

FİLM BİÇEMİ AÇISINDAN DİKEY SİNEMA: THE STUNT DOUBLE VE GLASS HOUSE FİMLERİNİN ANALİZİ

Batu ANADOLU
Çukurova Üniversitesi, Türkiye
banadolu@live.com
<https://orcid.org/0000-0002-7420-3818>

Emre KOPARAN
İstanbul Üniversitesi, Türkiye
emre.koparan@istanbul.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-5292-6732>

| | |
|------------|---|
| <i>Atf</i> | Anadolu, B. & Koparan, E. (2023). Film Biçemi Açısından Dikey Sinema: The Stunt Double ve Glass House Filmlerinin Analizi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13 (2), 256-272. |
|------------|---|

ÖZ

21. yüzyılın başından itibaren görüntü formatının akıllı telefonlara ve mobil cihazlara uygun biçimde dönüştürüldüğü yeni bir üretim biçimi göze çarpmaktadır. Geleneksel yatay çerçeve, mobil ekran ölçülerine dönüşmekte ve dikey konumlanmaktadır. Bu gelişme, sinemada temelleri çok daha eskiye dayanan dikey çerçeve tartışmalarını yeniden ortaya çıkarmıştır. Dikey sinemanın gelecekte yaratacağı etki henüz belirsizliğini korurken, bu filmlerin sinema terimleri ile nasıl çözümlenebileceği ve değerlendirileceği soruları da ortaya çıkmaktadır. Çalışmanın amacı; sanatsal, fizyolojik ve endüstriyel bakış açısından dikey sinema filmlerinin biçimsel yapılarını inceleyerek farklı ve tekrarlayan üslup özelliklerini keşfetmektir. Çalışma kapsamında öncelikle dikey sinema kavramına ve tarihsel kullanımına değinilmiştir. Örneklem olarak ise dikey formatta üretilmiş iki film (*The Stunt Double*, Yön. Damien Chazelle ve *Glass House*, Yön. Zoe Beloff) belirlenmiştir. Bu filmlerin tercih edilmesindeki neden, sinema sanatı ve tarihi üzerine özdüşünümsel yapımlar olmalarıdır. Filmlerin incelenmesinde biçem analizi yönteminden yola çıkılarak anlatı yapısı, mizansen ve sinematografi öncelenmiş, bu yolla dikey sinemada görsel-işitsel anlatının nasıl inşa edildiği anlamlandırılmıştır. Çalışmanın sonucunda; dikey sinemanın anlatı yapısı açısından önemli bir potansiyele sahip olduğu, sinematografi ve mizansen açısından ise geleneksel sinemanın tarihi izleğinin bir tekrarını sunduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dikey Sinema, Çerçeve Oranı, Biçem Analizi, *The Stunt Double*, *Glass House*.

VERTICAL CINEMA IN TERMS OF FILM STYLE: ANALYSIS OF THE STUNT DOUBLE AND GLASS HOUSE

ABSTRACT

Since the beginning of the 21st century, a new mode of production has emerged in which the image format is transformed to suit smartphones and mobile devices. The traditional horizontal frame is transformed into mobile screen sizes and positioned vertically. While the future impact of vertical cinema remains uncertain, questions arise as to how these films can be analyzed and evaluated in cinematic terms. The aim of the study is to explore the stylistic structures of vertical films from an artistic, physiological and industrial point of view in order to discover different and recurrent stylistic features. Within the scope of the study, firstly, the concept of vertical cinema and its historical use are

mentioned. As a sample, two films produced in vertical format (*The Stunt Double*, directed by Damien Chazelle and *Glass House*, directed by Zoe Beloff) were selected. The reason for choosing these films is that they are self-reflexive productions on the art and history of cinema. In the analysis of the films, narrative structure, mise-en-scene and cinematography were prioritized based on the method of style analysis, thus making sense of how audiovisual narrative is constructed in vertical cinema. As a result of the study, it is determined that vertical cinema has a significant potential in terms of narrative structure, and in terms of cinematography and mise-en-scene, it offers a repetition of the historical trajectory of traditional cinema.

Keywords: *Vertical Cinema, Aspect Ratio, Style Analysis, The Stunt Double, Glass House.*

GİRİŞ

Dikey video; bir kamera ya da bilgisayar aracılığıyla oluşturulmuş ve dikey uzunluğunun yatay genişliğine göre daha fazla olduğu portre modunda gösterilmesi amaçlanmış görsel ve/veya işitsel içerikleri temsil eden bir kavramdır. Farklı araçlar tarafından gösterilebilse de; dikey bir videonun tüketilmesinde en uygun yöntem olarak, dikey bir ekrana ya da perdeye sahip bir aktarıcının varlığı ön plana çıkmaktadır.

Dikey videonun ya da sanatsal yaklaşımların izini çok eski tarihlere kadar sürmek mümkündür. Teknolojik gelişmelerin sanat ve kültür üzerindeki etkisi tarih boyunca yapıcı ya da yıkıcı sonuçlar vermiş, sanatın evrimi bu şekilde sağlanmıştır. Dikey ve yatay bakış üzerine yapılan tartışmalarda da bu gelişmelerin ve kültürel yaklaşımların yanı sıra gözün algılamasına dair bilimsel bakış açıları rol oynamaktadır. Uzunca bir süre boyunca yatay görüntüye karşı bir hata ya da eksiklik olarak görülen dikey görüntü, her gün akıllı telefonlar tarafından üretilen binlerce video aracılığıyla bir norma dönüşmektedir. Sosyal medya platformlarının yaygınlaşması aracılığıyla sadece kullanıcılar değil, endüstrinin önemli ayakları da tanıtım ve gösterim faaliyetlerinde dikey videoları tercih etmeye başlamıştır. Günümüzde dikey videonun yaygınlaşmasını ve sinemaya etkisini daha iyi anlayabilmek ve birbirini etkileyen gelişmeler arasında nedensellik ilişkisi kurabilmek önemlidir. Bu yaklaşımla dikey sinema anlayışının endüstriyi değiştirecek bir yenilik ya da gelip geçici bir heves olup olmadığını anlamak daha mümkün hale gelecektir. Aynı şekilde dikey çerçeveyi sorunlu bulan yaklaşım göz önüne alınarak dikey çerçeveden aktarılan filmlerin anlatsal ve biçimsel özellikleri ele alınarak artılar ve eksiler ortaya konulabilecektir.

Çalışmada öncelikle dikey çerçevenin tarihine bakılmakta ve kronolojik olarak önemli kırılma noktaları belirlenmektedir. Sonrasında bu kırılmaların sinema ile olan ilişkisi, ortaya çıkan potansiyel ve üretimler aktarılmaktadır. Yatay çerçeve dışındaki tercihler, 19. yüzyılda ilkel sinema örnekleri olarak niteleyebileceğimiz fener şovlarına ve optik oyuncuklara dayanmaktadır. Bu araçlarla yapılan gösteriler, erken dönem sinema filmleri üzerinde etkili olmuş; dikey, kare ya da dairesel çerçeveler sıklıkla kullanılmıştır. Sinemanın ilk yıllarında Lumiere Kardeşler ve Georges Melies'in filmlerinde dahi farklı çerçevelerin kullanıldığı görülmektedir. Fenakistoskop ve zoetrop gibi oyuncaklarda kullanılan dar çerçeveler sadece sinemaya değil, 1925'te John Baird tarafından icat edilen ilk televizyon prototipine de ilham kaynağı olmuştur. Dar çerçevenin tercih edilmesinin arkasında; makara alanından tasarruf etme ve izleyicinin dikkatini her seferinde tek bir görüntüye odaklama düşüncesi vardır. Zamanla sinemanın bir endüstriye dönüşmesi ve teknolojik gelişmelere çok hızlı biçimde adapte olmasıyla bir standartlaşma hedeflenmiştir. 1930'dan sonra çerçeve oranının yatay bir dikdörtgen biçiminde genişlemesiyle Avrupa (1.66:1) ve Amerikan (1.85:1) geniş ekranlarının yanı sıra anamorfik projeksiyon (2.35:1) ve Cinerama (2.77:1) gibi daha geniş yatay çerçeveler yaygınlaşmıştır.

21. yüzyılda mobil cihazların yaygınlaşması ile birlikte yaşanan yeni kırılma, dijitalleşme ile birlikte sinemayı da dönüştürmektedir. Filmlerin birçok ortamda tüketilmesiyle birlikte yatay çerçeve gücünü korusa da farklı yaklaşımlarla esnetilmektedir. İçerikten beklentiler değişmekte, sinema buna ayak uydurmaya çalışmaktadır. Biçim, anlatı, süre ve aktarım aracı gibi unsurlar çoğullaştıkça sinema

kavramının kendisi sorgulanmakta, içerikle film arasındaki bağlantı tartışmaya açılmaktadır. Çalışma bu tartışmayı iki filmlik bir örneklem kullanarak sürdürmeyi ve biçem analizi yöntemiyle çoklu bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir. Görsel-işitsel anlatılar basitçe hikaye ya da anlatı içeren metinler olarak algılandıkları da aslında bu metni oluşturan mizansen ve sinematografi gibi unsurlar da göz ardı edilmemelidir.

