

TELEVİZYON HABER KURGU TEKNİKLERİ

KURGU TÜRLERİ-	7
Yapımın Niteliğine Göre Kurgu Türleri-	8
Yayın Zamanına Göre Kurgu Türleri-.....	17
GÖRÜNTÜ DİLİNİN NOKTALAMA İŞARETLERİ:GÖRÜNTÜ GEÇİŞ TÜRLERİ VE ETKİLERİ-	19
Temel Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri-	20
Efektli Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri-.....	32

Kurgu Nedir?

Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dâhilinde belli bir amaca uygun olarak peş peşe sıralanmasına "kurgu" veya "montaj" denir. Video kurgu çalışmaları televizyonculuk, sinema

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

- ⦿ Kurgucu iyi bir gözlemci olmalı, geniş bir algılama sezisine sahip bulunmalıdır. Bu özelliğini geliştirmek için izleyicinin özelliklerini öğrenmeye çalışmalı, insan psikolojisini tanımalıdır.
- ⦿ Teknolojik gelişmeleri yakından takip etmelidir.
- ⦿ Yapımcı ve yönetmenin dediklerini dikkatle dinleyerek uygulamalı, bir adım sonrasını düşünmeye çalışmalıdır.
- ⦿ Mümkünse çekim aşamasında da bulunmalı ve aynı sahnenin birkaç çekimi yapıldıysa hangisinin daha iyi olduğunu not almalıdır.

⦿ Teknik ya da kurguyla ilgili sorunlar üzerine yanlış ya da eksik bilgi vermemelidir.

Bir yapımın kurgusunda ön planda olan kişiler yönetmen ve kurgucudur. Yönetmen, görüntülerin çekimini gerçekleştirir ve işin nihai sonucunun ne olması gerektiği konusundaki en yetkili kişidir. Kurgucu teknik ve estetik bilgisiyle yönetmenin kafasında oluşturduğu resmi gerçekleştirir. Ancak tecrübeli bir kurgucu sadece yardımcı olmakla kalmaz, fikirleriyle yönetmene ilham verebilir.

Kurgunun Önemi

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

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

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

Kurgu Yapma Amaçları

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

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

Süreyi ayarlama (trim): Programı oluşturan çekimlerin gerektiğinden daha uzun veya kısa olduğu durumlarda görüntüler kurgulanır ve programın süresine sığacak şekilde ayarlanır. Görüntülerin program için ayrılan süreden daha uzun olması veya filmin izleyicileri sıkacak kadar uzun sürmesi önemli bir sorundur.

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

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

KURGU TÜRLERİ

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

Yapımın Niteliğine Göre Kurgu Türleri

Drama Kurgusu

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

Sinema filmi kurgusu genellikle Moviola, KEM veya daha gelişkin kurgu üniteleriyle yapılır. Bu cihazlarda film kareleri tek tek seyredilir ve çekim sayılarına göre yan yana eklenir. Kaba kurgu (rough editing) adı verilen bu ilk aşamadan sonra ince kurguya (final editing'e) geçilir. Kaba kurgusu yapılan film, kurgucu ve yönetmen tarafından tekrar seyredilir, her sahnenin uygun kesim noktası mumlu kalemle işaretlenir ya da makasla kesilir. Kesilen ya da işaretlenen yerler daha sonra bir yapıştırıcı üzerinde birbirine eklenir. Film parçalarını birbirine yapıştırmak için özel bir zıncık kullanılır. Kurgucu silme, kararma, açılma, zincirleme gibi optik efektleri, ince kurgusu yapılan çalışma kopyası üzerinde kırmızı renkli mumlu kalemle

işaret eder ve laboratuara gönderir. Daha sonra tamamlanmış olan çalışma kopyası ses ve müziklerin eşleşmesi için seslendirme stüdyosuna gönderilir.

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

Dijital film kurgu sistemleri yönetmene ve kurgucuya birçok avantaj sağlar. Bunlardan bazı- larını şöyle sıralayabiliriz:

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

Belgesel Kurgusu

Televizyon ve sinema belgesellerinin doğa, tarih, bilim, gezi, araştırma gibi birçok alt türü vardır. Belgeselerde önce belirlenen konuya ve senaryoya göre görüntü çekimi yapılır veya arşivlerden görüntülü-sesli malzeme toplanır. Belgesel kurgusunun en zor taraflarından biri, izlenmesi ve seçilmesi gereken ham görüntünün çokluğudur. Mesela, Fransız yapımı

Belgeselde görüntülerin kurgulanma sırası genellikle çekim sırasıyla paralel gider.

