

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI

YENİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİNİN SİNEMA
FİLMLERİNE ETKİSİ: “MOBİL CEP TELEFONLARIYLA
ÇEKİLEN KISA FİMLERİN ANALİZİ”

NEVZAT ÖZOĞLU

DANIŞMAN
DOÇ. DR. ŞERMİN TAĞ KALAFATOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2019

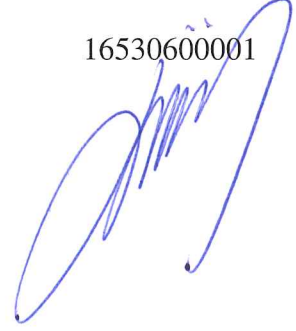
ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduğum “Yeni İletişim Teknolojilerinin Sinema Filmlerine Etkisi: Mobil Cep Telefonlarıyla Çekilen Kısa Filmlerin Analizi” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

01 /08 / 2019

Nevzat ÖZOĞLU

16530600001



JÜRİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Nevzat Özoğlu'nun hazırladığı “Yeni İletişim Teknolojilerinin Sinema Filmlerine Etkisi: Mobil Cep Telefonlarıyla Çekilen Kısa Filmlerin Analizi” başlıklı tez 2019 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	: Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU	Ordu Üniversitesi	
Jüri Üyeleri	: Doç. Ufuk UĞUR	Ordu Üniversitesi	
Jüri Üyeleri	: Prof. Zaur MÜKERREM	Anadolu Üniversitesi	

ONAY

01 / 08 / 2019

Dr. Öğr. Üyesi Seçkin EVCİM

Enstitü Müdür V.



ÖNSÖZ

Bu çalışma uzun bir yolculuğun sonunda ortaya çıktı. Lisansımı bitirmenin üzerinden on altı yıl geçmiş olmasına rağmen, bilimsel bir birikim edinmeme katkısı olan, bu tezin ortaya çıkmasında bilgi ve birikimleriyle ders sürecinden başlayarak tez aşamasında, konu seçimindeki önerileri ve yönlendirmeleriyle desteğini hiçbir zaman eksik etmeyen, daima yol göstermeye çalışan tez danışmanım kıymetli hocam sayın Doç. Dr. Şermin Tağ Kalafatoğlu'na çok teşekkür ederim.

Lisans eğitimim ve tez aşamasında sinema alanındaki engin bilgi ve deneyimlerini paylaşmaktan, bitmek bilmez tükenmeyen enerjisiyle sorularına verdiği yanıtlarla beni aydınlatan ve yönlendiren sinemanın yaratıcı yönetmeni sayın hocam Prof. Dr. Zaur Mükerrer'e, teşekkürü bir borç bilirim.

Yüksek lisans eğitimim sırasında öğrencisi olduğum sayın hocam Prof. Dr. Mehmet Yılmaz'a ve Doç. Ufuk Uğur'a ne kadar teşekkür etsem azdır.

Tezimin tüm aşamalarında bana kaynak bulma konusunda ve biçimsel düzenlemelerde yardımını desteğini eksik etmeyen hep yanımda olan kardeşlerim; Tolga Özoğlu ve Hanife Özoğlu'na minnettarım.

Tezimin yazım aşamasında tecrübe ve önerilerinden faydalandığım kardeşim gibi sevdiğim Zafer Can Uğurhan ve Barış Yiğit'e çok teşekkür ederim.

Beni büyüten, eğitim hayatım boyunca bana maddi ve manevi yardımlarını asla esirgemeyen, her daim yanımda olan, beni cesaretlendiren, motivasyonumun hep canlı kalmasına destek olan canım babam Ramazan Özoğlu'na ve sevgili annem Fatma Özoğlu'na, her daim yanımda oldukları için canım ablam Nezahat Özoğlu'na ve kardeşim Nezaket Özoğlu'na sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu tez, bu önemli kişiler yanımda oldukları ve katkı sağladıkları için sorunsuz ilerledi. Bunun için tezimi, hayatımda olan bu nadide insanlara atfediyorum...

Nevzat ÖZOĞLU

ORDU, 2019

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	İ
İÇİNDEKİLER	İİ
ÖZET.....	Viii
ABSTRACT	İX
GÖRSELLER DİZİNİ	X
KISALTMALAR	XI
GİRİŞ	1
SORUN	2
AMAÇ.....	3
ÖNEM.....	3
VARSAYIM	4
SINIRLILIKLAR.....	5
YÖNTEM.....	6
1. BÖLÜM	12
1.1. YENİ MEDYA VE TEKNOLOJİK GELİŞMELER.....	12
1.2. BİLGİSAYARLAR VE WEB DÜNYASI	16
1.2.1. Taşınabilir Bilgisayarlar	19
1.2.2. Tabletler	19
1.2.3. World Wide Web	20
1.2.4. Web 2.0 Kavramı	21
1.2.4.1. Blog (Web Log)	23
1.2.4.2. Wiki.....	23
1.2.4.3. RSS (Really Simple Syndication-Gerçek Temel Sendikasyon) ..	23
1.2.4.4. Podcast	24
1.2.4.5. Google Reader.....	24
1.2.4.6. Sosyal Medya	24
1.2.4.7. Facebook	25
1.2.4.8. Instagram.....	26
1.2.4.9. Twitter	26

1.2.4.10. Vimeo.....	27
2. BÖLÜM	29
2.1. AKILLI TELEFONUN TARİHİ	29
2.1.1. Akıllı Telefonun Gelişim Süreci	30
2.2. AKILLI TELEFONUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ	30
2.2.1. İOS İşletim Sistemi	31
2.2.2. Android İşletim Sistemi	32
2.2.3. Akıllı Telefonların Kameraları.....	33
2.3. AKILLI TELEFON KAMERASI İLE FİLM ÇEKMEK	37
2.3.1. Derinlik Sensörü.....	39
2.3.2. Tek Renkli Kamera	39
2.3.3. Geniş Açılı Kamera.....	39
2.3.4. Telefotografik (Telefoto) Lensler	40
2.3.5. Prodüksiyon Öncesi (Pre-Production).....	41
2.3.6. Prodüksiyon Sırası (Production) Çekim Süreci.....	42
2.3.7. Prodüksiyon (Çekim)	44
2.3.8. Kurgu (Montaj)	45
2.4. AKILLI TELEFON PROGRAMLARI	47
2.4.1. Instagram.....	47
2.4.2. YouTube Capture	47
2.4.3. iMovie (iOS)	48
2.4.4. Vyclone	48
2.4.5. Reel Director	48
2.4.6. Splice	48
2.4.7. Videograde	49
2.4.8. Cute Cut	49
2.4.9. Montage	49
2.4.10. Magisto.....	50
2.4.11. Video Edit	50
2.4.12. HighlightCam.....	50
2.4.13. Lapse It.....	50
2.4.14. WeVideo	51

2.4.15. Tik Tok.....	51
2.4.16. Vid.dy.....	51
2.4.17. Cinefy.....	52
2.4.18. PowerDirector Video Editor	52
2.4.19. Filmic Pro.....	53
2.4.20. VidTrim PRO.....	53
2.5.1. IMovie (iOS).....	54
2.5.2. Pinnacle Studio (iOS).....	54
2.5.3. AndroVid Pro-Video Düzenleyici	55
2.5.4. MovieEditTouch2	55
3. BÖLÜM	57
3.1. FİLM DAĞITIMININ TARİHÇESİ.....	57
3.2. İNTERNETİN KISA FİLM DAĞITIMINA ETKİSİ.....	58
3.2.1. You Tube.....	61
3.2.2. Vimeo.....	62
3.2.3. Daily Motion	63
3.3. YENİ TEKNOLOJİLERİN KISA FİLM KATKISI	63
3.4. İNTERNET AKILLI TELEFON FİLM FESTİVALLERİ.....	67
3.4.1. Mobile Film Festival	68
3.4.2. Momo Film Festivali.....	68
3.4.3. Cinephone.es	68
3.4.4. Toronto Smartphone Film Festivali	69
3.4.5. Akıllı Telefon Flick Fest	69
3.4.6. Mobil İnovasyon Ağı ve Birliği	69
3.4.7. Uluslararası Mobil Film Festivali	69
3.4.8. Dublin Smartphone Film Festivali.....	70
3.4.9. Dakka Uluslararası Mobil Film Festivali.....	70
3.4.10. Afrika Smartphone Uluslararası Film Festivali	70
3.4.11. Süper 9 Mobil Film Festivali	71
3.4.12. iPhone Film Festivali	71
3.4.13. Son Çerçeve Smartphone Film Festivali.....	71
3.4.14. SmartPhilm Festivali.....	71

3.4.15. Mojo Italia.....	72
3.4.16. Milan Mobil Film Festivali	72
3.4.17. New York Mobil Film Festivali.....	72
3.4.18. Büyük D Cep Telefonu Fest.....	72
3.4.19. Mobil Sinemacılar Uluslararası Şenliği	73
4. BÖLÜM	74
4.1. MOBİL FİLM FESTİVALLERİ VE ÖDÜL ALAN KISA FİMLERİN ANALİZİ.....	74
4.1.1. Mobil Film Festivali.....	75
4.1.2. Momo Film Festivali (Mobile Motion – İnternational Smartphone Film Festival).....	78
4.2. FİLM ANALİZLERİ.....	81
4.2.1. Annisa	82
4.2.1.1. Filmin Konusu.....	82
4.2.1.2. “Annisa” Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi	83
4.2.1.3. Çekim Ölçekleri	83
4.2.1.4. Kamera Hareketleri	87
4.2.1.5. Kamera Açılımları	88
4.2.1.6. Aydınlatma.....	90
4.2.1.7. Alan Derinliği.....	91
4.2.1.8. Ses ve Müzik	92
4.2.1.9. Kostüm ve Makyaj	93
4.2.1.10. Dekor.....	94
4.2.1.11. Mizansen	95
4.2.1.12. Renk	96
4.2.1.13. Kurgu	96
4.2.1.14. Çerçeveleme - Kompozisyon	100
4.3.1. Unsung Hero	102
4.3.1.1. Filmin Konusu.....	102
4.3.1.2. Unsung Hero Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi	103
4.3.1.3. Çekim Ölçekleri	103
4.3.1.4. Kamera Hareketleri	106

4.3.1.5. Kamera Açılırları	107
4.3.1.6. Aydınlatma	108
4.3.1.7. Alan Derinliđi.....	109
4.3.1.8. Ses ve Müzik	110
4.3.1.9. Kostüm ve Makyaj	112
4.3.1.10. Dekor	112
4.3.1.11. Mizansen	112
4.3.1.12. Oyunculuk	113
4.3.1.13. Renkler	114
4.3.1.14. Kurgu	115
4.3.1.15. Çevçeveleme ve Kompozisyon	116
4.4.1. Hopefully (Ojalá)	118
4.4.1.1. Filmin Konusu.....	118
4.4.1.2. Hopefully (Ojala) Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi	118
4.4.1.3. Çekim Ölçekleri	119
4.4.1.4. Kamera Hareketleri	120
4.4.1.5. Kamera Açılırları	121
4.4.1.6. Aydınlatma	121
4.4.1.7. Alan Derinliđi.....	121
4.4.1.8. Ses ve Müzik	122
4.4.1.9. Kostüm ve Makyaj	123
4.4.1.10. Dekor	123
4.4.1.11. Mizansen	124
4.4.1.12. Oyunculuk	125
4.4.1.13. Renk	126
4.4.1.14. Kurgu	126
4.4.1.15. Çevçeveleme ve Kompozisyon.....	127
4.5.1. Confession.....	129
4.5.1.1. Filmin Konusu.....	129
4.5.1.2. Confession Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi ...	129
4.5.1.3. Çekim Ölçekleri	130
4.5.1.4. Kamera Hareketleri	133

4.5.1.5. Kamera Açılıarı	133
4.5.1.6. Aydınlatma	135
4.5.1.7. Alan Derinliđi	135
4.5.1.8. Ses ve Müzik	137
4.5.1.9. Kostüm ve Makyaj	137
4.5.1.10. Dekor	138
4.5.1.11. Mizansen	138
4.5.1.12. Oyunculuk	138
4.5.1.13. Renk	139
4.5.1.14. Kurgu	139
4.5.1.15. Çerçeveleme ve Kompozisyon	141
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ	142
KAYNAKÇA	151
EKLER	160
ÖZGEÇMİŞ	161

ÖZET

[ÖZOĞLU, Nevzat]. [*Yeni İletişim Teknolojilerinin Sinema Filmlerine Etkisi: “Mobil Cep Telefonlarıyla Çekilen Kısa Filmlerin Analizi*], [Yüksek Lisans Tezi], Ordu, [2019].

İnsan yaşamında önemli bir yere sahip olan sinema 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkmış ve Lumiere Kardeşler’in 28 Aralık 1895’te Paris’te bir binanın bodrum katında yaptıkları ilk halka açık gösterimden bugüne baş döndürücü bir hızla gelişimini sürdürmeye devam etmiştir. Modern sayısal kameraların mobil cihazlara entegre edilmesiyle birlikte film yapmak yalnızca profesyonellere özgü bir uğraş olmaktan çıkmış ve bilgisayar destekli kurgu programlarının gelişmesiyle insanların yüksek görüntü kalitesine sahip filmleri yapmalarını olanaklı kılmıştır. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ise akıllı telefonlar ve taşınabilir bilgisayarların ortam akışları ve indirme seçeneklerini film endüstrisine sunmuştur. İnternet ağlarının sahip olduğu hızlı yayın akışı ile sarılmış evrende sosyal ağlar ve sosyal medya ortamları sayesinde kısa filmlerin paylaşılması, gösterimi ve yayılması kolaylaşmıştır. Bununla birlikte, dijital kameralarla donatılmış mobil cihazların sağladığı avantajlar ekipman ihtiyacını azaltmış, ekipmanlara ulaşımın kolay olması ile birçok kişi kısa film yapma imkanına kavuşmuştur. Bunun sonucunda internet teknolojisiyle birlikte geleneksel film festivallerine alternatif olarak ortaya çıkan ve her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen özellikle mobil cihazların (akıllı telefon, tablet, gopro ve web) kameralarıyla çekilen kısa filmlerin katıldığı mobil film festivalleri ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, bu tez çalışmasında *Annisa*, *Unsung Hero*, *Hopefully (Ojalá)* ve *Confession* filmleri film dili açısından analiz edilmiştir. Sonuç olarak, telefon kamerasıyla çekilen kısa filmler özellikle teknik bakımdan bazı kısıtlılıklara sahip olsa da film dilinin başarılı bir şekilde bu filmlerde kullanıldığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Film Dili, İnternet Film Festivali, Yeni Medya, Akıllı Telefon.

ABSTRACT

[ÖZOĞLU, Nevzat]. [*The Influence Of New Communication Technologies On Cinema: “An Analysis Of Short Films Shot Using Mobile Phones”*], [Master Thesis], Ordu, [2019].

Cinema plays an important role in human life, rapidly developing to this day since its emergence in the 19th century and the first public display by the Lumiere brothers on December 28th, 1895 in a buiding basement in Paris. With the integration of modern digital cameras into mobile devices, filmmaking has transcended the realm of professionals and, with the development of computer supported non linear editing programs, has made it possible for everyone to make films with high image quality. The development of communication technologies has allowed smartphones and mobile computers to penetrate the film industry with streaming and download options. The high bandwidth of Internet networks, along with the interconnected universe of social networks and social media environments have proliferated the sharing, viewing and distribution of short films. Additionally, the advantages of mobile devices equipped with digital cameras have greatly reduced the need for equipment, and the increasing ease of access to equipment has enabled many to create short films. This, in turn, has resulted in the emergence and proliferation of mobile film festivals, which developed with Internet technologies and were established as alternatives to traditional film festivals, conducted annually and screening short films exclusively shot with mobile devices (smartphones, tablets, action cameras, web). In this context, this thesis is the study of the short films *Annisa*, *Unsung Hero*, *Hopefully (Ojalá)* and *Confession* regarding their cinematic language. The findings of this thesis indicate that while short films shot on mobile phone cameras carry certain technical limitations, film language and cinematic techniques are successfully applied in these films.

