



## **Görsel İletişim Öğelerinin Yeni Bir Medya Dili Olarak Sinemada Yeniden Tasarımı**

**Prof. Dr. H. Hale Künüçen**

*Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo - Televizyon ve Sinema Bölümü, ANKARA  
kunuçen@baskent.edu.tr*

**Doç. Dr. Kağan Olguntürk**

*Bilkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, ANKARA  
kagan@bilkent.edu.tr*

### **ÖZET**

Sinema, keşfedildiği 1895 yılından günümüze kadar çok büyük bir yol kat etmiştir. Özellikle D.W. Griffith'in keşfettiği anlatım metotları S. Eisenstein ve takipçileri tarafından zaman içinde mükemmelleştirilmiştir. Yakın planlar, hareketli kamera, çapraz ve paralel kurgu teknikleri, izleyici üzerinde büyük bir etki bırakmıştır. Ancak bu buluşlar bile devamlılığı hedef alan kurgu sisteminin yarattığı etkiyi yaratamamıştır. Bu kurgu sistemi, izleyicinin bir film seyrettiğini unutması, kahramanla özdeşleşmesi ve filmin sonunda yönetmenin arzu ettiği duygusal reaksiyonu vermesini amaçlamaktadır. 90'lı ve 2000'li yıllarda keşfedilen iki buluş, film diline ilişkin algıların tamamen değişmesine sebep olmuştur. Bu buluşlardan ilki "DV teknolojisi", ikincisi ise "www.youtube.com" isimli internet sitesidir.

Bu iki buluştan ilki amatör film yapımcılarının profesyonelle yakın bir görüntü kalitesine sahibi olmasına, aynı zamanda DV (firewire) bağlantı sayesinde sıradan bir bilgisayarla profesyonelle yakın kalitede bir kurgu yapabilmelerine olanak sağlamıştır. İkincisi ise, bu yapılan amatör yapımların geniş kitlelerle paylaşılmasına olanak tanımıştır. Düşük bütçelerle oluşturulan yüksek sayıda yapım izleyicide ekranda sunulan gerçeklik anlayışının değişmesine neden olmuş ve günümüze kadar sinema okullarında ders olarak okutulan "Çekim Teknikleri" bilgilerinin tartışılmasına sebep olmuştur. Belki de tarihte ilk kez profesyonel film yapımcıları esin kaynağı olarak bu yeni medya dilini seçmişlerdir. Sinema tarihi boyunca pek çok kuramsal yaklaşım, sinema akımları bulunmasına karşın, ilk defa göreceli olarak düşük bütçeli filmler, izleyici tarafından büyük kabul görmüş, aynı zamanda beklenenin de üstünde bir gişe hasılatına ulaşmayı başarmıştır.



Bu çalışmada, son yıllarda görsel iletişim öğelerinin yeni anlatım dilini, devamlılığı esas alan kamera kullanımı ve kurgu sistemine olan farkları örnek filmlerle ortaya konmaya çalışılarak tartışılacaktır. Çalışma aynı zamanda, çekilmesi teknik ve kuramsal olarak olanaksız gibi görünen bu filmlerin nasıl yüksek bir gişe hasılatına ulaşarak, geniş izleyici kitlesi tarafından kabul gördüğünü gözler önüne sermeyi amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Görsel iletişim, "yeni film dili/amatör video", kamera kullanımı, kurgu.

Sinema, keşfedildiği 1895 yılından günümüze kadar çok büyük bir yol kat etmiştir. Özellikle D.W. Griffith'in keşfettiği, uzak plan, yakın plan, hareketli kamera, paralel kurgu ve film anlatım dilinde uyguladığı ritm değişiklikleri adeta bir devrim niteliği taşımaktadır. Griffith izleyiciyi filme çekilmiş bir tiyatro oyunu seyretme konumundan çıkarmış ve aktif katılımcı konumuna yerleştirmiştir. Daha sonra Pudovkin, Kuleshov ve Eisenstein gibi sinema kuramcıları ve uygulayıcıları bu teknikleri geliştirerek mükemmelleştirmişlerdir. Kamera-Göz/'sine-göz'/kino-eye/kinoglaz manifestosunu-kuramını sinemaya kazandıran kuramcı-yönetmen Dziga Vertov tarafından çekilen "Kameralı Adam" filmi günümüzde de uygulanan çekim tekniklerinin büyük bir kısmını içermektedir. Bu çalışmaların tamamının amacı izleyicinin filmi izlerken film izlemeyi unutmaması ve kahramanla özdeşleşerek, filmin sonunda yönetmenin arzu ettiği duygusal reaksiyonu vermesiydi.

