

## VİDEO SANATINDA FİLM TEKNİKLERİNİN KULLANIMI VE ÖRNEK FOTOĞRAF KARELERİ ÜZERİNDEN YORUMLANMASI

İLHAN ÖZKEÇECİ  
Prof. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi  
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü

ERKAN ÇİÇEK  
Öğr. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi  
Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü  
Fotoğraf ve Video Anabilim Dalı  
fesisherkan@gmail.com

### ÖZ

Bu çalışmada; Video Sanatında Film Tekniklerinin Kullanımı ve Örnek Fotoğraf Kareleri Üzerinden Yorumlanması konusu ele alınmıştır. Bölünmüş Ekran Kullanılan Filmler, Geri Dönüslü Filmler, Geriye Doğru Giden Filmler ve Tek Seferde Çekilen Filmler başlıkları içerisinde incelenen bu çalışmada toplamda 6 film ve 2 Video Art çalışması içinden seçilen fotoğraf kareleri temel alınarak Kurgu ve Çekim Teknikleri açısından inceleme ve çözümleme yapılmıştır. Araştırma sonunda video sanatı açısından kurgu tekniklerinin kullanımının sinema da seyirciyi etkilediği ve filmlerde verilen mesajın anlaşılmasını sağladığı söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** sanat, fotoğraf, video, film teknikleri.

## USE OF VIDEO TECHNOLOGY IN VIDEO ART AND EXAMPLE PHOTO INTERPRETATION

### ABSTRACT

In this study; Using Film Techniques in Video Technology and Sample Photo Interpretations. Split Screen Movies Used, Recycle Movies, Backward-Forward Movies and Movies taken in One time. Have been examined according to these headings. A total of 6 films and 2 Video Art studies were examined in this study. Inspection and analysis were done according to sample photograph. At the end of the research, the editing techniques of the cinema affected the audience. Film editing; It also allows the understanding of the message given in movies.

**Keywords:** art, photography, video, film technique.

## GİRİŞ

Varoluşundan bu yana yeryüzünde varlığını sürdüren insanlar dün olduğu gibi bugünde bilinçli ya da bilinçsiz davranışları ile sanatsal faaliyetlere zemin hazırlamaktadır. Sanatsal faaliyetler insanlar için bir ihtiyaçtır. Toplumların ihtiyaçları ve gereksinimleri sanatsal faaliyetlerinin türünü ve niteliğini etkilemiştir. Örneğin özgürlük talebinde bulunan birisi kimi zaman kendisini özgürlük temasını ele alan bir etkinlik üzerinden var etmiştir. Tüm bu sebepler bağlamında sanatsal faaliyetler birbirini destekleyerek kimi zaman tamamlayarak yoluna devam etmiştir. Zira fotoğraf, video ve sinema sanatları birbirini destekleyerek bugüne ulaşmıştır. Disiplinlerarası bir çalışma olan bu çalışmamızda video sanatında film tekniklerini incelerken fotoğraf sanatının estetik ve plastik özellikleri işe koşulmuştur.

Sanat kavramının bir gereği olarak; video sanatı, fotoğraf sanatı ve Sinema sanatlarının ortak ürünü olan bu çalışmamızda; Bölünmüş ekranın kullanıldığı sinema filmleri için, Amerikan yapımı “Yeşil Dev” (Hulk, 2003) filmi; Tıpatıp aynı olayın birden fazla kişinin bakış açısından sunulduğu Geri dönüşlü filmler için Raşmon (Roshomon, 1950) ve “Kahraman” (Hero, 2002) filmleri; Sinema tarihinde kurgusu tümüyle geriye doğru “ilerleyen” tek film örneği olan Christopher Nolan’ın yönettiği “Akıl Defteri” (Memento, 2000) filmi, Kameranın kapatılmadan uzun bir süre kayıt içinde olduğu tek seferde çekilen filmler için ise “Rus Hazine Sandığı” (Russkiy Kovcheg, 2002) ve “İp” (Rope, 1948) filmleri örnek olarak seçilerek sinema tekniği açısından incelenmiştir. Bölünmüş Ekran Filmlerine Andy Warhol’un Outer And Inner Space Çalışması ve Michael Snow’un Wavelength (Dalga Boyu) çalışmasını Tek Seferde Çekilen Film Çalışması kategorisine örnek olarak seçilmiştir.

Bu araştırmanın genel amacı; “Video Sanatında Film Tekniklerinin Kullanımı ve Örnek Fotoğraf Kareleri Üzerinden Yorumlanması” konusunu kavramak, anlamak ve çözümlenektir. Bu çalışmada, seçilen fotoğraf örnekleri üzerinden teknik çözümlenme yöntemi kullanılarak analizler ile sınırlı tutulmuştur. Yöntem olarak bu çalışmamızda; araştırma, tarama, çözümlenme ve karşılaştırma modelleri tercih edilmiştir.