Çalışmanın “Bulgular ve Yorum” kısmında iki filmin biçimsel özellikleri incelenmiş, farklılıklar ve örüntüler kategorize edilmiştir. “Sonuç ve Tartışma” kısmında ise öncelikle araştırma sorularına cevap aranması, ardından dikey video ve sinema alanında mevcut ve muhtemel gelişmelerin değerlendirilerek bir yol haritası çıkarılması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında incelenen iki filmlik örneklem, alana dair genel bir bakış sunmayı hedeflemiştir. Bu bağlamda; özellikle anlatısal ve biçimsel özellikler, dikey sinema anlayışındaki film tarzlarına yönelik bir fikir vermektedir.

DİKEY ÇERÇEVE VE SİNEMADA DİKEY BAKIŞ

Tarih boyunca imajların farklı çerçeve boyutlarıyla üretilmesinde sanatsal, fizyolojik ve endüstriyel yaklaşımların etkisi olmuştur. Örneğin; dikey çerçevede üretilen sanat eserlerinin temeline ulaşmak için Hıristiyan kiliselerinde yer alan fresklere ve vitray camlara gidilebilir. Özellikle Rönesans’tan itibaren resim sanatında yaygınlaşan portre çalışmaları da bir bakıma dikey çerçeveye uygun eserlerdir. Yine 19. yüzyılda ortaya çıkan fotoğraf sanatı da portre ressamlığının bir devamı gibi görülmüş ve dikey çerçeve özellikle tek kişinin yer aldığı fotoğraflarda kullanılmaya devam edilmiştir. Bu dönemden itibaren ise sahneleme ve oturma düzenlerindeki değişimin (Clayton, 2021: 1) yanı sıra fizyolojik nedenlere dayalı olarak gözün hareketinin yatay düzlemde daha iyi işlediğine yönelik çalışmalar öne çıkmıştır (Mazuryk ve Gervautz, 1996: 16; Blattberg, 2015; Hansen ve Esock, 2004: 1044).

19. yüzyılın ortalarından itibaren optik gösterilerde ve sinemanın ilk yıllarında farklı çerçeve biçimleri kullanılır. 19. yüzyılın sonlarında film üretimi hızlandığında kareye yakın (1.33:1 ya da 4:3 olarak bilinen) formatlar yaygınlaşır. Dünyanın ilk hareketli kedi görüntüsünü içeren (Şekil 1) *Falling Cat* (1894, yön. Etienne-Jules Marey) filmi dikey olarak çekilmiştir ve bir kedinin düşüşünü kayda almak için dikey çerçeve mantıklı bir tercih olarak görülebilir (Haridy, 2020). Sinema endüstrisi içerisinde yatay dikdörtgen çerçeve estetik bir tercih, yenilik ya da maharet gösterisi olarak ortaya çıkarken zamanla bir norma dönüşür. 17 Eylül 1930 günü Sinema Sanatları Bilim Akademisi Teknisyenler Şubesi tarafından düzenlenen bir toplantı sonucunda 1.375:1 çerçeve oranı, 1932’den itibaren geçerli kılınmış ve Sergei Eisenstein’ın *dinamik kare* (dynamic square) adını verdiği çerçeve oranı kabul görmüştür.¹ Bu tarihten itibaren tüm dünyada çerçeve oranları yatay formatın lehine ilerlemiş ve yıllar içerisinde daha geniş çerçeve formatları ortaya çıkmaya başlamıştır.

Dikey çerçeve kullanımı ya da basitçe dikey sinema² olarak adlandırabileceğimiz yaklaşım ise bu dönemden itibaren farklı biçimlerde kullanılmıştır. Dikey film yapımı büyük ölçüde 1960’larda ve 70’lerde gelişen Genişletilmiş Sinema (Expanded Cinema) hareketinin deneysel sanatçılarıyla sınırlı kalmıştır. Örneğin; *In The Labyrinth* (1967, yön. Roman Kroitor, Colin Low, Hugh O’Connor) filmi sadece dikey çerçeveye sahip olmakla değil; aynı zamanda görüntülerin üst üste bindirilmesi ya da ayrı ekranlarda gösterilmesi, birbirleriyle bağlantılı ya da bağlantısız görüntülere sahip olması, mizansen açısından anaakımın dışında tercihlerde bulunması, ışık deneyleri ile şekillendirilmesi gibi özelliklerle deneysel bir yapıya sahiptir. (Şekil 2)

¹ Rus yönetmen Sergei Eisenstein; sinemanın tiyatrunun eski kısıtlamalarından kurtulması gerektiğini, yatay ya da dikey çerçevenin dünyayı tam olarak yansıtmadığını ve bu nedenle yatay, dikey ya da farklı biçimlere bürünebilecek değişken bir kare çerçevenin daha uygun olacağını ifade etmiştir.

² Dikey Sinema kavramı ABD’li sanatçı Maya Deren’in görüşlerinde de karşımıza çıkmakla beraber Deren, bu kavramı konvansiyonel dramının yatay pozisyonuna yapılacak *dikey bir saldırı* olarak tanımlamakta ve filmlerdeki araştırmacı ve şiirsel bir moda dikkat çekmektedir.



Şekil 1. ve 2. Falling Cat ve In The Labyrinth filmlerinden görüntü.

Kaynak: Marey (1894), Kroitor vd. (1967)

Dikey sinema sadece dikey bir çerçeveye bağlı kalmak zorunda değildir; yatay bir düzlemde *ikinci çerçeve* ya da çerçeve içinde çerçeve gibi kavramlarla da ifade edilebilir. Bordwell vd. (2008) ve Ward (2003)'a göre; dikey ikinci kareler; bir film görüntüsünü, fiziksel yapı veya anlatı önemi açısından zaten dikey eğilimlere sahip olabilecek şekillere bölmek için kullanılabilir ve bunlar izleyicinin ekranın drama ile en alakalı kısmına odaklanmasına izin verir.

21. Yüzyılda Dikey Video Kavramı ve Sinema

Günümüzde dikey video kullanımı pazarlama ve reklam sektörleri ile sosyal medya alanında normalleşmiştir. Dikey görüntünün akıllı telefonlar ve tabletler üzerinden içerik tüketimiyle doğrudan bir ilişki içerisinde olduğu, bu konuda yapılan araştırmalarda da ortaya konulmaktadır: Kullanıcıların akıllı telefonların ve tabletlerin dikey pozisyonlarını yataya dönüştürmekte isteksiz olduklarını³, COVID-19'a dayalı küresel pandeminin küçük ekran kullanımını yaygınlaştırdığını⁴, telefon ve tabletlerin görsel-işitsel içerik tüketiminde en önemli araçlar haline geldiğini⁵ ve izleyicilerin kendilerine film ve dizi izleme hizmeti sunan dijital platformlara gün geçtikçe daha sık biçimde dikey ekranlardan bağlandıklarını⁶ tespit eden çalışmalardan söz edilebilir.

Bu bağlamda dikey videonun birbiriyle bağlantılı üç başlık altında kullanışlı bulunduğu söylenebilir (Evans, 2019; Ross, 2020: 105):

- *Dikey nesne/canlıların çerçevelenmesi:* Dikey yapıların ve insan bedeninin sunumu,
- *Samimiyet:* Dikey videonun özellikle insan yüzünü, mimiklerini ve hareketlerini öncelmesi, duygu aktarımını ve kullanıcı ile olan ilişkiyi kolaylaştırması,
- *Kullanım ve arayüz kolaylığı:* Dikey formatın yer aldığı araçlarda bulunan artırılmış gerçeklik, tek elle hızlı beğeni-paylaşım-yorum yapma imkânı, çıkartmalar ve ifadeler (emojiler), filtreler ve kurgu araçları üretimi, dağıtımını ve geribildirimini kolaylaştırmaktadır.

³ 2017'de yürütülen bir anket çalışmasında Y kuşağının büyük bir çoğunluğunun (%72'sinin) video yatay biçimde üretilmiş olsa dahi, içerikleri yatay olarak izlemek için telefonlarını döndürmediği saptanmıştır (Millman, 2017).

⁴ Günümüzde akıllı telefonlar dünyadaki cihaz kullanımının yarısından fazlasını (%56'sını) oluşturmaktadır (ScientiaMobile 2021).

⁵ Videoların %60'ı telefonlardan ve tabletlerden izlenmektedir ve kullanıcıların %94'ü telefonlarıyla *dikey olarak* etkileşim halindedirler (Evans, 2019).

⁶ Netflix'in izleme sürelerinin %20'si mobil cihazlardan gelirken platform üyelerinin yarısından fazlası, servislere ayda en az 1 kez mobil cihazlardan bağlanmaktadır. Şirketin mobil indirme ve yüksek çözünürlükte izleme imkânını kullanıma sunması da mobil ve dikey odaklı girişimleri doğrular niteliktedir (Roettgers, 2018).