Devamlılığa dayanan kurgu sisteminin geliştirilmesi de bu arzunun ve çalışmanın bir ürünüdür. Bu kurgu sisteminde, oluşturulan görüntü düzenlemesi, aydınlatma ve mizansen sayesinde film esnasında yapılan kesmeler izleyiciden saklanır ve izleyicinin film izlediğini unutmaması, kendisine sunulan dramatik dünyada bulunan gerçekliği sorgulamadan kabul etmesi amaçlanır. Film okullarının tamamına yakını sinema dilininin mantığını ve sinematografiyi anlatırken eğitim-öğretimlerini bu kurgu sistemi üzerine kurarlar. Yapılan kuramsal, estetik ve teknik uygulamaların hepsi bu sistemin doğrulanması ve pekişmesi için oluşturulmuştur. Bir kaç örnek vermek gerekirse: Kompozisyon açısından 1/3 kuralı sadece etkileyici bir çerçeve yapmak için değil aynı zamanda yönetmene ilgi noktaları konusunda referans vermek amacını taşır. Aydınlatmada amaç her ne kadar izleyiciye bir anlatı sunmak, derinlik algısı yaratmak olsa da pozlama ve renk geçişleri asla bir kesme esnasında yapılmaz. Benzer biçimde, bir mizansen esnasında her plan için ilk ve son karenin uyumu kesmenin anlaşılması bakımından çok önemlidir. İşte bu teknikler film okullarında yıllardır öğretilmekte ve doğru film oluşturma anahtarı olarak öğrencilere sunulmaktadır. Akademik eğitimi olmayan sinemacılar ise sinema tarihi boyunca, ya okudukları kitaplar, ya ustaları ya da seyrettikleri filmleri yorumlayarak bu sistemi anlamaya ve uygulamaya çalışmışlardır.



Süphesiz, Fransız yeni dalga sinema akımı gibi kimi akımlar devamlılığı esas alan kurgu sistemine alternatif anlatımları denemiş olsalar da, hiç bir dönemde endüstriyel sinemanın ulaştığı izleyici sayısına ulaşamamış, bir başka deyişle geniş kitleler tarafından kabul görmemişlerdir.