## SANAT

Sanat; İnsanların geçirdiği evrimleri, yaşama biçimlerini, yaşama bakışlarını, sanat biçimlerini ve sanata bakışlarını değiştirmiştir. Sanat, her dönemde ve her toplumda, farklı görünümde ortaya çıkarak varlığını devam ettirmiştir. Sanatın kendi dışında, hiçbir amacı yoktur. Onun tek amacı kendisidir.

Kanta göre Güzel Sanatı ancak deha yaratabilir. Sanatı insan aklının ürünü olarak gören Hegel ise, sanattaki güzelliği doğadaki güzellikten üstün tutarak sanatın doğanın taklidi olmadığını savunmuştur.

## VİDEO SANATI

Video için “insan algısına meydan okuyan ve onu eğiten görüntüler bütünüdür.” denilmektedir.<sup>1</sup> Pek çok yönden video; çağdaş yaratıcı ve kültürel ifade adına bilim ve teknoloji sarmalını araştırarak bu yolda kararlı adımları atanları simgelemektedir.<sup>2</sup> Sinema Sanatı; Teknolojik gelişmelerin durdurulamaz ölçüde hızlandığı 21. yüzyılın en önemli sanatlarından biri olarak kabul görmektedir. Video sanatı, televizyon ve sinemadan farklı olarak hareketli imgelere dayalı sanatsal işlerin bir alt türüdür. Video, görüntü veya ses verilerinden oluşarak analog ya da dijital ortamlarda saklanabilme özelliğine sahiptir. Film ile arasında birçok paralellik ve ilişki olmasına rağmen video sanatı film değildir.

Video sanatının başlangıcı, Nam June Paik'in 1965'te satın alıp denemelerine başladığı Sony Portapark çalışması olmakla birlikte; video sanatı en etkili zamanlarını 1960 ve 1970'li yıllarda sürdürmüştür. Uygulanmaya ve geliştirilmeye devam edilen video sanatı, günümüzde daha çok başka ortam ve araçlarla birleştirilmekte ve başarılı çalışmaların bir parçası olarak kullanılabilir. Video sanatı özelinde üzerinde durulması gereken en önemli öge, video sanatı ile sinema arasındaki benzerlik ve farklılık konusudur. Video sanatı ile sinema arasındaki farkların başında; videonun, sinemanın dayandığı birçok temele dayanmaması; oyuncu, diyalog, konu, senaryo gibi öğelere sahip olmak zorunda olmaması ve eğlence amaçlı sinemada bulunan özelliklere bağımlı olmamasıdır. Bu ayrım videoyu sadece sinemadan değil, tanımların bulanıklaştığı bağımsız filmler, kısa filmler, avant-garde sinema gibi sinemanın alt kategorilerinden de ayırmak için önemlidir. Temel olarak, sinemanın ana amacı eğlendirmek iken; videonun ise mecranın sınırlarını keşfetmek veya izleyicinin alışlageldik sinema nedeniyle oluşmuş beklentilerine saldırıda bulunmak gibi çeşitli amaçlar güdebildiğini söyleyebiliriz.

## FOTOĞRAF

Işık ile yazmak anlamına gelen fotoğraf kelimesinin kökü, Yunanca ve Latince dillerine dayanır. Photos (ışık) ve graphis (yazı) kelimelerinin birleşiminden oluşur.<sup>3</sup>

İlk kez X. yüzyılda, Arap bilim adamı (optikçi, matematikçi) İbni-l Heysem (Alhazen, 965-1051) güneş tutulmasını izlemek için “camera obscura” olarak adlandırılan ilkel karanlık kutuyu kullanmıştır. Bu karanlık kutunun çalışması ise, karanlık bir odanın bir duvarına bir iğne deliği (pinhole) açıldığında dışarıdaki cisimlerin görüntüsünün, deliğin karşısındaki duvara ters olarak düşmesi şeklindedir.<sup>4</sup>

Elde edilen ilk fotoğrafın üzerinden 183 yıl geçti. Başlangıçta çinko levhalara ve kağıtlara, sonra cam taşıyıcılara, ardından da bugün de kullandığımız asetat tabanlar üzerine tespit edilen görüntü, günümüzde artık CCD ve CMOS tipindeki sensörlere (sayısal

<sup>1</sup> Kılıç, Levend. Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış, (Derleyen), İstanbul: Hil, 1995, ss. 104.

