

VİDEO KLİPLERDE ZAMANIN VE MEKANIN SUNUMU: SİNEMAGRAF¹

Doç. Dr. Barış Tolga EKİNCİ²

ÖZET

Video klip, reklam ve tanıtım gibi amaçlarla görüntülerin, seslerin ve müziklerin kurgulanmasıyla oluşturulan kısa filmidir. Bu tip filmler için “film klipi”, “görselleştirilmiş şarkı”, “müzik videosu” ya da “müzik klipi” gibi ifadeler de kullanılmaktadır. Video kliplerde, görüntüleme yöntemleri çoğunlukla grafik manipulasyona yöneliktir. Nitekim pek çok video klipin sahnelerinde, zamanın ve mekânın değişimini vurgulayan çekim teknikleri kullanılmaktadır: *Time-lapse*, *hyper-lapse* ve *slow-motion* gibi. Bu tekniklerden birisi de, “sinemagraf (*cinemagraph*)”tır. Sinemagraf sözcüğü, “*cinema*” ve “*graphic*” sözcüklerinden türemiştir. Sinemagraf, çekimlerden veya fotoğraflardan elde edilen tek fotoğraf karesinde, seçilen bölgelerin maskelenmesine dayanan bir görüntüleme yöntemidir. Sinemagraf tekniğinde, çerçevede gerçek-çekim (*live-action*) ile fotoğraf karesi (*still photography*) aynı anda sunulur. Sinemagraf tekniği, hipergerçek görüntünün yeni bir biçimi olarak da görülebilir: Örneğin, ressamların gerçeğin kendisi yerine simülakrını koyarak resme gerçek bir değer kazandırmaya çalışmaları gibi. Çalışmada, geleneksel video ve fotoğraf tekniklerinin kaynaşmasından oluşan sinemagraf tekniği incelenecektir. Araştırmanın amacı, video kliplerde tüketime yönelik kullanılan yeni görüntüleme yöntemlerini ortaya koymaktır. Bu bağlamda, video kliplerde zamanın ve mekânın yeniden inşası ele alınacak ve elde edilen veriler sonuç bölümünde yorumlanacaktır.

Anahtar Kelimeler: Video Klip, Sinemagraf, Görüntüleme Yöntemleri, Grafik Manipulasyon, Zamanın ve Mekanın Sunumu.

THE PRESENTATION OF TIME AND SPACE IN VIDEO CLIPS: CINEMAGRAPH

ABSTRACT

Video clip is a short film that images, sounds and music created with editing for purposes such as advertising and promotion. “Movie clip”, “choreographed song”, “music video” or “music clip” are used for such movies. Imaging methods are mostly intended for graphics manipulation in the video clips. Thus shooting techniques that emphasizing the exchange of time and space are used in many scenes of video clips: Such as time-lapse, hyper-lapse and slow-motion. One of these techniques is cinemagraph. The word of cinemagraph was derived from “cinema” and “graphic” words. Cinemagraph is an imaging method that based on the masking of selected regions in the filming or photographs obtained from single photo in a frame. In the cinemagraph technique, live-action and still photography are offered at the same time in the frame. Cinemagraph technique can be seen as a new form of hyper-real image: For instance, painters putting the simulation instead of the truth, as they work to bring real value to the picture. In the study, cinemagraph technique that formed from traditional video and photographic techniques will be examined. The purpose of the study is to reveal the new imaging methods that are used for consumption in video clips. In this context, reconstruction of space and time will be discussed in video clips and the obtained data will be interpreted in the conclusion.

Keywords: Video Clip, Cinemagraph, Imaging Methods, Graphics Manipulation, Presentation of Time And Space.

¹ Bu Makale 21-23 Ekim 2017 tarihleri arasında Antalya’da düzenlenen ASEAD II. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu’nda sunulan bildiriden geliştirilmiştir.

² Beykent Üniversitesi İletişim Fakültesi Televizyon Haberciliği ve Programcılığı Bölümü,
tolgaekinci80@hotmail.com

GİRİŞ

Kültür³, bir topluluğun maddî ve manevî alanlarda oluşturduğu ürünlerin tümü ya da temel ihtiyaçların elde edilmesi için kullanılan her türlü araç gereç, tutum, davranış biçimi ve yaşama tarzını ifade etmektedir (Örnek, 1971: 151). Günümüzde kültürü var eden temel olgulardan biri olan bilginin sunumunda bazı değişimler yaşanmaktadır. Örneğin, dijital iletişim teknolojilerinin (sosyal medya vb.) yaygınlaşmasıyla kültür olgusu melezleşmiş ve kültürel alışkanlıkların yeniden biçimlendiği “dijital kültür” kavramı ortaya çıkmıştır (Lichty, 2015: 50). “Geleneksel yöntemlerle üretilen eserlerin biricik ve özgünlükleri mekanik yeniden üretim yöntemleriyle son bulmuştur... Dijital teknolojilerin gelişmesiyle, çağdaş sanat tarihinin geleneksel anlamda, dijital sanat bağlamında uyarlanması zorunlu hale gelmiş, mühendisler, programcılar ve sanatçılar ortak çalışarak sanat ürünlerini yaratmaya başlamışlardır” (Sağlamtimur, 2010: 216). Bununla birlikte, dijital kültür ürünleri ile geleneksel kültür ürünleri arasındaki nostaljik bağ devam etmektedir. Günümüzde eskinin ve yeninin sentezi, dijitalleşen kültürün en önemli taşıyıcısı olarak görülmekte ve dijital manipülasyon teknikleri ile yeni görme biçimleri denenmektedir: Örneğin, genellikle sosyal medyada kullanılan “*vintage*⁴” ve “*retro*⁵” filtreleri gibi. Benzer bir biçimde, son dönemlerde sosyal medyada yaygınlaşan “sinemagraf (*cinemagraph*⁶)” imgeler de bu bağlamda ele alınabilir. Sosyal medyada yaygınlaşan sinemagraf imgeler, sinemadan televizyona, bilgisayar oyunlarından kişisel cep telefonu uygulamalarına kullanılmaktadır. Sinemagraf tekniği ile aynı zaman diliminde çerçevede, hem durağan fotoğraf karesi hem de hareketli görüntü sunulur. Sözgelimi bu tür imgelerde, çerçevenin bir bölümü donuk-karedir (*freeze-frame*) ve çerçevenin belli bir bölgesinde ise hareket eden canlı veya cansız nesnelere bulunur.

Günümüzde medya teknolojilerinde görüntünün, hareketli görüntünün, sesin, metnin farklı formlar kullanılarak saklanmasına tanık olunmaktadır. Bu yönelimde, dijital teknolojilerin gelişimi ve yeni medyada⁷ kullanılan melez imgeler etkili olmuş olabilir (Parsa ve Kuruoğlu ve Aytas, 2016: 249). Levinson’a göre; “[...] günümüzde dijital teknolojilere dayalı fotoğraf ve video teknikleri hem bir “oyuncak” hem de “gerçeklik” olarak algılanmaktadır” (1995, : 76). Levinson, imgelerin bu tür kullanımını, popüler kültür ürünlerinin değişimi ile ilişkilendirmektedir. Çalışmada, hem geleneksel medyada, hem de yeni medyada sunulan video klip türü ele alınacaktır. Günümüzde video kliplerin müzik kanallarında gösterimi, sosyal medya ile paralel gerçekleşmektedir. Popüler bir video klip,

³ (Alm. *Kultur*, Fr. *Culture*, Ing. *Culture*). Bkz. Örnek, Veyis, Sedat. Etnoloji Sözlüğü, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, Ankara, 1971.

⁴ “Eskiye dönüş” anlamına gelmektedir.

⁵ “Geriye doğru” anlamına gelmektedir. *Retro*, geçmiş modasını yansıtan özelliklerin günümüzde kullanılmasıdır. *Vintage* ile *Retro* biçimi birbirine çok benzemektedir.

⁶ “*Cinemagrams*” ve “*cliptets*” olarak da kullanılmaktadır. Bkz. Mansfield, Paul, Alexander. *Visual Media Editing Using Scene Understanding*, Doctoral Thesis, ETH Zürich, 2014.