Dikey video; kısıtlayıcı doğası ve izleyicinin odağının her zaman ekranın merkezinde yer almasıyla film yapımcıları için ilginç bir zorluk ve yeni bir biçim/biçem alanı teşkil etmektedir. Dikey sinema sadece dikey çerçeveyi ifade etmek yerine sinema alanında yatay çerçevenin dışındaki tüm tercihleri kapsayan bir yaklaşım ya da dispozitif olarak da ele alınabilmektedir. Eisenstein'in dinamik karesinin, Maya Deren'in çizgisel akışa karşı çıkan anlatılarının ya da Bergman sinemasının⁷ dikey olarak ifade edilmesi de bunu işaret etmektedir.

Menotti'nin (2019: 150) ifadesiyle çerçeve değişimi sadece estetik bir tercih değil; aynı zamanda niteliklerin, mekânsal düzenlemelerin, izleme rejimlerinin, bedensel pratiklerin kendi içerisindeki ağların değişimini de imleyen bir dönüşümün sonucudur. Üretim araçları ile yerleşik hareketli görüntü dolaşım platformları arasında yeni kavramsal veya sosyo-teknik sinerjiler yaratıldığında ise olağandışı formatların geliştiği görülmektedir. Örneğin; mobil film üretiminde akıllı telefonlar kullanıcıya kendisini kısıtlamalardan ve meşguliyetlerden kurtarması için alternatif yapımlar ve izleme seçenekleri sunar (Keep, 2018: 41).

Bu kullanım ve arayüz kolaylığının yanı sıra samimiyet argümanı da film içeriklerinin alımlanmasında dikey sinemanın güçlü olduğu bir alandır. Baker vd.'nin (2009: 101-122) uygulamalı medya estetiğine dayalı alımlama çalışmasında dikey görüntü *keitai estetiği* olarak adlandırılmakta ve geniş ekran perde –ya da sinema- izleyicisinden başka bir izleyici modelini incelemektedir. Bu izleyici küçük ve dikey görüntüleri potansiyel olarak daha rahat hissettiği bir anda ya da mekânda izleyerek içerikle daha samimi bir bağ kurabilmektedir.

Sinema ya da dizi alanında dikey çerçevenin kullanımında iki yaklaşımın ön plana çıktığı söylenebilir. Bunlardan ilki; dikey çerçevenin popülerliğini, kullanıcı alışkanlıkları ve sosyal medya uygulamaları üzerinden biçimsel olarak yorumlarken içerik anlamında bir yenilik yansıtmayan yapımlardır. 2016 yılında çekilen *Sickhouse* (yön. Hannah Macpherson), Snapchat uygulaması ile kaydedilen 9:16 çerçeve içerisinde dikey görüntülerden oluşan bir korku filmi olmuştur. 2019 tarihli Avustralya yapımı bir dizi olan *Content* (Aspinwall) ise şöhret peşinde koşan gençlerin hikâyesini aktarırken dikey çerçeve tercihi filmin tamamının bir telefon ekranından yansıtılmasına dayandırmakta ve çerçeve tercihi kendi içerisinde mekânsal bir zorunluluk olarak tanımlamaktadır.

İkinci yaklaşımda ise sadece biçim olarak değil; içerik anlamında da dikey çerçeveyi bir görsel-işitsel deneyime dönüştüren, sinema ontolojisi ve izleyici alışkanlıkları üzerine sorular soran ve görüşler sunan filmler yer almaktadır. Örneğin; *V~* (2012, yön. Manuel Knapp) filmi- dikey ekranda yer verdiği geometrik şekiller arasında dönüşüm sağlamaya çalışırken *Pyramid Flare* (2013, yön. Johann Lurf) ise, piramit şeklinde bir binanın gün içerisindeki yansımalarını, özellikle gökyüzü ve güneş ışınları ile olan ilişkisi üzerinden aktarırken dikey çerçeveyi matematiksel bir yaklaşımla ele alır ve dikey yansımaları takip eder. İlk bakışta birer video enstalasyon olarak görünseler de bu iki filmin 35 mm film üzerine kaydedilmiş olmaları, sinemasal materyalin farklı kullanımının ve yatay çerçevenin kabullenilmişliğinin sorgulanmasını da sağlamaktadırlar.

YÖNTEM VE BULGULAR

Dikey sinema örneklerinin araştırılmasında sanatsal (dikey sinemanın estetik gücü ve sinema biçimine potansiyel katkısı), fizyolojik (izleyicinin dikey sinema içeriklerini tüketebileceği en elverişli ortam ve araçların sağlanması) ve endüstriyel (dikey sinemanın anlatı ve mizansen açısından en karlı ve optimum kullanımı) yaklaşımlar öncelikli olarak tespit edilmiştir. Çalışmanın amacı doğrultusunda dikey sinema filmlerinin sinema sanatındaki ve tarihindeki yerini tartışmak için bir araştırma sorusu ve alt sorular ortaya çıkarılmıştır:

Günümüz dikey sinema örnekleri film biçemi unsurları açısından yatay sinema örneklerine göre bir farklılık ya da yeni bir yaklaşım oluşturmakta mıdır? Eğer oluşturuyorsa bu yapı, hangi kavramlar

⁷ “İsveç’in günlük gerçekleri yansıtmayı tercih eden genç sinemacıları tarafından, Bergman’ın metafizik simgelerle örülmüş sinemasını küçümsemek amacıyla yönetmenin filmlerine verdikleri isimdir” (Akay, 2020).

çerçevesinde incelenebilir? Nesne ve canlıların çerçevelenmesi, samimiyet, kullanım ve arayüz kolaylığı gibi unsurlar doğrultusunda avangart yaklaşımlarda karşımıza çıkan dikey sinema, anaakım sinemanın bir parçası olabilir mi?

Dikey sinema üzerine yerli ve yabancı çalışmaların odaklandıkları problemler ve araştırma amaçları göz önüne alındığında, filmlere biçimsel çözümlene yönteminin uygulanmadığı görülmüştür.⁸ Film biçemi; filmi oluşturan kişilerin veya ekibin yaptıkları çalışmayı değerli kılan sinema tekniklerini ifade etmektedir. Bu teknikler; anlatı yapısı ve diyalog, sinematografi, mizansen, ses, kurgu, ortalama çekim süresi gibi öğeleri içerebilir (Kuhn ve Westwell, 2012). Biçem analizi; filmlerin organizasyon yapılarının belirlenmesi, öne çıkan benzer veya farklı teknik unsurların tespiti ve anlamlandırılması için elverişli bir yöntemdir (Bordwell vd., 2008: 306-309; Ryan ve Lenos, 2012: 16).

Çalışmada biçem analizi aracılığıyla anaakım ve avangart yaklaşımlar arasındaki farklılıkların ve uyuşmaların tespiti amaçlanmıştır. İki farklı yapıda dikey sinema örneğinin karşılaştırılması tercih edilmiş, film tercihinde sosyal medyada yarattıkları etki kadar avangart film festivallerinde gösterim şansı bulmuş eserler olmaları da göz önünde bulundurulmuştur. Sonuç olarak örneklem iki film ile sınırlandırılmıştır (Tablo 1).

Tablo 1. The Stunt Double ve Glass House filmlerinin künyeleri

| | The Stunt Double | Glass House |
|---------------------|---|---|
| Yönetmen | Damien Chazelle | Zoe Beloff |
| Yapımcı | Michelle Ross, Rebecca Skinner | Zoe Beloff |
| Oyuncular | Tom McComas, Preeti Desai | Jim Fletcher, Kate Valk |
| Ülke | ABD | ABD |
| Yıl | 2020 | 2015 |
| Süre | 9 dakika | 21 dakika |
| İzleme Linki | https://www.youtube.com/watch?v=5f1WymwaOV0 | https://www.youtube.com/watch?v=sG0LGrW7o0o |

Kaynak: Yazarlar Tarafından Hazırlanmış Tablo.

Dikey sinemanın yatay örneklere göre sinematografi ve mizansen gibi unsurlar ile anlatı yapısı üzerinde farklılık yarattığı, kurgu ve ses unsurlarının çoğunlukla benzer yapıda olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle araştırma bu üç başlık üzerine yoğunlaştırılmış, uygun alt kategoriler oluşturularak bir çözümlene yapılmıştır.