Son yıllarda hızla gelişen teknoloji, üreticiler için çok yeni olanakları kullanıma açmıştır. Film çekmek çok yakın bir zamana kadar oldukça pahalı bir uğraş olmuştur. Film malzemesini satın almak, özel bir film kamerasına sahip olmak, bu karmaşık malzemenin nasıl çalıştığı bilgisine sahip olan bir ekip kurmak oldukça yüksek maliyetli bir süreçtir. 1986 yılında Sony firmasının ilk CCD'li Betacam kamerayı piyasaya sürmesi maliyetleri belli bir oranda düşürmesine rağmen bu video kameralar çok pahalıydı (Beacham 7). VHS ya da Hi8 kameralar ise kayıt formatları dolayısıyla düşük kaliteli görüntü sunuyor, aynı zamanda time-code tabanlı çalışmadıkları için çekilen malzemenin kurgusu nerdeyse imkansız denecek biçimde zorlaşıyordu. 1990'ların ortalarında bulunan DV (Digital Video) teknolojisi, amatör film yapımcıları için bir devrim niteliği taşıyordu. Birkaç bin dolara sahip bir film yapımcısı daha önce çok daha fazla bir tutar ile gerçekleştirebileceği bir filmi çekebiliyor ve evde sahip olduğu DV (firewire) girişi bulunan bir bilgisayarla çektiği görüntüleri kurgulayabiliyordu (Ascher and Pincus, 26). DV teknolojisi icat edilene kadar film çekim işi neredeyse sadece televizyon yayıncılarının ve profesyonel film yapımcılarının elindeydi. DV teknolojisi sayesinde film üretimini amatörlerin de kullanımına açılmıştı. Ancak üretim sadece bu işin bir kısmını içeriyordu. Üretilen filmlerin izleyici ile buluşması hala bir problemdi. Özellikle süreleri itibarıyla bu filmlerin sinema salonlarında gösterime girmesi ya da televizyonda gösterilmesi mümkün değildi. Zira amatör yapımların hemen hemen hepsi kısa ya da orta metraj film uzunluğundaydı. Üstelik pek çok film devamlılık konusunda hiçbir bilgisi olmayan sinemacılar tarafından oluşturulmuştu. Bu sebeple izleyici tarafından kabul görebilme olasılığı neredeyse yok sayılıyordu. İlginçtir ki devamlılık sistemini kuran sinemanın ilk ustalarından Griffith de yakın planı ilk kullandığı filmde yapımcılar tarafından aynı şekilde eleştirilmiş, hiç kimsenin bir film perdesinde kocaman bir suratı ilginç bulmayacağı iddia edilmişti. Ancak yakın plan izleyici tarafından büyük bir kabul görmekle kalmadı aynı zamanda günümüz sinemacıları için çok etkili bir çekim yöntemi haline geldi. Öyle ki günümüzde yakın plan, sinemanın en güçlü kullanıldığı araçların başında gelmektedir. Yakın plan/çekim ölçeğinin ayrıntıları ortaya koyan seçici özelliği, sinema oyuncusuna duygularını çok iyi ifade etmesi konusunda hassas bir uyarıcıdır. Bu nedenle, bir oyuncunun yakın çekimlerde yüz ifadesini etkili kullanarak gerçekçi bir izlenim yaratabilmesi, sinema diline uygun bir biçimde her bir çekimde duyguları açma ve kapamaya yönelik çok yüksek düzeyde konsantrasyona sahip olmasını gerektirir (Künüşen-a, 11). Yakın plan çerçeveler, yönetmenin şiirsel anlatımının dışı vurumudur (Balasz, 56). Büyük önemine rağmen yakın plan kullanmak büyük riskler



çermektedir. Özellikle kurgu esnasında sıçrama ortaya çıkması ihtimali yakın plan kullanımında oldukça yüksektir. Kuramsal/akademik bilgi eksikliği dolayısıyla amatör film yapımcıları bu sıçramaları görmekte, ancak yorumlamak konusunda eksik kalmaktaydılar. Bu yüzden filmlerini yakın plandan uzak kalarak daha çok orta ve genel/uzak planlarla anlatma yolunu tercih etmekteydiler. Böyle bir anlatım biçiminin izleyicide duygusal reaksiyon yaratma şansı oldukça düşük olduğundan sinema salonu ya da televizyon gibi mecralarda yayınlanması mümkün değildi. Amatör sinemacıların filmlerini izleyiciye ulaştırmaları ancak bazı film festivalleri sayesinde olabilse de bu gösterim şansı yine de sınırlıydı.

Son yıllarda internet teknolojisinin hızla yayılması daha önceden beri bilinen ancak kullanım sınırları dar olan bir iletişim biçiminin çok önem kazanmasına sebep olmuştur. 'Görsel iletişim' olarak adlandırılan bu iletişim biçimi, görüntülü bilgi alış-verişi olarak tanımlanmaktadır. Bir başka deyişle, insanlara gönderilen mesajların görsel malzemeler aracılığıyla (fotoğraf, film, grafik, karikatür, semboller, vb.) iletilmesidir. Dolayısıyla, bir duygunun, bir düşüncenin ya da bir kavramın kelimeler yerine imgeler, semboller kullanılarak anlatımı da bir tür görsel iletişim biçimi kabul olarak edilir. Bütün iletişim biçimlerinde olduğu gibi görsel iletişimin de bir takım bileşenleri bulunmaktadır. Görsel iletişimi oluşturan öğeler ya da bir görüntüyü oluşturan bileşenler: Nokta, çizgi, şekil, biçim, derinlik, hareket, ton, renk, orantı, doku, kütle, ölçü, yön kavramlarıdır. Görsel sanatların da temelini oluşturan bu öğeler olmadan görüntüsel anlatım, dolayısıyla görsel iletişim düşünülemez. Bu kavramların kullanımındaki temel amaç mesajın izleyiciye görsel olarak ya da görüntüler aracılığıyla aktarılmasıdır. Görsel öğeler dikkate alınarak oluşturulan görüntü düzenlemeleri özellikle iki açıdan çok önemlidir:

1. İzleyicilerin dikkatini belli nesne ya da konulara yöneltmek,
2. İzleyicileri duygusal olarak etkilemek.

Buna bağlı olarak görüntü düzenlemesinin ne olduğu şöyle açıklanabilir:

Görüntü Düzenlemesi; bir görüntü çerçevesi içinde yer alan her türlü ayrıntının bir düzen ve estetik anlayış içinde bir araya getirilerek nesnelere ve kişileri konunun gerektirdiği dramatik yapıya uygun bir şekilde düzenlemek; izleyiciyi amaçlanan ilgi merkezine yönlendirmek ve böylece elde edilmek istenen etkinin güçlenmesini sağlamaktır. Yani görüntü düzenlemesi, bir görüntü karesi içinde özel bir etki yaratmak için yapılan bilinçli bir seçim ve düzenlemedir. Bir görüntü çerçevesinin oluşturulması ve görüntü düzenlemesinin temel kurallarına uygun olarak bir fotoğraf karesinin ya da bir film sahnesinin yaratılması asla raslantıların bir araya getirdiği bir düzenleme değil, aksine bilinçli, etki arttırıcı, estetik açıdan doyurucu olma kaygısına dayanan görüntüsel etki yaratma çabasıdır. Görsel bir kompozisyon, yani görüntü düzenlemesi; görüntü çerçevesi



içindeki tüm görsel öğelerin yani çizgi, şekil, ton, ışık, renk, kütle, gibi görsel öğelerin dikkati çekilmek istenen noktaya ve yöne göre düzenlenmesi demektir. Görüntü düzenlemesi aracılığıyla duyguları etkilemek ve görüntü düzenlemesinin insan psikolojisi ile olan ilişkisi şekil, çizgi, renk gibi görsel öğelerin insanda yarattığı etkileri ortaya çıkarması bakımından önemlidir (Künüçen-b, 280-281).

Görüntü düzenlemesi, aynı zamanda insanoğlunun bilinçaltında oluşturduğu şekillere, formlara, geçmiş deneyimler sonucu kurduğu ilişkilere ve genelleştirilmiş sembollere bağlı olarak yaptığı değerlendirmelere de dayanır. Bir görüntü düzenlemesinde kompozisyonu ortaya koyan hakim çizgi, şekil, renk gibi görsel öğeler ana konunun kendisinde olabileceği gibi sahnenin çeşitli parçalarını birleştiren gerçek ya da hayali çizgiler de olabilir. Örneğin, durağan ya da hareketli bir görüntüdeki ana ve yardımcı konuları ya da nesnelere ayarlayarak kompozisyona hakim olan temel çizgi ve şekilleri isteğimize göre düzenleyip konu için gereken psikolojik atmosferi güçlendirebiliriz. Zira, görüntü düzenlemesinde yararlanılan öğeler insanın bilinç ve bilinçaltına etki edebilecek şekilde düzenlenebilmektedir. Görsel iletişim, bir görüntüyü oluşturan görsel öğeler ve bunların bilinçli bir şekilde düzenlenmesiyle elde edilen görüntüler, sinema dilinin de ana malzemesini oluştururlar. Film üretimi de bir görsel iletişim süreci olduğundan film izleyicisi yönetmenin istediği şekilde dikkatini belli nesne ya da konulara yöneltecek ve izlediği görüntülerden duygusal olarak etkilenecektir. Sonuç olarak izleyici yönetmenin bilinçli bir planlamayla görselleştirdiği görüntülerle aktarılanı algılayacak ve anlamlandıracaktır.