⁷ Binark’a göre; “Günümüzde giderek gündelik yaşamın her alanında yaygın kullanım pratikleri bulan, gündelik yaşam pratiklerini farkında olmasak da köklü bir şekilde dönüştüren, toplumsal yaşamın birtakım gerekleri nedeniyle kullanım yoğunluğu giderek artan, bedeninin bir uzantısı/parçası haline gelen bilgisayar, internet ortamı, cep telefonları, oyun konsolları, İpod veya avuçiçi veri bankası kayıtlayıcıları ve iletişimcileri, diğer bir deyişle tüm bu dijital teknolojiler yeni medya başlığı altında toplanabilir” (2007: 21).

geleneksel medya ile aynı anda sosyal ağlarda izleyenlere ulaşmakta ve yeni görsel biçimler veya teknikler denenmektedir. Video kliplerde, görüntüleme yöntemleri çoğunlukla grafik manipulasyona yöneliktir. Nitekim pek çok video klabin sahnelerinde, zamanın ve mekanın değişimini vurgulayan çekim teknikleri kullanılmaktadır: Örneğin, *Time-lapse*, *hyper-lapse* ve *slow-motion* vb.

Çalışmada, geleneksel video ve fotoğraf tekniklerinin kaynaşmasından oluşan sinemagraf tekniği incelenecektir. Araştırmanın amacı, video kliplerde tüketime yönelik kullanılan yeni görüntüleme yöntemlerini ortaya koymaktır.

1. DURAĞAN GÖRÜNTÜDEN VİDEOYA GENEL BİR BAKIŞ

Sinemagraf tekniğini incelemeyen önce, durağan görüntüden video tekniğine değinmek yararlı olacaktır. Dünyayı görüntüler yoluyla sunma çabası mağara resimlerine dayanmaktadır⁸. Bu resimlerde, bizon, yaban domuzu, geyik figürleri yanında insan eli izleri bulunmaktadır. Yüzey üzerinde figürlerin algılanmasını sağlayan çizgi, renk ve kazımak gibi tekniklerden başlayarak, yüzey üzerinde farklı resmetme teknikleri gelişmiştir (Kılıç, 2008: 48). Öte yandan, tarihin ilk günlerinden beri insanoğlu ışığın ve gölgenin yüzey üzerindeki niteliğini hem felsefi hem de sanatsal boyutta araştırmıştır: Örneğin, Platon⁹, Plinius ve Ovidius gibi¹⁰. Benzer bir biçimde, ressamlar karanlık bir kutu aracılığıyla görüntü elde etmeye çalışmıştır. Bu aygıtın ismi “camera obscura¹¹”dır. Camera obscura, “küçük bir delikten karanlık bir odaya ışığın girmesiyle deliğe paralel bir duvarda (düz bir zeminde) ‘ters’ bir görüntünün oluştuğu basit bir fizik kuralından ortaya çıkmıştır” (Hızal, 2012: 26). Teknik görüntü olarak ifade edilen olgu ise fotoğrafın bulunuşu ile anılmaktadır¹². Joseph

⁸ İspanya’da Altamira Mağarası’nda bulunan kaya resimleri ve Lascaux mağarasında bulunan hayvan resimleri bunun birer kanıtıdır (Kılıç, 2008: 47).

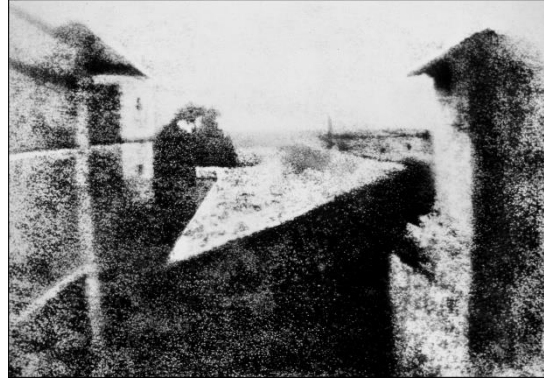
⁹ Yunan filozof Platon tarafından ortaya atılan “mağara söylencesi” bu bağlamda ele alınabilir. Bu söylenceye göre bir grup insan karanlık bir mağaraya zincirlenmişlerdir. Doğuştan beri bu mağarada bulunan insanlar, mağaranın girişinden yansıyan nesnelerin gölgelerini görür ve bunları gerçeklikleri olarak algırlar. Ancak gruptan birisi zincirlerinden kurtulur ve mağaradan çıkar. Bu insan mağaranın dışında yeni bir gerçeklik ile tanışır ve duvarda gölgelerini gördüğü nesnelerin gerçek olmadığını farkına varır. Bu gerçeği mağaradaki arkadaşlarına söyler. Ancak içerideki insanlar, duvarda gördüklerinin sahte olduğuna ve asıl gerçeğin dışarıda olduğuna fikrine inanmaz. Platon’a göre nesnelere ve idealardan oluşan iki ayrı dünya bulunur (Genç, 2003: 2).

¹⁰ Detaylı bir inceleme için bkz. Kılıç, Levend. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Yayınevi, Ankara, 2008.

¹¹ Latince “camera” oda, “obscura” ise karanlık anlamına gelmektedir. Bu aygıtta, “karanlık oda” veya “karanlık kutu” denmektedir. İğne deliğinden giren ışıkla karanlık kutunun içinde ortaya çıkan görüntü çok zayıftır. Delik küçüldüğünde görüntü netleşir, deliğin çapı genişletildiğinde ise görüntü bulanıklaşır. Bu aygıt, her ışık koşulunda yüzey üzerinde görüntü sağlar, fakat görüntünün kalitesi doğrudan nesneden gelen ışıkla ilişkilidir (Kılıç, 2008: 53).

¹² 1827’de Joseph Nicéphore Niépce, sekiz saatlik bir pozlama ilk fotoğrafı oluşturmuştur (Kılıç, 2011: 115).

Nicéphore Niépce'nin evinin birinci katının penceresinden, birkaç binayı resmettiği “heliyografi levhası” bu bağlamda ilk örnektir¹³.



Görsel 1: Joseph Nicéphore Niépce, “Le Gras’ta Pencereden Görünüm” (1827)

Fotoğrafın icadı ile birlikte görüntüyü kaydetme çabaları devam etmiştir: Louis Jacques Mande Daguerre¹⁴ ve William Henry Fox Talbot¹⁵,un buluşları bu bağlamda örnek verilebilir. Fotoğrafın ortaya çıkışı icadlar yoluyla olmuştur. Çünkü fotoğraf doğrudan teknoloji ile ilişkilidir ve fotoğrafı elde edebilmek için teknolojik süreçler gereklidir (Kılıç, 2008: 102). “Fotoğraf, 1850’lerden itibaren mekanik çoğaltma teknolojisi olarak ilgi görmüştür. Sanayi Devrimi’nin etkilerinin yaşandığı bu dönemde, fotoğrafı resim sanatına düşman olarak görenler de olmuştur. Fotoğrafın tarihsel süreç içindeki gelişimi, olumsuz bir dönem oluşturmamıştır. Belgeleme ve çoğaltma özelliği olumlu etkiler yaratarak yayılmıştır” (Kılıç, 2011: 119).

Fotoğraf nesnelerin ve insanların saniyedeki küçük bir zaman aralığını göstermektedir. Bir nesnenin ya da insanın hareketini, devam eden bir hareket olarak algılanabilmesi için, belli aralıklarda fotoğrafının çekilmesi gerekir¹⁶. Hareketli görüntüler üretme konusunda çalışmalar yapan Eadweard Muybridge, fotoğraf tekniğinden yararlanarak, hareketli nesne, hayvan ve insanları kısa aralıklarla yerleştirdiği fotoğraf makinası ile görüntülemiştir¹⁷

¹³ Bu ilk örnek, çekildikten sonra 1898 yılında Londra’da bulunmuş ve Crystal Palace’deki fotoğraf sergisinde sunulmuştur. Daha sonra, farklı kişilerin ellerinde dolaşmış ve bir dönem kaybolmuştur. 1952’de fotoğraf tarihçisi Helmut Gernsheim ve eşi Alison tarafından tekrar ortaya çıkarılmıştır. Günümüzde Austin şehrindeki Texas Üniversitesi, Humanities Research Center’da sergilenmektedir (Kılıç, 2008: 72).