İncelenecek filmlerden ilki Damien Chazelle'in Apple şirketi için çektiği dokuz dakikalık reklam filmi *The Stunt Double*'dir. *The Stunt Double*; başrolünde yer verdiği dublör bir karakter üzerinden izleyiciyi sinema tarihinde yolculuğa çıkarmakta, Hollywood'un altın çağındaki farklı film türlerini ve estetik tercihleri dikey perspektif ile yeniden yorumlamaktadır. Bir anlamda deneysel bir tanıtım filmini andırmaktadır. Amerikalı görsel sanatçı Zoe Beloff'un *Glass House* filmi ise, Sergei Eisenstein'in gerçekleştirmediği aynı isimli projesini yeniden düşünen ve dikey perspektif içerisinde filmin yapılması halinde neye benzeyeceği üzerine kafa yoran avangart bir filmidir. 2015 yılında Rotterdam Film Festivali'nde ve Adelaide Film Festivali'nin programında yer alan *9:16 - A Showcase of Vertical Cinema* seçkinde gösterilmiştir. Hem Eisenstein'in dinamik kare yaklaşımından hem de

⁸ Dikey sinema konusunda ulaşılabilen tek ayrıntılı ve akademik Türkçe kaynak Balcı Gürpınar'ın (2022) *Dikey Sinemaya Doğru: Analogtan Dijitale Filmlerde Çerçeve Oranlarının Dönüşümü* başlıklı makalesi olmuştur. Yazar makalesinde "teknik gelişmelerin, dijitalleşmenin ve yeni gösterim mecralarının, sinematografinin önemli bir parçası olan çerçeve oranlarına etkisini araştırmak" amacıyla dikey sinemanın tarihsel gelişimine ve bugününe dair kapsamlı bir perspektif sunmaktadır.

onun Hollywood ve Amerikan kültürü üzerine yorumlarından beslenen yapım, bir anlamda *The Stunt Double*'ın tersine bu sinema anlayışını psikanalitik açıdan çözümlenmeye ve eleştirmeye yönelmektedir.

Anlatı Yapısı

The Stunt Double öyküsü itibarıyla bir dublörün sinema tarihi içerisindeki farklı dönemlere ait filmlerdeki çalışmalarına odaklanır. Dublör sürekli olarak filmlerdeki en zor hareketleri gerçekleştirmekte, buna karşın yerine geçtiği yıldız oyuncu kadar ilgi görmemektedir. Bu durum her film parçasından sonra yönetmenin çekimi durdurmasıyla karşımıza çıkar. Filmde dublör, karşılıklı oynadığı kadın oyuncudan hoşlanır fakat konumu gereği onunla konuşmaya cesaret edemez. Zaman ilerledikçe yalnızlaşır ve içine kapanır. Son filmde bir sahnede binadan paraşütle atlar fakat paraşüt açılmaz. Öleceğini düşünürken kadın oyuncu başka bir paraşütle atlayarak dublörü yakalar ve onun hayatını kurtarır. Göklerde süzülürken öpüşen çift, böylece mutlu bir sona imza atarlar.

Filmin açılışındaki aksiyon sekansından sonra dublörü beş farklı film anlatısı içerisinde takip ederiz: *The Struggle Buggy* (komedi), *Dark Ruin* (aksiyon), *Guns of Sedona* (western), *Daisy Had A Ball* (müzikal) ve *L'Ombre Bleue* (kara film) isimlerine sahip bu filmlerin yanı sıra birer savaş ve bilimkurgu anlatısı da kısaca gösterilir. Epizodik bir yapıya sahip olmasına rağmen bu bölümler, karakterin anlatısını ilerletme ve derinleştirme gücüne sahiptir. *Motor!* sesini duyduğunda kahramana, *Kestik!* sesini duyduğunda ise sıradan bir insana dönüşen dublörün ikilemi, sinemanın büyüüsü ile hayatın gerçekliği arasındaki zıtlığı ve kahramanın yalnızlığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda filmin bir sinema yıldızından çok bir dublöre odaklanması, yatay sinemanın kahraman algısını tersyüz eden bir dikey sinema tercihi olarak da okunabilir. Film, bölümler aracılığıyla birtakım film klişelerini de yeniden sorgulama yoluna gitmektedir. Kavuşamayan aşklar teması her ne kadar evrensel olsa da film, yönetmenin yaptığı her müdahale ile iletişimsizlik ve diyalog problemlerini vurgulamaktadır. Bundan dolayı filmin büyük çoğunluğunda setteki konuşmalar dışında bir diyaloga yer verilmemektedir. Filmin dokuz dakikalık süresince aştığı yüz yıllık zaman dilimi ve farklı coğrafyalar, benzer bir dikey çerçeveleme yöntemiyle organize edilir.

Glass House ise Amerikalı sanatçı Zoe Beloff'un radikal sanatçıların gerçekleştiremediği projelerine odaklandığı bir film üçlemesinin parçasıdır. Film; 1930 yılında özel bir davetle ABD'ye giden Sergei Eisenstein'in *Glass House* isimli projesinin gerçekleşmeme hikâyesini anlatır. Eisenstein bu filmde cam mimarisi aracılığıyla distopyaya dönüşen bir Amerikan ütopyasını aktarmaya çalışır. Amerikan sinema klişelerini –özellikle Disney'den çok etkilenir- ters yüz edip yamuk bakmaya çalışan bu film, her açıdan her şeyin görülebildiği ama içinde yer alan kişilerin bir şey göremediği bir cam evin içinde yaşayanları ele almaktadır. Karakterler birbirlerini göremezler, çünkü görmek istemezler. Dışarıdan bakanlar ise içerideki insanların açlığını ve yalnızlığını takip ederler. Kameranın 360 derece dönebildiği bu anlatı, Beloff'un filmde Eisenstein'in bilinçdışını yansıtan karmaşık ve öznel bir bakış açısı sunar. Evi inşa eden mimar, ona ruh katan şair ve mükemmel vatandaş robot karakterleri, Eisenstein'in ailesinden ve kendisinden kesitler sunar. Beloff filmde imajları yeniden üretmek yerine film yapım sürecine odaklanır.

Film tıpkı *The Stunt Double* gibi bölümlerden ve ara başlıklardan oluşur. Dokuz bölümün her biri devamlılık arz etmekte, sadece *Look!* isimli ara bölüm üç dakikalık bir müzik ve dans kabare şovu içermektedir. Filmdeki tüm ara başlıklar dikey olarak yukarıdan aşağıya akar. Filmin tematik unsurları, ilk filmde olduğu gibi dikey perspektifin sorgulayan ve bozan gücünü yansıtır. *The Stunt Double*'ın dublörü gibi bu filmdeki Eisenstein da farklı ve aykırı bir karakter olarak sunulur. Kontrolleri dışındaki güçler tarafından kurban pozisyonuna sokulurlar. Bu özellik gerekçesiyle görüşleri genellikle kabul görmez, hatta filmin sonunda komünizm bahanesiyle sözleşmesi sona erdirilir.

The Stunt Double'ın sinema tarihini başlangıç noktası olarak kullanması gibi bu filmde konstrüktivist ve avangart sanatın ön plana çıkarılması söz konusudur. Bunun bir sonucu olan cam ev fikri sadece

film üretimi ve yapımı değil, gözetim ve izleyicilik üzerine de katmanlı bir tartışma sunmaktadır. Bir bakıma cam evin bir metafor olarak gözetim toplumunun bir hicvi olduğu açıktır. Eisenstein'ın fikirleri ve Beloff'un bu fikirleri yeniden işlemesi ise cam evi sinematik bir panoptikona dönüştürmektedir. Haber filmi, animasyon görüntüler gibi farklı uygulamalarla hem anlatının hem de çerçevenin derinliği ve sınırları zorlanır. Dikey ve dağınık bir deneme filmi, bir video enstalasyon olarak düşünülebilecek bu yapı doğaçlama oyunculuk ile desteklenir. Filmin *The Stunt Double*'a göre en farklı özelliği ise bir anlatıcının varlığıdır. Bu anlatıcı, ana karakterinin ve yönetmenin güvenilmezliğini ya da öznelliğini dengeleyici bir yapıdadır. Statik bir sesle hem Eisenstein'ın kişiliği hem de projesi hakkında bilgi verir, izleyiciyi yönlendirmeye çalışır.

Mizansen

Mizansen bir filmin çekiminde, planında, sahnesinde, sekansında ve bütününde yer alan birtakım unsurların düzenlenme biçimi olarak özetlenebilir. Bir filmde yer alan nesnelere ve karakterlerin konumları ile hareketleri, içinde buldukları mekân ile ilişkilerin yanı sıra kostüm, makyaj, ışıklandırma gibi unsurlar da mizansenin birer parçasıdır. Mizansen unsurları, diğer biçim unsurları ile bir araya geldiklerinde anlam kazanırlar. Dikey çerçeve, yatay düzleme göre çok daha farklı bir mizansen tasarımına ihtiyaç duymaktadır. Alan derinliği yaratılarak filmsel alan yatay değil, dikey ve uzunlamasına genişletilir. Karakterler mümkün olduğunca sağdan sola değil, kameraya doğru ya da kameradan uzaklaşarak yukarı-aşağı hareket ederler. Böylece karakterler kameradan uzaklaştıkça mekâna yer açılırken, karakterler kameraya yaklaştıkça duygu aktarımı (Şekil 3) ve samimiyet gücü artmaktadır. Arka planda mümkün olduğunca dikey harekete uygun mekân ya da coğrafya kullanımı göze çarpmaktadır.