Keywords: Film Language, Internet Film Festival, New Media, Smartphone

GÖRSELLER DİZİNİ

<i>Resim 1.</i> ENIAC.....	17
<i>Resim 2.</i> IBM PC 5150	17
<i>Resim 3.</i> 2001 A Space to Odyssey.....	20
<i>Resim 4.</i> World Wide Web.....	21
<i>Resim 5.</i> Annisa Film Afişi	82
<i>Resim 6.</i> Annisa filmindeki yüz yakın çekimi	84
<i>Resim 7.</i> Annisa filminden bir sahne	88
<i>Resim 8.</i> Annisa filminden bir sahne	89
<i>Resim 9.</i> Unsung Hero Film Afişi	102
<i>Resim 10.</i> Unsung Hero, çocuğun nehir kıyısından ayrıldığı sahne	104
<i>Resim 11.</i> Unsung Hero, Süpermen'in genel çekimden uçuşu	104
<i>Resim 12.</i> Unsung Hero, çocuğun bel çekimde topuna kavuştuğu sahne	105
<i>Resim 13.</i> Hopefully (Ojalá) Film Afişi.....	118
<i>Resim 14.</i> Hopefully, karakterin amors çekimde tıraş olduğu sahne	119
<i>Resim 15.</i> Hopefully, karakterin yemek yediği orta çekim.....	124
<i>Resim 16.</i> Hopefully, genel çekimde karakterin duvara tırmanış sahnesi.....	128
<i>Resim 17.</i> Confession Film Afişi	129
<i>Resim 18.</i> Confession kısa filminden bir sahne	131
<i>Resim 19.</i> Confession kısa filminden bir sahne	132
<i>Resim 20.</i> Göğüs çekimde karakterin son sahneyi canlandırması.....	133

KISALTMALAR

Çev.	: Çeviren
Der.	: Derleyen
Haz.	: Hazırlayan
s.	: Sayfa
vb.	: Ve benzeri
vd.	: Ve diğerleri



GİRİŞ

İnsanın varlığından bu yana iletişimin önemli bir yeri olmuştur. Tarihsel süreç içerisinde iletişim için kullanılan araçlar farklılaşarak ve çeşitlenerek günümüzde farklı bir noktaya ulaşmıştır. Özellikle iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle İnternet en hızlı büyüyen iletişim aracı olarak nitelendirilebilir. 1950’lerde televizyon, 1960’larda ana bilgisayarlar, 1970’lerde elektronik çipler, 1980’lerde kişisel bilgisayarlar 1990’larda yaygınlaşan internet teknolojisinin temeli olan “ağ” lar ve son olarak 2000’lerin sonlarına doğru kameralı telefonlar insanoğlunun hayatına girmiş önemli yeni medya araçlarıdır.

İletişim süreci içerisinde kullanılan etkili araçlardan biri de sinemadır. Uzun bir geçmişe sahip olan sinema zaman içerisinde gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte ulaşılabilirlik ve üretilebilirlik açısından hız kazanmıştır. Bu anlamda önemli gelişmelerden biri ise akıllı cihazlarda kullanılan kameralar ve kurgu programları ile farklı bir boyuta ulaşmıştır. Daha önceki süreçlerde film şirketleri tarafından büyük ekipler, pahalı ekipmanlar ve yüksek bütçelerle üretilen filmlerin aksine günümüzde neredeyse tek bir kişinin bir akıllı cihaz ile film yapması olanaklı hale gelmiştir. Yeni iletişim teknolojileri ile üretilen bu filmlerin internet içerisinde yer alan sosyal ağlar, video paylaşım siteleri gibi mecralarda ücretli ya da ücretsiz olarak paylaşımı ve gösterimi mümkün olmuştur.

İletişim teknolojilerindeki önemli gelişmelerden olan mobil kameralı telefonların insanların hayatına girmesiyle birlikte zaman içerisinde iletişim alanında kullanılan mobil cihazlar bir görsel sanat olan film üretim süreçlerinde de yerini almıştır. Bu bağlamda Sony Ericsson’un ürettiği T68i modeli dünyanın ilk kamera aparatlı cep telefonu olma özelliğine sahiptir ancak söz konusu kameranın harici ek bir modül ile telefona takılan cihaz olduğunu söylemek gerekmektedir. 640 x 480 çözünürlüğündeki kamera, telefonun 101 x 80 çözünürlüğündeki ekranından yalnızca 256 renk gösterebilmesine imkân vermektedir (<https://www.pocket-lint.com/phones/reviews/sony-mobile/67355-sony-ericsson-t68i-mca20-communicam>, 18.10.2018). Asıl olarak 2007 yılında telefon dünyasında etki yaratan ise Stephen Wozniack ve Steve Jobs ikilisinin yönettikleri Apple markası adı altındaki iPhone modelidir. Başarılı bir şekilde

kamera entegre edilen bu telefonlar teknoloji dünyasında çığır açmıştır. Bu tarihten bir yıl sonra HTC markasının ürettiği Dream modeli ise Android akıllı telefonların öncüsü olmuştur.

Dijital kameralı cep telefonları ve mobil cihazlar sayesinde film çekmek artık yalnızca profesyonellere özgü bir uğraş olmaktan çıkmıştır. Artan görüntüleme kalitesi ve bilgisayar temelli düzenleme sistemleri artık amatörlerin de yüksek görüntü kalitesine sahip filmleri yapmalarını olanaklı hale getirmiştir. Bunun sonucunda her geçen gün artan film sayısı beraberinde mobil film festivallerinin yaygınlaşmasına, geleneksel film festivallerinin dışında yeni bir alanın oluşumuna ortam hazırlamıştır. Günümüzde filmler, internet ortamında gerçekleştirilen mobil film festivalleri aracılığıyla yarıştırmakta ve ödüllendirilmektedir. Böylelikle profesyonel ve amatörlerin film üretmesine destek olan akıllı telefon film festivalleri, yeni medya ortamlarını da aktif biçimde kullanarak, festival filmlerinin büyük bir topluluk tarafından izlenmesini kolaylaştırmaktadır.

Beş başlıktan oluşan bu çalışmanın ilk bölümünde; problem tanımlanmaya çalışılmış ve amaç, önem, sınırlılıklar, sayıltılar (varsayımlar), yöntem başlıkları altında bilgi verilmiştir. İkinci bölümde; yeni medya ve teknolojik gelişmeler, bilgisayarlar ve web dünyasının gelişim aşamaları incelenmiştir. Üçüncü bölümde; akıllı telefonların gelişim süreçleri ile mobil cihazların da dahil edildiği film yapım aşamaları ele alınmıştır. Dördüncü bölümde; internetin kısa filmlerin dağıtımına olan katkısı ortaya konulmuştur. Son bölümde; web teknolojisini kullanan akıllı telefon ile mobil cihazlarla çekilen filmlerin ödüllendirildiği film festivallerine değinilmiş ve bu festivallerde ödül alan dört kısa film sinematografik dil açısından analiz edilmiştir.

SORUN

Film yapım maliyetlerinin yüksek olduğu günümüzde teknolojik gelişmeler sayesinde film yapmak artık profesyonellerin dışında amatörlerin de uğraş alanına girmiş, yüksek çözünürlüklü görüntü teknolojisiyle donatılan akıllı telefon kameraları ve bilgisayar destekli düzenleme sistemleri ile görüntü kalitesi yüksek filmleri yapmak, maliyeti düşürmeyi olanaklı kılmıştır. Böylelikle

teknolojik gelişmelere bağlı olarak ve bilgisayar ile İnternetin yaygınlaşmasına ek olarak akıllı telefon teknolojisindeki gelişmelerin artması, kısa film yapımını kolaylaştırmıştır. Diğer taraftan, akıllı telefon kameralarıyla çekilen filmlerin yeni medya araçlarıyla paylaşılmasının söz konusu olması, yeni medya araçlarının internette çevrimiçi film festivali algısı üzerinde rol oynamaya başlamasına yol açmıştır. Akıllı telefon kameralarıyla çekilen kısa filmlerin İnternet üzerinden yayınlanması da bu bağlamda kısa filmlerin gelişmesine katkı sağlamaya başlamıştır. Bu bakımdan da bu teknik kullanılarak çekilen ve bu mecralar aracılığıyla paylaşılan, ödüllendirilen kısa filmlerin film diline göre incelenmesi ve analiz edilmesi bir gereklilik olarak önem kazanmıştır.

AMAÇ

Bu araştırmanın amacı; akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen kısa filmlerden hareketle, mobil film festivallerinde ödül almış kısa filmlerin sinematografik dil açısından ortaya koyulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda da aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

- Akıllı telefon ve tablet kameralarla çekimleri yapılan ve ödül almış kısa filmler film diline göre nasıl oluşturulmuştur?
 - Annisa, film diline göre nasıl oluşturulmuştur?
 - Unsung Hero, film diline göre nasıl oluşturulmuştur?
 - Hopefully (Ojala), film diline göre nasıl oluşturulmuştur?
 - Confession, film diline göre nasıl oluşturulmuştur?

ÖNEM

Akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen tema ve süre dışında hiçbir sınırlaması olmayan kısa filmlerin İnternette mobil film festivallerinde düzenlenen film festivaline katılarak ödül alması ve bu filmlerin sinematografik dil kurallarına göre incelenmesi açısından düşünüldüğünde uygulaması sınırlı sayıda olan bu alandaki çalışmalar yeterli sayıda ve kapsamda değildir. Bu araştırma;

- Konuyla ilgili daha önce bu kapsamda ele alan bir çalışmanın yapılmamış olmaması,

- Akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen kısa filmler üzerine tartışma ve düşünme olanağı yaratabilmesi,
- Ödül alan filmlerin sinematografik dil bakımından analizinin yapılması,
- Yeni medya araçlarının akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen kısa filmlerin dağıtılmasına ve gösterilmesine olanak sağlaması,
- Amatör ve profesyonel film yapımcılarının düşük bütçeyle ürettikleri kısa filmleriyle toplumda önemli olan sosyal bir sorunu açığa çıkartıp YouTube, Vimeo, Facebook, Twitter ve Instagram gibi popüler sosyal medya ortamlarında gösterilmesini sağlamak açısından önemlidir.

VARSAYIM

Bu araştırmanın temel varsayımı Akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen “1 dakikalık” kısa filmlerin görsel-işitsel bir anlatım yöntemi olan film diline göre gerçekleştirilen bir film türü olduğudur. Hikâye anlatma aracı olan sinema, görsel-işitsel bir anlatım yöntemi olarak ele alınmasını gerektirmektedir. Bu teknikle yapılan kısa filmlerin, sinema eğitime katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Doğruluğundan emin olunan yargılar (Karasar, 2014, s. 72) olarak kabul edilen bu çalışmanın temel dayanak noktalarını oluşturan sayılılar şöyle sıralanabilir;

- Akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen ödüllü kısa filmler, film diline göre analiz edilmiştir.
- Akıllı telefon ve tabletlerle çekilen kısa filmlerin ödüllendirilmesi mobil film festivallerindeki jüri tarafından değerlendirilmekte ve ödüllendirilmektedir.
- Mobil film festivalleri her yıl düzenlenmekte olup çekim araçları, süre ve tema sınırlaması bulunmaktadır.
- Mobil film festivallerinde değerlendirmeye dahil edilen kısa filmler yeni medya ortamlarında sosyal medyayı kullanmaktadırlar.
- Bilgisayar ve İnternet, Mobil Film Festivalleri'nin düzenlenmesi için elverişli ortamlardır.

SINIRLILIKLAR

Çalışma, akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekilen kısa film yapım sürecini sinematografik açıdan film diline göre nasıl oluşturulduğunu ortaya koymayı amaçlayan bu çalışma, 1 dakikalık kısa filmler ile sınırlandırılmıştır.

Öncelikle araştırılan konunun belirli bir dönem içerisinde gerçekleştirilmiş olan İnternet tabanlı web sitesi üzerinden yarışma / festival düzenleyen www.mobilefilmfestival.com ile <https://momofilmfest.com> oluşturmaktadır. 2017 ile 2019 yılları arasında İnternet üzerinde düzenlenen mobil web film festivallerinde ödül almış dört kısa film, film diline göre analiz edilmiştir. Bu kapsamda ele alınan bu çalışma film dilini oluşturan unsurlardan; çekim ölçekleri, kamera hareketleri, kamera açıları, aydınlatma, alan derinliği, ses ve müzik, kostüm, makyaj, dekor, mizansen, renk, kurgu, çerçeveleme ve kompozisyonuna göre incelenmiştir. Bununla birlikte akıllı telefon ve tablet kameralarıyla çekimlerinin yapılmış olması, belli bir süre sınırına tabi tutulması ve kurgusunun da aynı şekilde telefon, tablet veya masaüstü bilgisayarlara yüklenmiş kurgu programlarından herhangi birisinde yapılmış olması gerekmektedir. Bu araştırma gerçekleştirilmiş olan İnternet web film festivallerinde ödül almış dört film ile sınırlandırılmıştır. Buna bağlı olarak analiz edilen kısa filmlere tezin sonundaki EK1’de yer verilmiştir.

Diğer bir sınırlılık ise film festivallerinden ödül almış filmlerin yönetmenleri ve ekibi ile herhangi bir görüşme gerçekleştirilmemiş, kendilerine ulaşamamıştır. Ödül alan kısa filmlerin İnternet ortamında festivallerin web sayfaları ile yeni medya (YouTube, Vimeo, Facebook, Twitter, Instagram, Reddit) teknolojileri kullanılarak izlenmesi sağlanmıştır. Ayrıca ödül alan kısa filmler ile ilgili web sayfalarında paylaşılan röportaj ve haberlerden veri toplanmıştır. Mobil film festivallerinin çok kısa bir geçmişe sahip olması nedeniyle bu alanda yapılmış olan çalışmaların sınırlı olması diğer bir sınırlılık olarak yazın sürecinde karşımıza çıkmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışma, literatür taraması yöntemiyle kısa filmlerin internet ortamında web sayfalarından izlenmesi sonucunda elde edilen verilerle desteklenerek tarama modeli kapsamında ödüllü dört film ekseninde film diline göre analizi yapılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen varolan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2014). Çalışmanın geçerliliğini ve güvenilirliğini ortaya koymak için verilere; film ve yeni medya alanında yazılmış kitaplara Anadolu Üniversitesi Kütüphanesi koleksiyonundan, elektronik kitap, dergi, makale, tez ve ödül alan kısa filmlerle ilgili her türlü video, fotoğraf ve yazılı verilere ise internet, sosyal ağlar, çevrimiçi ve çevrimdışı web sayfaları, YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram, Twitter üzerinden ulaşılmıştır.

Literatür taramasında elde edilen bilgiler araştırmanın problemini ortaya çıkarmayı hedefleyen amaçlar doğrultusunda sınıflandırılarak yorumlanmıştır. Bu çalışmada yüzyıldan biraz fazla bir süre önce ortaya çıkan film diğer sanat dallarından daha fazla bir karmaşık teknolojiye bağlıdır. Diğer bir söylemle kameralar (film ve dijital) olmadan film çekmek neredeyse imkansızdır. Bir görsel sanat dalı olan sinemada düşüncenin somutlaştırma seyri görsel düzenlemeden başlar. Kompozisyon ve çerçeveleme ilkeleri; çekim ölçekleri, kamera hareketleri, açıları, aydınlatma yöntemleriyle oluşturulan yaratıcı hileler alan derinliği, ses, müzik, kostüm, makyaj, dekor, mizansen, renk ve filmin izlenebilecek noktaya gelmesini sağlayan kurgu, sinematografide film dilini oluşturan öğelerdir. Sinemanın ilk yıllarından günümüze geçen süreçte kameralar, “kürreden zerreye” dönüşüme uğramıştır. Buna bağlı olarak bilimsel ve teknik ilkelere göre teknolojik yeniliklerle donatılan kameraların boyutları küçülmüş, ağırlıkları ise (www.apple.com/tr/, 28.06.2019) iPhone'nun 5s modelinde olduğu gibi 112 gram seviyelerine yaklaşmış olması, akıllı telefonların içine yerleştirilen yüksek çözünürlüklü mikro kameraların evrimleşmesinin bir kanıtıdır. Bu bağlamda film kameralarıyla çekilen bütçesi yüksek filmlerin dışında, akıllı telefon kameralarının pratik kullanımı ve düşük maliyetle; film çekimini ve düzenlemesini yeni bir noktaya taşımıştır.

Sürekli deęişen ve gelişen bir sanat dalı olan sinema için deęişmez kurallar koymak neredeyse imkânsız olarak görülmektedir (Mükerrem, 2012, s. 16). Sinematografi de film dilini oluşturan temel unsurlar şu şekildedir;

- Çekimler anlam bakımından sonsuz çeşitlilik gösterir. Bir öyküyü filme alan sanatçı kamera ile görüntülerin kaydını yaparken çekim ölçeklerini kontrol etmesi gerekir. Sinemasal eylemleri farklı ölçeklerle parçalara ayırma uygulamaları izleyicinin dikkatini perdeye odaklama çabasından kaynaklanmaktadır. Buna baęlı olarak da sinemada uzak, orta ve yakın çekimler birer ölçek olarak doğmuştur (Mükerrem, 2012, s. 68). Bunlara ek olarak da çok uzak (genel), çok yakın çekimler ve Amerikan plan olarak isimlendirilen çekimde eklenerek, sinemada ölçeklendirme tamamlanmıştır. Çekim ölçekleri perdedeki kişi, nesne ve olaylar arasındaki ilişkiler ve mesafe bakımından fikir edinmesini kolaylaştırır.
- Sinema sanatında kameranın konumunun sahnenin içerdığı anlamı oluşturma noktasında etkili olduğu bilinmektedir. Kameranın kaydettiği görüntüdeki objeyi onun göz seviyesini ölçü olarak görme seviyesine kamera açısı ya da çekim açısı denir. Seyircinin çerçeve içine giren karakteri, hangi mesafeden veya açıdan görmesi algılama biçimini etkilemektedir (Gürses, 2013, s. 13). Açılı çekimlerde kamera, çekilen konuya üstten ya da alt açıdan bakacak şekilde konumlandırılmıştır. Ayrıca kamera objeye; aşırı derece alttan, üstten veya kuş bakışı açıdan da bakabilir. Açılı çekimler sinemada sahnenin dramatik yönünü kuvvetlendirmek için görüntü yönetmenlerinin sıklıkla tercih etmekte olduğu yöntemlerdir.
- Aydınlatmanın önemli rol oynadığı filmde ışık önden mi, arkadan mı, sağdan mı soldan mı vurmalıdır buna karar veren kişi görüntü yönetmenidir. Gabriel Figueroa'nın sinemada ışığın önemine dikkat çektiği sözünü Mükerrem (2012) "Öykünün içerisinde gelişecek atmosferi yaratan ışık, görüntü yönetmenine özgü bir ayrıcalıktır. "O ışığın efendisidir" şeklinde ifade ettiği düşüncesini literatüre kazandırmıştır (Mükerrem, 2012, s. 43). Filmde sahnelemede önemli bir yeri bulunan ve konuyu görünür yapan şey aydınlatmadır. Bu bağlamda

görüntünün estetiğini yükselterek, nesnelere boyut kazandırarak, duygusal etkiyi artırarak, çerçeve içerisinde neyin nasıl, ne şekilde görüneceğini belirleyerek, dokuyu belirginleştirerek ve seyircinin dikkatini yönlendiren aydınlatma sinematografide film dilini belirleyen sanatsal bir eylemdir (Gürses, 2013, s. 8).

