

## Sinemada anlatı ve anlatım

### Form and meaning:

Referential meaning: Filmin anlattığı olayları ve karakterleri, yorum katmadan, sadece öykü düzleminde –yani ne, nerede, ne zaman olduklarıyla– özetleyen en “somut” anlam katmanıdır.

Explicit meaning: Filmde doğrudan dile getirilen veya açıkça vurgulanan tema ve mesajdır; izleyicinin üzerinde fazla düşünmeden kavrayabileceği ana fikir.

Implicit meaning: Açık anlamın ötesinde, metafor, simge ve anlatı öğeleri aracılığıyla izleyiciye sezdirilen, katmanlı ve yorum gerektiren alt anlamdır.

Symptomatic meaning: Filmin, bulunduğu dönemin ideolojik değerleri, toplumsal kaygıları ve kültürel kodlarını bilinçdışı düzeyde yansıtarak ortaya koyduğu derin ideolojik okuma katmanıdır.

### Principles of Form

#### 1. Function (Motivation / İşlev - Motivasyon)

Kitaba göre, filmdeki her öğe (örneğin bir karakter hareketi, obje ya da ses) belirli bir işlev taşır. Bu işlev, filmin genel yapısına hizmet eder ve tesadüfi değildir. Örneğin, bir karakterin belirli bir nesneyi alması ya da unutulması, ilerideki sahnelerle bağlantılıdır ve öykünün gelişimini sağlar. Bu yüzden izleyici her unsurun “neden orada?” sorusunu kendine sorar ve bu unsurlar anlatının mantıklı akışına göre anlam kazanır. Bordwell ve Thompson, bunun öyküdeki neden-sonuç ilişkilerini güçlendirdiğini vurgular.

*Örnek: The Wizard of Oz* filminde Dorothy’nin köpeği Toto’nun kaçması, Dorothy’yi peşinden gitmeye zorlayan motivasyonel bir unsurdur. Bu olay, karakterin hareketlerini şekillendirerek öykünün ilerlemesini sağlar.

#### 2. Similarity and Repetition (Benzerlik ve Tekrar / Motif)

Motifler, filmde belirli öğelerin tekrar edilmesiyle oluşan tematik ve görsel bağlardır. Tekrar edilen motifler izleyicide tanıma, beklenti ve ritim oluşturur. Motifler, filmdeki önemli temaların ve fikirlerin altını çizer. Bu benzerlikler, film boyunca farklı sahnelerde, karakterlerde veya objelerde tekrarlandığında, izleyicinin bilinçaltında bir anlam ağı kurulur.

*Örnek: The Wizard of Oz*’da “We’re Off to See the Wizard” şarkısının tekrar etmesi, film boyunca bir motif olarak görev yapar ve izleyicide ilerleme hissi yaratır.

#### 3. Difference and Variation (Farklılık ve Değişim / Kontrast)

Tekrar kadar, karşıtlık ve farklılık da film formunda kritik bir yer tutar. Kontrast, sahneler, karakterler, renkler, sesler veya temalar arasında zıtlıklar kurarak filmde drama, gerilim ve çeşitlilik yaratır. Bu farklar, izleyicinin dikkatini canlı tutar ve anlatının daha zengin

algılanmasını sağlar. Tekrarlayan motifler arasına yerleştirilen farklılıklar, filmde dinamik bir ritim oluşturur.

*Örnek: The Wizard of Oz*'da Kansas'ın siyah-beyaz görüntüsü ile Oz'un renkli dünyası arasındaki kontrast, iki farklı gerçeklik arasındaki tematik farklılığı görselleştirir.

#### 4. Development Patterns (Gelişim / İlerleme Düzeni)

Bir filmdeki anlatı unsurları, karakterler veya temalar, belirli bir düzen içinde aşama aşama gelişir. Bu gelişim, filmin başından sonuna kadar izleyicide ilerleme ve değişim hissi yaratır. Bordwell & Thompson, bu gelişimi genellikle kurulum, çatışma ve çözüm şeklinde üç aşamalı klasik yapıyla ilişkilendirir ancak her film bu yapıdan farklılaşabilir. Önemli olan, gelişimin film boyunca mantıklı, tutarlı ve anlamlı olmasıdır.

*Örnek: The Wizard of Oz*'da Dorothy'nin yolculuğu, filmin başında basit bir ev hayatından başlayıp, büyüdü bir dünyaya adım atması ve sonunda eve dönmesiyle net bir gelişim örneğidir.

#### 5. Plot Segmentation (Olay Örgüsü Bölümlendirmesi)

Filmin anlatısını daha iyi analiz etmek için olaylar mantıksal bölümlere ayrılır. Bu segmentasyon, sahne veya bölüm düzeyinde olabilir. Her bölüm, öykünün bir parçasını oluşturur ve kendi içinde bir hedef veya dönüm noktası taşır. Bu yöntem, hem yapımcıların hem de izleyicilerin filmin anlatısal akışını daha iyi anlamasını sağlar.

*Örnek: The Wizard of Oz* analizlerinde, film açılış (Kansas sahneleri), yolculuk (Oz'a varış ve maceralar) ve kapanış (eve dönüş) şeklinde segmentlere ayrılır. Bu segmentler, filmin ritmi ve yapısını açıklar.

#### 6. Comparison of the Opening and Closing (Açılış ile Kapanışın Karşılaştırılması)

Filmin açılış ve kapanış sahnelerinin karşılaştırılması, filmin tematik bütünlüğünü ve karakter gelişimini ortaya koyar. Genellikle açılış ve kapanış arasında paralellikler ya da zıtlıklar bulunur. Bu karşılaştırma, filmin ana mesajını güçlendirir ve anlatının tamamlandığını gösterir.

*Örnek: The Wizard of Oz*'da açılış ve kapanış sahneleri siyah-beyazdır ve Dorothy'nin Kansas'taki evinde başlaması ve dönmesi formda bir döngü ve bütünlük yaratır

#### 7. Unity and Disunity (Bütünlük ve Bütünsüzlük)

Filmin tüm parçaları, motifler, temalar ve anlatı öğeleri birbirleriyle uyum içindeyse film “bütünlüklü” kabul edilir. Bu bütünlük, izleyicinin filmi tek bir anlamda ve yapı olarak algılamasını sağlar. Ancak bazı filmler, bilinçli olarak parçalanmış yapılar (disunity) kullanabilir; bu da tematik anlamda karmaşıklık veya izleyicide farklı etkiler yaratır. Bordwell ve Thompson'a göre, iyi bir film formu bu iki unsur arasında dengeli bir ilişki kurar. Örneğin *Pulp Fiction*'da gizemli çantanın içeriği açıklanmaz, bu bilinmezlik ve bütünsüzlük tema yaratır.

**Story (hikaye):** Filmde gerçekleşen tüm olayların kronolojik ve nedensel sıralamasıdır. Yani filmde anlatılan “ne oldu?” sorusunun cevabıdır. Hikaye, tüm olayları baştan sona zaman akışına göre içerir.

**Plot (olay örgüsü):** Filmin bu olayları nasıl sunduğudur; yani olayların gösterilme sırası, süresi, vurgusu ve anlatım şeklidir. Plot, hikayeyi izleyiciye aktaran yapıdır ve zaman zaman olayları atlayabilir, geri alabilir veya değiştirebilir.

**Örnek:** Bir filmde önceki olayların flashback olarak gösterilmesi plotun bir parçasıdır ama hikayede bu olaylar kronolojik sırayla yer alır.

**Plot duration;** Bize gösterilen olayların kapsadığı zaman ör: North by the northwest – 4 gün 4 gece

**Story duration:** Tüm olayların kronolojik şekilde gerçekleştiği toplam zaman ör: North by the North West birkaç yıla dayanır, Roger evliliklerinden bahseder, görmesek bile bilgi sahibi oluruz.

**Screen duration:** Filmin ekran süresi

**Ellipsis** ya da zaman atlaması, anlatıda bazı olayların gösterilmeden geçilmesidir. İzleyici, bu eksik parçaları kendi zihninde tamamlar. Karakter 8 saat uyuyor, biz görmüyoruz.

**Elliptical editing** ise, montajda bu boşlukları yaratma tekniğidir; anlatının temposunu artırmak ya da gereksiz detaylardan kaçınmak için kullanılır.

