Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Sciences

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 7, Sayı: 44, Şubat 2020, s. 61-72

ISSN: 2149-0821 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/SOBIDER.40620>

Doç. Dr. Kağan OLGUNTÜRK

AHBV Üniversitesi, k.olgunturk@hbv.edu.tr

YENİ FİLM DİLİ “AMATÖR VIDEO” “GERÇEK VE KURMACA ARASINDA”

Özet

Klasik sinema kuramları ve kurgu teknikleri çok büyük oranda devamlılığı esas almaktadır. Devam özellikle uyumlu kesmeler, renk ve parlaklık uyumu, yumuşak kamera hareketlerini esas almaktadır. Bu kurgu biçiminin kullanılmasının temel amacı seyircinin sunulan kurmaca dünyayı sorgulamadan kabul etmesini sağlamaktır. Ancak sosyal medyanın ve özellikle video paylaşım kanallarının yaygınlaşmasıyla amatör sinemacılar çok yüksek sayıda izleyiciye kavuştular. Klasik film dili konusunda yeterli bilgiye sahip olmamaları ise filmlerin akıcı olmaması sonucunu doğurdu. Fakat izleyiciler bu tür videolarla o kadar çok karşılaştılar ki gerçeklik kavramı izleyicilerde biçim değiştirmeye başladı. Project Europa bu konuda önemli bir yere sahip bir yapım olarak ön plana çıkmaktadır. Kurmaca olmasına karşın bu amatör dili kullanmış ve gerçekle kurmaca'nın içiçe geçmesini sağlamıştır. Bu çalışma bu dilin önemli örneklerinden olan "Project Europa" üzerinden bu dilin vardığı son noktayı tartışmaktadır.

Anahtar Kelimeler:

NEW FILM LANGUAGE

Abstract

From early age of cinema, filmmaker have been trying to create reality on screen. all film theories and editing techinques have been based on continuity editing. The purpose was to make the audience accept the reality without any doubts. Starting from early 2000's by the help of social media and video

sharing websites the language started to be distort by the amateur filmmakers. The lack of information about continuity editing casued

films with lots of jump-cuts.Klasik The audience has been almost bombarded by these huge amount of amateur videos and thie caused a different type of reality on the viewer. Project Europa is a kind of mile stone on the language cause it mixes the idea of reality and fiction. The film uses this "Amateur filmmaking style" and causes a different way of story telling. This study discusses the effects of "Porject Europa" over this type of filmmaking.

Keywords:

GİRİŞ:

"Yeni Film Dili" gelişim oluşum ve gelişim sürecinde pekçok makale ve konferans bildiriminde incelenmiş, gerek kullandığı çekim teknikleri gerekse, kurgu biçimiyle pek çok kez ele alınmıştır

Sinemanın bulunduğu günden bugüne amatörler tarafından da dikkate alınan bir sanat olması ancak film üretim maliyetlerinin yüksekliği sebebiyle yaşanan üretim zorlukları. Film üretiminin maddi olanakları bulunan profesyonellerin tekelinde kalması sonucunu doğurmuştur. 1986 yılında Sony firmasını ürettiği ilk betacam kamera maliyetleri bir oranda düşürse bile Standart çözünürlüklü videonun kalite problemleri aynı zamanda kameraların yüksek fiyatları dolayısıyla amatör kullanıcıların malzemeye erişimini oldukça zordu. Film üretimi çözünürlük problemi sebebiyle 35 veya 70 mm film kullanımını tercih etmeye devam etmiş, amatör kullanıcılar da kamera ve okuyucuların yüksek satış fiyatları sebebiyle VHS ve Hi8 kameraları kullanmaya devam etmişlerdir.

Ancak yüksek çözünürlüklü kameraların hatta 4k teknolojisinin bulunmasıyla artık her iki kullanıcı türü birbirine yaklaşmış hatta kimi türlerde "Yeni Film Dili" adı altında ortak bir dil kullanmaya başlamışlardır. Özellikle Bilim-Kurgu ve Korku sineması alanında tercih edilen bu tür, sarsıntılı kamera kullanımı, düşük çözünürlüklü görüntüler, yetersiz aydınlatma, sıçramalara sahip kurgu biçimiyle kendini göstermektedir.

İzleyicinin kendisine sunulan alternatif dünyayı tartışması kabul etmesi ve anlatılan öyküyü rahat takip etmesi temeline dayanan "Devamlılığa" dayanan kurgu biçiminin nerdeyse bütün kurallarını hiçe sayan bu anlatım dili beklenenin aksine kendi gerçekliğini izleyiciye kabul ettirebilmiştir.