- Sinemada alan derinliği optik sistemler kullanılarak anlatımı desteklemek için kullanılmaktadır. Alan derinliği, odakta yeterli düzeyde görünecek olan objektifin önündeki mesafeler dizisini belirtmek için kullanılan bir terimdir (Monaco, 2001, s. 85). Görüntünün oluşturulmasında alan derinliği önemlidir. Alan derinliği görüntüdeki nesneye vurgu yapmak hatta farklı özelliklerini ön plana çıkarmak için kullanılan etkili bir yöntemdir (Akdoğan, 2005, s. 42). Bu bağlamda yaratıcı yönetmen, düşüncesini filmin çekim planlamasından başlayarak tüm sahnelerin çekimine kadar her şeyi alan derinliği ile ilişkilendiren kişidir.
- Görsel ve işitsel sanat olan sinemada, sesler yani karşılıklı konuşma veya anlatım olabilir ve sese uygun müzik ve ses efektleri eşlik edebilir (Mascelli, 2002, s. 23). Sinemada ses; konuşma, müzik ve gürültü üçlüsünden oluşan aynı zamanda ses efekti olarak da bilinen filmin içindeki anlamı ortaya çıkaran önemli bir unsurdur. İzleyicinin bilişsel duygularını artıran ses ve müzik çok daha sağlam biçimde gelir filmin içine yerleşir (Aydın & Açar, 2005, s. 142). Uyumlu kompozisyon sanatına göre kullanılan müzik ve eşzamanlı ses, izleyicinin bilinçaltındaki işitsel duygularını artırır (Rotha & Griffith, 2001, s. 6).
- Sinemada anlam yaratım sürecinde kostüm ve makyajın özel bir işlevi vardır. Genellikle filmin öyküsüne ve atmosferine uygun kostümler tasarlanır ve aynı şekilde makyajlar da buna uygun olacak biçimde yapılır.
- Görüntünün başta gelen unsurlarından biri olan dekor, sosyal çevrenin fiziki çerçevesini meydana getirmek ve filmin atmosferini yaratmak açısından önemlidir. Sinemanın ilk günlerinden bugüne eleştirilenler ve seyirciler dekorun sinemada etkin bir rol üstlendiğini anlamışlardır. İster gerçek bir dekor tasarımı yapılsın isterse yapay biçimde inşa edilsin her

dekorun filmin atmosferine ve temel motifine katkısı fazladır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 117). Bir çekimin dekorunu yönlendiren yönetmen, sahnenin atmosferine uygun aksesuar kullanabilir. Filmin görselliğini zenginleştiren dekor, gerçeklik izlenimi yaratmak, inandırıcı olmak, izleyiciye öykünün geçtiği zamanı ve duygusal yönünü anlatmak için kullanılmaktadır.

- Film kuramcılarını mizanseni; yönetmenin film karesi içinde görünenler üzerindeki kontrolünü ifade etmek için kullanmışlardır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 112). Sinemada mizanseni Tarkovski (2008), seçilmiş nesnelere bir çekim alanı üzerindeki düzeni ve hareketini belirler şeklinde ifade etmiştir (Tarkovski, 2008, s. 59). Çekim alanını oluşturan karenin içerisinde; dekor, ışık, oyuncular ve kostüm bulunur. Bütün bu öğelerin öyküye uygun biçimde görüntülenmesi mizanseni oluşturmaktadır.
- Sinemacının düşüncelerinin biçimlendirmesine destek olabilecek anlatım araçları son derece çeşitlidir ve renk de önemli bir öğedir (Mükerrem, 2012, s. 85). Rengin sinemada kullanılmasının gerekçesi doğanın ayrılmaz bir parçası olmasındandır. Dolayısıyla renk, görsel ve işitsel bir sanat olan sinema için önemli bir öğedir. Renklerin bir film içerisinde çeşitli biçimlerde set tasarımından, kostüme ve ışıklar (filtreler) kullanılarak yapıldığı bilinmektedir. Renklerin kullanımı ve değiştirilmesiyle seyirci üzerinde yoğun bir etki yaratılabilir (Vineyard, 2010, s. 139).
- Yalnızca iyi bir kurgu bir filme hayat verebilir. Çekimler tutarlı bir öyküyü anlatacak biçimde ustalıklarla bir araya getirilene kadar, yalnızca bir sürü tek filmin parçasıdır. Kurguyla filmin fazlasını alınır, bütün gereksiz çekimler çıkartılır (Mascelli, 2002, s. 153). Film sanatının ilk denemelerden en son bilgisayar programlarına kadar teknolojiye bağlı olduğu gerçeği bu çağda etkisini daha fazla göstermektedir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 47). Buna bağlı olarak bilgisayara dayalı kurgu 1990'ların ortalarından itibaren sinema sanatına egemen olmuş bu sayede geleneksel yöntemle yapılmakta olan analog kurgu sistemler yerini sayısal kurgu teknolojisine bırakarak fazla zaman harcamanın önüne

geçmiştir (Monaco, 2001, s. 128). Kurgu programlarıyla bir filmin çekimlerini yeniden düzenlemek farklılık kazandırmak kolay hale gelmiştir. Akıllı telefon uygulamalarının içine yerleştirilen yüksek çözünürlüklü kamera teknolojisi ve her geçen gün yenilenen kurgu yazılımları ile geliştirilen programlar sayesinde film kurgusu kolaylıkla yapılabilir hale gelmiştir.

- Filimde çerçeveleme, konunun çerçeve içinde konumlandırılmasıdır. Temel kurallar üzerine kurulmuş sinemada çerçeve ve kompozisyon, görüntünün sınırlarını belirleyen önemli bir unsurdur (Akdoğan, 2005, s. 168). Doğal olarak çerçeve filmde görsel alanı oluşturur. Görüntünün görsel alanını oluşturan çerçeve görüneni ve anlama hizmet eden sınırlar, geliştirir anlamı ortaya çıkartır (Lenos & Ryan, 2012, s. 17). Kompozisyon ise yönetmenin bir sahneyi çekerken çerçeve içindeki nesnelere oyuncularını nasıl yerleştirdiğini, grupladığını, düzenlediğini ve gösterdiğini anlatmak açısından önemlidir (Vineyard, 2010, s. 23). Görüntü düzenlemeleri kapalı ve açık kompozisyon olarak ikiye ayrılır. Buna göre sinemada olaylar aynı çerçeve içinde başlar ve biterse kapalı kompozisyon, nesnelere arasındaki ilişkileri yansıtan çerçeve dışarı doğru yoğunlaşırsa açık kompozisyonudur. Ayrıca istikrarlı ve istikrarsız olmak üzere çerçeve içerisinde filmde rahatlık, süreklilik izlenimi oluşturmak ve tedirgin etmek için tercih edilen kompozisyonlar da kullanılmaktadır. Uzun sadece belli bir parçasının çerçeve içine alınması, sanatsal bir eylem olarak değerlendirilebilir. Sinemacı, izleyicinin dikkatini kendi seçtiği mekanlar, nesnelere, kişiler ya da kompozisyonlar üzerine odaklanmasını ister. Mükerrrem, Vertov'un demeçlerinde üzerinde durduğu gibi yönetmenin, "Seyirciyi şu veya bu görsel öğeyi, benim uygun bulduğum şekilde görmek zorunda bırakırım, seyircinin gözü, kameranın gücüne tabi tutularak, sırayla olayların ayrıntılarına yönlendirilir" (Mükerrrem, 2012, s. 27).

Yöntemin amaca uygunluğu son derece önemlidir (Karasar, 2014, s. 75). Bu doğrultuda akıllı telefon kameralarıyla çekimleri yapılan kısa filmlerin film diline göre analizlerinin yapıldığı bu araştırmada film dilini özümseyebilmek için

onun bilinen yaygın deęerlerinin açılması, filmi bir zanaat olarak estetik, organizasyon ve uyum kuralları ile gözler önüne serecek görsel yapısına ilişkin ilkelerin bilinmesi gerekmektedir. Tarama yönteminin kullanıldığı bu arařtırmada, önceden tutulmuş çeřitli kayıtlara (yazılı belge ve istatistikler, resimler, ses, görüntü kayıtları ve film) başvurularak elde edilen daęınık veriler, gözlem ve inceleme sonucunda bütünleřtirilerek yorumlanmıřtır (Karasar, 2014, s. 77).



1. BÖLÜM

Bu bölümde; yeni medya ve teknolojik gelişmeler, bilgisayarlar ve web dünyası, taşınabilir bilgisayarlar, tabletler, world wide web, web 2,0 kavramı, blog, wiki, RSS (gerçek temel sendikasyon), podcast, Google reader, sosyal medya, Facebook, Instagram, Twitter ve Vimeo başlıkları ele alınmıştır.

1.1. YENİ MEDYA VE TEKNOLOJİK GELİŞMELER

Medya kavramı, zaman ve mekân içerisinde çok büyük miktarlardaki iletileri birbirinden çok farklı yerlerde bulunan alıcı kitlelerine ulaştırabilen araçları, ortamları tanımlamaktadır (Öztürk, 2015, s. 17). Medya denildiğinde radyo, televizyon, sinema, kitap, dergi ve fotoğraf ilk akla gelenlerdir. Yeni medya ise bilgisayarları ve beraberinde internet teknolojisini içinde barındırmaktadır. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda her geçen gün kendisini yenileyerek evren içerisinde etkin bir konuma yerleşen bilgisayarlar ve internet uzak mesafelere kablosuz veri iletiminin gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır.

Lev Manovich, modern medya ve bilgisayarların gelişiminin yakın zamanlarda başlamış olmasına vurgu yapmakta ve 1900'lerin başında bilgisayar inşa etmeye başlayan Alman mühendis Konrad Zuse'den bahsetmektedir. Zuse, bilgisayar programlarını kullanmak için delikli bant kullanır. Bant aslında 35 mm'lik sinema filmidir. Bu film parçasındaki bir iç çekimin orijinal çerçeveleri delinmiş ve ikili kodlar oluşturulmuştur. Tipik bir film sahnesi bir bilgisayar komutları dizgesi haline gelmiştir. Böylece filmin içeriği anlam ve duygular veri taşıyıcısına dönüşmüş, yeni işlev onun sinemasal özelliğini bertaraf etmiştir.

Manovich'e göre, sinemanın ikonik kodu daha verimli olan ikili kodun karşısında yerinden edilmiş ve sinema bilgisayarın kölesi haline gelmiştir. Manovich Yeni Medyayı beş temel başlık altında (Manovich, 2001, s. 19-48). Sayısal Temsil (Numerical Representation), Modülerlik (Modularity), Otomasyon (Automation), Değişkenlik (Variability) ve Kod Çevrimi (Transcoding) tanımlamayı uygun bulmuştur.

Yeni Medya, dünyada yaşamın her alanında ve her anında kullanılmaktadır. Yeni Medyanın gelişimiyle birlikte geleneksel medyadan (gazete, dergi, radyo, televizyon ve sinema) ayrılarak, dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında aynı anda ve yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı etkileşimin gerçekleştiği multimedya işleyişine sahip iletişim araçları kastedilmektedir.

Yeni Medya kavramı 1970'lerde, bilgi ve iletişim tabanlı araştırmalarda; sosyal, psikolojik, ekonomik, politik ve kültürel çalışmalar yapan araştırmacılar tarafından ortaya atılmış bir kavramdır. Yeni sıfatını bilgisayar ve internet merkezli kitle iletişim araçlarının teknoloji tabanlı haline dönüşmesi ekseninde almıştır. Yeni medyanın, kullanıcılarına aktif olma imkânını tanınması 1990'larda bilgisayar ile internetin ilerlemesi yeni medya kavramını alışılmışın dışında bir hızla güçlenmesini kolaylaştırmıştır.

Yeni medya ile ilgili değişik tanımlamalar yapılmıştır. Birbirinden farklı ve etkileşimli ortamları bir araya getirme özelliği bakımından çoklu ortam diğer bir ifadeyle multimedya olarak tanımlanabilir (Dilmen, 2007, s. 115). Çoklu ortam eğlence sektöründen başlayıp zamanla birçok alana yayılan, genellikle bir içeriğin ses, görüntü, müzik, grafik, fotoğraf ve animasyon gibi çeşitli formlarda dijital ortamlarda sunulmasına verilen isimdir. Bu bağlamda yönetmenler sinemanın ortaya çıkışından bu yana metni, görüntüleri ve sesleri birleştirmişlerdir. Buradan hareketle Edison'un ilk multimedya sanatçısı olduğunu ve filmin de ilk multimedya ürünü olduğunu ifade etmek mümkündür (Monaco, 2001, s. 505). Diğer bir deyişle yeni medya; ses, video, fotoğraf, grafik, animasyon vb. gibi veri içeriklerini etkileşim ögesini de içerecek şekilde bir arada barındırır.

Köklü değişimler sonucu yaşadığımız dünyayı değiştiren yeni medya Richard Rogers'ın ortaya çıkardığı görüşe göre üç ana başlık altında toplanabilir (Geray, 2003, s. 18). Bunlar;

- **Etkileşim:** İletişim sürecinde etkileşimin varlığına gerek duyulmaktadır. Bu sayede hem alıcı hem de verici birbirinden etkilenmektedir.
- **Kitlesizleştirme:** Büyük bir kullanıcı gurubu içerisinde her bireyle özel mesaj değişimi yapılabilmesini sağlayacak kadar kitlesizleştirici

olabilmektedir. Bu durum herkese farklı mesajlar gönderilmesine imkân tanımaktadır.

- **Eşzamansızlık:** Yeni iletişim teknolojileri bireye istediği zamanda mesaj gönderme veya alma ihtimalini güçlendirmektedir. Aynı andalık gerekliliğini ortadan kaldıran bir durumdur.

Yeni medyayı geleneksel medyadan ayıran temel özellikler etkileşim, kitlesizleştirme ve eşzamansızlıktır. Bu özellikleri yeni medyayı tüketen bireyler kullanıcı olarak tanımlanmakta ve geleneksel medyaya oranla daha aktif bir konumda yer almaktadırlar (Öztürk, 2015, s. 22). Günümüzde kitle iletişim araçları bilgisayar ve internet sistemlerinin etkisiyle giderek önemli bir hale dönüşmüştür. Bireylere geniş olanaklar sunan bilgisayar ve internet ikilisi, teknolojiyle birlikte gelişimini sürdürmektedir. Yeni iletişim teknolojileri bireyi pasif durumdan aktif duruma geçirmiştir. Şüphesiz bunun en önemli göstergesi internet ağlarının yeni medyanın gelişiminde oynadığı rolün katkısıdır. Yeni medya düzeni açık, ağ tabanlı, sınırsız, etkileşimli ve dinamik bir yapı şeklindedir.

Yeni iletişim teknolojileri insanlara, düşüncelerini ve eserlerini paylaşabilecekleri olanaklar sunan, paylaşımcı ve tartışmacı bir medya sunmakta, özellikle internet, modern iletişim sisteminin en büyük destekçisi olmaktadır. Medyanın yeni medya olarak ele alınması, iletişim ve bilişim sektöründeki teknolojik ilerlemelerle alakalıdır (Bat & Vural, 2010, s. 3348-3350). Yaşadığımız çağda etkin bir yapıya kavuşan yeni medya, internet başta olmak üzere gelişen teknolojiyle birlikte, iletişim alanlarının değişik birim ve fonksiyonlarını zenginleştirerek şekillendirmesine katkı sağlamıştır. Bu bağlamda akıllı telefonlar, oyun konsolları, tabletler ve dizüstü bilgisayarlar yeni medyanın önemli enstrümanları arasında yer almaktadır.