**Diegetic:** Filmin tasvir ettiği dünyada var olan

**Non diegetic:** Sadece izleyici için var olan, karakterlerin bilmediği şeylerdir. Ör: roll caption, jenerik müziği etc.

**Intertitle:** ekranda yazan - 1993 Berlin gibi yazılar.

**Non-diegetic insert:** Filmde, hikaye dünyasının dışından gelip izleyiciye bilgi veya vurgu veren kısa görüntülerdir. Örneğin, karakterlerin dünyasında olmayan, sadece izleyici için konulan yazılar, simgeler veya haritalar gibi görseller. Hikaye evreninin parçası değildir ama anlatımı desteklerler.

Ör; karakter ölümle yüzleşirken bir çiçeğin solduğunu gösteren bir görüntü girer, karakter görmez.

**Non-diegetic element:** Hikaye dünyasına ait olmayan tüm unsurlardır; mesela film müziği, anlatıcı sesi, altyazılar, ekran yazıları gibi. Bunlar doğrudan karakterlerin algılayamadığı, sadece izleyiciye yönelik öğelerdir.

**Temporal Frequency:** Zamansal sıklık, bir olayın filmde kaç kez tekrar gösterildiğini belirtir. Bir olay, hikayede sadece bir kere gerçekleşmiş olsa da, film onu farklı açılardan veya farklı zamanlarda tekrar gösterebilir. Bu tekrarlar, izleyicinin olayı farklı bakış açılarıyla veya daha detaylı anlamasını sağlar. Zamansal sıklık, anlatının ritmini ve izleyici deneyimini etkileyen önemli bir anlatı tekniğidir. Hikaye tekrarlandığında amaç yeni bilgiler sunmaktır.

Örneğin, aynı kavgayı farklı karakterlerin gözünden gösteren bir film, bu olayı birden fazla kez ekranına taşımış olur; bu da yüksek temporal frequency anlamına gelir.

**Story space:** Hikaye mekanı, anlatıda yer alan tüm fiziksel yerlerin toplamıdır. Bu, karakterlerin yaşadığı, olayların gerçekleştiği kurgusal ya da gerçek mekânların bütünü olarak düşünülür. Story space, hikayenin geçtiği tüm alanları kapsar; izleyici tarafından doğrudan görülmeyebilir ama anlatıda var olduğu kabul edilir.

**Plot space:** Örgü mekanı, hikaye mekânının filmde gösterilen kısmıdır. Yani, filmin anlatısında izleyiciye sunulan, gösterilen mekânlar sınırlıdır ve film yalnızca plot space içinde gerçekleşen olayları gösterir. Plot space, yönetmenin seçtiği ve izleyiciye aktardığı alanlar bütünü olarak anlaşılır.

Plot space ve Story space aynıdır ama story space filmde gösterilmeyip sadece bahsedilen mekanları da içine alır.

**Screen space:** Ekran mekanı, kameranın çerçevesi içinde görünen alanı ifade eder. Filmde gördüğümüz her şey screen space'dedir; burası izleyicinin doğrudan algıladığı, görsel kompozisyonun gerçekleştiği fiziksel görüntü alanıdır.

**Openings:** Olacaklar için bir temel sağlar ve bizi anlatıya sokar. It raises our expectations by setting up specific range of possible causes for what we see. The first quarter or so of a film's plot is sometimes referred to as the **setup**. Karakterleri ve durumları tanıtır. Ya da, olay örgüsü başlamış bir dizi eylemin içine bizi sokarak merak uyandırmayı amaçlar. Çoğunlukla film, büyük olaylar olmadan önce karakterler ve durumları hakkında bilgi vererek başlar. Alternatif olarak, anlatı bizi halihazırda başlamış bir dizi olayın içine çekebilir; buna Latince'de "in medias res" yani "işlerin ortasında" açılış denir. Burada olay örgüsünden önce gerçekleştirmiş olaylar anlatılır – **backstory** – ki sonrasında ne olacağını bilelim. Backstory'nin ortaya koyulduğu ve bundan sonra nasıl yol alacağını gösterdiği sahne.- **exposition**

Her iki durumda da, anlatı başlamadan önce gerçekleşen bazı olaylar—genellikle "arka plan hikayesi" (backstory) olarak adlandırılır—ya doğrudan ya da ima yoluyla aktarılır, böylece izleyici sonraki gelişmeleri anlayabilir. Anlatının arka planı ve başlangıç durumunu ortaya koyan bölüme "tanıtım" (**exposition**) denir. Genellikle tanıtım, filmin başlarında yer alır ancak yapımcılar gerilimi artırmak veya daha etkileyici bir başlangıç yapmak için tanıtımı bazen geciktirebilir. Örneğin James Cameron ve Gale Anne Hurd, *The Terminator* (Terminatör) senaryosunda neredeyse 40 dakika boyunca kovalamacalar, çatışmalar ve geleceğe dair kesitler gösterip, ancak daha sonra kahraman Reese'in içinde bulundukları durumun nedenlerini anlattığı sahneye geçerler.

**Development section:** Filmin orta kısmı olarak tanımlanır ve burada çatışmalar yoğunlaşır, karakterler derinleşir, olaylar karmaşıklaşır. Bu bölüm, hikayenin ilerlemesini sağlar ve climax'a doğru anlatının şekillenmesine zemin hazırlar. Gelişim, izleyici için yeni bilgiler sunar, gerilimi artırır ve karakterlerin motivasyonlarını açığa çıkarır. Filmin plotu ilerledikçe nedenler ve sonuçlar bir development patterni yaratırlar. Change is essential for narrative.

**Change in Knowledge:** Bilgi değişimi, film boyunca izleyicinin veya karakterlerin öğrendiği yeni bilgilerin anlatısını ifade eder. Karakter olaylar sürecinde bir şeyler öğrenir, en kritik bilgi plotun son dönüm noktasında gelir. – character stage is changed. Another common pattern of development is the goal oriented plot.

**Goal oriented:** Film anlatılarında karakterlerin belirli hedefleri veya amaçları vardır. Bu amaçlar, karakterin motivasyonunu belirler ve olayların gelişimini yönlendirir. İzleyici,

karakterlerin ne istediğini ve bu hedefe ulaşmak için ne yaptığını takip eder. Amaç odaklı anlatım, öykünün ilerlemesini netleştirir ve izleyiciye neden-sonuç ilişkisini sunar. Karakter nesneye veya duruma ulaşmak için adımlar atar. Another variation of the goal oriented pattern is the investigation.

**Investigation:** Bazı filmlerde, anlatı karakterin bir gizemi çözmesi veya bilinmeyeni ortaya çıkarması üzerine kurulur. Bu tür anlatılarda karakterler olayları, kişileri veya durumları araştırır; ipuçları toplar ve sonuçlara ulaşmaya çalışır. İzleyici de karakterle birlikte bilgi edinir, böylece anlatının gerilimi ve merakı artar. Karakterin hedefi nesne değil, gizli nedenlere dair bilgi.

Zaman da anlatı desenlerini etkiler. Günümüzdeki bir çerçeve durum, geçmişe dönük flashback'ler başlatabilir; örneğin *The Usual Suspects* (Olağan Şüpheliler) filmindeki gibi. *Hoop Dreams* ise iki ana karakterin lise yıllarını anlatır, her bölüm bir yılı kapsar. Anlatı ayrıca eylem için belirli bir zaman sınırı (deadline) oluşturabilir. *Back to the Future* (Geleceğe Dönüş) filminde kahraman, 1985 yılına dönmek için zaman makinesini belirli bir yıldırım anına senkronize etmek zorundadır. Bu, mücadele edilmesi gereken net bir amaç yaratır.

Mekan da gelişimi yapılandırabilir; özellikle eylem tek bir mekânda geçiyorsa, örneğin *Long Day's Journey into Night* (Uzun Günü Akşamı) evde, *Lebanon* filmi ise askeri bir tankın içinde gerçekleşir.

**Climaxes and Closing:** A film doesn't simply stop, it ends. Anlatı genellikle gelişimi yüksek bir noktaya, doruk noktasına (climax) ulaştırır. Climax, eylemin olası sonuçlarının en dar aralığa indirildiği andır. *North by Northwest*'de Roger ve Eve Mount Rushmore'da asılı kalır ve iki olasılık vardır: ya düşecekler ya da kurtarılacaklar.