The Stunt Double filminin Daisy Had A Ball sekansında merdiven, alan derinliği yaratmayı sağlar. Karakterler merdivenden inip kameraya yaklaştıkça sıradan bir oyuncu ve dublör olmaktan çıkıp birbirine aşık iki karaktere dönüşürler. *L'Ombre Bleue* sekansında ise merdivenin yarattığı etki bu sefer coğrafi bir mekânda sağlanır. Karşılıklı iki araç ve insan ayakta durmakta, ortalarında ise bir yol geriye doğru uzanarak hayali bir kesişim çizgisi yaratmaktadır (Şekil 4). *L'Ombre Bleu*'nun hayali kesişim çizgisinin filmin sonlarında stüdyo ortamında yinelenmesi tesadüf değildir. Çünkü yine iki kişi karşılıklı olarak durmakta; uzun bir koridorda uzanan halı üzerinde karakterler bu sefer gerilimli değil, sevgi dolu bir biçimde birbirlerine bakmaktadır. Bu bağlamda temsil edilen duygular farklı olmasına rağmen filmde estetik tercihlerin benzer biçimde kullanıldığı göze çarpmaktadır. Filmin sonunda dublör, kadın oyuncu tarafından kurtarıldığında gökyüzünde süzülürler. Karakterler küçüldükçe etraflarındaki negatif alanda yer alan dikey binalar ve nesnelere ekrana hakim olmaya başlar. Bu görüntü, dikey biçimde yazan *Vertical Cinema* yazısına geçişte bir uyumluluk yaratır.



Şekil 3. 4. 5. ve 6. *The Stunt Double* ve *Glass House* filmlerinde alan derinliği ve duygu aktarımı.

Kaynak: Chazelle (2020), Beloff (2015)

Glass House filminin ise tamamı stüdyo ortamında çekilmiş, bundan dolayı alan derinliği sağlama çabası coğrafi özelliklerden çok mekânın ve nesnelere kullanımına dayanmıştır. Sergei Eisenstein'ın

çekmek istediği filme ve Amerikan kültürüne dair çizimleri zaman zaman ekranı kaplayarak ikinci bir boyut oluştururken hem iki anlatıyı birleştirme hem de dikey çerçeveyi derinlemesine kullanma imkânı sunar (Şekil 5). Çerçeveyi dolduran cam nesnelere, çarpık açılar ve kadrajlarla ele alınarak mekâna dair izleyici algısını sürekli olarak dönüştürür. Camın geçirgenliği sayesinde nesnelere bir sınır olmaktan çok yeni algılara pencere açan unsurlar olarak kullanılır (Şekil 6). Eisenstein'in herkesin dışarıdan gördüğü ama içeridekilerin dışarıyı ve birbirlerini göremediği cam ev fikri, dikey çerçevenin derinliği ile bir uzlaşma ve çatışma hissiyatını beraberinde getirir. İzleyicinin karakterlerle özdeşleşmesi, onların gözü ve kulağı olması ile ilgilidir. Negatif alanın kullanılması, *The Stunt Double*'da olduğu gibi ilk hedeflerden biri değildir. Tersine; nesnelere sürekli hareket haline geçerek ekranı kaplarlar. Aynı görüntünün farklı mizansenler içerisinde verilmesi 360 derecelik bir dünya yanılması fikrini akla getirir. Şair ve mimar karakterlerinin cam evi farklı açılardan ele almaları, bir başlangıç ve bitiş duygusu uyandırmaktan uzaktır. Derinlik, çatışma ve bölünme düşünceleri filmin karakterleri arasındaki ilişkiye de yansır. Robot-insan arasındaki çatışma, ikinci bir çerçeve yaratılarak bölünür.

Yatay hareketin verilmesinde çerçeve içinde çerçeve ya da ikinci çerçeve adı verilen yaklaşım uygulanmaktadır. Böylece yatay hareket, ekranın sadece bir kısmında gerçekleşerek dikey çerçeve ile simetrik bir uyum içerisine girer.

The Stunt Double filminin henüz açılış sekansından itibaren mizansen, karakterlerin aksiyonuna göre tasarlanmaya başlanır. Karakterlerin dikey hareketinde oyuncu ön planda ve ekranın merkezinde yer alırken yatay harekette oyuncu küçülür ve çevresel faktörlerin dikeyliği vurgulanarak ekran farklı çerçevelere bölünmüş hissi verilir. Filmin başındaki aksiyon sahnesinde yer alan atlama sahnesinde bina ve gökyüzü ikili bir çerçeve yapısı ortaya çıkarmaktadır (Şekil 7). Dark Ruin isimli sekans ise yer altında geçmesinden kaynaklı olarak dikey uçurumları ve mağaraları dikey çerçeveye başarıyla konumlandırır. İple mağaraya dikey inişten sonra karakterler ikinci ve üçüncü çerçeveler arasında yer alırlar. Bir kapının eşliğinde hazineyle karşılaştıklarında ise yine üçlü bir çerçeve modeli vardır: Duvarlar, ışığın vurduğu kapı ve dairesel hazinenin yarattığı bir yapı (Şekil 8). Böylece dikey çerçeve sabit kalmaz, aksiyona hizmet ederek ve şekil değiştirerek Eisenstein'in dinamik karesine yaklaşır. L'Ombre Bleue sekansında uçak karaktere saldırmadan önce arabanın dikey yan aynasından görünür, böylece ikinci çerçeve kullanımı da yinelenir. Aynanın parçalanması ile hem dikey çerçeveye bir müdahale hem de aksiyona dahil edilme sağlanmış olunur.



Şekil 7. 8. 9. ve 10. The Stunt Double ve Glass House filmlerinde ikinci çerçeve kullanımı.

Kaynak: Chazelle (2020), Beloff (2015)

Glass House filminde de birçok ikinci çerçeve uygulaması yer alır. Fakat bu yaklaşım *The Stunt Double*'dan farklı olmak üzere daha düzensiz ve deneysel bir yapıdadır. *The Stunt Double* filminde çok belirgin çizgiler ve bölümlendirmelerle yapılan ayırım, *Glass House*'ta Eisenstein'in çizim yaptığı bir kâğıda, ekrana belirli belirsiz giren bir görüntüye (Şekil 9) ya da ana görüntüyü çarpıklaştıran bir küreye (Şekil 10) dönüşebilmektedir. İlk filmin genel veya ayrıntı planlardaki geometrik kusursuzluğu yerine dikey çerçeve içerisinde bir gerilim ya da rahatsızlık hissi yaratacak bir

ikinci çerçeve kullanımı göze çarpmaktadır. Nesnelere veya insanlar ters döndürülmekte, çarpaz açılardan bir aksiyon içerisinde sunulmakta ve klostrifobik bir sıkışmışlık hissi yaratılmaktadır. Son olarak belirli bölümlerde çerçeve sayısı evin oda sayısı doğrultusunda üçe ve dörde çıkmakta, bu çerçeveler arası bir iletişim de sağlanmaktadır. Bu iletişim filmde ev sahiplerinin birbirlerini fark etmeleri ama kapitalist düzen içerisinde birbirlerine karşı nefret ve şantaj girişimiyle dolmaları şeklinde özetlenmektedir. Çerçeveler arası iletişim geometrik bir bağdan çok bir anlam arayışını işaret etmektedir.

Aksiyonun dışında kalan negatif alanın etkili biçimde kullanılması için özellikle dikey mimari, nesne ya da hareketlere yer verilir. Yakın plan çekimlerle ekran bazen tamamen doldurulur, hatta görüntü çerçevenin dışına taşar. Karakterlerin yanyana hareketlerinden çok aralarında dikey bir mesafe –bir karakter kameraya daha yakın ve büyük, diğeri daha uzak ve küçük olacak şekilde- kurulmasına özen gösterilir.

Negatif alan, aksiyonla uyumlu biçimde simetrik kullanılarak özne küçültülmüş, kadrajın dışına taşan yakın yüz plan çekimlerde ise duygular aktarılmıştır. Bu taşma ya da sığmama hissi dikey çerçevenin dezavantajlarından biri olarak görülse de genellikle aksiyon çekimlerinde tercih edilmekte, gözler ya da yüzün belirli bölgeleri ön plana çıkarılarak odak noktası buraya kaydırılmaktadır. *Guns of Sedona* başlıklı sekansta alan derinliği ve dikey alan kullanılarak karakterler alt alta ya da üst üst biçimde, belirli bir mesafe içerisinde sunulmuş, mahmuz gibi nesnelere çerçeve ile uyumlu olarak verilmiş ve daha yetkin bir kullanım tercih edilmiştir (Şekil 11 ve 12).



Şekil 11. 12. 13. ve 14. *The Stunt Double* ve *Glass House* filmlerinde özne ve nesnelere dikey kullanımı.