21. yüzyıla yaklaşırken bilişim teknolojilerinde yaşanan gelişim ve değişimler bilgisayarların özelliklerini arttırmış, boyutlarını ise küçülmüştür. Altunay (2012)' nda ifade ettiği gibi verilerin sayısal olarak işlenmesi teknolojik bakımdan bir devrim niteliği taşımaktadır (Altunay, 2012, s. 41). Bu durum bilgisayarların diğer iletişim araçlarına dahil olmasına olanak vermesi sonucu yeni iletişim teknolojilerini ortaya çıkarmıştır. İnternetle birlikte çoklu ortam ve interaktif televizyonlar yaygınlaşmıştır. Philips ve Sony'nin ortaklaşa

geliştirdikleri lazer temelli CD, 1982’de ses CD’si olarak ortaya çıkmıştır (Monaco, 2002, s. 500). CD’leri 1995 yılında optik disk okuyucular DVD’ler takip etmiştir. DVD’ler filmleri gerçek görüntü kalitesine yaklaştırmış, renklerin aslına uyumluluğunu sağlamıştır. Bu kapsamda 21. yüzyılda teknolojik gelişmeler sürekli kendini güncelleyerek bir anlamda yeni medya araçlarını değişime zorlamaktadır.

Bazı düşünörlere göre her modern medya ve iletişim teknolojisi kendi “yeni” medya aşamasından geçmektedir. Diğer bir deyişle fotoğraf, telefon, sinema ve televizyonun her biri bir dönem “yeni medya” özelliğine sahiptir. O halde medya üretimi, medya dağıtımı ve telekominikasyon araçları olarak dijital bilgisayarın işlevleriyle ilgili neyin özgün ya da halis olduğunu düşünmek yerine, belli başlı estetik teknikler ve modern medya ve telekominikasyon teknolojisine eşlik eden ideolojik kazanımlar üzerine de kurulmalıdır. Yeni medya ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkışına eşlik eden estetik stratejiler söz konusudur. Daha önce 1950’lerde ve 60’larda benzeri bir uygulamayla 1990’ların ortasında bazı film yapımcıları ucuz dijital kameralar kullanarak belgesel tarzında film çekmeye başlamışlardır. Diğer taraftan Yönetmen Robert Rodriguez ilk filmi olan El Mariachi filmini dijital bir video kamera ile çekip video aracılığıyla da kurgusunu yapmıştır (Aydın & Açar, 2005, s. 15).

Yeni iletişim teknolojileri ile birey edilgen durumdan etken duruma geçme fırsatını yakalamıştır. Bilgisayar ve internet teknolojisinde yaşanmakta olan gelişmeler web ortamıyla zaman ve mekân kavramına yenilikler getirmiştir. Bu bağlamda telgraf, telefon, sinema ve televizyon geçmişin yeni medyası iken günümüzde bilişim ve iletişim teknolojilerine bağlı olarak hızı odak noktasına alan internet; multimedya ortamları, etkileşimli ve sayısal televizyon; her türlü bilgisayar, dijital kamera, mobil teknoloji günümüzün yeni medyası olmuştur. Bilgisayar teknolojisinin web (<https://www.>) birlikteliği yeryüzünde yaşayan insanoğluna iletişim, kültür, sanat, ekonomi ve sinema alanında yeni imkânlar sunmuştur. İletişim alanında yaşanan değişimler akıllı telefon teknolojisiyle yeni bir boyut kazanmış; e-posta, haber grupları, çevrimiçi kütüphanelere erişim imkânıyla başlayan süreç akıllı telefon kamera teknolojisiyle film yapmaya kadar gelmiştir.

Bu kapsamda yeni medya araçlarının ortaya çıkmasına ortam hazırlayan bilgisayar ve web kavramlarının tarihsel süreç içerisindeki gelişmelerini bilmek gerekmektedir.

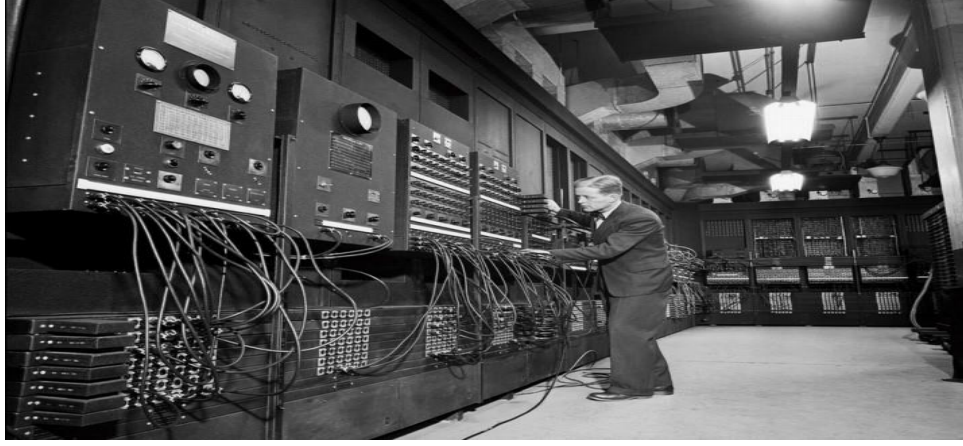
1.2. BİLGİSAYARLAR VE WEB DÜNYASI

Bilgisayarın İngilizcesi “computer” dir ve hesap yapma anlamına gelen “computer” kelimesinden türetilmiştir. Hesap yapan anlamına gelen “computer” ların çıkışı bilgisayar çağı olarak da nitelendirilen S.S.C.B.’nde 1950’lerde başlamıştır. Bilgisayarlar hesap yapmak için kullanılmak üzere çıkmıştır (Evans, 1979, s. 33).

Christopher Evans ‘The Mighty Micro’ kitabının yazarı 1979 yılında çıkardığı eserinde; “...Bilgisayar Devrimi bizi ya cennete ya da bir felaket alanına dönmüş bir dünya seçeneğiyle karşı karşıya getirmektedir. Bu dönüşüm yakından biraz ötede, fakat büyük ihtimalle 1990’larda ortaya çıkacaktır (Evans, 1979, s. 150)” şeklinde ifade etmiştir.

Bilgisayarda bütün işlemler, elektronun silisyum çipe geçirilmiş transistörden geçmesine izin verilip verilmediğine bağlıdır 1 ya da 0. Evet veya hayır gibidir. Bilgisayar tarafından gerçekleştirilen bütün bu karmaşık işlemler, evrendeki bu basit zıtlık temelinde gerçekleşmektedir (Evans, 1979, s. 34). Bütün bu karmaşık sistemlerin sayısal olarak işlenmesi, verilerin analiz edilmesi bilgisayarların devrim niteliği taşıyan bir buluş olduğunu ispatlar niteliktedir.

Yaşadığımız yüzyılda kullanılan ilk bilgisayarlar ABD Ordusu’nun top atışları mesafesini hesaplamalarına yardımcı olması için geliştirilmiştir. ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*) isimli bu bilgisayar 1946’da icat edilmiş ve 1955 yılına kadar kullanılmıştır. Sayısal ve mantıksal işlemleri yapabildiği için ENIAC ilk bilgisayar kabul edilmesine rağmen günümüzde kullanılmakta olan bilgisayarın benzeri ABC (*Atanasoff Berry Computer*) model büyük cihazı John Vincent Atanasoff 1942 yılında geliştirmiştir (Hashagen & Rojas, 2002, s. 89).



Resim 1. ENIAC (britannica.com/technology/ENIAC, 19.01.2018)

Bilgisayarların bugüne kadar süren gelişmesinde öncü durumda olan IBM firması ilk kişisel bilgisayar olan IBM PC 5150'yi 1981'de üretmiştir (Qin, 2018, s. 24). IBM'den önce kullanılan bilgisayarları çalıştırabilmek için büyük bir insan ve enerjiye ihtiyaç duyulmaktaydı. Ayrıca bu bilgisayarlar resim 1'de görüldüğü üzere çok büyüktü ve bir odaya ancak sığabilmekteydi. Buna karşın IBM PC ise aşağıdaki resim 2'de olduğu üzere daha ufak boyutuyla verimli ve tek bir kişinin kullanabilmesi için tasarlanmıştır.



Resim 2. IBM PC 5150 (computerhistory.org/timeline/1981, 20.01.2018)

Teknik özellik olarak günümüzde bilgisayarlar; Anakart (Mainboard), İşlemci (CPU), DDR Ram (Random Access Memory), Sabit disk (Harddisk), Ekran kartı, Güç kaynağı (Power Suply), Sürücü (CD/DVD/Blu-Ray), Ekran (Monitör), Klavye, Fare (Mouse), Modem ve Yazıcı (Printer) oluşmaktadır.

Boyutları küçülen bilgisayarlar değişik boyut, şekil ve markalar ile kullanıcılara yer ve zaman ayırt etmeksizin her türlü işlerini kolayca yapabilecekleri, ağlar aracılığıyla dijital bilginin üretimini ve dağıtımını hızlandıran mikroçiplerden oluşturulmuştur.

1950'lerde bilgisayarlar basitçe sayı parçalayıcılar olarak görülmüştür. 1970'li yıllarda temel iş aygıtları olarak kelime işlemcilerin gelişmesi, bilgisayarların sıradan insanlar tarafından kullanılabilceği düşüncesi yerleşmiş buna bağlı olarak da kullanıcı grafik arayüzüne ilginin artmasına neden olmuştur. Bu bağlamda sinema sanatıyla ilgilenen yönetmen ve sesçiler de bilgisayarı görüntülerin ve seslerin yönlendirilmesi için kullanabileceklerini düşünerek ilgilenmeye başlamışlardır. Arayüz tasarımına olan yoğun ilginin artmasıyla evrensel bir dil icat edilmiştir. 20. yüzyılda önce sinema sonra grafik arayüzlerle tanışmıştır. Artık iletişim sistemleri olarak, sinema ve bilgisayar dillerinin multimedyaı ortaya çıkarmak için birleşmeleri yalnızca bir zaman meselesidir (Monaco, 2001, s. 490-491-492).

Bilgisayarlar günümüzde araştırma ve geliştirmeye yardımcı olmak üzere geliştirilmiştir. Doğanın ve evrenin gizemlerini ortaya çıkarabilmek ve çözümleyebilmek için önemli bir teknolojik buluştur. Bu anlamda masaüstü ve dizüstü bilgisayarların yaygınlaşması tabletler ile birlikte akıllı telefon teknolojisinin de gelişmesine katkı sağlamıştır. Özellikle akıllı telefon ve tabletlere yerleştirilen dijital kameralar film yapımcılarına önemli sayılabilecek avantajlar kazandırmıştır. Dijital teknolojilerin gelişmesiyle film yapımı üzerindeki bütçe maliyetleri düşmüş, buna bağlı olarak çekim ve prodüksiyon için harcanan süre de kısalmıştır.

1984 yılında Apple firması Macintosh bilgisayarı piyasaya sürmüş ve uzun süredir beklenmekte olan multimedyanın doğuşunu dünyaya göstermiştir. Mac bilgisayarların ortaya çıkışından önce de Apple, küçük bilgisayar endüstrisi için makineler yapmıştır. Apple firması tarafından o zaman üretilen mikro bilgisayarlar kelime işlem yazılımının yanı sıra bir resim programı barındırırken günümüzde teknolojik gelişmeler sayesinde işlemcileri, yazılımları, programları ve uygulamaları ile fonksiyonel biçime dönüştürmüştür.

Yüzyıla damgasını vuran bilgisayarlar bu süreç içerisinde farklı model, tür ve boyutlarda üretilmiştir. Bilgisayarlar taşınabilir olma özelliklerine göre aşağıdaki gibi isimlendirilmiştir.

- Taşınabilir / dizüstü bilgisayarlar
- Tabletler

1.2.1. Taşınabilir Bilgisayarlar

Çıkan her modelde boyutları küçülen bilgisayarların artık portatif hale gelmesi kaçınılmaz olmuştur. Teknolojik gelişmelerin önünü açan bilgisayarlar günümüzde hızla küçülmeye başlamış ve fonksiyonellikleri artmıştır. Alan Kay 1967 yılında o dönemin şartlarıyla ucuz ve şarj edilebilir Xerox NoteTaker adlı ilk model taşınabilir bilgisayarı üretmiştir (Atkinson, 2010, s. 97). Kişisel kullanıma uygun taşınabilir bilgisayarların üretimi ise 1981 yılında 1 saat kapasiteli bataryası ile piyasaya sürülen Osborne I marka bilgisayardır.

Teknolojik gelişmelerle beraber taşınabilir bilgisayarlar; masaüstü, dizüstü ve tabletlere dönüşmüştür. İlk yıllarında klasik defterin yerini alıp not tutmaya, çizim yapmaya yarayan taşınabilir bilgisayarlar milenyumdan itibaren hızla gelişen teknolojiye ayak uydurarak farklı amaçlara da hizmet eder hale gelmiştir.

1.2.2. Tabletler

1960'lı yılların sonuna gelindiğinde iki kahraman farklı alanlarda tablet bilgisayarı tasarlayarak oda büyüklüğünde bilgisayarların kullanıldığı o zamanlar dehalarını göstermişlerdir. Bunlardan ilki Xerox'un ünlü PARC laboratuvarında bilgisayar mühendisi olarak çalışan Alan Kay ve sinema yönetmeni Stanley Kubrick'dir.

1968 yılı tablet bilgisayarların gideceği yönü göstermesi bakımından önemli bir dönüm noktası oldu. Ünlü yönetmen Stanley Kubrick'in yönettiği '2001: A Space to Odyssey' adlı bilim-kurgu filminde, geleceğin tabletlerinin nasıl olacağı ve ne amaçla kullanılacağı beyaz perdeye taşınmıştır.



Resim 3. 2001: A Space to Odyssey (Kubrick, 1968)

21. yüzyılda teknolojinin gelişmesiyle birlikte ABD’de Bill Gates Windows işletim sisteminin elektronik bir ekran üzerinden özel bir kalemle çalışan sürümünü geliştirmiştir. 2005 yılında Nokia firması Nokia 770 model tableti ve Maemo adlı markaya özel işletim sistemine sahip ürününü piyasa sürmüştür (Fitzek & Reichert, 2007, s. 187). Bu modelde olduğu gibi bugün internete kablosuz bir şekilde bağlanılabilmektedir. Elektronik posta kutusu kontrol edilip fotoğraf, film, metin, ses ve çizimlere erişim imkânı sağlanabilmekte hatta depolanabilmektedir. Günümüzde yaygın olarak kullanılmakta olan tabletler farklı şekil ve teknik donanımlarıyla kullanılmaktadır.

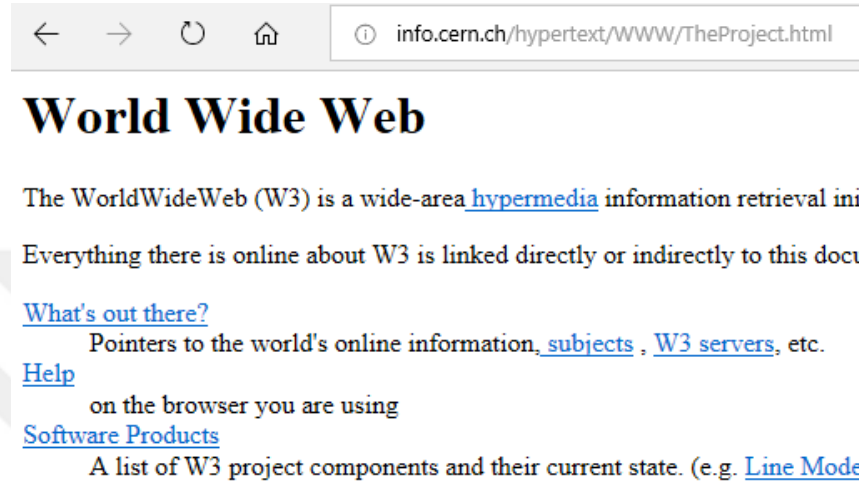
1.2.3. World Wide Web

Bilgisayar ve telekomünikasyon teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ve bilgisayarlar arasındaki hızlı ağ şebekesi yeni bir dünyanın kurulmasına neden olmuştur. Bu anlamda İnternet bir bilgi teknoloji sistemidir.

1985 yılında kullanılmaya başlanan İngilizce “İnternet” sözcüğü, “*kendi aralarında bağlantılı ağlar*” anlamına gelen “*Interconnected Network*” sözcüklerinin kısaltmasıdır. Aslında İnternet’in doğuşu, Sovyet Rusya’sının ortak tehdit olarak görüldüğü soğuk savaş yıllarına kadar uzanmaktadır. ABD’nin karargâhı Pentagon’da 1960’larda bir ağ oluşturulur bu ağa da ‘ARPANET’ adı verilir. (Oppliger, 1998, s. 12). ARPANET Amerika’da ayrı yerlerde askeri sözleşmeler üzerinde çalışmalar yürüten bilim insanlarının kaynaklarını toplamak ve kullandıkları değerli eşyaları paylaşmak için kurulmuştur. ARPANET’i

kuranlar, mesajların gönderildiği bir yöntem buldular ve elektronik posta (e-posta) kavramı da bu şekilde ortaya çıkmıştır (Bal, 2013, s. 242).

Dünyanın ilk web sitesi olan World Wide Web'i ise 1990 yılında CERN'de bilgisayar profesörü olan Timothy Berners-Lee oluşturmuştur (McPherson, 2010, s. 5). Bununla birlikte İnternette bilginin saklandığı web sayfalarının genel adı 'www' ile ifade edilmiştir.