Climax, filmin boyunca süregelen neden-sonuç zincirlerini çözmeye hizmet eder. *Primary* adlı belgeselde climax, seçim gecesinde gerçekleşir; Kennedy ve Humphrey oyların sonucunu bekler ve kazananı öğrenir. *Jaws* (Jaws) filminde köpekbalığıyla mücadele climax'a ulaşır; teknenin yok olması, kaptan Quint'in ölümü, Hooper'ın öldü sanılması ve Brody'nin zaferiyle sonuçlanır. Bu tür filmlerde son, neden-sonuç zincirlerini kapatır veya çözer.

Duygusal olarak climax, izleyiciyi yüksek gerilim seviyesine çıkarır. İzleyici, olayların çözümü için az sayıda olası son olduğunu bildiği için belirli bir sonucu umut eder. Örneğin Brody köpekbalığını yendiğinde ve Hooper'ın hayatta olduğunu fark ettiğinde, izleyicinin rahatlaması bu duyguyu yansıtır. Pek çok filmde biçimsel çözümlemeyle duygusal tatmin aynı zamanda gerçekleşir.

Ancak bazı anlatılar, bilinçli olarak anti-doruklu (anticlimactic) olabilir. Örneğin *The 400 Blows* (400 Darbe) filminin son karesi veya Michelangelo Antonioni'nin *L'Eclisse* (Tutulma) filminde iki sevgilinin son uzlaşması söz konusu olsa da gösterilmez. Yönetmen, sonu açık bırakarak olayların nihai sonuçları hakkında izleyicide belirsizlik yaratır. Belirgin bir climax ve çözüm olmaması, izleyicinin hikayenin sonrasında ne olabileceğini hayal etmesine ya da beklentilerini yeniden değerlendirmesine yol açar.

**Range of Story Information**

**Restricted (sınırlı):** İzleyici karakterin bildiği kadar bilgiye sahip olur. Ör: bir dedektif filmi, izleyici olarak dedektifin öğrendiği ipuçlarını onunla öğreniyoruz. Bizden gizlenen bir şey yok ama fazlasını da bilmiyoruz.

**Unrestricted (sınırsız):** İzleyici, karakterden daha çok bilgiye sahiptir. Ör: korku filminde karakterin gideceği odada katilin saklandığını biz biliyoruz ama karakter bilmiyor.

**Omniscient (ilahi):** Unrestricted türü ama daha genel, izleyici her karakterin ne düşündüğünü ne hissettiğini bilir.

**Range of Knowledge** – bilgi aralığı. “Kim neyi ne zaman biliyor?” sorusunu sormaktır. Bu soru hem karakterlere hem de izleyiciye uygulanabilir. Belirli bir anda, biz izleyiciler karakterlerden daha fazla mı, daha az mı yoksa aynı kadar mı bilgiye sahibiz, bunu sorgulayabiliriz. Bazen hiçbir karakterin bilmediği bilgiler bize sunulabilir.

### Depth of Story Information

**Objective:** Anlatım, karakterlerin sadece dışarıdan görülebilen sözleri ve davranışlarıyla sınırlıdır. İzleyici, karakterlerin iç dünyasına erişemez. Bu tür anlatımda, hikaye dışarıdan bir gözlemci gibi sunulur.

**Subjectivity:** Film anlatımında izleyicinin karakterlerin iç dünyasına, yani algılarına, düşüncelerine, duygularına ve bilinç akışına erişimini ifade eder.

- **Perceptual Subjectivity:** Karakterlerin gördüğü, duyduğu ve algıladığı şeylerin izleyiciye yansıtılmasıdır. Örneğin, bakış açısı çekimleri (POV shot) veya ses perspektifi bu tür özneliği sağlar. Karakterin gözüyle görme, duyduğunu duyma. POV shots- point of view.
- **Mental Subjectivity:** Karakterlerin iç dünyasına, yani düşüncelerine, anılarına, hayallerine ve hayal kırıklıklarına erişimdir. İç sesler, fanteziler, rüyalar ve halüsinasyonlar bu kapsamdadır. (flashback)

**Sound perspective,** filmde karakterlerin duyduğu seslerin izleyiciye onların bakış açısından sunulmasıdır. Yani, bir sahnede duyduğumuz sesler, karakterin konumuna, uzaklığına ve çevresel koşullara göre şekillenir; bu da izleyicinin karakterle aynı duyuşsal deneyimi paylaşmasını sağlar.

### Mise-en-Scène

Mise-en-scène, Fransızca’da “sahneye koyma” anlamına gelir ve bir filmde sahnede bulunan tüm görsel unsurların (dekor, ışık, oyunculuk, kostüm, makyaj, renk, mekân, oyuncuların konumu ve hareketleri) toplamıdır. Film yapımcısının bu unsurları nasıl organize ettiğini ve düzenlediğini ifade eder. – setting, lighting, costume and makeup, staging and performance

- **Settting**  
Sahnenin geçtiği yer ve çevredir. Dekor, fiziksel olarak bu ortamın içindeki objeler ve düzenlemelerdir. Mekân, hem fiziksel ortam hem de sosyal ve kültürel bağlam olarak anlaşılır. Mekân seçimi atmosfer yaratmada ve anlatıya anlam katmada kritik bir unsurdur.
- **Lighting**  
Işıklandırma, sahnede duygu ve atmosfer yaratmanın en etkili yollarından biridir. Işık kaynağı, yönü, kalitesi ve kontrastı gibi unsurlar sahneye farklı duygusal tonlar ve anlam katabilir. Örneğin, yumuşak ve dağıtılmış ışık romantik ya da huzurlu bir atmosfer yaratırken, sert ve gölgeli ışık gerilim ve drama oluşturur.
- **Costume and Makeup**  
Kostümler karakterin sosyal statüsünü, kişiliğini, mesleğini, dönemi ve hatta psikolojik durumunu yansıtır. Makyaj ise karakterin yaşını, sağlık durumunu, ruh halini ve bazen dramatik temalarını destekler.
- **Staging and Performance**  
Oyuncuların mimikleri, jestleri, beden dili ve sahne içindeki konumlanmaları, karakter gelişimini ve anlatının dramatik etkisini şekillendirir.
- **Color**  
Renk kullanımı, estetik bir öğe olmanın ötesinde, tematik ve duygusal bir anlatım aracıdır. Renk paletleri bir filmin atmosferini ve duygusal tonunu oluşturabilir, aynı zamanda sembolik anlamlar taşıyabilir.

### **Mise-en-Scène'in Anlatı ve Temayla İlişkisi**

Mise-en-scène sadece güzel görüntüler yaratmak için değil, aynı zamanda anlatıya hizmet etmek için kullanılır. Yönetmenler sahne düzeniyle:

- Karakterlerin psikolojik durumlarını ve sosyal rollerini yansıtır.
- Filmin ana temalarını ve alt metinlerini görselleştirir.
- İzleyicinin dikkatini belirli noktalara çeker, anlam katmanları oluşturur.
- Filmdeki atmosfer ve duygusal tonu belirler.

### **Mekân ve Atmosferin Anlatıdaki Rolü**

Mekân, filmin dünyasını ve zamanını somutlaştırırken, aynı zamanda anlatının duygusal ve tematik yapısını da destekler. Örneğin:

- Dar ve kapalı mekanlar karakterlerin sıkışmışlığını veya psikolojik tikanıklığını vurgular.
- Geniş ve açık alanlar özgürlük, umutsuzluk ya da yalnızlık duygusu yaratabilir.
- Mekânın sosyal ve kültürel özellikleri anlatının bağlamını genişletir.

### **Kompozisyon ve Çerçeveleme**

Mise-en-scène, sahnenin görsel düzenlenişini de kapsar. Kompozisyon, sahnedeki öğelerin kameranın çerçevesi içinde nasıl yerleştirildiği ile ilgilidir.

- Görsel denge, simetri veya asimetri anlatının duygusal etkisini artırabilir.
- İzleyicinin bakışını yönlendirmek için ışık, renk ve objelerin konumu dikkatle seçilir.