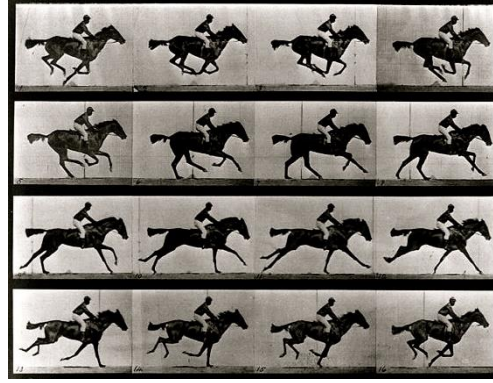
¹⁴ 1837 yılında geliştirilen “Dagerreyotip” (*Daguerreotype*), Joseph Nicéphore Niépce’nin “heliyograf” levhasından sonraki en önemli gelişmedir.

¹⁵ 1840 yılında geliştirdiği buluşa “Kalotip” (*Calotype*) adını vermiştir.

¹⁶ Bu yanılsama, “Görmenin Kalıcılığı” ya da “Görmenin Sürekliliği” (*Persistence of Vision*) isimli olguya dayanmaktadır. Öte yandan, art arda gösterilen fotoğrafların hareketliymiş gibi algılanmasının nedenleri konusunda pek çok tartışma bulunmaktadır. Sözelimi, “*short-range apparent motion*” isimli yaklaşıma göre; iki fotoğraf karesi arasındaki farkın algılanamayacak kadar az olması hareketin kesintisizmiş gibi algılanmasına neden olmaktadır (Canikligil, 2007: 4).

¹⁷ Eadweard Muybridge, bir koşu pistinin karşısına yirmi dört fotoğraf makinası yerleştirmiştir. Her fotoğraf makinesinin çekim düğmesinden koşu pistine ip çekmiştir. Koşuya başlayan at, bu ipleri art arda koparmış ve fotoğraf makinaları sıralı olarak pozlama yapmıştır (Kılıç, 2008: 24).

(Canıklıgil, 2007: 3). Eadweard Muybridge'in amacı, hareket halindeki bir nesnenin hareketini belli durağan anlarda tespit etmeye yöneliktir. Bununla birlikte, Eadweard Muybridge yanılısma olarak hareketli görüntünün yüzey üzerinde ortaya çıkmasına yönelik “zoepraksinoskop (*zoopraxiscope*)” adında bir aygıt da geliştirmiştir. Bu aygıt, hareketli görüntü projektörü olarak tasarlanmıştır¹⁸. Böylelikle nesnelere durağan ya da tek kare olarak kaydeden ve aynı zamanda nesnelere hareketli olarak kaydetmeye yönelik çabalar artmıştır.



Görsel 2: Eadweard Muybridge, “Atlayan At” (1877)

1800'lü yılların sonunda hareketli görüntü oluşturmaya yönelik çabalar iki temel aygıtla yöneliktir: Film kamerası ve gösterim aygıtları (projeksiyon) (Kılıç, 2008: 198). Bu bağlamda, Thomas Alva Edison'ın “kinetograf”¹⁹ aygıtı ve Louis ve Auguste Lumière kardeşlerin “sinematograf” aygıtı ele alınabilir. Thomas Alva Edison, “zoepraksinoskop” ile gramafonu birleştirerek yeni bir aygıt geliştirmeyi düşünmüştür. 1889 yılında George Eastman'ın ışığa duyarlı yüzey olarak selüloit tabanlı bir malzemeyi bulması, bu düşünceyi harekete geçirmiştir. Thomas Alva Edison ve asistanı William Kennedy Laurie Dickson, taban malzemesi olarak filmin kullanıldığı, hareketli görüntüyü kaydetmeyi sağlayan “kinetograf” aygıtını geliştirmiştir (Monaco, 2010: 76). “Kinetograf”, hareket sürecini durağan fotoğraf kareleri ile seri olarak kaydeden bir aygıttır²⁰. 1891'de Thomas Alva Edison, bu aygıtın ürettiği hareketli görüntüyü izlemeye yönelik “kinetoskop”²¹ aygıtını da geliştirmiştir. Ancak, “kinetoskop” bireylere yönelik bir aygıttır. Çünkü “kinetoskop” tek kişinin ücret ödeyerek kullandığı kişiye özel bir aygıttır (Kılıç, 2008: 199). Thomas Alva Edison, filmlerin geçici bir heves olduğuna inandığından, filmleri perdeye yansıtan bir cihaz geliştirmeye gerek duymamıştır (Bordwell ve Thompson, 2012: 423). Öte yandan, Thomas

¹⁸ 1882'de Etienne Jules Marey, Eadweard Muybridge'in çalışmalarından yola çıkarak, yeni bir aygıt geliştirmiştir. Fotoğraf tüfeği ismi verilen bu cihaz, hareketli bir nesnenin saniyede on iki görüntüsünü kaydedebilmektedir (Kılıç, 2008: 197).

¹⁹ Yunanca *kinetos* “hareketli” ve *graphein* “yazmak” anlamına gelmektedir. Bkz. Kılıç, Levend. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Yayınevi, Ankara, 2008.

²⁰ “Kinetograf”ta 35 mm. genişliğinde film kullanılmıştır. Film, elektronik motorun dönmesiyle, objektifin arkasında, örtücü sistemiyle uyumlu olarak, tek tek kareler biçiminde pozlanmaktadır. Bkz. Kılıç, Levend. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Yayınevi, Ankara, 2008.

²¹ Yunanca *kineto* “hareket” ve *scopos* “bakmak ve izlemek” anlamlarına gelmektedir. Bkz. Kılıç, Levend. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Yayınevi, Ankara, 2008.

Alva Edison'ın çalışmaları pek çok aygıtın ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Örneğin, Louis ve Auguste Lumière kardeşler, hem çekime hem de gösterime yönelik “sinematograf (*cinematographe*)” isimli aygıtı geliştirmiştir. Louis ve Auguste Lumière, 28 Aralık 1895'te *Paris Boulevard des Capucines*'te on dört numaradaki *Grand Cafe*'nin zemin katında ilk ücretli gösterimi başlatmıştır²² (Monaco, 2010: 223). Thomas Alva Edison ve Louis ve Auguste Lumière kardeşlerin buluşları ile hareketli görüntünün kaydı ve gösterimi mümkün olmuştur. Bu aygıtların icadı, film yapım sanatının ve endüstrisinin oluşumuna katkılar sağlamıştır. Nitekim sinema salonlarında filmlerin gösterimi uzun yıllar peliküle²³ dayalı yapılmıştır.



Görsel 3: Louis ve Auguste Lumière, “Cinematographe” (1895)

Görüntülerin kaydedilmesi ve kaydedilen görüntülerin uzak yerlere gönderilmesi yüzyıllardır insanların hayalini süslemiştir. “Rönesans ve ardından Aydınlanma çağıyla gelişen burjuvazi, toplumu adeta bir dönüşüme uğratmış ve bu dönüşüm resim sanatını etkileyerek Romantizm, Klasisizm, Realizm gibi akımları beraberinde getirmiştir. Resim sanatında iki boyutlu düzlemde yaratılmış imgelerin, önce sinema sanatına ardından video sanatına (*video art*), günümüzdeyse televizyon aracılığıyla aktarılan her türlü görsel anlatı yapılarına katkısı açıktır” (Parsa, 2007: 3). Özellikle “Sanayi Devrimi” ile birlikte teknolojik gelişmelerin artması, durağan fotoğraflar ile hareketli görüntülerin kaydedilmesini ve yayın yolu ile uzak mesafelere gönderilmesini olanaklı kılmıştır (Kesim, 2011: 41). Durağan nesnelerin kaydedilmesi ile başlayan serüven, bir yüz yıl sonra hayal edilmesi oldukça zor bir aşamaya gelmiştir. Sözcülemi, televizyonun ortaya çıkışı ile hareketli görüntünün kaydında ve gösteriminde yeni değişimler yaşanmıştır. Film malzemesinin yerini ise başka bir “şey”e bırakmıştır: Video (elektronik görüntü) (Canıklıgil, 2007: 11).

²² *Trenin Ciotat Garı'na Varışı (L'Arrive d'un train en gare de La Ciotat, 1895)* isimli elli saniye süren bir film gösterilmiştir.