Resim 4. World Wide Web (*info.cern.ch*, 25.01.2018)

Bugün internette dolaşımın sembolü haline gelen 'www' harflerinin yan yana gelmesi dünyanın her yerine erişim imkânı sağlamıştır. Bu kısaltma tüm internet ağı için genel geçer bir işarettir. İnternet'in gelişiyle bilgi üretimi ve erişimi kolaylaşmıştır. Bilgisayarlar ve internet teknolojisi sayesinde herkes bilgi alışverişi ve bilimsel-teknik problemleri çözmek için birbirleriyle haberleşebilir ve her bireyin neleri ürettiğini ve tükettiğini kontrol edebilir duruma gelmiştir. Böylelikle bilimsel ve teknik bilgi üretiminin hızı "ışık hızına" ulaşmıştır. Sonuç olarak yüzyılın buluşu İnternet ağları her bir bireyin kültürel gelişimine katkı sağlamaya (Evans, 1979, s. 48) kendisini geliştirmesine devam etmektedir.

1.2.4. Web 2.0 Kavramı

Web, ağ anlamına gelen bir internet terimidir. İlk yıllarında sadece bilgiye ulaşmak için kullanılan eski ağ sistemi yani Web 1.0 tabanlı siteler mevcuttur. Bu sistemde site yöneticileri bilgiyi yükleyip ziyaretçilerin bilgi almasını sağlamaktaydı. Ancak Web 1.0 tabanlı siteler kullanıcıların internete yeni bir bilgi yüklemelerine imkân dahi tanımamaktaydı. Bunu karşılayabilmek için

yazılımcılar Web 2.0'yi geliştirerek kullanıcılara internet üzerinde yeni hizmet ve olanakları sunmayı amaçlamışlardır. Yaşadığımız dönemde yeni nesil internet akımı olarak nitelendirilen Web 2.0 sosyal etkileşime izin veren yazılımlar, sosyal medya araçları ve ağları etiket sistemini kullanarak, kullanıcıların geliştirdiği içerik, içeriğin paylaşımıyla yayılması gibi birçok konuda gelişmeleri barındırmaktadır (Odabaşı & Oyman, 2013, s. 19).

Yirminci yüzyıldan günümüze hızla ilerleyen bilişim teknolojileri alanında değişimler ve dönüşümler hız kesmeden devam etmektedir. Web 2.0'ın hizmete sokulmasıyla birlikte internette yeni hizmet ve olanakları mümkün hale getirmiştir. Kullanıcılar çevrimiçi içeriği kolayca yükleyebilmekte, görüntüleyebilmekte ve bu içeriklerden diğer kullanıcılar da faydalanabilmektedir.

İnternet kullanıcılarına heyecan verici olanaklar sunan Web 2.0, "Kullanıcı Üretilmiş İçerik" in (*User Generated Content*) çok hızlı biçimde gelişmesini ve büyümesini sağlamıştır (George & Scerri, 2007, s. 2). Bu sayede kullanıcılar, içeriklerin tüketicisi olmaktan çıkmış, içeriklere etkin bir şekilde katılımda bulunabilen bir duruma kavuşmuştur (Constantinides & Fountain, 2008, s. 233).

Web 2.0'ın tüketici odaklı olması, içeriklerin kullanıcılar tarafından üretilmesi, etkileşimli ve dinamik olması, topluluk katılımını özendirilmesi ve ortak bir akıl üzerine kurulması gibi yönlerden Web 1.0'dan ayrılmaktadır. Özellikle etkileşim, tüketicinin katılımı ve sosyallik Web 2.0'ın merkezinde yer alan unsurları oluşturmaktadır (Culliname, Singh, & Veron-Jackson, 2008, s. 282). Öte yandan Web 2.0 teknolojileri sosyal medyanın ortaya çıkmasını ve yaygınlaşmasını kolaylaştırmıştır. Sosyal medya ise kullanıcıların bilgi ve birikimlerini, fotoğraflarını, müziklerini ve videolarını birbirleriyle paylaşmak için kullandıkları araçlar şeklinde ifade edilmektedir (Lai & Turban, 2008, s. 389). Son dönemde internet aracılığıyla yeni medya teknolojileri oluşmuş ve eski teknolojiler giderek değişim göstermeye hatta silinmeye başlamıştır.

Web 2.0 ile birlikte ortaya çıkan; Blog, Wiki, RSS, Podcast ve Google Reader gibi metin, resim, video, fotoğraf vb gibi her türlü içeriğin kolaylıkla yüklenerek, paylaşılabilirdiği, okuyucuların düşüncelerini yazabildiği ve içeriğinin her geçen gün gelişmesine ortam hazırlayan birinci nesil yeni medya araçlarıdır.

Bununla birlikte Web dünyasında yeni bir aşamaya geçilmiş, internetin aktif bir yapıya kavuşması gerçekleşmiştir.

Web 2.0 ile alıntıların çıktıları yerine URL'leri, ansiklopedi yerine Wikipedia, sınırlı katılım yerine herkesin katılımı, poster ya da slaytlar yerine flickr (resim paylaşma) vb. gibi değişimleri beraberinde getirmiştir. Okunabilen, yazılabilen ve paylaşılabilen ortamlar sunan Web 2.0 uygulamaları; Blog, Wiki, RSS, Podcast ve Google Reader birinci nesil internet araçları aşağıda incelenmiştir.

1.2.4.1. Blog (Web Log)

Web-login kelimelerinin kısaltılmasından oluşturulmuş web tabanlı bilgi paylaşım ağıdır. Blog, olayların bir düzende birbiri ardınca sırayla yazıldığı yerlerinin değiştirilerek topluca sergilendiği ve aynı düzende yazıların girildiği internet sitesidir (Thelwall , 2007, s. 278). Günümüzde kişisel blog sitelerinin yanında artık kurumsal firmalar da daha geniş kitlelere ulaşmak için blog sayfalarını aktif olarak kullanmayı tercih etmektedir. Çok sayıda türü olan bloglar, Google'ın blog mecrası olan bloggerlar arasındaki etkileşimi sağlaması açısından önemlidir (Anklam, 2009, s. 420).

1.2.4.2. Wiki

Wiki, Web 2.0'ın bir uygulamasıdır. Wiki, farklı dillerde kullanıcıların veri girişi yaparak, bilgi üretimine katkıda buldukları, ortak çalışmaya dayalı ve bir yazılım altyapısı kullanan web siteleri olarak tanımlanmaktadır (Harinarayana & Raju, 210, s. 77). Web sayfasında da ifade edildiği üzere sürekli eklemeler ve değişiklikler yapıldığı için hiçbir zaman tamamlanmayacağı varsayılan güncel bir internet ansiklopedisidir.

1.2.4.3. RSS (Really Simple Syndication-Gerçek Temel Sendikasyon)

Genellikle haber sağlayan sitelerin yeni eklenen içeriği sık sık güncelleyerek kolaylıkla takip edilmesini sağlayan bir doküman takip sistemidir. Kişilerin favori web sitelerini otomatik olarak saklamalarına olanak sağlamıştır

Böylelikle sürekli olarak takip edilen sitelerin güncellemelerini abone mantığında pratik biçimde bulmayı kolaylaştırmaktadır.

1.2.4.4. Podcast

Herhangi bir ses ve video dosyasının RSS aracılığıyla paylaşılmasını sağlayan bir sistemdir. 2004 tarihinde yeni bir yayın dağıtım sistemi olarak kullanılmaya başlayan podcast, takip etmek istenilen radyo ve televizyon programlarını kaydedip uygun zamanda mobil cihazlarla kullanıcılara dinleme ya da izleme imkânı vermektedir (Güçdemir, 2012, s. 39).

Podcast'ler internet üzerinden otomatik olarak indirilebilen ve dijital formatta yer alan, ses, müzik veya videolardan oluşmaktadır. Yaygın olarak kullanılan medya dosyaları çoğunlukla ses dosyalarıdır. Bunun yanında video klipleri veya video serilerinden oluşan podcastler de bulunmaktadır. M4v veya mp4, H.264 formatları tercih edilenleridir. Televizyon şovlarının popülerliği video postcastlerin internet ortamında yaygınlaşmasını sağlamıştır. Video podcastler, video blog yazarları, sanatçılar ve film yapımcıları tarafından da kullanılmaktadır.

1.2.4.5. Google Reader

Kullanıcıların blogları, haber sitelerini ve sayısız RSS servisini okuyabildiği Google servisedir. Günlerce uğraşarak bulunabilen içeriklere kısa süre içerisinde ulaşmayı sağlamaktadır.

1.2.4.6. Sosyal Medya

Sunduğu geniş imkanlar sayesinde paylaşımın üst seviyede gerçekleştiği, kullanıcıların çevrimiçi bir araya gelerek oluşturduğu aktif ortamlardan biridir (Mayfield, What is Social Media, 05.07.2018, s. 5). Temel unsurlarını katılımcıların oluşturduğu sosyal medya, kullanıcılarını cesaretlendirir ve her bir kullanıcıdan geri bildirim alır. Kişilerin geri bildirim noktasında ender rastlanan durumlarda erişime yönelik engel getirilebilmektedir. İki yönlü konuşmaya imkân sağlaması bakımından içerik aktarımı ya da izleyiciye veya dinleyiciye bilgi ulaştırması bakımından ayrıcalıklıdır.

Topluluklar beğendikleri fotoğraf, video, televizyon programları, vizyona giren filmler bağlamında kişisel zevk ve beğenilerini diledikleri gibi karşılıklı olarak paylaşabilmektedirler. Bunun için cep telefonları, tabletler, notebooklar, internet özellikli LCD ve LED televizyonlar ile kişisel bilgisayarlar sosyal paylaşım ağlarına erişimi kolaylaştıran teknolojik cihazlar konumundadırlar (Karakuş & Kırık, 2013, s. 71). Bu araçlar bireylerin sosyal paylaşım ağlarını etkim biçimde kullanmalarına olanak sağlamaktadır

Sosyal medya, gündelik yaşam pratikleri içerisinde hızla yayılarak toplumsal hayatın vazgeçilemez bir parçası ve hatta kimi durumlarda yaşamın dönüştürücü öznesi olarak konumlanması birçok sosyal, siyasal, ekonomik ve psikolojik sonuçları da beraberinde getirmektedir. Bireyler kültürel, sanatsal vb. birçok etkinliğe sosyal medyadan hızlıca, zaman mekân ayırt etmeksizin ulaşabilmektedir. Sosyal ilişkilerdeki rolü, tüketim ilişkileri içerisindeki ayrıcalığı sosyal medyanın bilgiyi toplama, dağıtma ve kullanma konusunda köklü değişimlere neden olmuştur. Bu değişimleri başlatan Web 2.0 ile Facebook, Twitter, Instagram, YouTube ve Vimeo gibi birçok sosyal paylaşım sitesi ilk başta sıralanabilir.

1.2.4.7. Facebook

Facebook, 2004'te Mark Zuckerberg ve arkadaşları tarafından Harvard Üniversitesi öğrencilerinin birbirlerini bulması için kurulan ve kullanıcıların arkadaş çevreleriyle daha verimli biçimde iletişim kurmasına yarayan sosyal ağ sitesine verilen isimdir (Kara & Özgen, 2012, s. 120). Sosyal ağ kavramının insanların yaşamına girmesine neden olan Facebook, bugün (2019) iki milyarın üzerinde kullanıcısıyla popüler bir sosyal medya aracı konumundadır (brandingturkiye.com, 08.07.2019). Facebook kullanıcıları eğitim durumu, ilgi alanları ve beğenileri, fotoğraf, cinsiyet, yaş gibi kişisel özelliklerinin bulunduğu profiller oluşturabilmektedirler. Profiller sosyal paylaşım ağları içerisinde kendilerine ilişkin bilgi sundukları veya kendilerini ifade ettikleri web sayfalarıdır (Mutlu & Yüzer, 2015, s. 157)

Facebook, kurulduğu ilk yıllardan bu yana kullanıcılarının ihtiyaçlarını karşılayabilmek için bilgisayar ve mobil araçlarla uyumlu biçimde çalışmasını

önemsemekte ve çağın teknolojik gerekliliklerine uygun olarak sürekli güncellenmektedir. Kullanıcılar, Facebook üzerinden herkes ile iletişim kurabilme, fotoğraf ve video yükleyebilmekte bunun yanı sıra sektörel anlamda tanıtımı yapılan ürünlerin fotoğraf, video, reklam filmi ve kısa filmleri izleme şansına sahip olabilmektedirler. Araştırma kapsamında dördüncü bölümde incelenen mobil film festivalleri (Mobile ve Momo film festivalleri) akıllı telefon ve taşınabilir cihazlarla çekilen kısa film yarışması ile ilgili her türlü yazılı ve görsel bilgileri yayınlamakta, kişilerin görüş ve yorumlarına yer verilmekte böylelikle geniş bir hedef kitleye film festivali haberlerini aktarmak için kullandıkları görülmektedir.

1.2.4.8. Instagram

Popüler fotoğraf paylaşım uygulamalarından biridir. iPhone markasının uygulama programı olarak çıkarılan program efektlerle fotoğrafların paylaşıldığı sosyal medya uygulamalarındandır. Dünya üzerinde kullanıcı sayısının her geçen gün arttığı bir sosyal paylaşım mecrasıdır. Kullanıcıların çektikleri fotoğrafları paylaştığı, yorumlarda buldukları yeni medya ürünlerinden biridir.

1.2.4.9. Twitter

Bir mikroblog olarak, kullanıcılarının yüz kırk karakterden fazla olmayacak biçimde yazılı paylaşım yapmasına olanak sağlamaktadır. Twitter’da yazının yüz kırk karakterle sınırlandırılmış olması özellikle hızın üstünlüğünün hâkim olduğu dünyada kendini seri biçimde ifade etmek için kullanıcıların tercih ettiği bir sosyal medya aracıdır (Oğuzhan, 2015, s. 98).

Twitter’da kullanıcılar kısa ve öz cümlelerle, tweet oluşturmak, yanıtlamak, doğrudan mesaj göndermek, başkalarının gönderdiği tweetleri yeniden tweet olarak atmak, fotoğraf veya video paylaşmak ayrıca bilgi ve araştırma alanında hashtag oluşturarak arama yapmak etkileşimin hızlı biçimde gerçekleşmesine imkân vermektedir. Bütün bu gelişmeler hıza dayalı bir yaşama ve düşünme biçiminin sürekli olarak yeniden üretilmesine hizmet etmek içindir (Oğuzhan, 2015, s. 99).

Twitter kullanımının kolay ve güvenilir olmasından dolayı kısa mesajların yayınlanabilmesine imkân vermesi açısından kullanıcılar tarafından yoğun biçimde tercih edilmesini sağlamıştır. Twitter kurumsal markalar, reklamlar ve durum analizleri için gerçek zamanlı bilginin kaynağı olarak kullanılmaktadır. Twitter reklam verenler, pazarlamacılar ve büyük kurumsal markalar için bol miktarda bilgi içerir.

Araştırmanın dördüncü bölümünde mobil film festivalleri (Mobile ve Momo film festivalleri) başlıkları altında incelenen akıllı telefon kameralarıyla çekilen kısa film yarışmaları ile ilgili her türlü tweet, yorum vb. gibi yüz kırk karakterle sınırlanmış olarak yazılı ve bunları destekleyen video ve fotoğraf yayınlanmakta, kişilerin görüş ve yorumlarına yer verilmektedir. Böylece, film festivalinin geniş bir hedef kitleye tanıtımını yapmak için kullanılmaktadırlar.

1.2.4.10. Vimeo

Vimeo, bir grup film yapımcısı tarafından 2004 yılında kurulmuştur. Amaçları ilk başlarda arkadaşlar arasında video paylaşmak fikrinden ortaya çıkmıştır. İlerleyen yıllarda Vimeo'ya destek veren yaratıcıların sayısı hızla artarak, günümüzde doksan milyon üyesi bulunan geniş bir sosyal medya ortamına dönüşmesini sağlamıştır. Bu anlamda Vimeo web sitesi yaratıcı yönetmenlerin video ve filmleriyle keşfedilmelerini ve para kazanmalarını sağlamak için oluşturulmuş bir çevrimiçi video barındırma ve paylaşım hizmetleri sunan bir platformdur.

Kullanıcıları için abonelik planları olan Vimeo'da video içeriği yüklemek ve paylaşmak için ücretsiz üyelik ve ücretli abone olmak gerekmektedir. Sisteme çevrimiçi kayıt yaptırarak temel, profesyonel ve premium düzeylerde Vimeo'nun sunduğu avantajlardan yararlanılabilmektedir. Abonelik sistemiyle film yapımcılarına, yönetmenlere ve film işletmelerine web sayfasında çevrimiçi video barındırma ve paylaşma imkânı sunmaktadır (vimeo.com, 18.03.2019).

Web 2.0'ın başarısı, kullanıcıları sürekli bağlayan yaratıcı uygulamalardan gelmektedir (Kesselman, 2008, s. 5). Kullanıcılarına eğlenme fırsatı sunmasının yanı sıra kişisel yönlendirmelere olanak tanınması, toplu bir çekim alanı oluşturması bakımından önemli bir internet teknolojisidir.