- Kamera açıları, derinlik kullanımı ve sahne içi hareketler, görsel anlatının bir parçasıdır.

## Proplar

Proplar, sahnede karakterlerin etkileşimde bulunduğu nesnelerdir ve mise-en-scène'in önemli bir parçasıdır. Propların fonksiyonları: Prop(dekor, aksesuar) zamanla motif haline gelebilir.- nesne sahnedeki olaya katkı sağlıyorsa. – citizen kane kırılan kar küresi, sil baştan clementine kupası

## Işık ve Gölge Oyunu

Işık, sadece nesneleri aydınlatmakla kalmaz, aynı zamanda gölgeler aracılığıyla gerilim ve gizem yaratır. Gölge kullanımı özellikle film noir ve korku türlerinde dramatik etkiyi güçlendirir. Işık ve gölge, izleyicinin bilinçaltına hitap eden güçlü bir görsel dil oluşturur.

## Oyunculuk ve Sahne İçi Hareketler

Oyuncuların beden dili ve sahne içi hareketleri, sahnedeki diğer görsel unsurlarla birlikte karakterlerin iç dünyasını yansıtır. Sahne içinde yer değiştirmeleri, diğer karakterlerle ilişkileri ve mimikleri, izleyiciye karakterlerin psikolojik durumları hakkında bilgi verir.

## Renk Kullanımı ve Anlatısal Fonksiyonları

Renkler, filmde sadece estetik bir unsur değil, aynı zamanda duygusal ve tematik mesajlar taşır. Örneğin:

- Kırmızı genellikle tutku, tehlike veya şiddetle ilişkilendirilir.
- Mavi sakinlik veya soğukluk hissi verebilir.
- Siyah beyaz kontrastlar drama ve çatışmayı vurgular.

Renk paletleri filmin tonunu belirler ve izleyiciye bilinçaltı mesajlar verir.

## Cinematography

### Exposure – under exposure / over exposure

Görüntüdeki tonları değiştirmek için en önemli yöntemlerden biri **pozlamadır**. Pozlama, kameranın lensinden ne kadar ışık geçtiğini düzenler. Genellikle bir görüntünün çok karanlık (az pozlanmış) ya da çok parlak (aşırı pozlanmış) olduğu zaman fark ederiz. Pozlama, **filtreler** ile de etkilenebilir. Filtreler, kameranın veya baskı makinesinin lensi önüne yerleştirilen cam veya jelatin dilimleri olup filme ulaşan belirli ışık frekanslarını azaltır. Filtreler, ton aralığını köklü biçimde değiştirebilir.

## Speed of Motion – slow-motion/ fast-motion/ freeze frame

### Time-Lapse cinematography

Bir jimnastikçinin performansının ağır çekimde gösterilmesi, sıradan bir hareketin komik hızda hızlandırılması ya da tenis servisinin durdurularak kare kare gösterilmesi—film ve videolarımız bu tür efektlerle doludur.

Eğer hareketin ekranda doğru görünmesi isteniyorsa, çekim hızı ile projeksiyon hızı aynı olmalıdır. Sessiz filmlerden anlaşıldığı üzere, çekim hızı projeksiyon hızından daha düşükse, ekrandaki hareket hızlandırılmış olarak görünür. Çekilen kare sayısı arttıkça, hareket ekranda daha yavaş görünür. Bu, ağır çekim (slow motion) etkisini yaratır. Günümüzde ağır çekim, genellikle eylemin rüya ya da fantezi içinde gerçekleştiğini ima etmek için kullanılır. Ayrıca dövüş ya da süper kahraman filmlerinde devasa güçleri göstermek için tercih edilir. Ağır çekim, önemli ve görkemli anları vurgulamak için de kullanılır. Wong Kar-wai'nin *In the Mood for Love* filminde çiftin ağır çekimde yürüyüş sahneleri, birbirleriyle istemeden dans ettiklerini ima eden lirik bir ritim katmaktadır.

Çekim sırasında kare hızını değiştirme tekniğine **ramping** denir. Ramping pozlamayı değiştirdiği için, set ışıklandırması kare hızına göre koordine edilmelidir. Hareket hızında çok daha aşırı örnekler de vardır. **Zaman atlamalı sinematografi (time-lapse)** ile güneşin batışı saniyeler içinde ya da bir çiçeğin açması bir dakika içinde gösterilebilir. Bunun için çok düşük çekim hızları gerekir—örneğin dakikada, saatte ya da günde bir kare. **Yüksek hızlı sinematografi** ise, örneğin bir merminin camı parçalaması gibi olayları saniyede yüzlerce ya da binlerce kare ile kaydeder. Çoğu kamera zaman atlamalı çekim için uygundur ancak yüksek hızlı sinematografi için özel tasarlanmış kameralar da vardır. Daha yaygın filmler ise sık sık **freeze-frame** (dondurma kare) efektini kullanır. Bu efekt, bir eylemi veya diyalog satırını vurgulayabilir ya da bir karakterin anısını çağrıştıracaktır. Filmin sonunda freeze-frame, sahnede kalabilir ve izleyicinin hafızasında kalıcı bir iz bırakabilir. Ayrıca hikayenin tam olarak sona ermediğini de ima edebilir. Bu, özellikle de ima edebilir. Bu, özellikle de ima edebilir.

## The Lens Focal Length (lensin odak uzaklığı)

- The short-focal-length (wide angle)(35mm-19mm) Fish Eye
- The middle-focal-length (50mm)
- The long focal-length (telephoto/tele objektif) - **zoom** / zoom in/ zoom out

**Kısa odak uzaklığı (geniş açı lens)** : 35mm sinematografide 35mm'den kısa odak uzaklığı geniş açılı lens olarak kabul edilir. Bu lensler nispeten geniş bir görüş alanı yakalar. Ancak geniş alanı yakalarken, çerçevenin kenarlarına yakın düz çizgileri dışa doğru şişkin yaparak bozar (5.27–5.29). Daha az belirgin olarak, kısa odak uzaklığı derinliği abartır; ön plandaki figürler büyük, uzaktakiler ise çok uzak görünür (5.30). Bu özellik, mekânda daha hızlı ilerliyormuş hissi verir.

**Orta odak uzaklığı (normal lens)**: 35mm ve yüksek kaliteli dijital sinematografide 50mm yaygın bir orta odak uzaklığıdır (5.31). Bu lens, bariz perspektif bozulmalarını önlemeyi amaçlar. Orta lensle yatay ve dikey çizgiler düz ve dik olarak yansır (geniş açılı lensin dışa şişkin etkisi ile karşılaştırıldığında). Paralel çizgiler, demiryolu raylarında olduğu gibi, uzak noktada birleşiyormuş gibi görünür. Ön plan ve arka plan ne birbirinden çok uzak ne de çok sıkışık görünür.

**Uzak odak uzaklığı (telefoto lens):** Geniş açılı lensler çerçevenin kenarlarında mekânı uzatırken, uzun lensler kamera eksenini boyunca mekânı sıkıştırır. Derinlik ve hacim işaretleri azalır, mekân daha yassı görünür, tıpkı teleskop ya da dürbünle bakmak gibi (5.32). Bu yüzden uzun lenslere telefoto da denir. Telefoto lensler, geniş açılı veya normal lenslere göre daha dar görüş açısı yakalar. Uzun lensle hareket eden bir kişi kameraya yaklaşırken, küçük bir mesafeyi kat ediyor gibi görünür ama daha uzun zaman alır.

Bugün uzun lensler genellikle 100mm ve üzeri uzunluktadır. Televizyonda spor karşılaşmalarında sıkça kullanılır, çünkü uzaktaki aksiyonu büyütürler. Örneğin, beyzbol maçında genellikle atıcının hemen arkasından, orta saha duvarının ötesindeki bir kamerayla çekim yapılır. Bu tür çekimlerde hakem, yakalayıcı, vurucu ve atıcı sanki birbirine çok yakınmış gibi görünür. Başka bağlamlarda, çok uzun lenslerin etkisi bazen dünyadan kopuk gibi algılanabilir (5.33).