Kaynak: Chazelle (2020), Beloff (2015)

Glass House filminde ise bu taşma hissi sürekli gerçekleşir. Evin dikey ve yatay uzamı sık sık değişir, kadraja giren nesnelere kadar girmeyenler de önem kazanır. Beloff'un filmi; dikey çerçeveye sığdırabilme derdinden çok, sığınlar ve görünmeyenler arasındaki ilişki üzerinden bir iletişimsizlik yaratmaya çalışır. Chazelle'nin filminde kaçındığı karakterleri yan yana getirme düşüncesini daha kolay biçimde benimseyen *Glass House*, aynı karakterleri farklı düzlemlerde de yan yana getirir (Şekil 13). İki filmde de karakterler arası diyaloglar pek tercih edilmezken insan yüzü daha çok bir dışavurum ve performans aracı olarak kullanılır. *Glass House* filminde ise karakterler daha çok birer pantomimci gibidir. Evin içerdiği nesnelere çok kendisi dönüşüme uğrar, ters yüz olur ya da bölünür (Şekil 14). *The Stunt Double*'ın simetrik dengesinden çok asimetric bir denge söz konusudur.

Sinematografi

Sinematografide kameranın kaydedilen görüntüye olan mesafesi ve hareketi, kamera önündeki özne ve nesnelere hareketi ile mekânın yansıtılması önemli unsurlardır. Filmsel mekân bir bakıma hayali çizgilerle bölünmüştür. Kamera; yatay çevrimme yoluyla pan (X aksı), dikey çevrimme yoluyla tilt (Y aksı) ya da özne/nesneye yaklaşma/uzaklaşma, takip çekimi yapma ya da zum yapma (Z aksı) gibi yöntemlerle hareketliliği sağlar.

Filmlerde Z aksı; dikey çerçevenin boyuna bir alan olarak tasarlanması nedeniyle ileri gitme, geri çekilme ve takip çekimleri ile sağlanmakta ve alan derinliği kullanılmaktadır. Mekânın üç boyutlu kullanımı anlamında da sürekli olarak izleyiciye yaklaşıp uzaklaşan nesne ve öznelere varlığı dikkat çekicidir. Bununla birlikte derinlik imkânı olmayan stüdyo çekimlerinde Z aksı kullanışlı değildir. Bu filmlerde Z aksının en önemli özelliği; hareketi ekranın merkezinde tutması ve böylece dikey çerçevede göz hizasında bir görüntü sunmasıdır. Zum tekniği, dar çerçevede yeterli alan ve süreyi sağlayamadığı için bahsedilen tekniklere göre daha az kullanılmaktadır.

The Stunt Double filminin büyük bir bölümünde Z aksı üzerinde hareket göze çarpmaktadır. Dark Ruin, Daisy Had A Ball ve L'ombre Bleue gibi sekanslarda alan derinliğine imkân veren mekânlar sayesinde karakterler bu aks üzerinde hareket etmekte ve kamera çerçevenin içine ve merkezine odaklanmaktadır. Film içerisinde Z aksının kullanıldığı en iyi örneklerden biri dublörün sandalyesine oturduğu sahnedir. Bu sahnede öncelikle kamera sandalyeden uzaklaşarak genel bir plana geçer. Dublörün yanında onun rakibi olan oyuncunun yer aldığını görürüz. Sonrasında kamera aynı aks üzerinde tekrar dublöre yaklaşır ve aynadaki görüntüsü ile duygularını yansıtır. İzleyiciyi yönlendirmek ve karakteri merkeze koymak adına güçlü bir tercihtir (Şekil 15, 16 ve 17).

Glass House filminde ise açılıştaki harita sahnesi dışında Z aksı kullanılmamakta, stüdyo ortamında yaratılan alan derinliği için farklı yöntemler denenmektedir. Bu tercih bir eksiklik değil, mekânın getirdiği bir gereklilik olarak göze çarpar. Beloff, üçüncü boyutu çeşitli çizimler ve camın geçirgen yapısı ile sağlamaktadır. Zum ya da ani zum olarak da adlandırılabilir olan *snap zoom* gibi uygulamalar bu filmde yer almamaktadır. Bunun nedenleri arasında izleyiciyi aşırı ölçüde yönlendirme ya da bağlamdan koparma gibi bir amacın güdülmemesidir.



Şekil 15. 16. ve 17. *The Stunt Double* filminde Z aksının kullanımı.

Kaynak: Chazelle (2020)

X aksına çerçeve yapısı nedeniyle çok kısa süreler için başvurulmakta ya da neredeyse hiç kullanılmamaktadır. Ekranda yatay hareket eden özne ve nesnelere varsa, kamera belirli bir mesafeden sabit bir açıyla ikinci ve hatta üçüncü çerçeve kaydı almaktadır. Yine de dikey çerçeve ile bir zıtlık oluşturmak ve izleyicide merak duygusu ve huzursuzluk uyandırmak amacıyla bu aksın kullanıldığı görülmektedir. Y aksı ise dikey çerçevenin doğal yapısı ile bütünleşmekte ve çoğunlukla kamera hareketi ile sağlanmaktadır. Kurgusal anlamda sahnelerin ve nesnelere tonal bağlanmasında da Y aksı kullanılabilir.

The Stunt Double filminde Y aksındaki harekete verilebilecek en iyi örnek Daisy Had A Ball sekansından L'ombre bleue sekansına yapılan geçiştir. Dublör karakteri üzgün bir halde tavana baktığında kamera da onun bakışını takip eder ve tavanda yer alan avizeye odaklanır. Avize, bir sonraki sahnede yeni sekansta bir arabayla yer değiştirir. Fakat izleyici alt açı yerine üst açıdan bakmaktadır. Sadece kamera hareket etmez, izleyici de pozisyon değiştirir (Şekil 18, 19 ve 20).

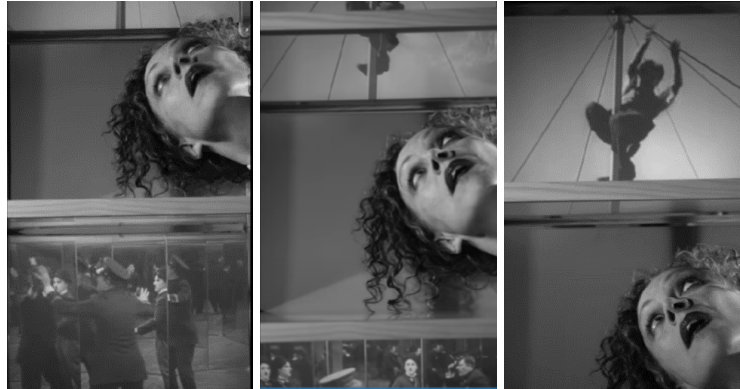
Özellikle aksiyon çekimlerinde birçok aksın ve kamera hareketinin, yatay çerçevede olduğu gibi birlikte kullanıldığı gözlemlenmektedir.



Şekil 18. 19. ve 20. The Stunt Double filminde Y aksıyla yaratılan kurgu geçişi.

Kaynak: Chazelle (2020)

Glass House filmi ise anlatı yapısı ve mizansenini itibarıyla dikey çerçeveyi bir sınırdan çok ihlal alanı olarak görmektedir. Bu nedenle sıklıkla X ve Y akslarında hareketlere yer verir. Dikey mimari yatay mimariye dönüşür, çerçeve dışında verilen görüntü pan ve tilt ile aktarılır. Karakterler ve sahneler arası geçişler, X ve Y aksları üzerinden verilerek izleyiciye sürekli olarak yeni ipuçları sunulur. Şairin görüntüler arasında sıkıştığı sahnede (Şekil 21, 22 ve 23) aks bir asansör görevi görür. Odalar arasında geçişi sağlarken dikey film hareketini kopya eder.



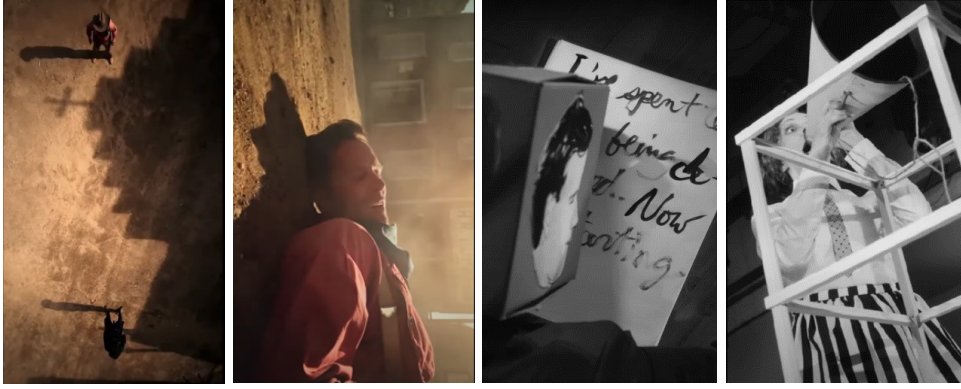
Şekil 21. 22. ve 23. Glass House filminde Y aksının kullanımı.