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

Belgesel filmlerin önemli bir ögesi de müzik ve efektlerdir. Yapımcının bütçesine göre belgesel için özel müzikler yaptırılabilir veya konuya uygun düşen sanatçı albümleri telif ücretleri ödenerek kulla

Belgesel görüntülerindeki doğal sesler ve konuşmalar, çoğu zaman konunun anlaşılması için yeterli olmaz ve görüntünün üzerine okunmak üzere belgesel metinleri yazılır ve bir spikere okutulur.

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

Reklâm Kurgusu

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

Bir reklâm filminin hazırlanmasında senaryo belirlendikten sonra, "storyboard" adı verilen ve çizgi romana benzeyen karakalem çizimleri yapılır.

Müzik Klibi Kurgusu

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

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

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

Tanıtım ve Fragman Kurgusu

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

Haber Kurgusu

TV haberleri gnlk olarak retilen ve yayınlanan yapımlar olduėundan kurguları da son derece hızlı yapılır. Ancak bu durum haber kurgusunun basit veya kolay olduėu anlamına gelmez. Bazen haber blteni iinde 3 dakika yer tutacak bir haberin kurgusu iin saatlerce uėraşıldıėı da olmaktadır.

Program Kurgusu

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

Yayın Zamanına Göre Kurgu Türleri

Canlı Yayınlanan Programların Kurgusu

Canlı yayınlanan programların kurgusu çekimin yapıldığı anda, yapım kontrol odasında, yani ana rejide yapılır.

Stüdyolarda bulunan kameralardan gelen görüntüler, yapım kontrol odasındaki yönetmen ve resim seçici tarafından seçilir, programa ait sesler sesçi tarafından, yazı ve grafikler ise KJ operatörü tarafından eklenir ve tümünün birleşimi yayına gönderilir. Yani canlı yayın programların kurgusunda geriye dönerek hatayı düzeltme veya herhangi bir bölümü değiştirme şansımız yoktur. Bu yüzden çok fazla dikkat, özen ve hız gerektirirler.

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

Banttın Yayınlanan Programların Kurgusu

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

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

GÖRÜNTÜ DİLİNİN NOKTALAMA İŞARETLERİ: GÖRÜNTÜ GEÇİŞ TÜRLERİ VE ETKİLERİ

Hem televizyon, hem de sinema yapımları çekim, sahne, ayırım ve bölümlerden oluşur.

TV ve sinema yapımları, genellikle birden fazla kamerayla, farklı mekânlarda ve farklı zamanlarda çekilen görüntüler içerir. Aynı ortamda çekim yapan farklı kameraların görüntülerini peşpeşe eklerken veya farklı zamanda/mekânda çekilmiş görüntüleri bir kurgu cihazında sıralarken kullandığımız yöntemlere, "görüntü geçiş türleri" denir.

Görüntü geçiş türleri, "görüntü dilinin noktalama işaretleri" olarak adlandırılırlar.

tür. Her tür yapımın kendine has bir dili vardır. Görüntüler arasında geçiş yaparken uygun olmayan geçiş türlerinin kullanılması hem konunun anlaşılmasını zorlaştırır, hem de seyircinin izlediği programdan aldığı zevki azaltır.

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

Temel Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri

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

Kesme (cut)

“Düz geiş” olarak da adlandırılır. Bir kameradaki görüntüden diğerkameradaki görüntüye doğrudan geçmektir. Kurgumuzu analog kurgu setinde yapıyorsak iki farklı video görüntüyü kasetimize peşpeşe eklediğimizde iki görüntünün arasında yaptığımız geiş, kesmedir. Veya bir dijital kurgu yazılımıyla kurgu yaparken görüntülerin aralarına herhangi bir geiş efekti koymadan çalışma alanında (timeline) sıralıyorsak, yine kesme ile geişler yapmış oluruz.

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

İdeal bir kesme geçişi, şu amaçlara hizmet eder:

- ⦿ O andaki duyguya uygundur.
- ⦿ Öyküyü ilerletir.
- ⦿ Ritmik açıdan doğru zamanda gerçekleşir.
- ⦿ İlgı odağını hep görüntüde tutar ve gözle takibi kolaylaştırır.
- ⦿ Aks çizgisi vs. ekran kurallarına uygundur.
- ⦿ Devamlılık kurallarına uygundur. (Kişilerin ve eşyaların nerede olduğu konusunda kafa karıştırmaz.)