**Zoom lensler:** Elinizdeki kamerada bir alanı büyötmek için kullandığınız zoom lensler, sadece görüntüyü yeniden boyutlandırmakla kalmaz, aynı zamanda perspektifi de değıştirir. Zoom, değışken odak uzaklığı sunan bir lenstir. Böylece zoom geniş aç, normal ve telefoto lenslerin özelliklerini bir arada sunar.

Sabit odak uzaklıklı lensler çekim sırasında perspektif ilişkilerini değıştiremez, ancak zoom bunu yapabilir. Zoom lensler başlangıçta belgesel çekimleri için kullanılmıştır. Pek çok film yapımcısı, hızlı perspektif değışikliklerinin izleyicide dikkat dağınıklığı yaratacağından endişe ederek çekim sırasında zoom yapmayı tercih etmemiştir. Ancak 1950'lerin sonlarında çekim esnasında zoom yapılmaya başlanmıştır.

Zoom çekimi sırasında kamera sabit kalır, ancak zoom yapılarak nesneler büyütölür veya küçültölür (5.41–5.43). Bu teknik, derinlik ve ölçekte ilginç deformasyonlar yaratabilir.

### Depth of Field and Focus:

- Deep staging/ deep focus

- Deep focus/ shallow focus

Her lensin belirli bir **alan derinliği** vardır: Bu, belli bir pozlama ayarıyla, net odakta çekilebilecek nesnelerin mesafe aralığıdır. Alan derinliği perspektif ilişkilerini kontrol ederken, film yapımcısının seçimi genellikle **seçici netlik (selective focus)** olur. Bu, sadece bir düzleme odaklanmak ve diğerlerini bulanık bırakmaktır. *Simple Men* örneğı, seçici netliğin izleyicinin dikkatini yönlendirdiğini gösterir; biz en net görünen unsura odaklanırsınız. Genellikle bu, ana karaktere odaklanmak ve çevreyi bulanıklaştırmak anlamına gelir. Seçici netlik, izleyicinin dikkatini çekmek için bir alanı öne çıkarırken, derin netlik birçok alanı eşit biçimde görünür kılar. Yönetmen derin netlik tercih ettiğinde, izleyicinin dikkatini yönlendirmek için başka yollar kullanılır: ses (kim konuşuyor izlenir), mise-en-scène unsurları (ışıklandırma, sahne düzeni, s.144) ve çerçeveleme ile kompozisyon öğeleri. Zoom lens gibi, odak da bir sahne içinde değıştirilebilir. Bu işleme **odak kaydırma (racking focus)** veya **odak çekme** denir. Sıklıkla ön plan ve arka plan arasındaki dikkati değıştirmek için kullanılır. Böylece bir düzlem bulanıklaşırken, diğer düzlem netleşir.

### Deep Staging (Derin Sahneleme):

Bir sahnenin aksiyonunun ve karakterlerin farklı derinlik düzlemlerinde (ön plan, orta plan,

arka plan) düzenlenmesi, yani sahnenin çok katmanlı olarak sahnelenmesidir. Bu düzenleme, sahnedeki mekân derinliğini vurgular, ancak bu katmanların tümünün net olması şart değildir.

#### Deep Focus (Derin Netlik):

Bir görüntüde, ön plan, orta plan ve arka plan dahil olmak üzere sahnenin birçok düzleminin net olarak görüntülenmesi. Kameranin lensi ve ayarları sayesinde sahnenin derinlik katmanlarının büyük çoğunluğu aynı anda net olur.

#### Shallow Focus (Sığ Netlik):

Sadece belirli bir mesafe düzlemine netlik verilmesi; ön plan veya arka plandaki nesneler bulanıklaşır. Bu teknik, izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya çekmek için kullanılır.

#### Framing

**Aspect Ratio:** Çerçeve genişliği ile yüksekliği arasındaki oran **en-boy oranı** (aspect ratio) olarak adlandırılır.

#### Masking / Split screen / Multiple Frame

Dikdörtgen çerçeve, bazı film yapımcılarının içine başka görüntü şekilleri yerleştirmesine engel olmamıştır. Bu genellikle, kameranin veya baskı makinesinin lensinin üzerine yerleştirilen maskelerle ışığın geçişinin engellenmesiyle yapılır. Maskeler, sessiz film döneminde oldukça yaygındı (5.86, 5.87). Sahneyi açmak veya gizlemek için hareket eden dairesel bir maske **iris** olarak adlandırılır. Sesli sinemada da bazı yönetmenler iris ve maskelerin kullanımını yeniden canlandırmışlardır

Multiple frame ya da split screen görüntüleriyle yapılan deneylerden de bahsetmeliyiz. Bu süreçte, her biri kendi çerçeve boyutlarına ve şekline sahip iki ya da daha fazla görüntü, daha büyük bir çerçeve içinde görünür.

#### Onscreen/ Offscreen space

Film çerçevesi (onscreen) görüntüyü sınırlar ama bu sınırlama film yapımcılarına izleyicinin dikkatini istedikleri noktaya yönlendirme fırsatı verir. Çerçeve dışındaki alanlar (offscreen space), görünmeyen ancak varlığı hissedilen bölümlerdir ve anlatıya derinlik, gerilim ve sürpriz katar. İzleyici, çerçeve dışındaki unsurların film dünyasının devamı olduğunu kabul eder; yönetmenler bunu bakış açıları, ses efektleri veya ani görüntü girişleriyle kullanır. Böylece film daha zengin ve gerçekçi bir deneyim sunar.

#### Camera positions:

##### Angle, level, height, distance

**Angle;** Çerçeve, izleyiciyi konunun karşısında belirli bir açıyla konumlandırır.

- High angle, low angle, straight on angle, canted angle (dutch angle)

**Level:** Çerçeve, yatayla daha paralel veya daha eğik olabilir. Eğer çerçeve bir yana doğru eğilmişse, buna **eğik çerçeveleme (canted framing)** ya da “**Dutch angle**” denir. Bu teknik nadir kullanılır ancak Orson Welles’in *Mr. Arkadin*, Carol Reed’in *The Third Man* ve Wong Kar-wai’nin *Fallen Angels* gibi filmlerde yoğun şekilde görülür (5.103). Eğik çerçeveleme, rahatsız edici veya çarpıcı etkiler yaratabilir.

**Height:** Kamera yüksekliği, açı ve yatay denge kadar sık düşünülmesi de film yapımcısı için önemli bir seçim alanıdır. Yükseklik, kamera açısıyla ilişkilidir çünkü bazı açılar kameranın konusundan daha yüksek veya daha alçakta konumlandırılmasını gerektirir. Ancak açı doğrudan ise, eğilerek çekim yapmak veya göz hizasından çekmek farklı kompozisyonlar yaratır.

**Distance:** Görüntünün çerçevesi, izleyiciyi konuyla yakın ya da uzak konumlandırır; buna **kamera mesafesi** denir.

- Types of shots sizes;
- **Extreme long shot:** Manzara, kuşbakışı şehir görüntüleri gibi sahneler için kullanılır.
- Long shot: İnsan figürleri daha belirgindir ancak arka plan hâlâ baskındır
- **Medium long shot:** İnsan figürü dizlerden yukarısı çerçevelenir (5.107). Figür ve çevre dengelenir.
- **Medium shot:** İnsan vücudu belden yukarısı çerçevelenir (5.108). Jest ve mimikler görünür hale gelir.
- **Medium close-up:** Gövde göğüsten yukarı çerçevelenir (omuz plan)
- **Close-up:** Geleneksel olarak sadece baş, eller, ayaklar veya küçük bir nesneyi gösterir (5.110). Yüz ifadeleri, jestler veya önemli nesneleri vurgular.(yüz/yakın plan)
- **Extreme close-up:** Yüzün bir bölümünü veya bir nesneyi izole edip büyütür.(detay çekim)

## The Mobil Frame

Hareketli çerçeve, film yapımcısının çekim sırasında kamera açısını, seviyesini, yüksekliğini veya mesafesini değiştirmesine olanak tanır. Bu hareket, çoğu zaman izleyiciyi de hareket ediyormuş gibi hissettirmesi açısından önemlidir.