Kaynak: Beloff (2015)

Dikey çerçevede açı ve kadrajları sınıflandırmak oldukça zordur. İçeriğe ve yaklaşıma bağlı olarak birçok kullanım söz konusudur. Fakat incelenen iki filmde üst açıdan yapılan çekimler, derinlik sağlama ve izleyiciye tanrısal bir bakış açısı sunma amacıyla kullanılmaktadır. Bedenin bütünü gösteren ya da dikey çerçeve ile uyumlu dikey ayrıntı çekimler, özellikle Z ve Y aksı hareketleri zenginleştirmektedir. Ayrıca çekimler zaman zaman bilinçli şekilde farklı akslar ya da çarpık kadrajlar kullanma yoluna da gitmektedir. Düşen bir kovboyun görüntüsünün takibi ya da eğimlendirilmiş bir alt açı çekimi, dikey çerçevenin kuralları ile oynama gücünü yansıtmaktadır.

Dikey çerçevede boy planlar hem bütünlük hem de uzunluk anlamında en uygun tekniklerden biridir. *The Stunt Double* filminin içeriğinde yüz planlara da rastlanmakta, ayrıca sahnelerin gerekliliğine göre bel veya omuz planlar da yer almaktadır. Fakat üstten yapılan çekimler, yine bir derinlik yaratma ve farklı bir açıdan genel bir plan çekme gücüne sahiptirler. Guns of Sedona sekansında iki kovboyun düellosu üstten verildiğinde kilisenin üzerindeki haç simgesinin gölgesi de kadraja girmekte ve ölümü çağrıştırmaktadır (Şekil 24). Boy planlarda olduğu gibi örneğin; *The Stunt Double*'da silahın yer aldığı ayrıntı çekim, çerçeveyi doldurmak açısından etkilidir ve silah yukarıya doğru çekileceği için dikey

hareketi destekler. Dublörün düşüş sahnesi hem ayaktaiken hem de yerdeyken dikey olarak verilir, kamera X ve Y akslarında bir yay çizerek bilinçli bir düzensizlik yaratır. Fakat bu düzensizlik izleyici nezdinde bir devamlılık sağlar ve dikey çerçeve yapısını korur (Şekil 25).



Şekil 24. 25. 26. ve 27. The Stunt Double ve Glass House filminde açılar ve kadrarlar.

Kaynak: Chazelle (2020), Beloff (2015)

Üstten yapılan çekimler, *Glass House* filminde de izleyiciye daha geniş bir bakış açısı kazandırır. Haritadaki yolculuğun takip edilmesi ya da Eisenstein'ın aldığı notların görülmesi için bir fırsat yaratmaktadır (Şekil 26). Bununla birlikte *The Stunt Double*'da olduğu gibi bu filmde de psikolojik etki amacıyla çarpık kadrarlara ya da çerçeveye sığmayan ayrıntılara yer verilmektedir. İkili çekimler ya da cam evin önündeki şairin çağrısı (Şekil 27), hikâyenin kontrolden çıktığı anları temsil etmektedir.

Bu bağlamda; iki filmin anlatı yapısı, mizansen ve sinematografik özellikleri birlikte incelendiğinde aşağıdaki biçem analizi tablosu oluşmaktadır (Tablo-2).

Tablo 2. Filmlerin biçem analizi tablosu.

| BİÇEM ANALİZİ | The Stunt Double | Glass House |
|--|--|--|
| Anlatı Organizasyonu ve Yapısı | Klasik anlatı sineması | Avangart ve bulmaca (puzzle anlatı) |
| | Epizodik ve kronolojik | Epizodik ve kronolojik |
| | Anlatıcı yok | Anlatıcı var |
| | Sinema tarihini yansıtan özdüşünümsellik | Sinema tarihini yeniden oluşturan özdüşünümsellik |
| | Tek bir hikâyeye bağlı | Hikâye içinde paralel hikâyeler |
| | Olaylara ve duygulara dayalı birebir aktarım | Karakterlere ve duruma dayalı psikanalitik aktarım |
| | Aykırı karaktere klişe anlatı | Aykırı karaktere aykırı anlatı |
| | Ütopik son | Gerçekçi son |
| Anlatısal ve Biçimsel Teknikler | Alan derinliği ve Z aksı | Çizimlerle ikinci boyut, X ve Y aksı |
| | Doğrusal çizgilerle bölme | Doğrusal olmayan hareket |
| | Doğru kadrarlar-Uyum | Çarpık kadrarlar-Çatışma |

| | Verimli negatif alan kullanımı | Verimsiz negatif alan kullanımı |
|-------------------------|---|---------------------------------|
| | Çerçeve içi odaklı | Çerçeve dışına taşma |
| Teknik Örüntüler | İkinci çerçeve (Çerçeve içinde çerçeve) kullanımı | |
| | Aksiyonu göz hizası ve merkeze yerleştirme | |
| | Zum kullanılmaması | |
| | Üst açı çekimler ve Tanrısal bakış açısı | |
| | Dikey mimari, nesnelere ve binalar | |
| | Geometrik klostrfobi | |
| | Yüz plan çekimler ve duygu aktarımı | |
| | Aykırı ve kurban pozisyonunda karakter kullanımı | |

Kaynak: Yazarlar tarafından hazırlanmış tablo.

Biçem analizi tablosu göz önüne alındığında iki filmin anlatsal-biçimsel ortaklıklara ve farklılıklara sahip oldukları söylenebilir. İki farklı yaklaşım ve sinema ekolü üzerinden üretilen bu filmler, aks kullanımı ve kadraj tercihleri haricinde birçok örüntü içermektedir. Bahsi geçen örüntülerin tamamı, yatay çerçevede de sıklıkla kullanılan ama dikey çerçevede neredeyse zorunlu bir biçimde uygulanan unsurlardır. İkinci çerçeveler, dikey çerçevenin dar yapısı içerisinde anlatıyı zenginleştirme gücüne sahiptir. İzleyicinin dikey çerçeveyi takibini kolaylaştırmak için aksiyon göz hizasında kurulmakta, dikey nesnelere sıklıkla ekranı kaplamaktadır. Yüz planları ya da makro çekimler, ekranı kaplayarak izleyiciye nefes almayacakları biçimde karakterlerle yüzleşme ya da özdeşleşme zorunluluğu kılmaktadır.

Bununla birlikte iki filmde karakterlerin hikayelerinin aktarılmasında çok farklı tercihlerde bulunmaktadır. Epizodik ve kronolojik anlatım, sinema tarihinin yeniden düşünülmesi ve alternatif yorum getirilmesi anlamında daha kısa parçalara odaklanmakta; bu noktada internette yoğun biçimde üretilen kısa içeriklerle de bir uyum yakalayarak güncel bir yaklaşıma da sahip olmaktadır. *The Stunt Double* filmi anlatıcı kullanılmadan çok göstererek anlatma tercihinde bulunurken *Glass House* avangart yaklaşımın sorgulayıcı içeriğini anlatıcı ile destekleyerek klasik yapıya yaklaşmaktadır. *The Stunt Double* doğrudan ana karakterini sıradan biri olarak belirleyip onu kahramanlaştırma yoluna giderek izleyicinin özdeşleşme yaşamasını hedeflerken *Glass House* Sergei Eisenstein'ı Amerikan kültürüne ve siyasetine girişte bir araç olarak kullanarak birtakım çıkarımlar elde etme yoluna gitmektedir. Bu doğrultuda; ilk filmin ütopyik ve izleyicide rahatlama sağlayan, ikinci filmin ise gerçekçi yaklaşımla düşünmeye sevk eden bir tercihte bulunduğu söylenebilir.

SONUÇ

Dikey görüntünün bir norma dönüştüğü günümüzde sinema da bu yeniliğe karşı ilgisiz kalamamıştır. Fakat bu noktada *hangi sinema?* sorusu karşımıza çıkmaktadır. Çünkü geleneksel sinema salonuna giderek film izleme deneyimi günümüzde çoğullaşmakta, içerik ile film arasındaki farklılıklar silikleşmektedir. Bu noktada dikey video yapısının sinemalaşmasından çok sinema, dikey videoya benzer bir hale gelmekte; çoğunlukla kısa, internet ortamında yayınlanan ve dağıtılan, deneysel ve yaratıcı içerikler sunmaktadır. Bu çalışmanın alana dair fikir vermesi amacıyla belirlenen iki filmlik örnekleme de benzer bir yaklaşıma sahiptir.