<sup>2</sup> Age, 101.

<sup>3</sup> Anonim. Dijital Fotoğrafçılığa Merhaba, İstanbul: 2013, ss.1

<sup>4</sup> Kanburoğlu, Özer. A'dan Z'ye Fotoğraf, İstanbul: Say, 2004, ss.21

algılayıcı) işleniyor. Dolayısıyla bugün artık oldukça farklı bir görüntü algılayıcısı ve teknolojiyle karşı karşıyayız.<sup>5</sup>

### SİNEMA TEKNİĞİ

Sinemanın politikası, onun yapısını ve dünya ile ilişkisini belirler. Hangi yönden bakarsak bakalım, sinema açıkça, politik bir fenomendir. Walter Benjamin sinema için şunları söylemektedir: “Yeniden üretim tekniği yeniden üretileni geleneğin egemenlik alanından koparıp almakta, onun biricik varlığının yerine toplu bir var olmayı geçirmektedir. Aynı teknik, izleyiciye gitme olanağını yeniden üretilene kazandırarak, onu güncel kılmaktadır. Bu iki süreç geleneğin kendisinin temelden sarsılması sonucuna yol açmaktadır.” demektedir.

Her film ne kadar önemsiz görünürse görünsün, üç düzeyden birinde ya da daha fazlasında kendi politik doğasını sergiler<sup>6</sup>:

1. Ontolojik olarak, film aygıtı kültürün geleneksel değerlerini yıkmaya yönelimlidir.
2. Mimetik olarak, her film ya gerçekliği yansıtır ya da onu (ve onun politikalarını) yeniden üretir.
3. İçsel olarak, filmin yoğun iletişimsel doğası film ile izleyici arasındaki ilişkiye doğal politik bir boyut verir.

Sinema sanatı bağlamında medya ya biçilen role bakıldığında, “Halkın bilmeyi istediği ya da bilmesi gereken her şey hakkında nesnel ve bağımsız bir görüş sağlayarak hükümet eylemleri üzerinde yeni bir denetim ve denge aracı olmasıdır. Bununla birlikte, uzun zamandan beri biliniyor ki medya aslında genelde ne devletlerden, ne de sermayeden bağımsızdır.”<sup>7</sup> düşüncesi öne sürülmektedir.

### FOTOĞRAFLARLA FİLM KURGULARINDA TEKNİKLER

Bölünmüş Ekran Kullanılan Filmler, Geri Dönüştürülmüş Filmler, Geriye Doğru Giden Filmler ve Tek Seferde Çekilen Filmler başlıkları içerisinde incelenen bu çalışmada toplamda 6 film ve 2 Video Art çalışması fotoğraflar üzerinde Kurgu ve Çekim Teknikleri açısından inceleme ve çözümleme yapılmıştır.

#### Bölünmüş Ekran Kullanılan Filmler

Genel anlamda bölünmüş ekran, Televizyon programlarında ekranın birkaç parçaya bölünerek stüdyodaki birden fazla kişinin aynı anda gösterilmesi sık yapılan bir çalışmadır. Bölünmüş ekran uygulaması pek çok sinema filminde veya TV dizisinde kullanılmaktadır. Bölünmüş ekranın kullanıldığı sinema filmleri arasında Amerikan yapımı “Yeşil Dev” (Hulk, 2003)<sup>8</sup> filmi güzel bir örnektir.

<sup>5</sup> Kanburoğlu, Özer. Dijital Fotoğraf Rehberi, İstanbul: Say, 2009, ss.14

<sup>6</sup> Monaco, James. Bir Film Nasıl Okunur, (Çev: Ertan Yılmaz), İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2001, ss.251.

<sup>7</sup> Hard, M. Negri A. İmparatorluk, (Çev: Abdullah Yılmaz), İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık, 2012, ss.315.

<sup>8</sup> Yeşil Dev (Hulk), Yönetmen: Ang Lee, 2003

### “Yeşil Dev” (Hulk, 2003)

Ang Lee'nin yönettiği filmde, bir deney sırasında kazayla tehlikeli ışınlarla maruz kaldığı için mutasyon geçirerek yeşil bir deve dönüşen bilim adamının öyküsü ele alınmaktadır.