Kesme geişinin uygulanma Őekilleri Őunlardır:

Harekete gre kesme: Eęer oyuncuların bir hareketi anında kesme yapıyorsak, hareketin paraları her iki ekimde de grlmelidir.

Harekete gre kesme yapılırken dikkat edilmesi gereken nemli bir nokta da Őudur: uzak bir ekimden yakın bir ekime kesme yapılırken hareketin bitiŐine doęru, aksi durumda ise hareketin baŐlangıcında kesme yapılmalıdır. Bu Őekilde yaptığımızda hareketin tm oluŐumu grnt erevemizin iinde korunmuŐ olur.

KonuŐmaya gre kesme: **Bir kiŐinin** konuŐması bitince, konuŐmaya baŐlayan dięer kiŐiye kesmektir. Eęer konuŐan kiŐi uzun cmler kuruyorsa, dięer kiŐilerin onu dinlemesi veya ona beden diliyle tepkilerine de kesme yapılabilir veya mekn geniŐ plan bir ekimle izleyiciye sunulabilir. KonuŐmaya gre kesmede orta bir yol tutturmak gereklidir; aynı ekimde uzun sre kalmak izleyiciyi sıkabilir ve dikkatini daęılabılır, ok sık kesme yapmak ise ırpıntılı, izlenmesi g bir ekim oluŐturabilir.

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

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

Zincirleme Geçiř (mix)

Dilbilgisinde noktalı virgölün gördüğü işi görür. En çok kullanılan ikinci geçiş türüdür. Bir kameradan diğerine geçilirken, ilk kameranın görüntüsünün ağır ağır kaybolması, aynı anda diğer kameranın görüntüsünün ağır ağır belirmesi biçiminde bir geçiş yöntemidir. Yumuşak bir geçiştir. Zamanlar arası veya mekânlar arası geçiři anlatmak için çok sık kullanılır.

Zincirleme geçiş sinema filmlerinde ve müzik kliplerinde sıkça kullanılır. Bu geçiş türü olayın ritmini yavaşlattığından aksiyon filmlerinde ve hareketli şarkıların kliplerinde fazla tercih edilmez.

Zincirleme geçiş, çekim hatalarını gidermek için de ideal bir yöntemdir. Aks sıçraması, çerçeveleme hataları olan çekimler arasında bu geçiş türü kullanıldığında, izleyici hataları fark etmeyecektir.

Zincirleme geçişin uygulanmasında şunlara dikkat edilmelidir:

Zincirleme geiř **en az 2-3** saniye sürmelidir. Bu süreden uzun sürmesi isteęe ve konunun o andaki akışına baęlıdır. Ama 2-3 saniyeden kısa süren bir mix, kötü yapılmış kesme gibi görünecektir.

Söyleři ya da karşılıklı konuşmanın olduęu durumlarda zincirleme geiř kullanılmamalıdır. Böyle bir programda normal geiř yöntemi "kesme"dir. Karşılıklı konuşmalarda kesme yerine zincirleme geiř kullanılması olayın doğal ritmini bozar.

Hareketli bir kameradan hareketsiz bir kameraya veya hareketsiz bir kameradan hareketli bir kameraya zincirleme geiř yapılmamalıdır. Daha doğrusu, kameranın hareketi tamamlanmadan başka bir görüntüye herhangi bir şekilde geiř yapılması çok doğru değildir.

Kararma ve Açılma

Yeni bölüme geçişe denk gelir. Kararma (fade out) bir sahnenin sonu, açılma (fade in) ise yeni sahnenin başlangıcı manasını taşır. Tıpkı zincirleme geçişte olduğu gibi bu geçiş de, zamanlar arası geçişi belirtmek için kullanılabilir.

Görüntünün kararması ve aydınlanması, kameranın diyaframıyla oynanarak yapılabileceği gibi bilgisayarda veya analog kurgu ünitelerinde de düzenlenebilir. Kararma ile açılma genellikle peşpeşe kullanılır. Ancak filmlerin başlarında veya sonlarında tek başlarına da kullanılabilirler.

Bulanıklaşma ve Netleşme

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

Bindirme

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

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

Bindirme şu amaçlar için yapılabilir:

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

Donma

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

İris

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

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

Efektli Görüntü Geçiş Türleri ve Etkileri

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

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