Web 3.0 (semantik web) daha çok arama motorlarının kullandığı ve bilgi odaklı web mimarisidir. Web 4.0 (intelligent web) ise yapay zekâ ile işletim sistemlerini birleştiren, sanal gerçeklik odaklı bir web tasarımıdır. 2020'den sonra Web 4.0'ın kendisini daha da etkin hale getireceği olasıdır.



2. BÖLÜM

Bu bölümde; akıllı telefonun tarihi, gelişim süreci, teknik özellikleri, İOS ve Android işletim sistemi, akıllı telefonların kameraları, akıllı telefon ile film çekmek, yapım öncesi, yapım sırası ve çekim başlıkları incelenmiştir.

2.1. AKILLI TELEFONUN TARİHİ

Yaşadığımız çağda elektronik devrimle birlikte iletişim ortamlarının gelişimi hız kazanmıştır. Radyo ve televizyon kitle iletişim araçlarının gelişimini daha da hızlandırmıştır. Özellikle 1950'li yıllarda Claude Shannon'un enformasyon kuramıyla birlikte iletişim sürecinde sürekli incelenen iletişimin içeriği yerine hesaplanabilir iletişime bırakmıştır. 0 ve 1'lerle ifade edilen matematiksel iletişim modeliyle birlikte bilgisayarın da temelleri atılmıştır. Bilgisayar ve internetin ortaya çıkışı günümüz dijital ortamlarının doğmasına neden olmuştur (Yengin, 2012, s. 125).

Teknolojik gelişmelerin ufku aralayan bilim adamı Alexander Graham Bell 1876 yılında insanlık adına önemli bir buluşu hayata geçirmiştir. Telefon denilen bu icat insanlar arası iletişimi kolaylaştırmıştır. Zaman içinde hızla yayılan bu teknoloji neredeyse her eve girmiştir. Çevirmeli telefonlar zamanla değişime ayak uydurarak boyutları hızla küçülmüştür. Buna bağlı olarak gelişen teknoloji ile birlikte GSM şirketleri farklı model ve özelliklerde cep telefonlarının seri üretimine geçerek dünya nüfusunun büyük bir bölümünün kullanabileceği özelliklere kavuşturmuşlardır. Bugün neredeyse her insanın yanında bir akıllı telefon vardır ve sınır tanımaksızın kullanılmaktadır (Yusufoğlu, 2017, s. 2415).

Dünyada yaygın olarak cep telefonlarının kullanımı 1990'ların başında gerçekleşmiştir. Modernleşen dünya cep telefonunu heyecanla karşılamış ve ilk iş kullanmaya başlamıştır. İlk modellerinde konuşma ve mesajlaşma işlevine sahip taşınabilir telefonlar 2000'li yıllarda yerini yeni teknolojik gelişmelerin paralelinde geliştirilen akıllı telefonlara bırakmıştır. Buna bağlı olarak internet ve sosyal medya kullanıcıların sayısında ciddi bir artış görülmektedir.

Özellikle 2007 yılında akıllı telefon tarihinde devrim olarak nitelendirilen büyük bir gelişme yaşanır. Steve Jobs sahibi olduğu Apple şirketi bünyesinde

telefonun miladı sayılabilecek ilk iPhone modelini piyasaya çıkarmıştır. İOS işletim sistemi ile desteklenen iPhone, cep telefonu olmasının ötesinde geniş dokunmatik ekranlı iPod'u ve interneti bir araya getirmiştir. Daha sonra tanıtılan akıllı telefonların Apple'ın iPhone akıllı telefon teknolojisini referans olarak aldıkları görülmektedir. Teknoloji üreten firmalardan özellikle Samsung, LG, Nokia akıllı telefon teknolojisini iPhone akıllı telefonlarından etkilenecek piyasaya sürmüştür (<http://mediatrend.mediamarket.com.t/akilli-telefon-tarihi/>, 11.11.2018).

2.1.1. Akıllı Telefonun Gelişim Süreci

Günümüzde telefon dendiğinde, artık çoğu kişinin aklına kablolu, çevirmeli, tuşlu sabit telefonlar değil, akıllı cep telefonları gelmektedir. Telefonlar, taşınabilir, akıllı, dokunmatik ve farklı birçok işlevi olan bir teknoloji ürünüdür.

Oldukça yakın bir dönemde insanların yaşantısında önemli bir bölümü kaplayan cep telefonları artık kişileri aramaktan veya yazılı mesaj göndermekten çok, boş zaman aktivitelerini değerlendirmek için kullandıkları cihazlara dönüşmüştür. Akıllı cep telefonlarının hemen hepsi, başka bir bilgisayar sistemine bağlı olmaksızın internete erişim sağlamaktadır. Bu erişim olanakları kişilere sayısız kolaylık ve fayda getirmektedir (Çalışkan, 2015, s. 116).

Akıllı telefonların işlemcileri ve sıradan birçok özellikleri bir dizüstü veya masaüstü bilgisayarları gibi donanımlı olabilmektedir. Dolayısıyla cep telefonlarının ya da diğer bir deyişle akıllı telefonların bu şekilde işlevselliğinin arttırılması kullanıcıların beklentilerini fazlasıyla karşılamaya yetmektedir.

2.2. AKILLI TELEFONUN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

Yeni nesil olarak adlandırılan akıllı telefonlar pek çok teknolojiyi aynı anda tek bir araç üzerinde birleştirmiştir. İçeriğinde onlarca uygulamayı barındıran akıllı telefonlar; konuşma, mesajlaşma, kamera, sesli ve görüntülü ortam oynatıcılar, taşınabilir oyun araçları, internet erişim araçları, arttırılmış gerçeklik uygulamaları gibi birçok uygulama, kullanıcılarına hiç olmadığı kadar

özgürlük ve bağımsızlık sunmakta, bunu yaparken de sürekli bir bilgi erişimi ve eğlence kaynağı rolünü sürdürmektedir.

Farklı ortam ve uygulamaların bir arada kullanılmasını sağlayan akıllı telefonlar, bu özellikleriyle dünyanın değişik yerlerindeki insanların hayatını çok farklı şekillerde olumlu olarak etkileyebilmektedir.

2.2.1. İOS İşletim Sistemi

Çağımızın en büyük teknolojik buluşu olarak nitelendirilen Apple şirketinin geliştirdiği yazılım iOS işletim sistemi günümüzde kullanılan en yaygın işletim sistemlerinden biridir. iOS uygulamaları olabildiğince hızlı ve verimli şekilde tüketiciye sunmaya odaklanmıştır (Bollapragada, Murphy, & White, 2000, s. 3).

Dünyanın en büyük ve en beğenilen teknoloji şirketlerinden biri olan Apple 1976 yılında Steve Jobs ile Steve Wozniak tarafından kurulmuştur. Yıllar geçtikçe Jobs'un ismi şirketteki diğer yöneticilerin önüne geçmiş markayı temsil etme gücüne kavuşmuştur (Hunter, 2012, s. 4). İOS işletim sistemini kullanan iPhone markalı akıllı telefonlar Steve Jobs tarafından 2007 yılında geliştirilerek Linux İşletim Sistemi kullanılarak temellendirilen iOS İşletim Sistemi Apple'ın iPhone için geliştirdiği daha sonra iPod Touch ve iPad'e de uyguladığı bir mobil işletim sistemidir. İçinde dört katman barındırmaktadır. Bunlar; Core OS, Core servisleri, Cocoa Touch ve Medya tabakalarıdır.

2018 yılında iOS 12 mobil işletim sistemini iPhone ve iPad ürünlerinde kullanıcılarına sunan Apple, kendisini güncel tutmayı başarmıştır. iOS 12 İşletim Sisteminde hız ve erişim öncelik verilmiştir. Duyarlı ekranı üzerinde bulunan uygulamaları kullanmak kamerayı açmak veya klavyeyle yazı yazmak gibi hızlı hale gelmiştir. iOS 12 yazılımını iPhone Xs ve Xr akıllı telefon modellerinde kullanmıştır. Bununla birlikte işletim sisteminin iPhone 5s ve iPad Air modellerinden itibaren kullanılarak cihazların performanslarını iyileştirmektedir. iOS İşletim Sistemi kullanan Apple ürünlerine Apple Uygulama Mağazası ve iTunes programı dışında hiçbir yerden uygulama yüklenememektedir (www.apple.com.tr, 28.08.2018).

iOS İşletim sistemi gelişim sürecini daha hızlı takip ederek geleceği tasarlama yolunda adımlar atmaktadır. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda geliştirilmiş yazılımlarıyla kendini güncelleyen Apple, telefon ve tablet uygulamaları sayesinde efektif kullanım kolaylığı sunmakta ve bilgiye erişimi kolaylaştırmaktadır. Bu gelişmelerle kullanıcı deneyimini yükseklerle çıkarmayı hedefleyen Apple markası, iPhone ve iPad'lerle bu alanda önemli sayılabilecek bir yer edinmiştir (www.apple.com.tr, 28.08.2018)

2.2.2. Android İşletim Sistemi

Google'ın kuruculuğunu yaptığı Open Handset Alliance bilişim topluluğu 2007 yılında ABD Kaliforniya'da Android İşletim Sistemini kurmuştur (www.android.com, 05.09.2018). Android, mobil işletim sistemi Linux'dan yararlanılarak inşa edilmiştir. Linux tabanlı; açık kaynak yazılımının en iyi örneğidir (Hartman, Sifonis, & Kador, 2002, s. 314) mobil cihaz ve cep telefonları için geliştirilen mobil bir yazılımdır. Ancak sistemin büyük bir bölümü açık kaynak kodlu olsa da Google çok önemli sayılabilecek küçük bir kısmını güvenlik gerekçesiyle kapalı tutmaktadır.

Yazılım, donanım ve telekomünikasyon şirketlerinin bulunduğu birçok farklı marka; özellikle mobil cihazlarda kullanılan bu işletim sisteminin teknolojik olarak gelişim sürecinde çok yararlı olabileceğini düşünüp bu sistemi kullanımlarına almışlardır. Android geliştiricileri ilk olarak programı, Google'ın Java kütüphanesi aracılığıyla kontrol ederek Java dilinde yazmışlardır. Android uygulama katmanı doğrudan Java (programlama dili) ile geliştirilmiş uygulamaları içerir.

Web üzerinde yaygın olarak kullanılan Java programı portatif bir geliştirme dilidir (Hartman, Sifonis, & Kador, 2002, s. 410). Dolayısıyla Java 90'lı yılların ortalarından itibaren internetin ana geliştirme dili olmuş bu özellikler onu Android işletim sisteminin önemli bir parçası konumuna getirmiştir. Android işletim sistemi için bir program yazılmış olsa bile bu program başka bir işletim sistemine entegre edilebilmekte ve çalışabilmektedir. Sınırları sadece Android işletim sistemi için değildir. Java teknolojisi web tarayıcılarına dâhil edilmiş ve

hatta cep telefonları ve PDA (Personel Digital Assistant: avuç içi bilgisayar denilen makinelerin tümüne verilen genel bir addır.) gibi elektronik cihazların içine entegre edilmiştir. Java programının sağlam, güvenilir ara yüzleri ve ekonomik oluşu Java uyumlu akıllı kartlar, cep telefonları, sensörler ve diğer taşınabilir elektronik cihazların kullanımını popüler yapmıştır. Bu program kullanıcılarına zihinlerinde tasarladıkları özel uygulamaları üretmek için kolaylık sağlamıştır.

Günümüzde ise Android işletim sistemli akıllı telefonların sayıları gün geçtikçe artmaktadır. Bunun en önemli nedeni Android sistemin Linux tabanına dayanan ücretsiz bir sistem olmasıdır. Android işletim sisteminde kullanıcıların yararlanabileceği yüzbinlerce uygulama bulunmaktadır. Bu işletim sistemi sayesinde gereksinim duyulan uygulamalara hızlı bir şekilde ulaşılmaktadır. Kullanıcılar açık kaynak kodlu Android İşletim Sistemi sayesinde kendi uygulamalarını da yayınlatabilmektedirler. iPhone harici piyasada bulunan birçok telefon markası Android İşletim Sistemi'nin yanı sıra Windows Phone Yazılım sistemini de kullanmaktadır.

Bununla birlikte Android ve İOS işletim sistemiyle çalışan akıllı telefonlara yerleştirilen yüksek çözünürlüklü görüntü üreten (HD) kameralar, kısa film yapımcılarına, reklamcılara, mobil film festivali düzenleyen İnternet sitelerine ve 2018 yılında Holywood'un tanınmış yönetmeni Steven Soderberg'in Unsane (Saplantı) isimli uzun metraj sinema filmini akıllı telefon kamerasıyla çekmesi film sektörü için yeni bir alan açmıştır

2.2.3. Akıllı Telefonların Kameraları

Telefonlar üzerine yerleştirilen kameralardan önce kameranın ilk yıllarını ve yapısını hatırlamakta fayda vardır. Kamera kelimesi Latince'de "oda" anlamına gelmektedir. Camera Obscura (Karanlık oda veya kutu) 'nın önünde bir delik bulunmakta ve bu delikten giren ışık ışınları öndeki görüntünün ters olarak karanlık kutunun arkasındaki yarı şeffaf bölgeye düşürmesi sonucu fotoğraf veya görüntü oluşmaktadır (Canikligil, 2007, s. 39). Teknolojik gelişmelere bağlı olarak 1995 yılında kameralarda bu değişim ve dönüşümden payını almıştır.

Her video kamera dört temel bölümden oluşmaktadır:

- Mercek
- Görüntü üreten parça (Film, CCD, CMOS veya Tüp)
- Bakaç (Vizör)
- VTR: Kayıt bölümü (Film kameralarında ham ve çekilmiş filmin depolandığı magazin) (Canikligil, 2007, s. 40).

Kameranın tanımı ve teknik özelliklerine kısaca göz attıktan sonra günümüzde piyasada hemen herkesin yanından ayıramadığı akıllı telefonların kameralarının ise günden güne kendini yenilemekte oldukları görülebilmektedir. Dünyanın ilk kameralı cep telefonu olma özelliği taşıyan Sony Ericsson T68i modelini piyasa sürmüştür. O günlerde dâhili bir kamerası olmayan bu cihazlara ek bir parça sayesinde kameralar bağlanabilmektedir. Çözünürlük kalitesi 640x480 değerindeydi. 2000’li yıllardan bugüne gelinceye kadar akıllı telefonların kameraları teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişimler göstermiştir.

2005’li yıllarda Nokia N90 el kameralarından esinlenerek tasarladığı modelinde 2 MP çözünürlüğe sahip dâhili bir telefon geliştirmiştir. Ünlü Lens ve optik şirketi Carl Zeiss üretimi kameralar Nokia ‘nın N90 modelinde kullanılmıştır. Bu kameralar 256 bin renk gösterebilen 352x416 piksel çözünürlüğe sahiptir. 2007 de 5 MP kamerasıyla piyasaya sürülen Nokia N95 telefon kamerasında devrim niteliği taşıyan bir dönüm noktası oluşturmuştur.

Samsung ise 2008 yılında Pixon modeliyle Nokia N95’in tahtını, önce 8 MP kameralı model hemen ardından ise 12 MP çözünürlükteki kameralara sahip modellerini piyasaya sürmüştür.

2007 yılında ise İOS işletim sistemini kullanan Apple şirketi ilk iPhone marka telefonunu çıkarmıştır. Ancak iPhone’un kamerası önceki yıllara göre üretilen Nokia ve Samsung markalarının kameralarına karşı gözle görülür bir fark yaratmıştır. 2010 yılında iPhone 4 modeli, 5 MP kamerasıyla 4, f / 2.8 diyafram açıklığıyla düşük ışıktaki bile kaliteli fotoğraf çekilebileceğini kullanıcılarına göstermiştir. Bu kamera o yıllarda devrim niteliği taşıyan bir özelliktir.

2011 yılına gelindiğinde 3D teknolojisini (üç boyutlu fotoğraf) HTC Evo 3D teknolojisini akıllı telefonlara adapte ederek o güne kadar görülmemiş bir teknolojiyi kullanıcılarına sunmuştur.

Nokia, 2012 yılında ise kamerasıyla telefon dünyasında ses getiren Carl Zeiss lense sahip Nokia 808 PureView'ı tanıtmıştır. Uzunca bir süre en gelişmiş kameraya sahip telefon olma özelliğiyle zirvedeki yerini korumuştur. 808 PureView SLR kameralarda bulunan Xenon flaş özelliği ile 41 MP fotoğraf çekebilmektedir. Ancak tek handikapı kamerasının büyüklüğü nedeniyle tasarımında biraz hantal duruyor olmasıdır. Nokia bir yıl sonra Windows Phone yazılım programı ile desteklediği Lumia 1020'yi kullanıcılarının beğenisine sunarak zirvedeki yerini korumaya kararlı olduğunu bir kez daha göstermiştir. Bir yıl önceki modelinde olduğu gibi Carl Zeiss lensleriyle f/2.2 diyafram açıklığına sahip kameraya ek olarak Xenon flaşı ve geliştirilmiş 41 MP sensörüyle çağın ötesinde görüntüler kaydetmek için ideal bir telefon olma özelliği taşımaktadır.

2013'te Samsung telefonların kamera özelliklerini iyileştirmek yerine, kameralara telefon özelliği ekleyerek farklılığını ön plana çıkartacaktır. Galaxy S4 Zoom modelinde 10x optik yaklaştırma yapabilen 1/3 inç CMOS sensöre sahip herkesin tasarım olarak fotoğraf makinesine benzettiği telefonunu vitrine çıkarmıştır.