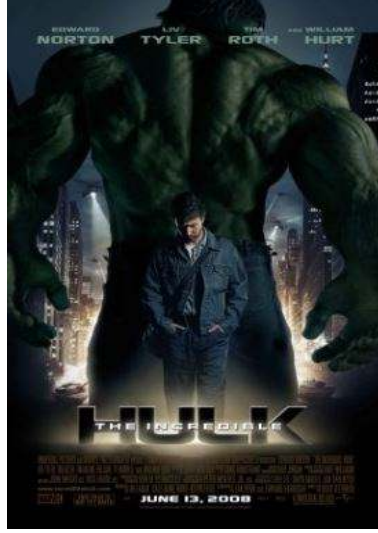


Fig. 1: “Hulk” Filmi Afişi<sup>9</sup>

### Yeşil Dev Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Bu yapımda, filmin birçok sahnesinde gerilimi artırmak ve izleyicinin olayı değişik yönlerden görmesini sağlamak için bölünmüş ekran uygulanmıştır. Bu sahnelerde ya aynı zaman diliminde meydana gelen olaylar bir arada gösterilir, ya aynı olay farklı kamera açılarından sunulur ya da aynı olayın birkaç saniye öncesi ve sonrası bir arada verilir.



Fig. 2: “Hulk” Filmi Sahnesi<sup>10</sup>

<sup>9</sup> <https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+/jpeg>. [03.01.2015]

<sup>10</sup> Çiçek, Erkan. Fotoğraf Arşivi, Hulk Filmi 1. Saat 16. Dakika . 00 Saniye.



**Fig. 3:** "Hulk" Filmi Sahnesi<sup>11</sup>



**Fig. 4:** "Hulk" Filmi Sahnesi<sup>12</sup>



**Fig. 5:** "Hulk" Filmi Sahnesi<sup>13</sup>

Yukarıda ki fotoğraflarda "Hulk" filminden bölünmüş ekran örneklerini görmekteyiz. Anlamı güçlendirme ve tamamlama hedeflenmektedir.

#### **Video Art Açısından Bölünmüş Ekran Çalışması**

Andy Warhol'un Outer and Inner Space (Dış ve İç mekan) çalışmasını Bölünmüş Ekran çalışması kategorisine örnek olarak verebiliriz.

<sup>11</sup> Çiçek, Erkan. Fotoğraf Arşivi, Hulk Filmi 1. Saat 51. Dakika . 02 Saniye.

<sup>12</sup> Çiçek, Erkan. Fotoğraf Arşivi, Hulk Filmi 1. Saat 48. Dakika . 03 Saniye.

<sup>13</sup> Çiçek, Erkan. Fotoğraf Arşivi, Hulk Filmi 25. Dakika . 06 Saniye.



Fig. 6: Outer And Inner Space Çalışması (00.dakika 18. saniye)<sup>14</sup>



Fig. 7: Outer And Inner Space Çalışması (00.dakika 43 saniye)<sup>15</sup>

### Geri Dönüslü Filmler

Tıpatıp aynı olayın birden fazla kişinin bakış açısından sunulduğu, ya da tek bir hareketin bile insan hayatında ne kadar büyük değişimlere yol açabileceğini göstermek için aynı başlayan olayın farklı sonlara ilerlemesinin gösterildiği filmlerdir. Akira Kurosawa'nın yönettiği Raşmon (Roshomon, 1950) ile Hong Kong-Çin yapımı "Kahraman" (Hero, 2002)<sup>16</sup> filmleri araştırma kapsamında ele alınmıştır.

#### Raşmon (Roshomon,1950)

Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın yönettiği Raşmon (Roshomon, 1950)<sup>17</sup> Filmi, yağmurlu bir günde eski bir tapınakta 3 kişinin kapanmış bir cinayet davası üzerine konuşmaları ile başlamaktadır.

#### Raşmon Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Aşağıdaki film karesinde görüldüğü üzere; ormanda yaşayan bir eşkiya, bir adamı öldürmüş ve karısına tecavüzde bulunmuştur. Eşkiya mahkemede ve tecavüze uğrayan kadın olayı kendi bakış açılarından anlatır. Yine bir medyum, ölen adamın ruhuyla temasa geçer, adamın ağzından olayı yansıtır. Filmin son bölümünde ise olayın tamamına şahit olan bir oduncu işin gerçeğini dile getirir. Kurosawa, aynı olayı dört farklı kişinin bakış açısından izleyiciye sunarak gerçeğin izafi (göreceli) olduğunu vurgulamaktadır.

<sup>14</sup> [http://www.medienkunstnetz.de/works/outer-and-inner-space/video/1/jpeg.\[05.01.2015\]](http://www.medienkunstnetz.de/works/outer-and-inner-space/video/1/jpeg.[05.01.2015])

<sup>15</sup> Age.