²³ Sözcüğün kökeni, Fransızca'daki “*pellicule*” kelimesinden gelmektedir.

2. VİDEO TEKNOLOJİSİ VE VİDEO KLİP

Video sözcüğü, Latince “görme” ve “bakma” anlamlarına gelmektedir²⁴. Video, optik görüntünün elektriksel sinyale dönüştürülüp işlenmesi, daha sonra da elektriksel sinyalin optik görüntüye dönüştürülerek bir ekranda tekrar gözle görünür hale getirilmesidir. Optik görüntünün elektrik akımlarına dönüştürülmesi ile elde edilen sinyale ise “video sinyali” denmektedir (Kesim, 2011: 43). Video kamerasında, film kamerasındaki gibi görüntü, bir mercek yoluyla filmin olması gereken yerde duran tüpe gönderilmektedir. Bu tüp, saniyede belli bir hızda taranmakta ve tüpün üzerindeki ışık değişimleri elektrik sinyallerine çevrilmiştir. Öte yandan, 1956’ya kadar elektrik sinyallerini kaydetme teknolojisi kullanılmamıştır. 1956 yılında, *Ampex* şirketinin geliştirdiği ilk *VTR* (*Videotape recorder* “videobant kaydedici”) ile iki *inch* (yaklaşık beş santimetre) kalınlığında manyetik makara bantlara kayıt yapılmaktadır (Canıklıgil, 2007: 11).

Video teknolojisinin yaygınlaşmasıyla pek çok video formatı geliştirilmiştir²⁵. Bu formatların gelişimi ile kayıt ve gösterim olanakları zenginleşmiştir²⁶. Bununla birlikte, videonun film karşısındaki en önemli avantajı, bandın tekrar izlemeye uygun olmasıdır. Çünkü bandın işlemde geçmesi gerekmez. “Video bir yönüyle hemen gerçekleşen, gerçeğe uygun, güncel ve doğaldır. Bir yönüyle de yapmacık, mesafeli, yapay ve yorumsaldır. Bu ayırım video teknolojisinin yapısını yansıtmaktadır” (Kılıç, 2003: 9).

Günümüzde dijital video teknolojisinin egemenliği neredeyse tüm iletişim araçlarında görülmektedir. Bu egemenliğin etkileri sinemadan, televizyona ve yeni medyaya kadar gözlemlenebilir²⁷. Sözelimi günümüzde analog olan araçlar yerini dijitale bırakmıştır. Video kasetler, harici bellek, disk ya da kablosuz kayıt ağlarına dönüşmüştür. Görüntü kaydetme ve sunumunda pek çok değişim yaşandığı gibi, disiplinler arasında da bir kaynaşma oluşmaktadır. Örneğin, durağan fotoğraf ve hareketli görüntü teknikleri iç içe geçmiştir. Genel olarak sinemada ve özellikle televizyonda bu iki disiplinin temel özellikleri hem fiziki hem de psikolojik olarak algılanabilen ‘hareket’ ve ‘zaman’ öğelerini yeniden inşa etmek için kullanılmaktadır.

Video teknolojinin getirdiği yenilik ya da model yeni bir estetiği de beraberinde getirmiştir. 1980’lerden itibaren sosyo-kültürel değişimler, televizyon ve video teknolojisindeki hızlı gelişim, görüntü ve ses işleme yöntemlerinin bilgisayara dayalı yapılması gibi gelişmeler televizyonun anlatım olanaklarını arttırmıştır. Örneğin, televizyon estetiğine uygun olarak yeni bir biçim gelişmiştir: Video klip (Akyürek, 2005: 99). Video

²⁴ TDK “Türk Dil Kurumu” sözlüğüne göre; “Manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” anlamına gelmektedir.

²⁵ *Sony 1 inch* (1964), *Sony U-matic* (1971), *Sony Betamax* (1975), *VHS* (*Video Home System*, 1976), *Video 2000* (1979), *Sony Video 8* (1981), *Sony Betacam* (1982), *Betacam SP* (*Superior Performance*, 1986), *S-VHS* (*Super VHS*, 1987), *Sony Hi 8* (1989), *DCT* (1992), *Sony Digital Betacam* (1993), *Digital-S* (1995), *MiniDV* (1995), *DVCAM* (1995), *DVCPRO* (1995), *HDCAM* (1998), *Sony Digital 8* (1999), *MicroMV* (2001), *HDV* (2003), *P2* (2004), *AVCHD* (*Advanced Video Coding High Definition*, 2008).

²⁶ “Video bandın mükemmelleştirilmesinden önce, canlı bir televizyon şovunu saklamamanın tek yolu, monitörde görüldüğü anda filme almaktır: Bir tür ‘kinescope’ (Monaco, 2010: 223).

²⁷ Günümüzde filmlerin yapım, dağıtım ve gösterim aşamaları sayısallaşmıştır. Film endüstrisinde dijital teknolojilerin etkisi pek çok girişim ile mümkün olmuştur. Örneğin, 2002 yılında aralarında *Disney*, *Fox*, *MGM*, *Paramount*, *Sony Pictures Entertainment*, *Universal* ve *Warner Bros*’un bulunduğu üyeler tarafından kurulan “Sayısal Sinema Girişimi” (*Digital Cinema Initiatives-DCI*), bu bağlamda incelenebilir (Kesim, 2011 : 44).

klip, reklam ve tanıtım gibi amaçlarla görüntülerin, seslerin ve müziklerin kurgulanmasıyla oluşturulan kısa filmidir. Bu tip filmler için “film klipi”, “görselleştirilmiş şarkı”, “müzik videosu” ya da “müzik klipi” gibi ifadeler de kullanılmaktadır. Peyami Çelikcan’a göre; “Müzik videosu, popüler şarkıların tanıtılması amacıyla müzik endüstrisi tarafından üretilen ve bir şarkının söz dâhil müzikal unsurlarını görselleştiren müzikal bir formdur” (1996: 1). “Queen Production Ltd. tarafından 1975’te çekilen *Bohemian Rhapsody* tarihe geçen ilk video kliptir” (Akyürek, 2005: 100). Bununla birlikte, video kliplerin kökeni “MTV²⁸” kanalına dayanmaktadır. Video klipler, hem kesintisiz yapılan yayınları masrafsız doldurmanın bir aracı, hem de genç bireyleri ekran başına çekmenin bir yoludur. Ekran başına çekilen birey kendisine yönelik yoğun bir ürün reklamı ile karşı karşıya kalmaktadır. Çünkü video kliplerin tekrar tekrar yayınlanmasının nedeni şarkıyı veya şarkıcıyı izleyicilere benimsetmek ve ürünü satın almaya yöneltmektir (Ersöz, 2002: 65). Video kliplerde çoğunlukla müzik ve görsellik ön plandadır. Görsellik ise genellikle görüntüleme yöntemleri (çekim teknikleri, kurgu ve grafik manipulasyon teknikleri vb.) ile inşa edilmektedir. Bu yönelimde, deneysel-filmlerin ve avant-garde sinemanın etkisi olduğu düşünülmektedir. Ancak video kliplerde, bu yöntemler çoğunlukla tüketime yöneliktir. Akyürek’e göre; “Her geçen gün gelişen, kuralsızlığı ve sınırsızlığı ile kendine özgü etkili ve çarpıcı bu evrensel dil, müziğin evrensel dili, kimi özellikleriyle resim sanatı, performans sanatları, sinema, televizyon, video teknolojisi, canlandırma (*animation*), bilgisayar ortamında yaratılan sanal görselliğinin birleşimiyle oluştu. Ulaşılan son nokta ise, izleyenler açısından yoğun bir ilgi...” (2005: 102).