Bu çalışma "Yeni Film Dili" ni kullanan filmlerdeki gerçek ve kurmaca çizgisinin nasıl birbirine karıştığını "Europa Report" isimli film üzerinden tartışmayı amaçlamaktadır.

Yeni Teknolojiler ve Etkileri

Sinema bulunduğu günden bu yana diğer sanatlara göre teknolojiyi bünyesinde daha fazla barındırmaktadır. Sinemacılar başta film, banyo kimyasalları ve ayrıca çekim ekip ve ekipmanlarını karışlamak konusunda yüksek bir maliyetin altından kalkmak zorundaydılar. Ayrıca sinema sanatının, sanatsal yanı sıra oldukça yüksek bir ticari yanı da bulunmaktadır. Dolayısıyla filmlerin izleyici tarafından kabul görmesi de film üreticileri

açısından oldukça önemlidir. Sinema tarihi boyunca özellikle 2000'li yılların başlarına kadar film üretimi büyük oranda profesyonellerin tekelindeydi. Her ne kadar 1986 yılında Sony firmasının ürettiği ilk CCD sensörlü kamera sayesinde video teknolojisi stüdyoların dışına çıkma fırsatı bulmuş olsa da bu kameraların standart çözünürlük dolayısıyla film sektöründe kullanımı mümkün değildi.

<http://www.wikiwand.com/en/Betacam> [12 Aralık 2019].

https://www.videoplusfrance.com/?view=product&locale=fr_FR&product_id=20734 [12 Aralık 2019].

Standart PAL sistem bir kameranın çözünürlüğü yaklaşık olarak 0.5 Megapixel çözünürlüğe sahiptir. 35 mm sinema filminde ise bu rakam ISO değerine göre farklılık göstermesine karşın yaklaşık 9 megapixeldir (4 ISO film çözünürlüğü). Dolayısıyla standart çözünürlüğe sahip bir video kamera aslında çözünürlük bakımından filme göre oldukça sınırlıdır.

<http://www.astra2sat.com/tv-radio-archives/pal-625-line-colour-tv/> [12 Aralık 2019].

Amatör film üreticileri açısından bakıldığında ise Betacam kameralar ve daha sonra kurgu yapmak için gereken betacam kaset okuyucular ve kurgu setleri oldukça yüksek fiyatlara sahip olduğundan amatör bir sinemacının erişimine olanak tanımıyordu. Ancak bu kameralar televizyon kanalları ve belgesel üreticileri açısından film maliyetleri ve zaman açısından büyük bir kolaylık getirmişlerdir. Amatör sinemacılar o dönemlerde VHS, Video 8 yada daha gelişmiş bir türü olana Hi8 kameralarla çekimlerini gerçekleştirmekteydiler. Ancak bu sistemler time-code tabanlı çalışmadığından film kurgulamak kare kare çalışmak açısından nerdeyse imkansızla yakındı. Ayrıca çekilen filmlerin izleyici ile buluşması da aynı derece de zor olmaktaydı.

<http://www.indietalk.com/showthread.php?t=32599> [12 Aralık 2019].

http://www.ddvf.com/museum_ccd_v99.asp [12 Aralık 2019].

2000'li yılların başlarında DV teknolojisinin bulunması amatör film üreticileri açısından büyük bir adım olmuştur. DV teknolojisi Sony firması tarafından DV Panasonic firması tarafından DVC olarak adlandırılan ama temelde aynı olan kasetlere kayıt yapmaktaydı. Diğer amatör formatlardan en önemli farkları kullanılan bandın çok yoğun bir data depolama imkanına sahip olması ve time-code sistemi ile kayıt yapabilmeydi. Time-code tabanlı kayıt yapılabilmesi görüntülerin kurgulanabilmesi açısından çok önemli bir gelişmeydi. Ayrıca DV kameralar tüketicilerin rahatlıkla ulaşabileceği fiyatlara satılmaktaydı. Bu kameraların başka bir avantajı ise IEEE1394 yada fire-wire 400 olarak adlandırılan bir video çıkışına sahip olmalarıydı. Bu çıkış data aktarımında dalgalanmaya olanak vermemekte olduğundan kamera ve bilgisayar arasında görüntü aktarımı oldukça yüksek hızda gerçekleşebiliyordu. Evinde firewire 400 portu bulunan bir bilgisayara sahip herhangi bir kullanıcı çekmiş olduğu görüntüleri bu port sayesinde rahatlıkla bilgisayar ortamına aktarma olanağına kavuşmuştu.

Firewire kablo

<https://www.teragrand.com/product-p/1394-6p4pk-10.htm> [12 Aralık 2019].