Yönetmen, görüntü yönetmeni ile birlikte filmi tasarlarken tıpkı bir görsel iletişimci gibi filmin her bir çerçevesinde belli kurallara uygun tasarımlar yapar. Bu tasarımları oluştururken gözönünde bulundurulması gereken bazı öğeler bulunmaktadır.

Bu öğeler ise;

**Birlik:** Görsel düzenlemenin bir bütün, kendine yeterli ve eksiksiz olması ilkesidir.

**Denge:** Görsel öğelerin dengeli ya da dengesiz bir biçimde yerleştirilerek izleyicinin manipüle edilmesidir.

**Görsel Gerilim:** Dengelenmiş ya da dengelenmemiş unsurların aralarındaki etkileşim ve bunların çerçeve içindeki yerleridir.

**Ritm:** Tekrarlanan benzer unsular düzenleme desenleri oluşturabilirler.

**Oran:** Çerçeve içinde bulunan cisimlerin birbirleriyle olan yerleşim düzenlemesi olarak kabul edilebilir. Kimi kaynaklarda bu kavramdan söz edilirken 'altın oran'dan söz edilse de 'altın oran'ın esas olarak plastik sanatlara ilişkin bir uygulama olduğu unutulmamalıdır. Zira sinema ya da fotoğraf gibi ekran oranı esas alınarak teknik olarak belirlenmiş sanat dallarında pratikte uygulanması neredeyse imkansız denecek kadar zordur. Altın oran



kompozisyon kuralı ile tasarlanmış bir görüntünün ekran oranı 1:1.61 dir. Ancak 'Pal' sistem bir televizyonun oranı 1:1.33 geniş ekran bir 'HD' film ekranının oranı ise 1:1.77 dir. Bunun yanısıra, klasik 35 mm filmin ekran oranı ortalama 1:1.5 olduğundan altın oranın bu formatlara uygulanması neredeyse imkansızdır.

**Kontrast:** Filmdeki en koyu ve en açık bölgeler arasındaki parlaklık dengesidir.

**Doku:** Çerçeveleme sırasında kullanılan ışığın yapısı dolayısıyla cisimler üzerinde oluşan dokudur.

**Yönlülük:** Yönlülük bir şeyin görsel alanda nasıl hareket edeceğini ve başka unsurları nasıl etkileyeceğini belirleyen görsel ağırlığının temel öğelerinden biridir.

**Derinlik:** Film düzlemi iki boyutlu bir düzlemdir. Yönetmen ve görüntü yönetmeninin ana amaçlarından birisi izleyicinin kafasında üçüncü boyut etkisi oluşturmaktır (Brown, 39-43).

Kompozisyon, alan derinliği, ışık kullanımı, set tasarımı bileşenleri hep izleyicinin kafasında bu üçüncü boyut algısının oluşmasını sağlamak amacı taşımaktadır. Çünkü insanoğlu dünyayı üç boyutlu olarak algılar. Oysa bir yüzey üzerine yansıtılan filmler iki boyutludur. Gerçeklik algısı inandırıcılık için film görüntüsü oluşturulurken yapılan sahne düzenlemesi, aydınlatma, nesne ve kişiler arasındaki derinlikle yaratılan üç boyutluluk izlenimi izleyicinin film görüntüsüne olan inancını arttırmaktadır. Ancak ne yazık ki, teknolojik gelişmeler sayesinde film üretimi şansı bulan amatör film üreticilerinin pek çoğu bu bilgilerden yoksundu. Tek amaçları öykü anlatmak olan amatör film üreticileri, filmlerini yukarıda anlatılan kuram ve uygulamalardan habersiz olarak gerçekleştirmişlerdi. Bununla beraber, yaptıkları işe duydukları ilgi ve sevgi onların çok yüksek sayıda film üretmesine olanak tanıyordu. Hali hazırda üretimi tamamlanmış birçok film bulunmakta, ancak bu filmlerin izleyici ile buluşabilme olanakları bulunmamaktaydı. Çekilen amatör yapımların izleyici ile buluşması problemi, 2000'li yılların ortasında giderildi. Paypal firmasının çalışanları olan Chad Hurley, Steve Chen, ve Jawed Karim tarafından kurulan [www.youtube.com](http://www.youtube.com) isimli site video paylaşımını internet ortamından mümkün kılıyordu (Wikipedia-a). Bu internet sitesi kurulumdan yaklaşık bir yıl sonra 'Google' firması tarafından satın alındı. *Youtube* internet sitesinin kurulması, arkasından başka video paylaşım sitelerinin de kurulmasına yol açtı. Her ne kadar *youtube* bulunmadan önce 'quicktime' ya da 'real player' gibi uygulamaların kendi internet streaming opsiyonları vardiysa da hiç birinin etkisi *youtube* kadar güçlü olmadı. Amatör film yapımcıları filmlerini *youtube* ya da benzeri video paylaşım sitelerinde paylaşmaya başladıktan kısa süre sonra paylaşılan amatör filmlerin sayısı aynı sürede üretilen profesyonel yapımların çok üzerine çıktı. Ayrıca internetin gerek bilgi almak gerekse zaman geçirmek için yoğun olarak kullanılması potansiyel izleyiciye ulaşımı da kolaylaştırdı. İnsanlar herhangi bir telif ücreti ödemedi oturdukları yerde film izleme