Video kliplerde çoğunlukla geleneksel öykülerde kullanılan dramatik anlatım yöntemleri gözlemlenmez. Örneğin, pek çok video klipte, geleneksel öyküleme, görüntüleme ve kurgu ilkelerinin ihlal edildiği görülmektedir. Video kliplerin belli bir türü veya biçimi yoktur ve genellikle sınıflandırmak zordur. Akyürek, video klipleri üç türe ayırmaktadır: “Konser video klipleri”, “şarkıcı/grup odaklı, stüdyo/dış çekim video klipler” ve “öykülü video klipler”. Konser video kliplerinde, dramatik öykü anlatımı yoktur ve sadece müzik performansı sunulur. Şarkıcı/grup odaklı, stüdyo/dış çekim video kliplerde de dramatik öykü anlatımı yoktur ve belli mekanlarda geçer. Görsellik ön plandadır, bu nedenle görüntüleme yöntemleri ve kurgu teknikleri ile karakterize olur. Öykülü video kliplerde ise belli bir tema ya da olay vardır. Ancak, geleneksel bir öyküleme modeli yoktur: Öykünün başı, ortası ve sonu belli değildir. Bu tür video kliplerde, arşiv görüntüleri ya da belgeler yer alabilir (2005: 105-108).

Video kliplerin, belli bir öyküleme modeli (geleneksel öykü) olmadığından, kliplerde sunulan mekanlar çoğunlukla birbirinden bağımsızdır. “Kimi klipler gerçek mekanlar (evin salonu, merdivenler, bar tezgah önü, gece klübü, cezaevi hücre, metro, antik yapıların olduğu bir sit alanı, cadde/sokak, deniz orman...) kullanırken; kimi klipler gerçek yaşamdan uzaklaşma eğilimiyle, düşsel/meکانik görünümlü iç ve dış mekan kullanımını yeğler: Boşluk,

²⁸ MTV, popüler video klipler yayınlayan bir televizyondur. MTV müzik kanalı ilk açıldığında radyoculuk mantığı ile çalışılmaktadır. Bu yıllarda, sanatçıların veya müzik gruplarının konser görüntüleri yayınlanmaktadır. Video klip sektörünün oluşmasıyla, MTV için özel videolar çekilmeye ve yayınlanmaya başlanmıştır (Heslinga, 2014: 30). Türkiye’de kurulan ilk müzik kanalı ise Kral TV’dir. Kral TV, 1994 yılında yayın hayatına başlamıştır. Türkiye’de yayın yapan müzik kanallarından bazıları şunlardır: TRT Müzik, Dream TV, Dream Türk, Viva TV, Genç TV, Kral TV, Kral Pop TV, Kral World TV, Number One TV, Number One Türk TV, Power TV, Power Türk TV, Tatlıses TV, Medya TV, Anadolu TV, Denge TV, MMC TV, Vatan TV, Ekin TV, Yurdum TV, Mavi Karadeniz TV, Ezgi TV, TMB TV.

ürperen vadiler, uzay... Görkemli salonlar... koridorlar... değişik biçimdeki eşyalarıyla odalar, örümcek ağları sallanan bodrumlar, şarap mahzenleri, renkli görünümüleriyle mağara içleri...Tüm mekanların yapay olduğu duyumsar ama yine de etkilenir izleyen” (Akyürek, 2005: 108). Benzer bir yapı, zamanın sunumunda da incelenebilir. Video kliplerde sınırlı bir zaman dilimi sunulduğundan, çoğunlukla çekimlerin saniyedeki kare hızları (*fps*²⁹) değişmektedir. Sözgelimi pek çok video klabin sahnelerinde, zamanın ve mekanın değişimini vurgulayan çekim teknikleri kullanılmaktadır: *Time-lapse* (zaman aralıklı çekim³⁰), *hyper-lapse* ve *slow-motion* gibi. *Time-lapse* çekim tekniği, aslında bir görüntüleme tekniğidir. Böylelikle, zaman ve mekan algısı çekim aşamasında düzenlenir. Bazı *time-lapse*³¹ çekimlerde de, kamera ayağının konumu her bir karede değiştirilir. Bu tip *time-lapse* çekimlere, “*hyper-lapse*”, “*walk-lapse*” ya da “*moving-lapse*” denmektedir. Çoğunlukla *hyper-lapse* çekimler “adım” esasına dayanmaktadır³². Zamanın ve mekanın sunumu bağlamında ele alınan bir diğer yöntem de, *slow-motion* çekim tekniğidir. *Slow-motion* çekim tekniği, saniyedeki kare sayısı ile ilgili bir çekim yöntemidir. *Slow-motion* çekimlerde saniyedeki kare sayısı, çekim esnasında düzenlenir³³.

Fransız filozof Gilles Deleuze, günümüzde imgenin hareket ve zamanla ilişkisi sonucunda kavramsal bir boyut kazandığını düşünmektedir. Bu bağlamda, özellikle sinema sanatını ve dolayısıyla video tekniğini düşünsel bir etkinlik olarak görmektedir. Gilles Deleuze’ye göre; “Sinematografik imge ile fotoğrafik imge arasındaki fark buradan ileri gelir. Fotoğraf bir tür ‘kalıba dökme’dir: Kalıp, şeyin içsel kuvvetlerini belli bir anda denge durumuna ulaştıkları şekilde düzenler (hareketsiz kesit). Oysa modülasyon dengeye ulaşıldığında durmaz ve kalıpta değişiklikler yapmayı, değişiklik gösteren, sürekli, zamansal bir kalıp oluşturmayı bırakmaz” (2014: 40). Günümüzde dijital görüntüleme yöntemlerinin melezleşmesiyle, durağan görüntü ile hareketli görüntü arasındaki sınırlar bulanıklaşmıştır. Sözgelimi günümüzde sinematografik imge ile fotoğrafik imge aynı çerçeve içinde inşa edilebilir. Çalışmada, geleneksel video ve fotoğraf tekniklerinin kaynaşmasından oluşan sinemagraf tekniği, video klipler bağlamında incelenecektir.

²⁹ *Frame per second.*

³⁰ Zamanın hızlandırıldığı çekim tekniğinin adıdır. Örneğin, kamera bir saniyede bir tane fotoğraf çekmek için ayarlanır ve on dakikalık bir çekim yapılır (60x10=600). Televizyonda bir saniyede yirmi beş kare oynatıldığı için (600/25=24) yirmi dört saniyelik *time-lapse* çekim elde edilir.

³¹ Bkz. Ekinci, B. Tolga. “Sinemada Yeni Anlatım Yöntemleri: *Time-lapse* ve *Slow-motion* Teknikleri ve *Samsara* (2011) Filmi”, Volume 3, Issue 2, ss. 43-56, Online Journal of Art and Design, 2015.

³² Detaylı bilgi için bkz. <http://www.timelapseturkiye.com/> (Erişim: 04/10/2017).

³³ Örneğin, bir saniyede, 600 fotoğraf karesi çekilir. Bir saniyelik çekim, televizyonda oynatıldığında (600/25=24) yirmi dört saniyede gösterilir. Ağır ağır düşen su damlaları veya gökyüzünde ağır ağır hareket eden kuşların görüntüleri, bu yöntem ile elde edilir. Böylelikle, aynı zaman dilimi içinde kamera her saniye için normalin üzerinde fotoğraf karesi kayıt eder ve bu kareler sabit hızda oynatıldığında izleyicilerde yavaşlatılma algısını doğurur.

3. SİNEMAGRAF VE VİDEO KLİPLER

Sinemagraf sözcüğü, “sinema” (*cinema*) ve “grafik” (*graphic*) sözcüklerinden türemiştir. Sinemagraf, çekimlerden veya fotoğraflardan elde edilen tek fotoğraf karesinde, seçilen bölgelerin maskelenmesine dayanan bir görüntüleme yöntemidir³⁴. Sinemagraf imgelerde, çerçevede gerçek-çekim (*live-action*) ile fotoğraf karesi (*still photography*) aynı anda sunulur. Sinemagraf, eski ve yeni iletişim teknolojileri ile doğrudan ilişkilidir. Niewland’a göre; “Sinemagraf, sinematografi, geleneksel fotoğraf tekniği ve canlandırmanın birleşimidir” (2012: 6). Schiet’e göre ise “Sinemagraf, geçmişe yönelik özlem duygusu ile yeniden üretilen yeni bir görme biçimidir” (2012: 61).