Genellikle çerçevenin hareket edebilme yeteneğine **camera movement** denir. Canlı çekimlerde, hareketli çerçeve fiziksel olarak kameranın çekim sırasında hareket ettirilmesiyle sağlanır. Ekranda farklı etkiler yaratan çeşitli kamera hareketleri vardır:

- **Pan:** Kamera yeni bir konuma hareket etmez; sadece başını sağa veya sola çeviriyormuş gibi sahneyi yatayda tarar
- **Tilt:** Kamera başını yukarı veya aşağı çeviriyormuş gibi hareket eder.
- **Tracking shot – Dolly shot:** Kamera, yer seviyesinde herhangi bir yönde hareket eder—ileri, geri, çapraz, dairesel veya yanlara doğru
- **Crane shot:** Kamera yer seviyesinin yukarısına çıkar. Genellikle mekanik bir kol yardımıyla yükselir veya alçalır. Vinç çekimi, asansör gibi dikey hareket edebileceği gibi, öne veya arkaya eğimli şekilde hareket de edebilir (5.134–5.137). Vinç çekiminin varyasyonları helikopter ve uçak çekimleridir.

- **Steadicam: Vücuda bağlanır.** Steadicam, dolly'nin ulaşamayacağı yerlere gitmeye olanak verir. Operatör, oyuncularını merdiven çıkarken, araç kullanırken ya da uzun mesafeler yürürken kesintisiz takip edebilir
- **Handheld camera:** Bazen yönetmenler pürüzsüz hareket istemez ve daha sarsıntılı bir görüntü tercih eder. Bu tür çekimler genellikle **el kamerası** ile yapılır. Kamera, dolly veya stabilizatör gibi desteklere bağlanmaz, operatör kamerayı omzunda taşır ve yürür.
- **Vertigo:** Film yapımcıları, bu hareketli çerçeve tekniklerini çoğunlukla tek bir sahnede birleştirir. Kamera aynı anda hareket ederken pan yapabilir, vinç yukarı çıkarken zoom yapabilir. *Vertigo* filminde, izleyiciyi baş döndürür şekilde perspektifi plastik olarak bozan ve takip-geri çekim ile zoom-ileri çekim kombinasyonu görülür.

**Long Frame:** Bir plan (take), kameranın tek seferde çektiği süreklilik gösteren görüntüdür. Tüm sahnenin tek planla çekilmesi durumunda buna “plan-sekans” (sequence shot) denir.

**Static Frame: Static frame,** yani durağan çerçeve, kamera hareket etmediği, sabit kaldığı bir çekim türüdür. Kamera bir noktadan görüntüyü kaydeder ve o pozisyonda kalır. Durağan çerçeve, hareketli bir kamera olmadığı için izleyiciye genellikle sabit, dengeli ve kontrollü bir görsel sunar. Yönetmenler bu tür çekimleri sahnedeki kompozisyonu, karakterlerin duruşunu veya çevreyi detaylı ve dikkatli göstermek için tercih ederler.

Durağan çerçeve, mekânın ya da karakterlerin sakinliği, durgunluğu veya bazen de gerginliği vurgulamak için kullanılabilir. Aynı zamanda, kamera hareketinin yaratacağı dikkat dağıtmayı önler, böylece izleyicinin odağı sahnedeki önemli öğelerde kalır.

## Editing

**Cut:** Malzeme seçildikten sonra, montajcı çekimleri birbirine bağlar; bir çekimin sonunu diğerinin başına ekler. En yaygın bağlama yöntemi “cut” yani kesmedir. Kesme, bir çekimden diğerine anlık geçiş sağlar.

Daha yumuşak geçişler için farklı yöntemler vardır:

**Fade-out (kararma)** çekimin sonunda görüntüyü karartarak siyaha indirirken,

**Fade-in (açılma)** siyah bir ekrandan görüntüyü yavaşça gösterir.

**Dissolve (çözülme)** ise çekim A'nın sonunu kısa süreyle çekim B'nin başıyla üst üste bindirir.

**Wipe (silme)** ise, ekran üzerinde hareket eden bir sınır çizgisiyle çekim B'nin, çekim A'nın yerini almasını sağlar. Bu durumda her iki görüntü de kısa süreliğine ekranda birlikte görünür, ancak dissolve gibi iç içe geçmezler.

## Dimensions of Film Editing

1. Graphic relations between shot A and shot B:

Grafiksel ilişkiler, iki çekim arasındaki görsel bağlantıları veya zıtlıkları ifade eder.

Yönetmenler ve kurgucular, şekiller, renkler, tonlar, hareketler ve kompozisyon gibi unsurları birbirine bağlayarak izleyicinin dikkatini yönlendirirler.

## 2. Rhythmic relations between shot A and shot B:

Ritmik ilişkiler, çekimlerin süresi ve tempo açısından birbirleriyle bağlantısını ifade eder. Kurguda çekimlerin uzunlukları, hızları ve aralarındaki geçişlerin temposu, filmin genel ritmini belirler ve izleyicinin algısını şekillendirir. Uzun çekimler yavaşlatılmış bir tempo ve derinlik hissi verirken, kısa ve hızlı kesmeler heyecan ve gerilim yaratır.

Her çekim belli bir sürede ekranda görünür. Modern filmler genellikle saniyede 24 veya 25 kare hızında oynatılır. Videolar ise 24, 25, 30 veya 48 kare hızında olabilir. Bir çekim çok kısa olabileceği gibi, çok uzun da sürebilir. Yönetmen, bir çekimin süresini yanındaki diğer çekimlerin süresine göre ayarlayabilir. Bu sayede kurguda bir ritim yaratılır. Filmdeki müzik ve diğer sesler de bu ritme katkı sağlar. Çekimlerin sürelerinin düzenlenmesi, filmin ritmini anlamamızda çok etkili olur.

## 3. Spatial relations between shot A and shot B:

Mekânsal ilişkiler, iki çekimin arasında oluşturulan uzamsal bağlantılarla ilgilidir. Kurgu, farklı mekânlardaki çekimleri ardışık koysa bile izleyici bunların aynı mekâna ait olduğuna inanabilir.

## 4. Temporal relations between shot A and shot B:

Zamansal ilişkiler, çekimler arasındaki zamanın kurgusal olarak nasıl düzenlendiğiyle ilgilidir. Filmler gerçek zamanı doğrudan yansıtmayabilir; hikâyede geçen zamanın kurguda sunulma biçimi farklı olabilir. Bu tür manipülasyonlara en çok geri dönüşlerde (flashback) rastlarız; burada olaylar hikâyedeki sırasının dışına çıkar. Hikâye olaylarının sırasını yeniden düzenlemenin daha nadir bir yöntemi ise ileri dönüşlerdir (flashforward). Burada kurgu, şimdiden gelecekteki bir olaya gider ve tekrar şimdiki zamana döner.

**Graphic editing: Matches and Clashes:** Grafikler, pürüzsüz süreklilik veya ani kontrast yaratmak için düzenlenebilir. Yönetmen, çekimleri grafiksel benzerliklerle bağlayabilir; bu grafiksel uyumdur. Örneğin, çekim A'daki şekiller, renkler, kompozisyon ya da hareketler, çekim B'de de devam eder.

**Graphic match / match cut:** **Graphic match**, yani eşleşen grafiksel geçiş, iki farklı çekimin görsel unsurlarının birbirine benzer veya tamamlayıcı şekilde bağlandığı kurgu tekniğidir. Bu, şekiller, renkler, çizgiler, hareketler ya da genel kompozisyon açısından olabilir. Böylece iki çekim arasındaki geçiş, izleyici için daha yumuşak ve akıcı olur. Yönetmenler, grafiksel benzerlikler sayesinde mekân, hareket veya temalar arasında anlamlı bağlantılar kurar.

**Graphic contrast:** **Graphic contrast**, yani grafiksel zıtlık, çekimler arasındaki görsel farklılıkların kasıtlı olarak vurgulanmasıdır. Burada amaç, sahneler arasında belirgin bir görsel çatışma ya da gerilim yaratmaktır. Renk, ışık, hareket ya da kompozisyondaki farklar, iki çekim arasında dikkat çekici bir geçiş sağlar.

Bu teknik, izleyicide rahatsızlık, şok, sürpriz veya tematik vurgu yaratmak için kullanılır. Örneğin, Orson Welles'in *Citizen Kane* filminde, karanlık bir yatak odasından aniden parlak ve dikkat çekici bir başlık sahnesine geçiş grafiksel zıtlığa bir örnektir. Aynı şekilde Alain Resnais'in *Night and Fog* filminde, renkli günümüz görüntüleri ile siyah-beyaz toplama kampı haber filmlerinin yan yana kurgulanması grafiksel çatışmayı güçlendirir.