şansına sahip oldular. Üstelik de bu filmler telif sorunu olmayan amatör sinemacılar tarafından paylaşılan filmlerdi. Zaman içinde zincirleme bir reaksiyon şeklinde üretim ve paylaşım sayısında inanılması güç bir artış oldu. (Wikipedia-b)

Devamlılığa dayalı kurgu sistemi hakkında hiçbir bilgi sahibi olmayan amatör sinemacılar adeta kendi dillerini yarattılar: Sarsıntılı kamera hareketleri, özensiz aydınlatma, sıçrayan kesmeler adeta farklı bir gerçeklik algısının oluşmasına sebep oldu. Bu gerçeklik algısı, temelini özdeşleşmeden değil, üretilen filmin izleyici tarafından da üretilebilecek olmasından kaynaklanıyordu. 'Elimdeki malzeme ile bu filmi ben de çekebilirdim, demek ki gerçek olabilir' algısı bu filmlerin büyük başarı sağlamasına sebep oldu. Sinema tarihinde ilk kez profesyonel film yapımcıları bu dili kullanarak bu gerçeklik algısından yararlanmayı ve büyük kitlelere ulaşmayı hedefledi ve başarılı da oldular. Üstelik bu yeni anlatım dili en çok fantastik ve korku sineması türünde kullanılarak başarıya ulaştı. Yeni anlatım dilinin örneklerinden birisi olan *Paranormal Activity (2007)* filmi bu konuda çok önemli bir yere sahip bulunmaktadır. Film, sarsıntılı kamera kullanımına, özensiz ışığına, düşük kaliteli görüntülerine karşın izleyici tarafından büyük kabul görmüştür. Her ne kadar bu dil daha önce *Blair Witch Project* filminde kullanılmışsa da 1999 yapımı olan film, henüz bu dilin izleyicide bir karşılığı olmaması sebebiyle *Paranormal Activity* kadar kabul görmemiştir. Her iki filmin toplam gişe hasılatları *Blair Witch Project* için 14.000.000 pound, *Paranormal Activity* için ise 107.000.000 Amerikan dolarıdır (Imdb). Bu film konusunu yeni bir eve taşınan çiftin kötü bir ruh tarafından rahatsız edilmesinden almaktadır. Film daha henüz başında bir yazı ile başlar. Bu yazıda "Paramount film şirketi Micah Sloat ve Katie Featherson'un ailelerine ve San Diego Polisine teşekkür eder" yazısı yazmaktadır. Filmin bu yazı ile açılması izleyiciyi amatör anlatım dili ile çekilmiş olan bir filme hazırlamaktadır. Daha ilk plandan başlamak üzere izleyici, sarsıntılı kamera hareketleri kullanılan bir film izlemeye başlar. Özellikle filmin başlangıç kısmı daha çok yeni bir kamera satınalan bir amatörün, kameranın özelliklerini test etmesi şeklindedir. Hemen arkasından gelen çekimlerde ise izleyici, bir ayna yardımı ile kameramanı tanıma fırsatı bulur. Devamlılığa dayanan kurgu sisteminde böyle bir uygulamanın karşılık bulması mümkün değildir. Doğru dengelenmemiş beyaz ayarı, yetersiz ışık şiddeti yüzünden oluşan kumlu görüntü bütün bu anlatımı desteklemektedir. Ayrıca kameraman ışık şiddetini artırmak için tepe ışığını kullanmakta ve bu uygulama objeler üzerindeki bütün gölgeleri yok ederek iki boyutlu görünmelerine sebep olmaktadır (Künüçen ve Olguntürk 680-688).