Bu teknolojik kolaylıklar sayesinde amatör film üreticileri belki de sinema tarihinde ilk kez kendi filmlerini özgürce üretebilme olanağına sahip olmuş oldular.

DV teknolojisinin kullanılmaya başlamasından kısa bir süre sonra yüksek çözünürlüklü kameralar üretilmeye başlandı. Bu kameralar önceleri DV kasetlere kayıt yapmaktayken daha sonra hafıza kartlarına kayıt yapmaya başladılar ki bu durum görüntülerin bilgisayar ortamına aktarımını daha da kolaylaştırdı. Daha sonra 4K teknolojisi ise amatör kullanıcıları neredeyse profesyonel film üreticilerinin kullandığı çözünürlüğe ve kaliteye ulaştırmış oldu.

Çekim aşamasından sonra ise karşılaşılan bir başka sorun olan çekilen filmi izleyici ile buluşabilmesi sorunu ise "youtube" veya "vimeo" gibi video paylaşım siteleri sayesinde rahatlıkla çözülmüş oldu.

Günümüzde akıllı telefonlar sayesinde amatör film üreticilerin nerdeyse kameraya yada kurgu için bir bilgisayara bile ihtiyaçları kalmamış durumdadır. Herhangi bir kullanıcı yeterli donanımına sahip bir akıllı telefonla 4K video filmler çekebilmekte ücretli yada ücretsiz bir kurgu uygulaması sayesinde aynı telefonda kurgulayabilmekte. Yüksek hızlı internet bağlantısı sayesinde istediği herhangi bir ortamda rahatlıkla paylaşabilmektedir.

Dolayısıyla artık çekim, kurgu ve paylaşım sorunları amatör kullanıcılar için tamamıyla ortadan kalkmış durumdadır. Bu kolaylıklar sayesinde insanlar kimi zaman kurguya bile ihtiyaç duymadan online canlı yayın yapabilmektedirler. Ancak bu kullanıcıların pek çoğu kamera kullanımı, aydınlatma, ses kaydı, yada kurgu gibi temel film üretimi bilgisinden yoksundur. Bu sebeple bu tür film yada videolarda kamera kullanımı sırasında görüntüde sarsılmalara, yetersiz ışık şiddeti dolayısıyla oluşan düşük çözünürlüklü görüntülere, ses kaydı sırasında cızırtılara yada kurgu sırasında sıçramalara ve çok uzun zaman geçişlerine sıklıkla rastlanmaktadır. Film okullarından izleyicinin kendisine sunulan filmsel dünyayı tartışmasız kabul edebilmesi için öğretilen bu temel bilgilerden yoksun filmlerin izleyici üzerinde bir etkisi olmaması beklenebilir. Ancak çok yüksek sayıdaki paylaşım izleyicinin gerçek ve kurgu arasındaki ayrımı anlamasını da zorlaştırmıştır. Bu yeni film dilinin sunduğu olanaklar sayesinde bu alanda pek çok yapım gerçekleştirilmiş belki de tarihte ilk kez profesyonel film yapımcıları amatör videolara benzeye yapımlar gerçekleştirmeye başlamışlardır. Normal şartlarda izleyici tarafından benimsenmemesi gerektiği düşünülen filmler izlenmekte ve kabul görebilmektedir.

Gerçek mi? Kurgu mu?

Kimi paylaşımlar çekimi yapan kişinin karşılaştığı enteresan olayları kayıt altına alıp başkaları ile paylaşması şeklinde başlamıştır. Ancak kurgu ve film dünyasının kullandığı kimi olanaklar kurgu olan kimi görüntülerinde belge şeklinde kayıt edilmiş olabileceği izleniminin oluşmasına olanak tanımaktadır. Amatör gibi görünen bazı görüntüler profesyonel ekipler tarafından oluşturulmakta ve bu sayede izleyici ile buluşabilmektedir. İzleyici ise izlediği görselin gerçek mi yoksa kurgu mu olduğunu anlamakta ve ayırt etmekte zorlanabilmektedir. Profesyonel yapımcılar tarafından ilk başta üretilen kimi yapımlar bu duygunun yani gerçek mi yoksa kurgu mu duygusunun sınırlarında dolaşırken daha sonra bu duyguyu daha derinine inen çalışmalara başlamışlardır. "Apollo

18" isimli film bu bakımdan oldukça önemli bir yere sahiptir. Film tamamen profesyonel bir ekip tarafından oluşturulmuş olmasına karşın sanki arşiv görüntülerinden oluşturulmuş etkisi yaratmaktadır. Böylece izleyici bir kayıt edilmiş belge mi yoksa kurmaca bir film mi izlediğinden emin olamamaktadır. Bu anlatım hemen arkasından tam tersi bir uygulamayı gündeme getirmiş ve bu sefer belgesel bir yapım olan "Imposter" isimli film kurmaca film yapımları arasında kendine yer bulabilmiştir. İzleyici yine benzer dile sahip kurmaca bir film mi izlediğinden yada belgesel bir yapımla karşı karşıya mı kaldığından emin olamamaktadır.