<sup>16</sup> Raşmon (Roshomon), Yönetmen: Akira Kurosawa, 1950

<sup>17</sup> Kahraman (Hero), Yapım: Hong Kong-Çin, 2002



Fig. 8: “Raşmon” Filmi Kareleri<sup>18</sup>

Yukarıdaki fotoğraf kolajında “Raşmon” filminden, aynı olayı dört farklı kişinin bakış açısından yansımaları görmektediriz.

### “Kahraman” (Hero, 2002)

Hong Kong-Çin yapımı “Kahraman” (Hero, 2002) filminde, İmparatorluk öncesi dönemin 6 Çin kralından birinin başı, çok tehlikeli üç suikastçı ile derindedir. Uzun bir zaman yakalanamayan bu üç suikastçıyı öldüren “İsimsiz” bir savaşçı, kralın huzuruna çıkar ve bu işi nasıl başardığını dile getirir. İsimsiz savaşçının anlattıkları ile kralı ikna etmemiştir. Bu arada aynı olayları bu kez kralın tahminlerinden izleriz. Ancak kral da işin aslını tam tahmin edememiştir. İsimsiz savaşçı bu kez işin gerçeğini açıklar. Bu üç uzun sahneler ile film bitiyor.

### Kahraman Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Kahraman” (Hero, 2002) filminde olay farklı kişilerin bakış açısından izleyiciye yansıtılmıştır. “İsimsiz” savaşçı, kralın tahminleri ve İsimsiz savaşçının tekrar işin gerçeğini açıklaması şeklinde geçen anlatımlar da geriye sıçrama (flashback) uygulanmıştır. Bu üç uzun geriye sıçrama sahnesinin ardından film dramatik bir finale sona erer.



Fig. 9: “Kahraman” Filmi Kareleri<sup>19</sup>

<sup>18</sup> <https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+afis+jpeg>. [01.01.2015]

<sup>19</sup> <https://www.google.com.tr/search?q=hero+filmi+afis/jpeg>. [01.01.2015]



Yukarıdaki fotoğraf kolajında “Kahraman” filminden, aynı olayı üç farklı kişinin bakış açısından yansımaları gözler önüne sermektedir.

### Geriyeye Doğru Giden Filmler

Zaman çizgisi normal yani standart film kurgusunda ileriye doğru ilerler. Birbirini takip eden sahneler, ardışık zaman dilimlerini anlatır ve önceki zamanlara geri dönüşler ise istisnai durumlarda yapılır. Christopher Nolan’ın yönettiği “Akıl Defteri” (Memento, 2000)<sup>20</sup> filmi, sinema tarihinde kurgusu tümüyle geriyeye doğru “ilerleyen” tek film örneği olarak kayıtlarda yerini almıştır.

### “Akıl Defteri” (Memento, 2000)

Akıl Defteri Filminin kahramanı olan “Leonard” karakteri, ucuz otel odalarında kalan ve bütün vücudu yazı şeklinde dövmele dolu olan kişidir. Leonard, karısının katilini aramaktadır ancak önünde önemli bir engel durmaktadır: başına aldığı darbe sebebiyle 15 dakika öncesinin bile hatırlayamamaktadır. Bu yüzden katil hakkında topladığı bilgileri unutmamak için vücudunun her yerine dövme şeklinde yazılar yazar ve gördüğü şeylerin fotoğraflarını çekerek üzerlerine notlar almaktadır.



Fig. 10: “Akıl Defteri” Filmi Afisi<sup>21</sup>

### Akıl Defteri Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Akıl Defteri filminin kurgusu zamanda geriyeye doğru ilerlediğinden, filmin başındaki cinayet sahnesi aslında zamansal sıra bakımından en son yaşanan hikayedir. Seyirci, ikinci sahnede ve sonraki sahnelerde bu cinayetin neden işlendiğini ve daha önce yaşanmış olayları izleyerek olayları yavaş yavaş anlamaya başlamaktadır. Aşağıda ki fotoğrafta görüldüğü üzere filmin düğümü, aslında zaman sırasına göre ilk yaşanan, film kurgusunda ise en sona konan sahnede mevcuttur.

<sup>20</sup> Akıl Defteri” (Memento), Yönetmen: Christopher Nolan, 2000

<sup>21</sup> <https://www.google.com.tr/search?q=memento+filmi+afis/jpeg>. [25.12.2015]



**Fig. 11:** “Akıl Defteri” Filmi Kareleri<sup>22</sup>

Yukarıda ki resim kolajında “Akıl Defteri” filminde, “zaman sırasına göre ilk yaşanan olay, film kurgusunda en sona konan sahnededir.” Şeklinde tasarlanmıştır.