Bu 'yeni anlatım dili' izleyici tarafından 2000'li yıllarda büyük kabul gördü ve gerek video yükleme gerekse izlenme oranlarında büyük bir artış yaşandı (Wikipedia-c). Bu kabul görmenin doğal bir sonucu olarak pek çok Hollywood yapım şirketi bu dili kullanan filmler



yapmaya başladı. Şaşırtıcı olan ise bu dil oluşana kadar kullanılan bütün sinema anlatım tekniklerinin perdede var olan gerçekliği izleyicinin koşulsuz kabul etmesini sağlamaktı. Bu anlatım dili ise gerçeklik algısının belki de en zor yerleştiği korku, bilim kurgu ve fantastik tür ve konulara sahip filmlerde kendine yer bulmuştu. 'Yeni anlatım dili'nin ilk ve en başarılı örneklerinden *Cloverfield (2008)*, *District 9 (2009)*, gibi filmler hep bu 'yeni anlatım dili'ni kullanmış ve bu anlatımın izleyicide oluşturduğu gerçeklik algısından yararlanmışlardır. Bu filmlerin sağladığı başarı arkalarından bu anlatımı kullanan pekçok yeni filme de yol açmıştır.

Bu yapımlar arasında en ilgi çekenlerden bir başkası ise *Apollo 18 (2011)* isimli filmidir. *Paranormal Activity* filminin aksine *Apollo 18* filmi profesyonel yapımların kullandığı bir anlatım dili ile başlar. Ancak hemen arkasından 'yeni anlatım dili'nin tekniklerini kullanmaya başlar. NASA'nın Ay görevlerine verdiği kod adı APOLLO'dur. Bilindiği gibi resmi son Apollo görevi, Apollo 17'dir. Filmde; bir kaç on yıl sonra NASA tarafından serbest erişime açılan bir takım filmlerden Apollo 18 adında 3 astronotun gizli bir görev için Ay'a gönderildikleri ve orada karşılaştıkları bir sorundan dolayı Ay görevlerinin sona erdirildiğini anlatılmaktadır. Film yarı belgesel bir anlatım tarzına yakın bir anlatım diline sahip olmasına karşın, aslında bir Hollywood yapımıdır. Teknolojik olarak kullanılan malzemeler yine son teknoloji ürünü olmalarına karşın sanki eski 8mm ya da 16mm film kameraları ile geçmişte çekilmiş görüntüleri gibi bir izlenim vermektedirler. Bu anlatım sayesinde izleyiciler gerçekten 1973 yılında Ay'da çekilen görüntüleri mi izlediklerini, yoksa yeni çekilmiş kimi görüntüleri mi izlediklerine karar vermekte zorlanmaktadırlar.