<https://www.teragrand.com/product-p/1394-6p4pk-10.htm> [12 Aralık 2019].

<http://www.imdb.com/title/tt1966604/> [12 Aralık 2019].

Bu iki filmin izleyiciyle buluşması ve izlenilmesi 2013 yılında “Europa Report” isimli filmin gerçekleşmesine olanak tanımıştır. Filmin nerdeyse tamamı güvenlik kamerası görüntülerinden yada kahramanların kameraya yaptıkları belgelemeye dayanan konuşmalardan oluşmaktadır.

Europa Report ve gerçeklik kavramı

Film konusunu Jüpiter’in uydularından birisi olan Europa isimli uyduya yapılan insanlı bir yolculuktan almaktadır. Görüntüler sanki daha önce kayıt edilmiş ve dünyaya bilgi vermek amacıyla gönderilmiş izlenimi vermektedir.

Film, “Yeni Film Dili Amatör Video” akımının nerdeyse tamamında kullanılan bir yaklaşımla başlamaktadır. Ekranda beliren bir yazı izleyiciye “Europa 1’in görevi uzayın derinliklerine ilk erkek ve kadın gönderme girişimiydi” bilgisine vermektedir.

<https://www.sinemia.com/filmler/jupiter-macerasi> [12 Aralık 2019].

Bu yazının hemen arkasından ise ekran formatına göre küçük ve klasik kurguya dayanan bir filmde bulunamayacak bir görüntü ekrana gelmektedir. Görüntüde kamera sabit ve bir uzay gemisinin merdiven olduğu anlaşılan bir yapı gözükmemektedir. Hemen arkasından merdivenin ortasında bir adam belirir ki bu normal film dilinde sıçrama olarak adlandırılan bir hata olarak kabul edilmektedir. Ancak izleyici kısa sürede izlediğinin bir güvenlik kamerası görüntüsü olduğunu anlayacak ve format yada sıçramalarla ilgili görsel ve kurgusal sorunu göz ardı edebilecektir. Arkasından gelen sahnede ise kahramanlardan birisi kameraya bakarak izlenimlerini aktarmaktadır. Kameraya bakarak konuşmak klasik film dilinde özdeşleşmeye zarar vereceği düşünülen genel bir yaklaşımdır. Bu sebeple kahramanın kameraya bakması ve hatta izleyici ile konuşması çok az rastlanan bir durumdur.

<http://www.listefilm.com/uzay-filmleri/> [12 Aralık 2019].

Filmdeki kameraya bakarak konuşan karakterin kimi referans alarak konuştuğu anlaşılamamaktadır. Karakter izleyiciye mi? Yoksa Dünya’da bulunan merkezdeki yetkililerle mi konuşmaktadır anlaşılamamaktadır. Arada geminin kaptanı olduğu anlaşılan bir başka karakter dünyadaki merkezle konuşmakta ancak izleyici tarafından anlaşılması mümkün olmayan teknik terimler kullanılmaktadır. Bu konuşmaların arasında geminin dışına yerleştirilmiş olduğu tahmin edilen kimi kameralardan görüntüler ekrana gelmektedir. Kurguda devamlılık söz konusu olduğunda görünmez kurgu çok önemli bir yere sahiptir. Ancak kaptan olduğu izlenimi yaratan karakterin geminin kimi ayarlarıyla oynadığı planlarda bağlantı kopukluğu izlenimi yaratan görüntü parazitleri ve sıçramalar bulunmaktadır.

<http://www.altiyazi.org/film/jupiter-macerasi/> [12 Aralık 2019].