### **Tek Seferde Çekilen Filmler**

Tek seferde çekilen film, kameranın kapatılmadan uzun bir süre kayıt içinde olduğu yani çekim yaptığı filmlere tek seferde çekilen filmler denilir. Örneğin “Rus Hazine Sandığı” (Russkiy Kovcheg, 2002)<sup>23</sup> ve “İp” (Rope, 1948)<sup>24</sup> Filmlerinde bu yöneme başvurulmuştur.

### **“Rus Hazine Sandığı” (Russkiy Kovcheg, 2002)**

Alexander Sokurov’un yönettiği “Rus Hazine Sandığı” filmi, 90 dakikayı aşan bir sürede hiç kamera kapatılmadan tek seferde çekilmiştir (one single shot). Film St. Petersburg’daki Hermitage Müzesi’nde geçer. Filmde, ekranda görünmeyen bir anlatıcı ve 19. yüzyılda yaşamış bir diplomat seyirciye rehberlik etmektedir. Filmde müzenin 33 odası tek tek gezilir ve her odada Rusya tarihinden bir kesit anlatılmaktadır. Özel yapım bir HD kamera ile çekilen film, Rusya’nın 300 yıllık yakın tarihini gözler önüne sermektedir.



**Fig. 12:** “Russian Ark” Filmi<sup>25</sup>

Yukarıdaki fotoğrafta anlaşılacağı üzere “Russian Ark” Filminde, Müzenin 33 odası tek tek gezilir ve tek seferde çekilmektedir.

<sup>22</sup> <https://www.google.com.tr/search?q=memento+filmi+afis+jpeg>. [25.12.2015]

<sup>23</sup> Rus Hazine Sandığı (Russkiy Kovcheg), Yönetmen: Alexander Sokurov, 2002

<sup>24</sup> İp (Rope), Yönetmen: Alfred Hitchcock, 1948

<sup>25</sup> <https://www.fullfilmindir.org/rus-hazine-sandigi-russkiy-kovcheg-film-indir.html/jpeg>. [28.12.2015]

### Rus Hazine Sandığı Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Bu film film tek seferde çekildiği için çekim ve kurgu aşaması zahmetsiz gibi görünse de, çekim öncesi hazırlıklar uzun bir zaman almıştır. Kamera odalar arasında hareket ederken ışıkların ve diğer malzemenin ayarlanması, 2 binden fazla oyuncunun başarıyla yönetilmesi bu filmin bir imkânsız başarıya sayılabilir. Yapımda, birisi finaldeki balo sahnesinde olmak üzere iki kere canlı klasik müzik performansı da bulunmaktadır.



Fig. 13: "Russian Ark " Filmi Kareleri<sup>26</sup>

Yukarıda fotoğrafta da görüldüğü üzere Russian Ark " filminin en önemli ayırt edici özelliği "tek seferde çekilmiş olmasıdır.

### "İp" (Rope, 1948)

Alfred Hitchcock'un yönettiği, konusunu yaşanmış bir olaydan alan "İp" (Rope, 1948) filminde de uzun süreli çekim çalışması yapılmıştır. 80 dakika süren film 10 adet uzun süreli çekimden oluşur. Bir apartman dairesinde geçen filmde, hasta ruhlu iki arkadaş, verecekleri bir parti öncesinde bir arkadaşlarını öldürerek salondaki sandığa gizlerler. Davetliler arasında öldürdükleri gencin babası ve nişanlısının da olduğu parti boyunca, sandığın etrafında geçen gerilim giderek zirveye çıkmaktadır.

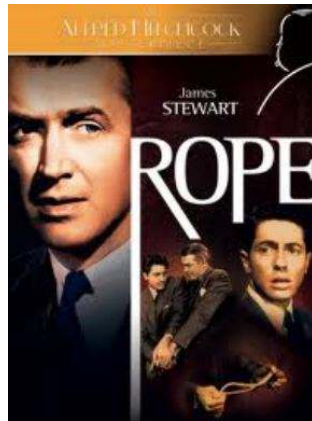


Fig. 14: "İp" Filmi Afişi<sup>27</sup>

<sup>26</sup><https://www.fullfilmindir.org/rus-hazine-sandigi-russkiy-kovcheg-film-indir.html/jpeg>. [28.12.2015]

<sup>27</sup> <http://www.sinemadevri.com/ip.html/jpeg>. [29.12.2015]

### İp Filmi Kurgu ve Çekim Tekniği

Hitchcock'un filminde, kameranın kapandığı yerler ustalıkla gizlendiğinden izleyici olayın kesintisiz çekildiği düşüncesine yönelmektedir. Örneğin, filmdeki çekimlerden biri, erkek oyuncunun ceketinin arkasında biter; kamera ağır bir pan hareketiyle oyuncunun arkasına dolanır, görüntü çerçevesini oyuncunun ceketi baştanbaşa doldurduğunda kamera durdurulur. Filmde bir sonraki çekim yine ceketin çekimiyle başlar, bu defa kamera aynı yöndeki pan hareketine devam ederek ceketin solundan çıkar, salonu çekmeye devam etmektedir. Kamera eşyalarla dolu bir salonda çekildiğinden, sürekli hareket hâlinde bulunan kameraya hareket etme alanı oluşturabilmek için dekor ekibi arka planda sürekli çalışarak eşyaları kaydırmış ve kameramanın işini kolaylaştırmak için her şey yapmaktadır.