HTC Evo 3D telefonundan sonra bir başka yeniliği daha telefon kullanıcılarına tanıtmıştır. 2015 yılında HTC One M8'de günümüzde standart olan iki kamerayı bu modelinde kullanmıştır. Derinliği ölçen ikinci bir kameranın varlığı, portre çekim yapabilmek için önemli bir özelliktir. Aynı zamanda 4 megapiksel fotoğraflar çekebilen kamera ultrapiksel teknolojisine sahiptir. Çok büyük sensör boyutu sayesinde gece çekimlerinde başarılı olmasına rağmen çözünürlük kalitesi iyi değildir. Bir üst modelinde HTC Desire Eye, One M8 ile aynı platformu kullanarak hem ön hem de arkada 13 MP kamerayı geliştirmiştir. Arka taraftaki 13 MP kamera çift led flaş ile desteklenerek telefonun önüne de yerleştirilmiş aynı sistem sayesinde öz çekimi daha kolay hale getirerek bu modelin öz çekim telefonu olarak kabul görmesini sağlamıştır.

2015 yılında LG V10 modeliyle buraya kadar anlatılan telefon ve kameralarından video çekim özelliği onu diğer modellerinden ayırmıştır. Oldukça iddialı bir model olan LG V10'nun kamerası çekim yaparken elle kontrol özelliği menüde bulunmaktadır. Bu özellikler çekim sırasında detaylı olarak görüntü

ayarları yapılabilmesine katkı sağlarken ekstra olarak mikrofonun kaydettiği ses seviyesini anlık olarak kontrol etme imkânı tanımıştır.

Motorola şirketinin 1983 yılında Martin Cooper tarafından piyasaya çıkan ilk cep telefonun üzerinden yıllar sonra 2016 yılında Motorola markası Moto Z modeli ile çok farklı üniteyi arka kısmına yerleştirerek modüler bir yapıyı içinde barındıran modelini geliştirmiştir. Telefon kamera teknolojisinde Hasselblad True Zoom deneyiminden yararlanarak Zenon flaşı ile 12 MP çözünürlük, 10x optik yakınlaştırma özelliği ile fotoğraf meraklılarının ilgisini çeken bir akıllı telefon yapmayı başarmıştır.

Akıllı telefon sektöründe yaşanmakta olan teknolojik yenilikler sektörü farklı bir yöne doğru taşımaktadır. Telefon kameralarında yeniliklere her geçen gün bir yenisi eklenmektedir. 2018 yılının ortalarında üç arka kamera lensiyle fotoğraf ve video kalitesini yükseltme girişimleri ile Light L16 marka akıllı telefon üreten firmanın yeni modelinde kullanmak istediği 9 lens üzerinden 52 megapiksellik görüntü kalitesine sahip kamera teknolojisi üzerinde çalışmalarını sürdürmektedir (www.log.com.tr, 17.09.2018).

Yaşadığımız çağda Apple, 2010'da iPhone 4 modelinde kullandığı 5 MP kamerayı geliştirerek 2018 yılında piyasaya sürdüğü iPhone X serisinde 12 MP geniş açılı telefoto kamerasıyla teknolojinin sınırlarını yeniden çizmiştir. Depolama alanı olarak 64 GB, 256 GB ve 512 GB gibi bir alana sahiptir. Bu özelliği, iPhone X telefonla amatör film meraklılarına büyük kolaylık getirmiştir.

Android İşletim Sistemi'ni kullanmakta olan Samsung, kullandığı kameralarda geçmişten bugüne teknolojik gelişmelerden yararlanmakta ve Samsung Note 9 modelinde bu teknolojiyi daha da ileriye taşıdığını söylemek mümkündür . Depolama alanı olarak 128 GB ile 512 GB arasında bir kapasiteye sahiptir (www.samsung.com, 06.09.2018). Bu özelliği sayesinde telefonla film çeken kullanıcılarına büyük kolaylık sağlamaktadır.

2.3. AKILLI TELEFON KAMERASI İLE FİLM ÇEKMEK

Sinema tarihi sadece sosyolojinin, sanat tarihinin, felsefenin değil aynı zamanda kameraların da tarihidir. Öyle ki kamera filmi yaratan araçtır. Sadece kameranın boyutlarının değişimi bile film dilini ve tarihini kökünden değiştirmiştir. Film dili kamera üzerinden yaratılmaktadır (Canıklıgil, 2007, s. 4).

İnsanoğlunun yeni icadı olan akıllı telefonlar her geçen gün teknolojik yenilikleri sistemlerine uygulamaktadırlar. Çıktığı ilk günden bu yana değişik uygulamalarıyla insanların hayatlarına pratik çözümler sunmaktadır. Örneğin bugün basit olarak Android ve iOS telefonlar (kızılötesi İR özelliği) televizyon kumandası olarak da kullanılabilir.

Özellikle akıllı telefonların üzerinde bulunan kameraları ise teknolojik gelişmelere paralel olarak sürekli gelişme içerisinde. Yaşadığımız yüzyılda akıllı telefonlara yerleştirilen kameraların yüksek kalitede görüntü üretmesi onları birer film kamerasına dönüştürmüş durumdadır. Kameranın boyutlarının mikro ölçekte değişmesi film dilini ve sinema tarihini değiştirmiştir (Canıklıgil, 2007, s. 3-4).

Film teknolojisi için gerekli olan yüksek çözünürlüğe sahip kameraların akıllı telefonlara monte edilmesi bu zamanda birçok kişinin yönetmen olma hayallerini gerçekleştirme için büyük fırsat sunmuştur. İnternette düzenlenmekte olan film festivalleri de bu hayalleri gerçekleştirme konusunda amatör ve genç sinemacılara umut olmuştur. Buna bağlı olarak akıllı telefonların kameraları ile her yıl dünya üzerinde binlerce film üretilmesinin yolunu açmıştır.

Telefon üreticileri son yıllarda yeni ürettikleri akıllı telefonlarının kameraları ile kendi reklam filmlerini çeker duruma gelmişlerdir. Bir önceki bölümde değinildiği üzere akıllı telefon üreticilerinin telefonlarını tasarlarlarken bile kaliteli lensleri kullanma konusunda birbirleriyle rekabet içerisinde oldukları bilinmektedir. Mesela Carl Zeiss markası, optik lenslerini telefon kamerası sektöründe kullanarak bir ivme yakaladıkları, bunun örneklerini de çekilen filmlerinde görebilmek mümkündür.

Günümüzde akıllı telefonların ve tabletlerin kamera teknolojisini tasarımlarının içine yerleştirmesiyle sinema alanında hızlı değişimler yaşandığı

görülebilmektedir. Dijital çağda kameralar telefonların kasalarına yerleştirilmiş, özellikleri arttırılmış, 2K, 4K görüntü çözünürlüğü üretebilen profesyonel film kameralarına dönüşmüştür. Bu devrim sayılabilecek teknolojik yenilikler bireylerin akıllı telefon kamerasıyla film çekme düşüncesini harekete geçirmiştir. Dünyada her yıl akıllı telefon kameraları ile çekilen kısa filmlerin sayısında artış olması bunun en önemli göstergesidir.

Bu yüzyılda yaşanan değişimlerden biri de akıllı telefonların içine yerleştirilen kameraların film çekme noktasında rol üstlendikleri gerçeğidir. Dijital devrim olarak nitelendirilen akıllı telefonların kameraları film çekimlerinde nasıl kullanılmaktadır? Telefon kamerası ile film çekmenin avantajları var mıdır? Buna bağlı olarak çekimler sırasında telefon kamerası ile kamera hareketleri yapmak (zoom, pan, çevrinme, tilt vb.) için bir takım mobil aparatların (uçayak, monopod, gimble vb.) kullanılması gerekmekte midir? Bu aparatlar akıllı telefon kamerasını film kamerası şeklinde kullanmak için çekim kolaylığı sağlamış mıdır?

Piyasada birçok marka akıllı telefonlar ile fotoğraf ve film çekimi yapabilmek için aparatlar üretmektedir. DJI Osmo Plus mobil aparatları üreten firmalardan biridir. Bunun gibi tripod, gimble ve benzeri sistemleri üreten birçok firmanın ürünleri teknoloji marketlerde satılmaktadır. Dijital devrim olarak adlandırılan çağda, çift kameralı akıllı telefonların sayısı giderek artmaktadır. Teknik olarak çift kameraların video çekimlerindeki işlevleri oldukça fazladır. Mobil telefon kameraların teknik yapısı ve sensörleri, mercekleri, objektifleri, vizörleri ve kaydedilen görüntülerin saklandığı harici hafıza kartları sayesinde çekim yapmak kolaylaşmıştır.

Akıllı telefonların kamera özellikleri her geçen yıl gelişim göstermektedir. Son yıllarda piyasaya çıkmış birçok model, profesyonel kısa film çekmek için kullanılabilir. Full HD kalitede video kaydı yapabilen bu cihazlar, profesyonel video kameralarını aratmayacak özellikler sunmaktadır. Bu bağlamda, kolay taşınabilir olmalarından dolayı son yıllarda akıllı telefon ve tabletlerin kameralarıyla üretilen filmlerin sayısının fazla oluşundan anlaşılabilir. Akıllı telefonların tasarımına uygun olarak yerleştirilen kameraların teknolojik yeniliklerle sürekli güncellenen özellikleri bakımından birbirleriyle rekabet

içerisine girmelerine neden olmuştur. Akıllı telefon ve tabletlerde bulunan kameralar; derinlik sensörü, tek renkli kamera, geniş açı kamera ve telefografik (telefoto) lensler alt başlıkları ile değerlendirilebilir.

2.3.1. Derinlik Sensörü

Sensörler ya küresel ya da sarmal perde tipine sahiptir. Küresel tipteki bir deklanşör ile tüm görüntü eşzamanlı olarak görüntülenir. Sanal tipteki sensörler çerçevenin farklı parçalarını zamanın farklı zamanlarında gösterir. Süreç yavaşlatılacak olursa, resmin pozlanması, aşağı inen bir garaj kapısına benzer şekilde doğrusal silmeye benzeyecektir (<http://www.dsvlrvideocollege.com/what-is-rolling-shutter-and-the-jello-effect>, 21.10.2018).

Çift kamera teknolojisinin derinlik sensörlü kameraları nesnelere üç boyutlu olarak görmeyi ve alan derinliğini ortaya çıkarmayı sağlar. İkinci kamera, fotoğrafı çekilmek istenen nesnenin arka plandan ayrılmasını kolaylaştırır. Yazılım da arka planı bulanıklaştırır. Böylece 'sanal' bir derinlik efekti verilmiş olunur.

2.3.2. Tek Renkli Kamera

Çift kamera teknolojisinin bir başka popüler uygulaması tek renkli kameralardır. Bu teknolojiye her iki kamera da aynı sensörlere, diyafram açıklıklarına, merceklere ve odaklama sistemlerine sahiptir. İkincil kamerada RGB renk filtresi yoktur. Bu nedenle ikincil kamera renkleri ayırt edemez, fakat ana kameraya göre daha fazla ışık alabilir.

Çekim sırasında yazılım, iki kameranın görüntüsünü birleştirir. İki kameranın da çözünürlüğü yüksek olduğu için elde edilen fotoğraf çok daha detaylı ve normal kameraya göre çok daha az karıncalanma sonucunda çok daha kaliteli bir fotoğraf elde edilebilmektedir.

2.3.3. Geniş Açı Kamerası

Geniş açı kamerası geniş perspektifte fotoğraflar çekmeyi kolaylaştırmıştır. LG G5'te kullanılan çift kameralı geniş açı teknolojisi, 16MP 29mm odak uzaklıklı

f/1.8 diyafram açıklığı olan ana kameraya, 8MP çözünürlükte 12mm f/2.4 ikincil kameranın yanına bir kamera daha eklenmiştir.

İkincil kameranın çözünürlüğü düşük olduğu için geniş açılı fotoğrafların kenarlarında ciddi görüntü bozulmaları yaşanmakta ve fotoğraflar çok fazla balıkgözü efekti verilmiş halde görünmektedir. Zaman içerisinde LG çıkardığı her yeni modelinde bu teknolojiyi biraz daha geliştirilmiş ve en son tanıtılan LG V30'da görüntü bozulmaları minimum seviyeye indirilmiştir.

2.3.4. Telefotografik (Telefoto) Lensler

Telefoto lensler, daha uzun odak mesafesine sahip lenslerdir. Bu bağlamda uzun odaklı lensler fiziksel olarak kameranın bulunduğu yerden cisme daha çok yaklaşır, daha küçük bir çerçeve oluşturmuşlardır (Parker, 2011, s. 165).

Günümüzde en fazla kullanılan çift kamera uygulaması telefotodur. Telefoto lensin çalışma prensibi, geniş açınının tam tersidir; cihazın daha fazla nesne görmesini değil, optik yakınlaştırma ile tek bir nesneye odaklanmasını sağlar. 50mm üzerindeki lensler telefoto olarak tanımlanmaktadır. Parker (2011)'a göre, telefoto lenslerin formata göre genel odak mesafeleri şu şekilde sıralanabilmektedir (Parker, 2011, s. 165).

- 35mm film: 135mm
- S16 film: 50 mm
- DV: 20mm

İlk kez iPhone 7 Plus akıllı telefon ile teknoloji gündemine giren telefoto kameralar, ana kameradan iki kat daha fazla odak uzaklığına sahiptir. Bu nedenle x2 optik yakınlaştırma yapılabilmesine olanak sağlamaktadır.

Akıllı telefonlarda bulunan yakınlaştırma özelliği dijitaldir ve bu nedenle çekim yaparken nesneyi yakınlaştırdıkça görüntü kalitesi bozulmaktadır. Telefoto kamera ile x2 optik yakınlaştırmının üzerine dijital yakınlaştırma yapıldığında daha iyi kalitede görüntü elde edilebilmektedir.

Telefoto kameralar geniş açılı kameralara göre daha az görüntü bozulmasına sahiptir. Bu nedenle portre fotoğraflarda çok daha başarılıdır. iPhone 7 Plus ve 8 Plus akıllı telefon modellerinde bu kamera teknolojisi kullanılmıştır. Sonuç olarak

çift kamera teknolojisi akıllı telefonlar, tek kameralı cihazlara göre daha iyi video ve fotoğraf çekmek için kullanım kolaylığı getirmiştir.

2.3.5. Prodüksiyon Öncesi (Pre-Production)

Film yapmak kolektif bir girişim olup, uzun metraj, kısa metraj ya da dijital filmde (Pre-Prodüksiyon) üretim aşamasından önce geçen süreci ifade etmek için kullanılmaktadır.

Bir film yapımının ilk şartı anlatmaya değer ayrıksı bir öykünün olmasıdır. “Öykü, hedefine ulaşmaya çalışırken kahramanın başına gelen olaylar dizisidir” (Mamet, 1993, s. 21). Öykülü anlatım gündelik hayatta sıklıkla kullanılan bir anlatım şeklidir. Dramatik yapıya uygun biçimde öykü senaryo formatına uygun şekilde kaleme alınmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta yazarın kendini çok fazla özdeşleştirmeden kaçınması gereğidir. “*Önemli olan yazara ne olduğu değil, kahramana ne olduğudur*” (Aristoteles-Poetica). Senaryo yazımından sonra sinemanın temel teknik kurallarına uygun olarak özeti, ayrıklama senaryosu, resimli taslağı ve çekim senaryosu oluşturulmaktadır.

Yapım öncesinde birçok unsur (film veya video, bant türü, objektifin cinsi, filtreler, ışıklar, diyafram vb.) bir arada düzenlenerek yönetmenin estetik tasarımına uygun bir sonuç elde edilmeye çalışılmaktadır. Eğer yönetmenin istediği karmaşık ve olağan ötesi ise yapım öncesinde bu sorunlar denenerek giderilmelidir (Irving & Rea, 2004, s. 102). Bu unsurlar uzun metraj kısa metraj film yapımlarında olması gereken önemli teknik ve sanatsal ayrıntılardır.

Görüntü yönetmeniyle ışık şefi, yapım öncesinde mekânları incelemek ve kullanılacak cihazların ne kadar enerji harcadığını hesaplamak durumundadır (Irving & Rea, 2004, s. 125). Filmi çekmeden önce yönetmenle görüntü yönetmeni senaryoyu gözlerinde canlandırıyorsa, ses teknisyeniyle birlikte de sesi kulaklarında canlandırmalıdır. Senaryoyu ses açısından okuyup (ne kadar diyalog var, mekanlar ses için uygun mu? Ortam sesi için ekstra kayıt yapılmalı mı?) not almalıdırlar. Bu açıdan senaryo sesçiler için iyi bir referanstır (Irving & Rea, 2004, s. 130-131). Ses tasarımı bu şekilde yapıldıktan sonra ses teknisyeni çekim yapılacak mekânları buna göre incelemelidir.