**Constructive Editing: Kuleshov Effect:** Kuleshov'un deneyinde, nötr bir oyuncu yüzü çekimi ile farklı görüntüler kesildiğinde izleyiciler oyuncunun ifadesini ona göre yorumlamıştır.

Örneğin; yüz görüntüsünün önüne çorba koyulduğunda aç gözlü, ölü bir kadın görüntüsüyle ise üzgün görünmüştür. Kuleshov, bu kurgunun izleyicinin oyuncunun duygu değişimini varsaymasını sağladığını ve böylece performansın aslında kurguyla yaratıldığını ileri sürmüştür. Ayrıca, kurgunun izleyicilere oyuncunun gördüğü şeylere tepki verdiğini düşündürdüğünü belirtmiştir.

Kuleshov, ayrıca çekimleri farklı şehirlerde geçen oyuncularını “birbirine bakıyormuş” gibi kurgulamış, böylece izleyicide mekânsal süreklilik yanılsaması yaratmıştır. Film tarihçileri buna “Kuleshov etkisi” demiştir. Genel anlamda Kuleshov etkisi, film yapımcısının izleyicide mekânsal bütünlük algısı oluşturmak için gösterilmeyen mekân parçalarını kurguda bir araya getirmesidir. Bu genellikle mekân kuran bir çekimin (establishing shot) bilinçli olarak atılmasıyla yapılır.

### Editing Condenses or Expands Duration

Film yapımcıları çekimlerini büyük ölçüde kronolojik sırayla sunarlar, ancak hikâye olaylarının süresini değiştirmek için kurguyu daha sık kullanırlar. **Elipitik kurgu (elliptical editing)**, bir eylemi hikâyede geçen süreden daha kısa bir ekrana sığdıracak şekilde sunar. Örneğin 8 saat uyuyan bir karakteri 8 saat izlemeyiz.

### Elliptical editing

**Overlapping editing:** Bir eylemin aynı hareketinin iki veya daha fazla çekimde tekrarlanmasıdır. Bu, hikâyedeki olay süresinin ekranda daha uzun gösterilmesini sağlar, yani zaman genişletilir. Örneğin, bir karakterin kapıyı açması çekimin sonuna doğru ve sonraki çekimin başında tekrar gösterilirse, bu örtüşen kurguya örnektir. Bu teknik özellikle 1920’lerde Rus sinemasında yaygındır.

**Cutaway:** Ana sahneden aniden farklı bir sahneye ya da nesneye geçiş yapılmasıdır. Bu genellikle asıl aksiyondan kısa bir kesintidir ve eliptik kurgu yaratmak veya anlatımı zenginleştirmek için kullanılır. Örneğin, bir karakterin merdiven çıkışı sırasında kesme yapılarak başka bir karakterin dairesinde olması gösterilebilir.

**Insert:** Ana çekime yakın ama detaylı ve küçük bir öğeyi göstermek için yapılan kısa ve spesifik çekimdir. Örneğin, bir mektup, saat, silah gibi önemli nesneler insert çekimle vurgulanır. Insertler, hikâyenin ayrıntılarını öne çıkarmak için kullanılır.

**Empty Frame:** Çekimde herhangi bir karakter veya nesnenin olmadığı boş alanın gösterilmesidir. Örneğin, bir merdivenin altı veya üstü boş gösterilebilir. Bu boş kareler, iki farklı sahne arasında zaman atlamasını göstermek veya bir aksiyonun sürekliliğini sağlamak için kullanılabilir.

**Continuity Editing:** Filmin hikayesini izleyiciye akıcı, açık ve net bir şekilde aktarmak amacıyla geliştirilen bir kurgu stilidir. Yönetmenler, grafik unsurların (kompozisyon, aydınlatma vb.) ve çekimlerin ritminin tutarlı olmasına özen gösterir. Böylece sahneler arasında görsel ve anlatsal süreklilik sağlanır, izleyicinin dikkatinin hikâyeden kopmaması hedeflenir. Süreklilik kurgusu, film tarihinin yaklaşık yüz yılı boyunca dominant olan ve anlatıyı destekleyen bir yöntemdir.

### Spatial Continuity: The 180° System

180° sistemi, sahnedeki aksiyonun hayali bir çizgi (aksiyon ekseni) etrafında düzenlenmesini sağlar. Kamera, bu çizgiyi geçmeden çekim yapar ki karakterlerin konumları, bakışları ve hareket yönleri tutarlı kalsın. Böylece izleyici mekânda nerede olduklarını kolayca anlar, kafa karışıklığı yaşamaz ve hikayeyi rahat takip eder. Eğer bu çizgi geçilirse, karakterler yer değiştirir veya hareket yönleri tersine döner; bu da izleyicide karışıklık yaratır.

**Establishing shot:** Bir mekânın ya da sahnenin genel görüntüsünü sunan, mekanın nerede ve nasıl olduğunu izleyiciye gösteren çekimdir. Bu çekim, sahnenin mekânsal düzenini tanıtarak izleyicinin sonraki çekimlerde karakterlerin ve eylemlerin nerede olduğunu anlamasını sağlar. Örneğin, bir ofisin genel görünümü veya bir sokak görüntüsü establishing shot olarak kullanılır.

**Shot/Reverse shot:** Bir konuşma sahnesinde, önce bir karakterin, sonra karşı tarafın görüntülediği ardışık çekimlerdir. Genellikle bir aksiyon ekseni (180° çizgisi) boyunca yapılır ve izleyiciye karakterlerin birbirine baktığı hissini verir. Örneğin, bir diyalog sahnesinde birinin omuz üzerinden diğerine bakış çekimi, ardından diğerinin omuz üzerinden ilkinе bakışı.

**Eyeline match:** Bir karakterin ekrandışı bir nesneye veya kişiye baktığı gösterilir ve hemen ardından o nesne ya da kişi gösterilir. Bu teknik, izleyicinin mekânı ve karakterlerin birbirleriyle ilişkisini anlamasını sağlar. Karakterle nesne arasındaki bakış yönü tutarlı olmalıdır, aksi halde mekânsal süreklilik bozulur.

**Reestablishing shot:** Sahne içinde daha yakın çekimlere geçildikten sonra, mekânın genel görünümünü yeniden gösteren çekimdir. Bu çekim, sahnedeki mekânsal ilişkilerin ve karakter konumlarının hatırlanmasını sağlar. Örneğin, bir odada gerçekleşen birkaç yakın çekimden sonra tekrar odanın genel görünümünü göstermek.

**Establishment / breakdown/ reestablishment-spatial editing pattern:** Bu, klasik mekânsal kurgu düzenidir. Önce genel bir establishing shot ile mekân tanıtılır, ardından sahne daha küçük parçalara bölünerek karakterlerin ya da olayların detayları gösterilir (breakdown), son olarak mekân yeniden geniş çekimle hatırlatılır (reestablishment). Böylece izleyici mekân ve karakterler arasındaki ilişkileri rahatlıkla takip eder.

**Match on action:** Bir hareketin, bir çekimden diğerine kesintisiz ve doğal bir şekilde devam ettirilmesidir. Örneğin, bir karakterin kapıyı açması, bir çekimin sonunda başlar ve diğer çekimin başında devam eder. Bu teknik, kesimin fark edilmemesini sağlar ve hareketin sürekliliğini vurgular. Genellikle 180° sistemiyle birlikte kullanılır.

**Empty Frame:** Bir karakterin hareket ettiği sahnelerde, karakterin görünmediği ancak onun hareketinin devam ettiği boşluklar gösterilir. Örneğin, bir merdivenin alt veya üst kısmını, karakterin çıkıp gittiği ya da geleceği alan olarak göstermek için kullanılır. Bu boşluklar, izleyiciye hareketin sürdüğünü hissettirir ve zamanın ya da mekânın geçişini belirtir.