“Her imgede bir görme biçimi yatar. Fotoğraflarda bile. Çünkü fotoğraflar çoğu zaman sanıldığı gibi mekanik kayıtlar değildir. Her bir fotoğrafa baktığımızda, ne denli az olursa olsun, fotoğrafçının sınırsız görünüm olanakları arasından o görünümü seçtiğini farkederiz. Rastgele aile fotoğraflarında da böyledir bu. Fotoğrafçının görme biçimi konuyu seçişinde yansır. Ressamın görme biçimi, bez ya da kâğıt üstüne yaptığı imgelerle yeniden canlandırılır. Her imgede bir görme biçimi yatsa da bir imgeyi algılayışımız ya da değerlendirişimiz aynı zamanda görme biçimimize de bağlıdır” (Berger, 1995: 8).

Sinemagraf imgeler çoğunlukla sosyal medyada kullanılan “GIF³⁵” formatıyla sunulmaktadır. Sinemagraf imgeler, web sayfaları, cep telefonu uygulamaları, *facebook*³⁶, *twitter*³⁷ ve *instagram*³⁸ gibi sosyal ağlar ile yaygınlaşmıştır. Bununla birlikte, sinemagraf, moda fotoğrafçısı Jamie Beck ve grafik tasarımcı Kevin Burg ile de anılmaktadır. Jamie Beck ve Kevin Burg, 2011 yılında Paris moda haftasındaki çekimlerden ürettikleri ‘*les tendrils*’ isimli hareketli GIF dosyasını, Kevin Burg’un ‘*frommetoyou*’ adlı kişisel *tumblr* hesabına yükleyerek ilk sinemagrafı üretmiştir (Erol, 2016: 49).

³⁴ Sinemagraf yöntemi bir tür “görsel efekt” (*VFX: Visual Effects*) uygulaması olarak da görülebilir. Çoğunlukla gerçek-çekimlerin (*live-action*) bilgisayarda yeniden düzenlenmesine dayanan uygulamalar, “*image manipulation*” kategorisinde yer almaktadır. Bkz. Yurdigül Yusuf ve Zinderen Ethem. İ. Sinema ve Televizyonda Özel Efekt, Doğu Kitabevi, İstanbul, 2013.

³⁵ *Graphics Interchange Format*, bir sayısal görüntü saklama biçimidir. İnternette GIF dosyaları genellikle küçük ya da düşük çözünürlüklü grafikler için kullanılmaktadır.

³⁶ Bireylerin diğer birey ya da gruplarla iletişim kurmasını ve bilgi alışverişini yapmasını amaçlayan bir sosyal ağ.

³⁷ *Tweet*, (Türkçe “cıvılda”) adı verilen gönderilerin paylaşıldığı bir sosyal ağ.

³⁸ Fotoğraf ve video paylaşımı yapılan bir sosyal ağ.

Görsel 4: *Les tendrils*³⁹Görsel 5: Kevin Burg ve Jamie Beck⁴⁰

Sinemagraf, çekimlerin ya da fotoğrafların bilgisayarda yeniden düzenlenmesi ile elde edilir. Ancak bilgisayarda düzenleme yapılmadan önce, çekim aşamasında bir planlama yapılmalıdır. Böylelikle çerçeve içindeki hareketin donduğu ve hareketin devam ettiği alanlar maskelenebilir.

- Çekim sırasında kamera sabit olmalıdır.
- Geleneksel görüntüleme ilkelerine dikkat edilir (ışık, kompozisyon ve kişi ya da nesnelerin konumu gibi).
- Çerçevenin içinde döngüsel hareketin başladığı ve bittiği bölgelerin sınırları önceden planlanmalıdır.
- Döngüsel hareketin başından sonuna tutarlı gözükmesi için belli bir zaman dilimi kayıt edilmelidir (Tompkin ve Pece ve Subr ve Kautz, 2011: 87-88).

Görüntüler, çekim sonrasında bir grafik yazılım yardımıyla sinemagraf biçimine getirilebilir. Bu bağlamda, pek çok yazılım⁴¹ bulunmaktadır. Bununla birlikte, bazı cep telefonu uygulamaları ile de sinemagraf imgeler üretilebilmektedir: *Cinmagraph* ve *Lumyer* gibi. Sinemagraf imgelerde belli bölgelerde hareket vardır ve geriye kalan bölgeler ise sabittir. Bu nedenle, ilk bakışta fotoğraf karesine benzetilebilir; ancak dikkatli bakıldığında çerçeve içindeki bazı bölgelerin hareketli olduğu görülür. Sinemagraf imgelerde hareket, devam eden

³⁹ <http://annstreetstudio.com/2011/02/12/les-tendrils-kaelen/> (Erişim: 05/09/2017).

⁴⁰ <http://cinmagraphs.com/> (Erişim: 16/10/2017).

⁴¹ Hazırlanan sinemagraf, internette gif biçiminde sunulacaksa, “*Adobe Photoshop*” yazılımından yararlanılabilir. Sinemagraf video biçiminde kullanılacaksa, “*Adobe After Effects*” ya da benzeri bir yazılım tercih edilebilir.

bir döngü halindedir ve bu döngü belli bir zaman dilimini içerir. Bu bakımdan, sinemagraf izleyende yeni bir görme deneyimi oluşturur. Bu deneyim, aynı zamanda “estetik” bir görme biçimi olarak da görülebilir. “Ürettiği izleme biçimi, ritmi, zamanın bozulması ve değiştirilmesi, hareket ve durağanlık ile üçüncü boyutun temsili gibi etkenlerden dolayı sinemagraf kendi estetik dilini teknik dahilinde oluşturur” (Erol, 2016: 50). Sinemagraf imgeler, hipergerçek görüntünün yeni bir biçimi olarak da görülebilir: Sözelimi, ressamların gerçeğin kendisi yerine simülakrını koyarak resme gerçek bir değer kazandırmaya çalışmaları gibi. Jean Baudrillard’ün belirttiği üzere; “Simülasyon evreninde gerçek, hipergerçeğe dönüşmüştür ve gerçekle simülasyon arasındaki fark ortadan kalkmıştır. Bu evrende, tüm iletişim araçları kurmaca bir gerçekliği çağrıştırmaktadır” (2011: 20).

Günümüzde sinemagraf imgeler sosyal medya dışında da kullanılmaktadır. Örneğin, video klipler bu bağlamda ele alınabilir. Ancak, video kliplerde kullanılan sinemagraf imgeler, sosyal medyada kullanılan örneklerden, bazı özellikleriyle ayrılır. Örneğin, sosyal medyada “GIF” formatında sunulan sinemagraf imgelerin süreleri oldukça kısadır ve kısıtlı bir zaman dilimini sunarlar. Ayrıca bu imgelerin saniyedeki kare hızları da sabittir ve çoğunlukla düşük çözünürlüktedir. Öte yandan, video biçiminde sunulan sinemagraf imgelerde, daha uzun bir zaman dilimi gösterilir ve pek çok sinemagrafın saniyedeki kare hızları da değişkendir. Videonun teknik olanakları sayesinde sinemagrafın kullanım biçimleri artmıştır. Örneğin, videoda olağan hızda gösterilen bir sinemagraf imge hızlanabilir veya geriye oynayabilir. Özellikle video kliplerde sinemagrafın pek çok biçimi denenmektedir. Bu açıdan, Hanna Turi’nin “*Heavy Heart*”⁴² (2016) isimli video klipi incelenebilir. Klipin bazı sahneleri, *time-lapse* ve *slow-motion* çekimlere; bazı sahneleri ise sinemagraf tekniğine dayanmaktadır.



Görsel 6: Hanna Turi “*Heavy Heart*” (2016)

Benzer bir biçimde, Yakup Trana’nın “*Those Who Don’t Belong*”⁴³ (2016) isimli video klipinin pek çok sahnesi, sinemagraf tekniği ile inşa edilmiştir. Video klipin geleneksel yöntemlerle ilerleyen sahnelerinde ise zamansal ve mekansal devamlılık korunmuştur. Bununla birlikte, tamamen sinemagraf tekniğine dayanan video klipler de bulunmaktadır. Bu tür video klipler çoğunlukla durağan fotoğraf karelerini çağrıştırmaktadır. Örneğin, Kelsi

⁴² Bkz. <https://youtu.be/7KZGiliRtUI> (Erişim: 10/10/2017).

⁴³ Bkz. <https://youtu.be/-jjTyg2S2io> (Erişim: 10/10/2017).