Sonuç olarak, yeni geliştirilen teknolojiler film üretimi konusunda mali zorlukları büyük ölçüde ortadan kaldırmıştır. Böylece, artık amatör film üreticileri çok düşük bütçeli filmleri evde kendi bütçeleri ile yapabilmeye başlamış, *Youtube* ya da *Vimeo* gibi online sitelerde izleyicileri ile paylaşma imkanı bulmuşlardır. Bu kolaylık, yaptıkları işi büyük bir aşk ile yapan amatörlerin çok sayıda film üretmelerine ve çektikleri bu filmleri bütün dünya ile paylaşmalarına sebep olmuştur. Amatör yapımcıların sayıca çokluğu ve internet teknolojisinin sağladığı olanaklar ise bilinen klasik drama anlatım metodlarından farklı, yeni bir dilin dolaylı olarak ortaya çıkmasına neden olmuştur. Zira amatör film üreticilerinin amacı yeni bir dil oluşturmak değil, sadece öykülerini izleyicilere aktarmaktır. Aslında amatörlerin profesyonel çekim yöntem ve tekniklerini bilmemeleri onların farklı bir dil kullanmaları sonucunu doğurmuştur. Bu dil, izleyici tarafından büyük oranda kabul görmüş ve belki de film tarihinde ilk kez profesyonel film şirketleri amatör gibi görünen filmler üretmeye başlamışlardır. Üretilen filmler izleyicide yalnızca bir karşılık bulmamış, aynı zamanda çok yüksek bir gişe hâsılatına da sahip olmuşlardır.





Özellikle korku, bilim-kurgu ve fantastik sinema türlerinde başarılı olmuş olan bu 'yeni film anlatım dili' diğer film türleri için de yüksek bir potansiyel barındırmaktadır.

Bilindiği gibi yapım maliyetleri dünyanın her yerinde film üreticilerini zorlamaktadır. Bu tür bir anlatım yönteminin arzu edilen duygusal etkiyi yapım maliyetlerini oldukça düşürerek elde etmeyi başarması bu bakımdan oldukça etkileyicidir. Aynı zamanda bilinen klasik drama anlatım metoduyla anlatılması mümkün olmayan hikâyelerin bu yöntem sayesinde anlatılabilmesi öykü sıkıntısı içinde olan yapımcıların daha önce önem vermediği öykülerin birer film haline gelmesi günümüz teknolojisi ve ancak bu 'Yeni Anlatım Dili' ile sayesinde mümkün olabilecektir.

### KAYNAKLAR

- Ascher, Steven and Pincus, Edward. *The filmmaker's Handbook*. ABD: Plume Book, 2007.
- Balasz, Bela. *Theory of The Film*. İngiltere: Dennis Dobson, 1952
- Beacham, Frank. *American Cinematographer Video Manual Second Edition*. ABD: The ASC Press, 1994.
- Brown, Blain. *Sinematographi ( Cinematography)* Çeviren: Taylaner S. İstanbul: Hil Yayın, 2006.
- History of youtube. Wikipedia-a. Web. 19 Mart 2014.
- History of youtube. Wikipedia-b. Web. 11 Haziran 2014.
- History of youtube. Wikipedia-c. Web. 16 Haziran 2014.
- Künüçen, H. Hale and Kağan Olguntürk. "A New Film Language: 'Amateur Video'." *Proceedings of Visualist 2012: International Congress on Visual Culture "Digitalization" 7-9 March 2012*. İstanbul: İstanbul Kültür University, 2012. Pp. 680-688.
- Künüçen-a, H. Hale. *Bilig. Türk Sinemasının 'En İyi Aşk Filmi' "Selvi Boylum Al Yazmalım" Filminde Yakın Çekimin Gücü*. Journal of Social Sciences of the Turkish World/Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi, sayı:46, Yaz- 2008.
- Künüçen-b, H. Hale. "The Role and Importance of Visual Communication Elements in Effective Communication", The Proceeding of 7th International Educational Technology Confrence (IETC 2007), 3-5 Mayıs 2007, Near East University - Northern Cyprus, Lefkoşa.
- Künüçen, H. Hale. "Etkili İletişim", Genel İletişim. Pegem Yayınları, s. 55-70. 3. Baskı, Ankara 2007.
- Künüçen, H. Hale. Görsel İletişim /Basılmamış ders notları (Gazi Üniversitesi, Girne Amerikan Üniversitesi, Başkent Üniversitesi'nde verilen lisans ve yüksek lisans dersleri 2003-2004-2005).
- Onursoy, Sibel. *Görsel İletişim*, Genel İletişim. Türkiye: Pegem Akademi, 2009.



*Paranormal Activity*. IMDb. Web. 19 Mart 2014.

Uçar, Tevfik F. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılâp Yayınevi, İstanbul, 2004.