**30 degree rule: 30 Derece Kuralı (30 Degree Rule),** iki ardışık çekim arasında kameranın açısının en az 30 derece değiştirilmesi gerektiğini belirten bir kurdur. Bu kuralın amacı, aynı sahnenin çok benzer açılardan çekilen görüntülerinin art arda kesildiğinde izleyicide “jump cut” (ani atlama kesimi) hissi yaratmasını önlemektir.

Eğer kamera açısı 30 dereceden az değişirse, iki çekim birbirine çok benzer görünür ve bu durum izleyicide rahatsızlık yaratır; sahnedeki hareket veya zaman atlaması gibi algılanır. Ancak, 30 derecelik değişiklik yapıldığında, izleyici ardışık çekimlerin farklı açılardan çekildiğini fark eder ve bu kesim daha doğal ve akıcı olur.

**Jump cut:** **Jump cut**, iki ardışık çekim arasında süre veya mekân bakımından ani ve göze çarpan bir sıçrama yaratan kurgusal bir hatadır. Özellikle aynı sahnenin çok benzer açılardan çekilmiş görüntülerinin birbirine çok yakın şekilde kesilmesiyle ortaya çıkar. Bu durum, izleyicide zamanın atladığı, hareketin kesintiye uğradığı ya da sahnenin yapay görüldüğü hissini yaratır

**Parallel editing:** Paralel kurgu, filmde birden fazla mekânda veya hikâyede geçen olayların aynı anda gerçekleşiyormuş gibi izleyiciye sunulmasıdır. Bu teknik, farklı mekanlardaki ya da karakterlerin farklı olaylarını birbirine bağlayarak dramatik gerilimi artırır ve izleyicinin hikâyeyi daha geniş bir perspektiften takip etmesini sağlar.

**Crosscutting:** Crosscutting, paralel kurgunun bir türüdür ve birbirinden ayrı mekânlarda geçen iki veya daha fazla olayı kesip kesip göstererek, bu olayların eşzamanlı veya ilişkilendirilebilir olduğunu izleyiciye hissettirir. Genellikle tehlike veya gerilim yaratmak için kullanılır. Örneğin, bir karakterin kaçmaya çalıştığı sahne ile peşindeki düşmanın sahnesi arasında gidip gelmek gibi.

**Intercutting:** Intercutting ise daha çok farklı türden ya da daha çok sayıda kesitin bir sahne veya olay dizisi içinde birbirine aralıklı olarak eklenmesidir. Bu, sahnenin içinde farklı bakış açıları, anlar veya mekanlar arasında sık geçiş yapılarak daha dinamik ve zengin bir anlatım yaratır. Intercutting, crosscutting kadar belirgin eşzamanlılık iddiası taşımaz; daha esnek ve anlatımsal bir yapısı vardır. Diyelim ki bir filmde, bir karakter arabasında yol alıyor (bir mekan) ve bir yandan da başka bir karakter evinde telefonla konuşuyor (farklı mekan). Film, bu iki eylemi aralıklı kesitlerle göstererek anlatıyorsa, bu **intercutting**dir. İzleyici her iki sahnedeki gelişmeleri takip eder, ama olayların kesinlikle aynı anda gerçekleştiği gösterilmez.

**Montage Sequence:** **Montage sequence** (montaj dizisi), bir filmde zamanın, mekânın veya olayların hızla ve yoğun bir şekilde aktarılması için birbirini izleyen kısa çekimlerin ritmik ve anlamlı bir şekilde düzenlenmesidir. Bu tür bir dizi, genellikle anlatımı hızlandırmak, bir gelişme sürecini veya temayı özetlemek için kullanılır.

Montage sequence, izleyicinin bir süreci, dönüşümü veya olaylar zincirini daha kısa sürede kavramasını sağlar. Birden fazla çekim arka arkaya gelir, bazen müzikle desteklenir ve bir bütün olarak anlatısal bir etki yaratır. Örneğin, bir karakterin eğitim sürecini veya bir şehrin değişimini göstermek için yapılan hızlı, ritmik kesmelerle oluşturulmuş sahneler montage sequence olarak adlandırılır.

**Cutaway:** Ana eylem veya sahneden kısa bir ara çekimdir. Genellikle ana aksiyondan bağımsız bir detayı, ortamı, bir nesneyi ya da başka bir karakteri gösterir. Cutaway, izleyicinin dikkatini başka bir yere yönlendirmek, zamanı atlamak veya mekânsal bağlam sağlamak için kullanılır. Örneğin, bir tartışma sahnesinde konuşanlardan kesilerek saat ya da dış mekan görüntüsü gösterilmesi cutaway'dır.

**Cheat Cut:** Bir sahnedeki sürekliliği sağlamak için çekimler arasında gerçek mekânsal veya zamansal sürekliliğin tam olarak korunmadığı kurgudur. Yani, iki çekim arasındaki nesnelerin, karakterlerin veya pozisyonların tam eşleşmediği ancak izleyicinin bunu fark etmeyeceği şekilde yapılan bir kesmedir. Cheat cut, sahnenin akışını sürdürmek için pratik ve yaratıcı bir çözümdür.

**Non diegetic insert:** Film dünyasının içinde olmayan, yani karakterlerin varlığından veya farkındalığından bağımsız olan görüntülerin eklenmesidir. Örneğin, filmin anlatısını desteklemek için araya giren haritalar, tarih göstergeleri, soyut grafikler veya dışardan gelen görüntüler non-diegetic insert sayılır. Bu tür insertler, anlatıyı zenginleştirmek, temayı vurgulamak veya izleyicinin anlayışını genişletmek için kullanılır.

## Sound

**Onscreen:** Kaynağı ekranda görünen ses. Örneğin, bir karakter konuştuğunda veya bir müzik çaldığında.

**Offscreen:** Kaynağı ekranda görünmeyen ses. Örneğin, bir kapı çarpması, dışarıdaki araba sesi ama bu kaynak ekranda gözükmez.

**Synchronization :** Sesin görüntüyle tam zamanlı olarak uyumlu olmasıdır. Örneğin, bir karakterin dudak hareketleriyle konuşma sesinin eşleşmesi. **Senkronize ses**, görüntüyle aynı anda ve doğal bir şekil de gerçekleşen ses anlamına gelir. **Senkronize olmayan ses** ise görüntüden bağımsızdır (örneğin, anlatıcı sesi).

**Diegetic Sound (Diyetik Ses):** Film dünyasında (diyetik evrende) bulunan seslerdir, yani karakterlerin duyduğu sesler.

- Diabetic sesler: konuşmalar, adımlar, kapı gıcirtısı gibi sesler.
- **External diegetic:** Karakterlerin dışındaki çevredeki sesler (örneğin, sokak gürültüsü).
- **Internal diegetic:** Karakterin zihninde veya hayalinde duyduğu sesler (örneğin, bir karakterin iç sesi veya anıları).

**Non-Diegetic Sound (Diyetik Olmayan Ses):** Film dünyasının dışında kalan, karakterlerin duymadığı ama izleyicinin duyduğu sesler. Müzik, anlatıcı sesi, ses efektleri gibi. Bu sesler genellikle filmin atmosferini ya da duygusal tonunu desteklemek için kullanılır.

**Silence:** Sesin tamamen veya kısmen ortadan kalktığı anlar. Sessizlik, sahnenin dramatik etkisini artırmak, gerilim yaratmak veya izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılabilir.

**Sound Bridge:** Bir sahneden diğerine geçerken sesin sürekliliğini sağlayan teknik. Örneğin, bir sahnede başlayan müzik ya da ses efekti diğer sahnede devam eder, böylece iki sahne arasında yumuşak bir geçiş sağlanır. Hem **audio bridge** (ses köprüsü) hem de **visual bridge** (görsel köprü) vardır, ama burada sesle ilgilidir. Görsel sahne değişirken önceki sahnenin sesi arka planda devam eder.

**Voice-over Narrator (Anlatıcı Sesi):** Görüntü dışında, karakterlerden bağımsız olarak anlatıcı tarafından verilen ses .Hikayeyi dışardan anlatan ya da yorumlayan kişi olabilir. İzleyiciye bilgi verir, bazen filmin tonunu belirler.

a) Character voice – 1st person

- reliable or

- Unreliable (diegetic)

b) omniscient voice- 3rd person (non diegetic) (disembodied) always reliable

- ilahi ses