Çalışma kapsamında incelenen *The Stunt Double* ve *Glass House* filmleri, yatay ya da geleneksel sinema yaklaşımının tam olarak karşısında duran ya da yeni bir sinema anlayışı önerme gücüne sahip eserler değildir. Çerçeve yapısının değişmesi nedeniyle doğal olarak anlatıyı, sinematografiyi ve

mizansenini yeniden düşünme yoluna gitmekte ve bu yeni yaklaşımı verimli kılacak ya da haklı çıkaracak birtakım stil ve anlatı tercihlerinde bulunmaktadırlar. *The Stunt Double* klasik Hollywood sinemasına ve türlerine atıfta bulunan, bunu yaparken dikey bir çerçeve kullanarak aslında yatay çerçevede keşfedilen aktarım biçimlerini yeniden mükemmelleştirmeye çalışan bir yaklaşıma sahiptir. Bir anlamda Hollywood Sineması'nın 20. yüzyılın başından itibaren klasik anlatı sinemasını önceleyen ve film biçimini mükemmel ya da görünmez kılan yaklaşımının bir tekrarını sunmaktadır. *Glass House* ise Sergei Eisenstein'in dinamik kare ve diğer farklı görüşleriyle şekillenen yeni çerçeve arayışını bizzat bir çıkış noktası olarak kullanmakta ve dikey sinemayı mükemmelleştirmekten çok yatay ya da dikey sınırları sorgulama yoluna gitmektedir. Film çoğu zaman kuralları umursamama ya da avangart sinemacıların 1920'li yıllardan itibaren yaptığı gibi onu reddetme eğilimindedir. İki filmin de sinema tarihinin başındaki birtakım tartışmaları yeniden görünür kıldıkları ve dikey sinema ekseninde bir bakıma sinema anlatım araçlarını yeniden keşfetmeye çalıştıkları söylenebilir. Bu bağlamda; yatay çerçevenin yıllara yayılan, birçok coğrafyada çeşitli sinemacılar tarafından farklı biçimde kullanılan yapısının gölgesi henüz dikey sinemanın üzerindedir.

Bütüne ve parçaya etki söz konusu olduğunda; filmlerin en başta kısa metrajlı olmaları, gösterim imkânlarının çoğunlukla mobil araçlarla sınırlı olması ve ilk bakışta normal dikey videolardan ayırt edilememesi bir sorunu işaret etmektedir. Mizansen ve sinematografi tercihleri yatay veya dikey olsun, her biçimde sorgulanabilir. Dikey sinemayı değerli kılan nokta ise bu iki film özelinde dikeyliğini ya da inatçılığını aslında anlatı yapısından almasıdır. Dikey sinema; tıpkı milyonlarca insanın yayın yapmasını ve bir şekilde görünür kılmasını sağlayan dikey video gibi yatay ya da geleneksel düzlemde ele alınması beklenmeyen konulara eğilebilir. Bir anlamda Maya Deren'in avangart ve Ingmar Bergman'ın pejoratif olarak sözü edilen *dikeyliği* ile işbirliği kurması daha etkileyici bir gelişim olacaktır. İletişimin en çok görünür olduğu ve neredeyse anlamını yitirdiği bir dönemde iletişimsizlik, diyalog ya da farklı kültürlerin aktarımı konusunda dikey sinema metodolojik bir uygulama alanı olmaktan çok kalıplara sığdırılmayan bir temsil gücüne kavuşabilir.

İki film örneğinde bakıldığında dikey sinema örnekleri, şu an için dikey video örneklerine göre daha kontrollü bir alandır. Nesne ve canlıların çerçevelenmesi, negatif alan kullanımı, göz hizasının korunması, aks tercihleri gibi yaklaşımlar belirli amaçlarla tercih edilmekte ve sorgulanmaktadır. Şu anki anaakım sinemanın belirsiz yapısı, dikey sinemanın geleceğine de sirayet etmektedir. Dikey video ve sinema pratiği, sinema salonlarında belirli etkinliklerle ve festivallerle canlandırılabilir ama genele yayılma konusunda çokça yatırım ve üretim gerektirmektedir. Fakat önceki paragrafta belirtildiği gibi dikey sinema zaten çıkışı itibarıyla sorgulayıcı ve anaakımın dışında yapısıyla değerli bir bakış açısı sunmaktadır. Bu nedenle takip etmesi gereken yol; yatay sinema gibi mükemmelleşmek ya da sadece çerçeveyi çevirip buna göre aksları belirlemek değil, yeni akslar çizmektir. Sinemaya dair özdeşimsel bir yaklaşımla onu yeniden yorumlamak, sanatsal gelişimine katkıda bulunmak, izleyicide anlamlı ve farklı bir psikolojik bakış açısı uyandırmak ve endüstrinin neden dikey sinemayı da göz ardı edemeyeceğine dair bir fikir vermektir.

Her görsel-ışitsel üretimin içerik (content) olarak tüketildiği dönemde dikey sinema, izleyiciye bir soluklanma ve yavaşlama gücü de verebilir. Ekran yorgunluğu ya da ikincil ekran kullanımı gibi yaklaşımlar ve alışkanlıklar da biçimden çok içeriği incelemektedir. Burada odaklanması gereken husus; içeriğin doğru sergileme ortamı, hedef kitle, mevcut çekim imkânları ve personel ile buluşmasını sağlamaktır.

KAYNAKÇA

Akay, B. T. Y. (2020, 12 Nisan). Ingmar Bergman: Melankoli ve bunalımın eşiğinde, <https://10layn.com/ingmar-bergman/>

Aspinwall, C. (Executive Producer) (2019). *Content* [TV Series]. Ludo Studio.

Baker, C., Schleser, M. ve Molga, K. (2009). Aesthetics of mobile media. *Journal of Media Practice*, 10(2&3), 101-122.

Balcı Gülpınar, D. (2022). *Dikey sinemaya doğru: analogtan dijitalde çerçeve oranlarının dönüşümü* [Dijital Sinema Özel Sayısı]. sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi, 13(3), 95-122.

Beloff, Z. (Director). (2015). *Glass House* [Film].

Blattberg, E. (2015, 6 Nisan). It's time to take vertical video seriously, <https://digiday.com/media/time-take-vertical-video-seriously/>

Bordwell, D. Thompson, K. ve Smith, J. (2008). *Film art: an introduction*. McGraw Hill Education.

Chazelle, D. (Director). (2020). *The Stunt Double* [Film]. Superprime.

Clayton, R. (2021). *The context of vertical filmmaking literature*. Quarterly Review of Film And Video, 39(3), 644-655.

Evans, M. (2019, 23 Ocak). Vertically unchallenged: the rise of vertical video, <https://www.thedrum.com/opinion/2019/01/23/vertically-unchallenged-the-rise-vertical-video>

Hansen, B. C. ve Essock, E. A. (2009). *A horizontal bias in human visual processing of orientation and its correspondence to the structural components of natural scenes*. Journal of Vision, (4), 1044-1060.

Haridy, R. (2020, 1 Eylül). The ups and downs of vertical cinema, <https://newatlas.com/home-entertainment/vertical-cinema-smartphone-history-aspect-ratio-quibi/>

Keep, D. (2018). *Smartphones and evocative documentary practices*, ed. Schleser, M., Berry, M., Mobile story making in an age of smartphones, Palgrave Pivot Cham, s: 41-51.

Knapp, M. (Director). (2012). *V~* [Film]. Sonic Acts.

Kroitor, R., Low, C., ve O'Connor, H. (Director). (1967). *In The Labyrinth* [Film]. National Film Board of Canada.

Kuhn, A. ve Westwell, G. (2012). *A dictionary in film studies*. Oxford University Press.

Lurf, J. (Director). (2013). *Pyramid Flare* [Film]. Sonic Acts.

MacPherson, H. (Director). (2016). *Sickhouse* [Film]. Indigenous Media.

Marey, E.J. (Director). (1894). *Falling Cat* [Film].

Mazuryk, T. ve Gervautz, M. (1996). *Virtual reality: history, applications, technology and future*. Vienna University of Technology.

Menotti, G. (2019). *Discourses around vertical videos: an archaeology of 'wrong' aspect ratios*. ARS (São Paulo), 17(35), 147-165.

Millman, E. (2017, 26 Haziran). Blasphemy! Millennials prefer vertical viewing when it comes to phone videos, <https://www.denverpost.com/2017/06/26/millennials-prefer-vertical-video>

Roettgers, J. (2018, 7 Mart). Netflix to introduce mobile previews with vertical video in april, <https://variety.com/2018/digital/news/netflix-mobile-previews-1202721102/>

Ross, M. (2020). *Reconfigurations of screen borders: The new or not-so-new aspect ratio*, ed. Saether, S., Bull, S., Screen Space Reconfigured, Amsterdam University Press, s: 105-126.

Ryan, M. ve Lenos, M. (2012). *Film çözümlemesine giriş*, Çev. E. S. Onat, De Ki.

ScientiaMobile, (2021, Haziran). Mobile overview report April – June 2021. <https://www.scientiamobile.com/wp-content/uploads/2021/08/MOVR-2021-Q2-v3.pdf>

Ward, P. (2003). *Picture composition for film and television*. Focal Press.