Fig. 15: "İp" filmi<sup>28</sup>

Yukarıda ki fotoğrafta da anlaşılacağı üzere "İp" filminde kameranın kapandığı yerler ustalıkla gizlendiğinden izleyici olayın kesintisiz çekildiği hissine kapılır.

### Video Art Açısından Tek Seferde Çekilen Film Çalışması

Michael Snow'un Wavelength (Dalga Boyu) çalışmasını Tek Seferde Çekilen Film Çalışması kategorisine örnek olarak verebiliriz.



Fig. 16: Wavelength Çalışması (00.dakika 13. saniye)<sup>29</sup>

<sup>28</sup> <http://www.sinemadevri.com/ip.html/jpeg>. [29.12.2015]

<sup>29</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/wavelength/video/2//jpeg>. [04.01.2015]



**Fig. 17:** Wavelength Çalışması (01.dakika 02. Saniye)<sup>30</sup>

## SONUÇ

Örnek Fotoğraf Kareleri Üzerinden görüldüğü üzere film tekniklerinin kullanımının sinemada seyirciyi etkilediği ve filmlerde verilen mesajın anlaşılmasını sağladığı söylenebilir.

Kompozisyonda noktalama işaret neyse film dilinde de kurgu yöntemi aynı şeydir. Yani vurgulanmak istenen görüntü ya da anlam, film içerisinde çeşitli teknikler kullanılarak öne çıkarılabilir ya da arka plana çekilebilmektedir.

Fotoğraf örnekleri ile gözler önüne serilen çalışmamızda işlenen 4 çeşit film tekniği sayesinde verilmek istenen ya da amaçlanan mesajlar; daha amaçlı ve etkili bir şekilde aktarılma fırsatına kavuşmuştur. Bu da Kitle iletişim araçlarında biri olan sinema ve daha özelde film tekniklerinin izleyici üzerinde yönlendirme karar verme etkisini doğurduğu söylenebilir.

Uygulanmaya ve geliştirilmeye devam edilen video sanatı, günümüzde daha çok başka ortam ve araçlarla birleştirilmekte ve başarılı çalışmaların bir parçası olarak kullanılmaktadır. Örneğin fotoğraf ve sinema ile birlikte kullanılması gibi...

Video sanatı özelinde üzerinde durulması gereken en önemli öge, video sanatı ile sinema arasındaki benzerlik ve farklılık konusudur. Temel olarak, sinemanın ana amacı eğlendirmek iken; videonun ise mecranın sınırlarını keşfetmek veya izleyicinin alışlageldik sinema nedeniyle oluşmuş beklentilerine saldırıda bulunmak gibi çeşitli amaçlar güdebildiğini söyleyebiliriz.

Geçmişten bugüne uzanan video sanatında teknolojinin getirdiği yenilikler özellikle iletilmek istenen mesajın hedef kitleye ulaştırılması hususunda kolaylıklar sağlamıştır. Örnek dijital panolar ya da dijital ekranlar gibi.

<sup>30</sup> Age.