Luck'ın “*That's What I Like*”⁴⁴ (2013) isimli video klibi bu bağlamda ele alınabilir: Klip, başından sonuna kadar sinemagraf imgelerle ilerlemektedir. Sinemagrafin bu tür kullanımı, gerçeğin yorumlanması yerine; daha çok bir “iz” olarak görülebilir: Ayak izi ya da ölünün yüzünden alınan maske gibi gerçeğin kendisinden doğrudan doğruya çıkarılmış bir “şey” (Berger, 2015: 71). Çünkü bu tür kullanımlarda durağanlık hissi daha baskındır. Çerçeve belli belirsiz sunulan hareketli alan ise kusurlu (ya da bozuk) bir görüntüyü çağrıştırmaktadır. “*That's What I Like*” isimli video klibin yönetmeni Chris Grieder; “Klibi *RED Scarlet*'te çoğunlukla 3K/48fps ve 4K/24fps çektik. Geleneksel video kliplere nazaran daha geniş kompozisyonlar ve fotoğrafik çerçeveler oluşturmaya çalıştık. En iyi çerçeveyi donuk kare olarak kullanmak için hesapladık ve daha sonra düzenledik. Düzenlemeleri, *photoshop*'ta yapıp, *after effects*'e aktardık. Renk düzenlemesi için *DaVinci Resolve* yazılımını kullandık ve kurgusu da *Final Cut Pro*'da yapıldı” diye belirtmektedir⁴⁵.



Görsel 7: Yakup Trana “*Those Who Don't Belong*” (2016)



Görsel 8: Kelsi Luck “*That's What I Like*” (2013)

⁴⁴ Bkz. https://youtu.be/LmOKI_o50Eo (Erişim: 10/10/2017).

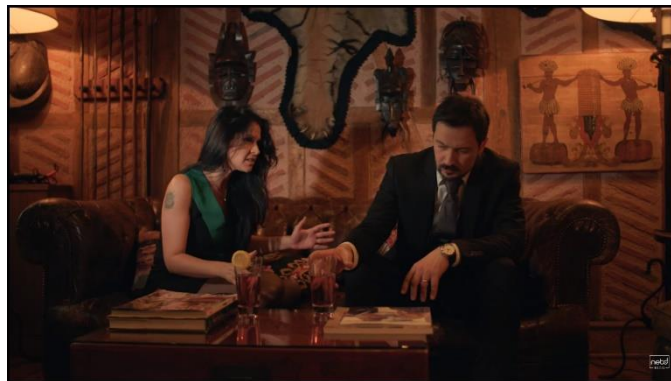
⁴⁵ <http://www.videostatic.com/blog/2013/05/28/how-make-cinemagraph-music-video> (Erişim: 06/10/2017).

Joel Compass'ın “*Back To Me*”⁴⁶ (2013) isimli video klibi de, sinemagraf tekniği ile oluşturulmuş ve çoğunlukla deneysel filmlerde kullanılan yöntemler uygulanmıştır: Siyah-beyaz çekimler, ayrıntı çekimler ve aydınlık-karanlık (*chiaroscuro*) aydınlatma gibi. *Back To Me* isimli video klibin yaratıcıları, Ian Schwartz, “Bu tekniğin kullanımında Chris Mayer’in 1962 yapımı *La jetée* isimli kısa-filmi referans oldu. Cooper Roberts ve ben sinemagraf üzerine pek çok araştırma yaptık. Öyküye olası etkisi ne olur? Ne tür bir hareket daha etki olur? Vb. Çerçeve de hareketin olacağı alanları daha uygun çekmek için çekimleri listeledik. Bir anlatıcı olmadan, sadece durağan fotoğraf kareleri ile öykü anlatmanın bir meydan okuma olacağını biliyorduk. Bu yüzden, tüm öyküyü kabaca canlandırdık. Çekimler biraz fotoğraf, biraz da sinemanın parçası gibi hissettiriyor” diye belirtmektedir⁴⁷.



Görsel 9: Joel Compass “*Back To Me*” (2013)

Ülkemizde de, sinemagraf tekniğinin kullanıldığı video klipler bulunmaktadır. Sözelimi, Yakup Senem ve Mustafa Ekinci'nin yönetmenliğini yaptığı, Oğuz Sırmalı ve Gizem Berk'in “*Özlenmeyen Yürekte Aşk*” (2016) isimli video klibinin büyük bölümü, sinemagraf tekniğine dayanmaktadır. Video klibin sadece nakarat bölümleri geleneksel yöntemlerle ele alınmıştır. Şarkının nakarat bölümlerinde kadın veya erkek şarkıcı, yakın plan ölçeğinde gösterilmekte ve sinemagraf planlara bağlanmaktadır. Sinemagraf tekniğinin kullanıldığı pek çok sahnede ise geleneksel video tekniğine uygun olarak zamanın ve mekanın devamlılığı korunmuştur. Örneğin, kadın ve erkek şarkıcının bulunduğu mekanlar belli bir uyum ile ilerlemektedir. Bununla birlikte, geleneksel çekimlere dayanan nakarat sahnelerinde, oyuncular doğrudan kameraya bakmaktadır. Böylelikle, sinemagraf sahnelerde gösterilenlerin aslında bir anı, düş ya da kişilerin zihinlerindeki hayallerden ibaret olduğu vurgulanmaktadır.



Görsel 10: Oğuz Sırmalı ve Gizem Berk “*Özlenmeyen Yürekte Aşk*” (2016)

⁴⁶ <https://vimeo.com/62409118> (Erişim: 06/10/2017).

⁴⁷ <http://www.digitalartsonline.co.uk/news/video-post-production/music-video-uses-cinemagraph-gifs-haunting-effect/> (Erişim: 08/10/2017).

SONUÇ

Çalışmada, aynı çerçevede hem durağan hem de hareketli görüntülerin iç içe gösterilmesine dayanan, sinemagraf tekniği incelenmiştir. Sosyal medyada yaygınlaşan sinemagraf imgeler, fotoğrafın ve hareketli görüntünün değişen biçimsel ve estetik boyutunu göstermektedir. Sinemagraf tekniği, dijital teknolojilerin görüntüleme yöntemleri üzerindeki etkisini ve melezleşen görme biçimlerini ortaya koymaktadır. Nitekim sinemagraf ve benzer görüntüleme arayışları, sosyal medyadan geleneksel medyaya ve cep telefonu uygulamalarından, bilgisayar oyunlarına gözlemlenebilir. Sinemagrafın çağdaş sanat formlarında ve video sanatında (*video art*) kullanıldığı örnekleri de bulunmaktadır. Ancak, sinemagraf çoğunlukla izleyicilerin ya da kullanıcıların tüketime yönelik kullandığı kitle iletişim araçlarında yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda çalışmada, sinemagrafın video kliplerde uygulanışı ele alınmıştır.

Video kliplerde genellikle belli bir dramatik anlatım yoktur ve belli bir zaman dilimi ile sınırlıdır. Bununla birlikte, video kliplerde çoğunlukla müzik (şarkı) ön plandadır ve nadiren ortam sesi ya da konuşma kullanılır. Müzikte anlatılan olaylar ise birbirinden bağımsız mekanlarda veya farklı zaman dilimlerinde geçebilir. Bu nedenle, pek çok video klipte gösterilen olayların bütünlüğü görüntüleme teknikleri ile inşa edilmektedir. Video kliplerde dekor, kostüm, mizansen, kompozisyon, şarkıcının ya da grubun sunumu önemli görsel öğelerdir. Ancak, bütün bu öğelerin nasıl ve hangi biçimde gösterileceği önemli bir sorundur. Yönetmenler genellikle şarkıya uygun olarak yeni biçimler ve yeni teknikler denerler. Sözelimi, özel efektler (*SFX: Special Effects*), görsel efektler (*VFX: Visual Effects*) veya saniyedeki kare hızına bağlı çekimler (*time-lapse, hyper-lapse ve slow motion vb.*) gibi. Böylelikle, video kliplerde gösterilen zaman ve mekan tüketime yönelik sunulabilir. Dijital video teknolojilerinin kullanımıyla görsel manipulasyon uygulamaları da yaygınlaşmıştır. Nitekim günümüzde farklı disiplinlere ait özellikler veya farklı film türlerinde kullanılan teknikler, dijital video teknolojisi ile kaynaşmış ve melez estetik yapıları ortaya çıkarmıştır. Örneğin, günümüzde bir video klibin sahneleri, bir bilim-kurgu filmi ya da gerçek-üstü filmi andıran yapıda ele alınabilir. Benzer bir biçimde, geleneksel video kliplerden farklı olarak oldukça durağan imgeler ile de temsili sahneler inşa edilebilir.

