication and Design, teaching the courses Basic Photography, Video Production and Visual Communication Project. Besides his work in academia, he has also had short film screenings at international film festivals.