Yine klasik film anlatım dilinde bu tür sıçramalar izleyicinin öyküyü izlemesine zarar verdiği için uzak durulması gereken hatalar olarak kabul edilmektedir . Ancak “Yeni Film Dili” anlatım biçimini benimseyen yapımlarda seyircilerin kendi izlenimleri referans alındığı için bu tür uygulamalar izleyiciyi filmden uzaklaştırmak yerine izlediği görselin gerçek olma ihtimalinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Amatör film üreticilerinin pek çoğu klasik film eğitimi almamış olduğundan klasik anlatım tekniklerinden yoksun olarak film üretebilmektedirler. Gerek kamera kullanımı ve aydınlatma gerekse kurgu eğitim farkının en fazla ortaya çıktığı unsurlardır. Profesyonel bir yapımda karşılaşılan bu tür anlatım teknikleri izleyicide üreteninin profesyonel olduğunu bilmesine karşın gerçek olabilme ihtimalinin doğurabilmektedir. Filmin tamamı bu biçimdeki bir anlatıma sahiptir ancak gerek kameraların kullanımı ve yerleşimi gerekse anlatım biçimi yani kesmeler ve aydınlatma bilinen klasik sinema anlatım dilinin dışına çıkmaktadır. Ancak izleyici tarafından kabul görmemesi gereken bu dil izleyici tarafından kabul görmekte ve film adeta gerçekten kayıt edilmiş bir doküman etkisi bırakmaktadır.

SONUÇ:

Yeni medya araçlarının ve özellikle youtube yada benzeri video paylaşım sitelerinin yaygın kullanımı klasik sinema dilinin özellikle kimi film türlerinde belirgin olarak değişimine yol açmıştır. Bu film türleri genel olarak korku, gerilim yada bilim kurgu türleri olmaktadır. Temel amacı filmdeki gerçekliğin izleyici tarafından sorgusuz bir biçimde kabul edilmesi olan klasik film anlatım yöntemleri but tür yapımlarda kullanılmamakta ancak izleyicilerin video paylaşım siteleri sayesinde bu yeni film türünün gerçekliğinden şüphe etmemelerine olanak sağlamaktadır.

Project Europa isimli film bu dilin kullanımını bir kademe ileri götürmektedir. Film korku-Bilim kurgu bir türe sahip olması ve tamamen kurmaca bir film olmasına karşın, filmin neredeyse tamamı güvenlik kameraları tarafından anlatılmaktadır ve bu durum izleyicide sanki gerçekten böyle bir görev yapılmış etkisinin oluşmasına gerçek ile kurmacanın yapısal olarak birbirinin içine geçmesine sebep olmaktadır. Görünen O'dur ki bu anlatım dili özellikle korku, gerilim ve bilim-kurgu türlerinde varlığını sürdürecektir.

KAYNAKLAR

Künüçen, H. H., Olguntürk K., 2012. Amateur video and 'Apollo 18'. AIE 2012, The 5th annual conference of the academy of innovation and entrepreneurship. Macau, China,

Beacham, F., 1994. American cinematographer video manual. ABD: ASC Press.

3. Betacam Kamera [online resim] <http://www.wikiwand.com/en/Betacam>

[Erişim 12 Aralık 2019].

Betacam Kayıtçı Kamera [online resim] https://www.videoplusfrance.com/?view=product&locale=fr_FR&product_id=20734 [Erişim 12 Aralık 2019].

Pal TV Formatı [online resim] <http://www.astra2sat.com/tv-radio-archives/pal-625-line-colour-tv/> [Erişim 12 Aralık 2019].

Video Kamera [online resim] <http://www.indietalk.com/showthread.php?t=32599> [Erişim 12 Aralık 2019].

Ascher, S., Pincus, E., 2007. The filmmaker's handbook. ABD: Plume Book.

DV Kamera [online resim] <http://www.ddvf.com/museum/ccd/v99.asp> [Erişim 12 Aralık 2019].

Fire-wire kablo [online resim] <https://www.teragrand.com/product-p/1394-6p4pk-10.htm> [Erişim 12 Aralık 2019].

Apollo 18 [online resim] <https://www.teragrand.com/product-p/1394-6p4pk-10.htm> [Erişim 12 Aralık 2019].

Imposter [online resim] <http://www.imdb.com/title/tt1966604/> [Erişim 12 Aralık 2019].

Project Europa [online resim] <https://www.sinemia.com/filmler/jupiter-macerasi> [Erişim 12 Aralık 2019].

- Project Europa [online resim] <http://www.listefilm.com/uzay-filmleri/> [Erişim 12 Aralık 2019].
- Project Europa [online resim] <http://www.altyazi.org/film/jupiter-macerasi/> [Erişim 12 Aralık 2019].
- Dancyger, K., 2002. The technique of film and video editing, ABD: FocalPress
- Künüçen H. H. ve K Olgunturk, "Görsel İletişim Öğelerinin Yeni Bir Medya Bir Dili Olarak Sinemada Yeniden Tasarımı". Online journal of Art and Design, Eastern Mediterranean University, Art and Desing Center, Sayı. 2, Issue. 3, 2014