Çalışmada örneklenen, bazı video kliplerin sahneleri, hem sinemagraf tekniği ile hem de geleneksel yöntemlerle düzenlenmiştir. Bazı video kliplerde ise sinemagraf tekniği ile birlikte saniyedeki kare hızının değiştirildiği çekimler kullanılmaktadır. Bu tür video kliplerde, çoğunlukla zamanın ve mekanın sunumu gerçek-dışı bir anlatımla gösterilmektedir. Tamamen sinemagrafa dayanan video klipler ise fotoğrafın duranlığını taklit etmektedir. Ancak bu taklit, kusurlu bir kopya olarak da görülebilir. Çünkü yeni bir görme biçimi sunmaktan öte, geleneksel fotoğrafın ölümünü vurgulamaktadır. Sinemagraf imgeler, yeni medyada yaygınlaşmışsa da, geleneksel medyanın pek çok alanında kullanılmaktadır. Hem yeni medyada, hem de geleneksel medyada eskinin ve yeninin sentezleri üretilmektedir. Böylelikle, üretilen bir fotoğraf, video ya da video klip, her iki mecrada da sunulabilmektedir. Örneğin, bir kullanıcı ya da izleyici, bir fotoğrafı ya da video klibi, hem cep telefonundan izleyebilmekte, hem sosyal ağlarda paylaşabilmekte, hem de televizyondan takip edebilmektedir. Sinemagraf imgelerde ise kullanıcılara ya da izleyicilere, gördüklerinin bir

fotoğraf mı? Yoksa hareketli görüntü mü? Olduğu sorusu yerine, sunulan görme alışkanlıkları hatırlatılmaktadır.

KAYNAKÇA

Akyürek, Feridun. “Görsel/İşitsel Bir Dil: Video Klip”, Selçuk İletişim, 3(4), ss. 93-113, Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, Konya, 2005.

Baudrillard. Jean. Neden Her Şey Hala Yok Olup Gitmedi?, (Çev.) Oğuz, Adanır, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2011.

Berger, John. Görme Biçimleri, (Çev.) Yurdanur, Salman, Metis Yayınları, İstanbul, 1995.

Berger, John. Bir Fotoğrafi Anlamak, (Çev.) Beril, Eyüboğlu, Metis Yayınları, İstanbul, 2015.

Binark, Mutlu. “Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu”, (der.) Mutlu Binark, Yeni Medya Çalışmaları, ss. 21-45, Dipnot Yayınları, Ankara, 2007.

Bordwell David ve Thompson Kristin. Film Sanatı, De-Ki Yayınları, Ankara, 2012.

Canıklıgil, İlker. Dijital Video ile Sinema, Pusula Yayınları, İstanbul, 2007.

Çelikcan, Peyami. Müziği Seyretmek: Popüler Müzik Medya İlişkileri Açısından Müzik Videosu ve Televizyonu, Yansıma Yayınları, İstanbul, 1996.

Deleuze, Gilles. Hareket-İmge:1, (Çev.) Soner, Erdemir, Norgunk Yayıncılık, İstanbul, 2014.

Ekinci, B. Tolga. “Sinemada Yeni Anlatım Yöntemleri: *Time-lapse* ve *Slow-motion* Teknikleri ve *Samsara* (2011) Filmi”, Volume 3, Issue 2, ss. 43-56, Online Journal of Art and Design, 2015.

Erol, Ercan. “Fotoğrafta Hareket Bağlamında Sinemagraf Tekniğinin Değerlendirilmesi”, Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı: 16, ss. 47-53, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, İzmir, 2016.

Ersöz, Günindi, Aysel. “Popüler Kültür Ürünlerinden Müzik Videolarının Gençler Üzerindeki Olumsuz Etkileri”, 5(2), ss.61-68, Aile ve Toplum Dergisi, Ankara, 2002.

Genç, Adem. “Algı Sistemleri ve Görüntü Estetiği”, 3(1), ss.1-22, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Erzurum, 2003.

Heslinga, Elizabeth, Margaretta. The Significance of Editing Techniques in the Adaptation of Play Text Into Film, Master of Drama Thesis, Stellenbosch University, Güney Afrika, 2014.

Hızal, Selda. Amatör Kamera Gerçekliği, Agora Kitaplığı, İstanbul, 2012.

Kesim, Mehmet. “Videonun Tarihi”, (Ed.) Feyyaz, Bodur, Hareketli Görüntünün Tarihi, ss.34-50, Anadolu Üniversitesi Yayınları: 2410, Eskişehir, 2011.

- Kılıç, Levend. Görüntü Estetiği, İnkılap Yayınevi, İstanbul, 2003.
- Kılıç, Levend. Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi, Dost Yayınevi, Ankara, 2008.
- Kılıç, Levend. “Durağan ve Hareketli Görüntünün Öyküsü”, (Ed.) Tevfik, Fikret, Uçar, Görsel Kültür, ss.103-135, Anadolu Üniversitesi Yayınları: 2410, Eskişehir, 2011.
- Levinson, Paul. Learning Cyberspace: Essays on the Evolution of Media and the New Education, Anamnesis Press, San Francisco, 1995.
- Lichty, Patrick. “On Virtual Fluxus”, Analyzing Art, Culture, and Design in the Digital Ages, (ed.) Mura, Gianluca. ss. 39-51, IGI Global, USA, 2015.
- Mansfield, Paul, Alexander. Visual Media Editing Using Scene Understanding, Doctoral Thesis, ETH Zürich, 2014.
- Monaco, James. Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı: Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası, (Çev.) Ertan, Yılmaz, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 2010.
- Niewland, Meaghan. Framed In Time: A Cinemagraph Series Of The Everyday & Grounded Theory Of Cinemagraphy, Communication And New Media McMaster University Master’s Thesis, Kanada, 2012.
- Örnek, Veyis, Sedat. Etnoloji Sözlüğü, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları, Ankara, 1971.
- Parsa, Alev Fatoş, “İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi”, Fotografya Dergisi, Sayı:19, <http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=226,329,0,0,1>, İstanbul, 2007.
- Parsa, Fatoş, Alev ve Kuruoğlu, Hayriye ve Aytaş, Seda. “Yeni Medyada Dijital Göstergeler Evrenine Bakış”, 25-28 Ağustos 2016, Greece - Chios, ss. 241-266, 1. Uluslararası Görsel Sanatlar ve Estetik Sempozyumu, Yalova, 2016.
- Sağlamtimur, Özel, Zuhul. “Dijital Sanat”, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 10, Sayı: 3, ss. 213-237, Eskişehir, 2010.
- Schiet, Noraly. “From Muybridge To Cinemagraph”, New Media Studies, ss. 61-78, University Of Utrecht, Hollanda, 2012.
- Tompkin, James ve Pece, Fabrizio ve Subr, Kartic ve Kautz, Jan. “Towards Moment Imagery: Automatic Cinemagraphs”, ss. 87-93, ACM Digital Library, Lahey, 2011.
- Yurdigül Yusuf ve Zinderen Ethem. İ. Sinema ve Televizyonda Özel Etki, Doğu Kitabevi, İstanbul, 2013.
- <http://annstreetstudio.com/2011/02/12/les-tendrils-kaelen/> (Erişim: 05/09/2017).
- <http://cinemagraphs.com/> (Erişim: 16/10/2017).
- <http://www.digitalartsonline.co.uk/news/video-post-production/music-video-uses-cinemagraph-gifs-haunting-effect/> (Erişim: 08/10/2017).

<http://www.timelapseturkiye.com/> (Erişim: 04/10/2017).

<http://www.videostatic.com/blog/2013/05/28/how-make-cinemagraph-music-video>
(Erişim: 06/10/2017).

<https://vimeo.com/62409118> (Erişim: 06/10/2017).

<https://www.youtube.com> (Erişim: 10/10/2017).