**KAYNAKLAR**

- Akbulut, Hasan, *Nuri Bilge Ceylan Sinemasını Okumak*, Bağlam Yayınları, 1. baskı, İstanbul, 2005.
- Arslantepe, Dr. Mehmet, *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş*, Beta Yayınları, 1. basım, İstanbul, 2007.
- Anonim, *Dijital Fotoğrafçılığa Merhaba*, İstanbul, 2013.
- Akıl Defteri (Memento)*, Yönetmen: Christopher Nolan, 2000.
- Çiçek, Erkan, *Fotoğraf Arşivi*, Hulk Film 1. Saat 16. Dakika . 00 Saniye.
- Çiçek, Erkan, *Fotoğraf Arşivi*, Hulk Film 1. Saat 51. Dakika . 02 Saniye.
- Çiçek, Erkan, *Fotoğraf Arşivi*, Hulk Film 1. Saat 48. Dakika . 03 Saniye.
- Çiçek, Erkan, *Fotoğraf Arşivi*, Hulk Film 25. Dakika . 06 Saniye.
- Kılıç, Levend, *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*, İstanbul: Hil, 1995.
- Kanburoğlu, Özer, *A'dan Z'ye Fotoğraf*, Say Yayınları, İstanbul, 2004.
- Kanburoğlu, Özer, *Dijital Fotoğraf Rehberi*, Say Yayınları, İstanbul, 2009.
- Küçükdoğan, Bülent, *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*, İstanbul, Hayalperest, 2014.
- Kahraman (Hero)*, Yapım: Hong Kong-Çin, 2002.
- Toprak, Murat, *Filmin Dili Kurgu*, İstanbul, Kalkedon, 2013.
- Raşmon (Roshomon)*, Yönetmen: Akira Kurosawa, 1950.
- Rus Hazine Sandığı (Russkiy Kovcheg)*, Yönetmen: Alexander Sokurov, 2002.
- Monaco, James. *Bir Film Nasıl Okunur*, çev. Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2001,
- Özden, Zafer, *Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*, Ankara, İmge, 2014.
- Özkoçak, Yelda, *Kurgu Estetiği ve Teknikleri*, İstanbul, Derin, 2011.
- Hard, M. Negri A. *İmparatorluk*, çev. Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayıncılık, 2012.
- İp (Rope)*, Yönetmen: Alfred Hitchcock, 1948.
- Sokolov, Aleksey G. *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*, çev. Semir Aslanyürek İstanbul, Agora, 2012.
- Yeşil Dev (Hulk)*, Yönetmen: Ang Lee, 2003.
- Yeres, Artun, *Göstermenin Sorumluluğu / 80 Dünya Yönetmeni*, Don Kişot Yayınları, 1. baskı, İstanbul, 2005.
- Zengin, İbrahim, Turhan, Yavuz ve Küçükdoğan, Bülent. *Video ve Film Kurgusuna Giriş*, İstanbul, Es, 2005.

**İnternet Kaynakları**

- [https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+afis / jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+afis+jpeg). [03.01.2015]
- [https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+afis jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+afis+jpeg). [01.01.2015]
- [https://www.google.com.tr/search?q=hero+filmi+afis/ jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=hero+filmi+afis+jpeg). [01.01.2015]
- [https://www.google.com.tr/search?q=momento+filmi+afis / jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=momento+filmi+afis+jpeg). [25.12.2015]
- [https://www.google.com.tr/search?q=momento+filmi+afis / jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=momento+filmi+afis+jpeg). [25.12.2015]
- <https://www.fullfilmindir.orgrus-hazine-sandigi-russkiy-kovcheg-film-indir.html/jpeg>. [28.12.2015]
- <https://www.fullfilmindir.orgrus-hazine-sandigi-russkiy-kovcheg-film-indir.html/jpeg>. [28.12.2015]
- [http://www.sinemadevri.com/ip.html /jpeg](http://www.sinemadevri.com/ip.html/jpeg). [29.12.2015]
- [http://www.sinemadevri.com/ip.html /jpeg](http://www.sinemadevri.com/ip.html/jpeg). [29.12.2015]
- [https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi / jpeg](https://www.google.com.tr/search?q=hulk+filmi+jpeg). [03.01.2015]
- [http://www.medienkunstnetz.de/works/outer-and-inner-space/video/1/ jpeg](http://www.medienkunstnetz.de/works/outer-and-inner-space/video/1/jpeg). [05.01.2015]
- [http://www.medienkunstnetz.de/works/wavelength/video/2//jpeg](http://www.medienkunstnetz.de/works/wavelength/video/2/jpeg). [04.01.2015]

**Notlar**

- a) Çalışmada; Öğr. Gör. Erkan Çiçek'in 2000'den bu yana oluşturduğu Fotoğraf ve Film Arşivi çalışmalarından, yararlanılmıştır.
- b) Bu makale; Doktora Tezi Danışmanlığını Sn. Prof. İlhan Özkeçeci'nin yaptığı ve *Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Tasarım Fakültesi İletişim Tasarım Bölümü; "Fotoğrafta Estetik, Plastik ve Etik Bilincin Sosyal Medya Ağları İçerisindeki Etkisinin İncelenmesi"* konulu Doktora Tezi gereği ve kapsamında hazırlanmıştır.
- c) Video Sanatında Film Tekniklerinin Kullanımı ve Örnek Fotoğraf Karelerinin kullanımı hususunda Öğr. Gör. Erkan Çiçek'in Fotoğraf ve Film Arşivinden faydalanılmıştır.