Bir dijital film yapmak için prodüksiyon olarak gerekli ilk iş olarak çekimlerin yapılacağı akıllı bir telefon almak olacaktır. Eğer kullanmakta olunan telefon çekim için uygunsa sorun yok demektir. Bütçe kalemi olarak yapımda ilk sırada akıllı telefon alabilecek finans kaynağı bulmak gelmektedir. Özellik olarak akıllı telefonun dijital bir kamerası ve geniş bir hafızaya sahip olması öncelikler arasında bulunmalıdır. Oyuncular belirlenmeli ve sayısı oldukça azaltılmış set ekibi oluşturulmalıdır. Çekim ekibindekiler için gerekli yiyecek içeceklerin alımı gerçekleştirilmelidir. Kurgu ekipmanı için bir kurgu programı ve bilgisayar alınabilir. Ses efektlerinin kaydı foley (foley: bir filmde olması gereken sesleri stüdyo ortamında üretip kaydetme işine verilen sinematografik bir terime verilen isimdir.) ve konuşmaların sonradan seslendirilmesi gerekiyorsa bir ses stüdyosu ayarlanmalıdır (Gaspard & Newton, 2014).

Işık ekipmanları için doğal ışıkla çekim yapılacaksa yansıtma kartları (bounce card), ince (polyester) kumaş ve reflektörler gibi ışık kontrol araçları kullanılabilir. Ses için tabanca mikrofön, yelkiran ve mikrofön çubuğu (diyalogun kaydını temiz yapabilmek için) gereklidir (Gaspard & Newton, 2014, s. 47).

Çekim bitince kurgu aşamasına geçilmektedir. Burada da çekim aşamasında olduğu üzere birtakım organizasyonların yapılması çok önemlidir. Kurgu için montaj bilen bir kurgu operatörü ile anlaşılmalıdır. Jenerik için de ayrıca grafik ve animasyon işlerinde deneyimli bir grafikçi bulmak gerekmektedir. Son olarak filmin anlam bütünlüğüne uygun olarak müziklerin seçilmesi veya bestelenmesi gerekmektedir. Bunun için de önceden uygun bir veya birkaç müzik parçası tespit edilmeli ya da besteciye besteletilmelidir. Bütün bu işlemleri yapmak, filmin çekimi ve son haline getirilmesi için büyük kolaylık sağlamaktadır.

2.3.6. Prodüksiyon Sırası (Production) Çekim Süreci

Çekim öncesi organizasyon tamamlandıktan sonra filmin çekim aşaması başlamaktadır. Sahneyi şekillendirirken yönetmen olarak kamera dilini kullanmak çok önemlidir. Işıklar (pozlama, fiziksel ve psikolojik etki), mikrofönler (boom mikrofön), kameranın pozisyonu ve objektifler için sinematografik çekim terimlerinin kullanılması zorunluluktur (Irving & Rea, 2004, s. 126).

Görsel bir hikâye anlatmak sinemacılara bugünün dünyasında teknolojik gelişmelerle birlikte geniş bir özgürlük alanı sunmuştur. Günümüzde artık herkes film çeker hale gelmiştir. Bunun en önemli nedeni akıllı telefon teknolojisinin yüksek çözünürlüklü profesyonel kameraları minyatür tasarımları içerisinde barındırıyor olmasındandır. Telefonların pratik ve işlevsel özellikleri kısa film yapımcılarına sınırsız özgürlük kazandırmıştır. Dijital film yapımı, en çok sanatsal bir bakış açısına uygun düşen türden bir yükümlülük gerektirmektedir (Figgis , 2014, s. 46).

Senaryo aşaması bitirilince çekimlerinin başarılı bir şekilde ilerleyebilmesi için sırasıyla şu noktalara dikkat edilmesi gerekmektedir. Üzerinde titizlikle çalışılmış çekim senaryosu ile senaryoda karakterlere uygun oyuncu seçimleri yapılmalıdır. Karakterlerin kostümlerinin belirlenmesi ve çekime uygun hale gelecek şekilde hazırda tutulması gerekmektedir. Filmin giderlerini karşılayabilmek için planlı bir bütçe oluşturulmalıdır. Çekim yapılacak yer ve mekânların belirlenmesi gerekmektedir. Çekim için gerekli iletişim yönü güçlü profesyonel çekim ekibi oluşturulmuştur. Yapımcı ve yönetmen olarak; oyuncular, cast (figürasyon), asistan, kamera, kameraman, kamera asistanı, sesçi, ışıkçı, makyöz ve makyör, kostümcü, yemek (catring), ulaşım ekibi ve ekipmanlar belirlenmiştir. Bu aşamanın planlanması çekim şartlarının oluşması için gereklidir.

Akıllı telefon teknolojisinin yüksek çözünürlüklü kameraları filmlerin maliyetini olabildiğince minimal düzeye çekmiştir. Oyuncular ve biçimleme için genellikle tamamen gönüllülük esasına dayanan bir durum söz konusudur. Bu nedenle maliyet en aza düşürülmektedir. Dijitalleşen dünyada geride kalan pahalı, ağır ve maliyetli ekipmanların yerini akıllı telefonların profesyonel çekime uygun objektifleri almıştır.

Özellikle akıllı telefonların dijital kameraları kısa filmlerin bütçelerinde büyük değişimler yaşanmasına neden olmuştur. Günümüzde akıllı telefonların dijital teknolojiyle donatılmış kameraları sayesinde sinemacılar hiç para harcamadan ya da çok düşük bir bütçeyle film yapma imkânına kavuşmuşlardır.

2.3.7. Prodüksiyon (Çekim)

Film ilk çıktığı günden bugüne hikâye anlatmanın belki de en etkili yöntemlerinden biridir. Film yapımı teknik beceriden çok daha teorik ve pratik yeterlilik gerektirir. Çekim, yönetmenlerin sinema tekniklerini kullanabilecekleri sanatsal bir çalışma ortamıdır. TDK (2018)' ya göre çekim; kameranın yani alıcının kesintisiz olarak çalıştırılmasıyla elde edilen film parçası veya plandır şeklinde ifade edilmektedir (<http://sozluk.gov.tr/>, 10.05.2018). Başka bir tanımda ise çekim; gösterime hazır filmin, perdede iki kesme (cut) arasında kalan parçasıdır (Asiltürk, 2006, s. 177).

Yönetmenin sinemanın temel çekim tekniklerini ve pratiklerini çok iyi bilmesi gereklidir. Bir film çekimi, kamerayı bir yüze ya da nesneye yöneltip kamerayı çalıştırmaktan çok daha fazlasıdır (Vineyard, 2010, s. 34). Her çekim önündeki ya da arkasındaki çekimle, iyi yağlanmış bir makededeki dişliler gibi tam uyum içinde olmalıdır (Asiltürk, 2014, s. 185).

Filminin ön çalışmasını bir diğer anlamda masa başında olgunlaşan her şeyi (senaryo, story board, çekim senaryosu) tamamlayan yönetmen için, artık set başlamıştır. Kâğıt üzerinde çalışmanın mümkün olmadığı oyuncu yönetimi konusunda ise oyuncular ile prova yapmanın dışında. Filmde oyunculuk ne kadar güçlüyse, sunuş da o kadar güçlü olur (Dmytryk, 1995, s. 7).

Günümüzde geçmişte olduğu gibi kameraların hiçbir önemi yok aslında. Bugüne kadar film çekmek isteyip de kamera bulamadığı için veya kamerası kötü olduğu için film çekememiş tek bir insan bile yaşamamıştır (Canikligil, 2007, s. 238). Artık böyle bir durum söz konusu değildir. Bu bağlamda akıllı telefonların yüksek çözünürlüklü dijital görüntü üreten kameraları bir film çekmek için yeterli seviyede geliştirilmiştir.

2005 yılında internet üzerinden film yapımcılarına kendilerini göstermek isteyen sinema tutkunlarına yeni imkânlar tanıyan 1 cep telefonu, 1 konu ve 1 dakika mottosuyla harekete geçip www.mobilefilmfestival.com sitesi üzerinden ilk duyurusunu yapmıştır. Bu bağlamda katılımcılardan sitede belirtilen temayı anlatmak için ceplerinde taşıdıkları kamerası olan herhangi bir akıllı telefonla filmlerini çekmelerini istemişlerdir. Akıllı telefon kamera teknolojisi kullanılarak

çekilen filmlerin kurgusunda cep telefonundaki uygulamaları kullanarak veya profesyonel sayısal kurgu programlarıyla yapabileceklerini belirtmişlerdir.

2.3.8. Kurgu (Montaj)

Çekim aşamasından sonra film parçalarının eklenmesi için kurgu aşamasına geçilir. Sinema tarihinde ve çağdaş sinemada önemli bir yeri vardır kurgunun (Asiltürk, 2014, s. 231). Kurgu sahnenin ritmini ve duyuların anlamını belirleyen sanatsal bir olaydır. Bu görüntülerin birleştirilmesi ile gerçekleştirilir. Bu nedenle kurgu montajın özüdür. Farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntülerin arka arkaya sinematografiye uygun olarak sıralanma işine kurgu denmektedir. Başka bir tanıma göre ise; içeriksel ve biçimsel olarak çekimlerin eklenmesi değil, onların ayrımlı değişimi kurgudur (Lotman, 2012).

Kurgu, çoğu sinemacıya göre, bir filmin asıl ortaya çıktığı aşamadır (Canikligil, 2007, s. 155). Sinemanın en önemli yaratıcı ögesi olan kurguyu, ilk olarak David W. Griffith (yakın çekim) sinemada, hikâyenin dramatik noktalarına vurgu yaparak izleyicilerin belli çözümler yapmalarını kolaylaştırmayı sağlayan en önemli unsurdur biçiminde ifade etmiştir. Özellikle paralel montaj tekniği ile bilinen Griffith, çekimlerin her birini değiştirerek belli bir coğrafi uzaklıkta iki hareketin eş süreli duyusunun oluşturulmasında başarılı olmuştur. Bu kapsamda, Eisenstein ve Pudovkin'in sinemanın bir sanat ve dil olarak benimsenmesi için getirdikleri kurgusal yenilikler sinemanın büyük oranda kendi dilini oluşturmasına ve bugünkü şeklini almasında rolü olmuştur.

Rus sinemacı Pudovkin, kurguyu yönetmenin dili ve filmsel gerçeğin yaratıcı gücüdür şeklinde tanımlarken; kurgunun, çekim ve görüntünün ana unsuru olduğunu belirtmiştir (Büker & Onaran, 1985, s. 142). Sergei Eisenstein ise, kurgunun çekimlerin çarpışması sonucu ortaya çıktığını söyleyerek kurguya sanatsal bir bakış açısı getirmiştir (Asiltürk, 2014, s. 239). Bu bağlamda, Genç Sovyet sinemacıları döneminde kurgu uzunca bir süre sinemanın ustalık aracı olarak adlandırılmıştır (Asiltürk, 2014, s. 204). Sinema tarihinin en önemli yönetmenlerinden Akira Kurosawa ise kurgunun, çevrilen filmin örgütlenmesi şeklinde olduğunu ve filmi sanat yapan önemli özelliklerden biri olduğuna dikkat çekmiştir.

Gelişen teknolojiyle birlikte sayısal sistemler yani dijital teknoloji sayesinde görüntüler ve sesler eş zamanlı olarak aynı materyalin üzerine kaydedildiği için film kurgusu kolaylaşmıştır (Asiltürk, 2014, s. 216). Kurgucunun çalışmaları bugünün sinemasında bilgisayar operatörlerinin çalışmasıyla da desteklenmektedir (Asiltürk, 2014, s. 189). Bilgisayar belleği ya da taşınabilir hard diske yükleyerek, birlikte film haline getirebilmek için önce ham kurguyu “time line” da sıralar, arkasından ince kurgu diye ifade edilen kurgu için haftalarca belki de yıllarca çalışmak zorunda kalabilmektedirler (Vineyard, 2010, s. 103).

Yönetmenler, görüntü yönetmenleri ve devamlılık yazmanlarının, çekilen planın bir önceki ve bir sonraki planla nasıl birleştirileceğinin bilincinde olmaları gerekmektedir (Irving & Rea, 2004, s. 90). Bu nedenle büyük yönetmenlerin bazıları yıllarca kurguculuk yaptıkları için bugün sinemanın önde gelen sayılı isimleri olmayı başarmışlardır. Dolayısıyla usta bir kurgucu, bir makara yığınınından ortaya muhteşem bir film çıkartabilir. Kurgucunun filmi kesmeden önce nesnel bakış açısıyla sırayla hangi çekimleri hangi parçaları keseceğine karar vermesi için tekrar tekrar çekimleri izlemesi gerekebilir. Sonuçta film, çevrim sırasında kurgu odasında yapılan kimi değişikliklerle son halini almaktadır (Asiltürk, 2014, s. 87).

Akıllı telefon kamera teknolojisini kullanarak film çekimi yapan yönetmenlerin de kuramcılarının kurgu üzerine oluşturdukları kuramsal teoriyi ve pratiklerini uygulamaları gerekmektedir. Kamera ile oluşturulan ham görüntülerin kurgu aşamasından geçmesi sinemanın doğasında vardır. Seslerin düzenlenmesi, müziğin eklenmesi, renk düzenlemesi vb. gibi unsurların yerine getirilmesi film için önemli etkenlerdir.

Teknolojik yenilikler telefon üzerindeki kamera ile görüntüleri kaydetmek için çözümler sunmuştur. Buna bağlı olarak da bilgisayar donanımına sahip programların ve uygulamaların bulunduğu tablet ve akıllı telefonlarla kurgu yapılabilmektedir. Kurgu; sinemanın kendine özgü bir sanat olmasına önemli katkılar sağlamıştır (Asiltürk, 2014, s. 326). Akıllı telefon ve tabletler için geliştirilen Android, İos ve Windows işletim sistemlerinin desteklediği donanım ve yazılımlar sayesinde kurgu yapılabilmektedir. Birbirinden farklı seçenekleri içeriklerinde barındıran video kurgu uygulamaları Android, iOS ve Windows işletim sistemlerinin

internet mağazalarından (Apple Store, Google Play vb.) ve platformlarından yüklenebilmektedir.

2.4. AKILLI TELEFON PROGRAMLARI

Akıllı telefon ve tabletlerde fotoğraf ve video uygulamaları işletim sistemlerine göre ücretli veya ücretsiz kurgu uygulama programları bulunmaktadır. Bunlar şöyle sıralanabilir; Instagram, YouTube Capture, iMovie, Reel Director, Vyclone, Splice, Videograde, Cute cut, Montaj, Mgisto, Video Edit, HighlightCam, Lapse It, Wevideo, Musica. ly, Vid. dy, Cinefy, Power Director Video Editor, Filmic Pro, Vidtrim Pro isimleriyle akıllı telefon veya tabletler için video kurgulamaya yönelik geliştirilmiş programlardır. Bunun yanında üst seviyede kurgu yapılabilecek uygulamalar da geliştirilmiştir. IMovie (iOS), Pinnacle Studio (iOS) ve AndroVid Pro bu programların gelişmiş versiyonlarıdır. Bu programların ve uygulamaların genel özelliklerine aşağıda değinilmiştir.

2.4.1. Instagram

Programın çıkış noktası fotoğraf paylaşımına uygun olarak tasarlanmıştır. Daha sonra güncellenen versiyonu ile kullanıcıların video çekmesine ve paylaşmasına uygun biçimde dizayn edilmiştir. Videolar bu uygulama sayesinde montajlanabilmekte, maksimum 15 saniye uzunluğunda çekim ve fotoğraflardan mini bir klip oluşturulabilmesine olanak sağlamıştır. Fotoğraflardaki gibi filtreleme yani renk düzenleme seçeneği bulunmaktadır. Bu uygulama Android ve iOS sistemleri için ücretsiz sunulmaktadır.

2.4.2. YouTube Capture

iOS tarafından geliştirilen video paylaşım uygulaması ücretsiz olarak sunulmaktadır. Hızlı ve basit videolar kaydetme özelliğine sahiptir. Kaydedilen videolara kesme, renk düzenleme ve müzik eklenebilmektedir. Son şekli verilen videolar YouTube, Google+, Facebook ve Twitter gibi sosyal medya platformlarında paylaşılabilir.

2.4.3. iMovie (iOS)

Apple tarafından geliştirilen bu video kurgu uygulaması ile HD kalitesinde film kurgulamak mümkündür. Videoların istenmeyen bölümlerini kesmek, geçişler için efekt kullanmak, görüntülerin renklerini düzeltmek, yazı eklemek ve seslendirme yapmak için seçenekleri barındıran özellikleri barındırmaktadır. Yalnızca İos işletim sistemi kullanıcılarının kullandığı program ücretli olarak sunulmuştur.

2.4.4. Vyclone

Bu uygulama Android, iOS ve Windows Phone sistemi ile çalışan telefonların hepsinde ve ücretsiz olarak kullanılabilir. Bir anlamda kendinden önceki video kurgu uygulamalarının karıştırılmış haline benzetilmiştir. Çekimlerden ortaya çıkan işlenmemiş kayıtlar, bu program sayesinde farklı açılardan senkronize edilerek yeni bir film oluşturabilmektedir.

2.4.5. Reel Director

iOS destekli olan kurgu uygulama programı basit olduğu kadar fonksiyonel bir şekilde tasarlanmıştır. Programın menüsü video ayarlarını basitleştirmiş daha da önemlisi kaliteli seviyede video hazırlamak için geliştirilmiş mobil cihazlarda telefon ve tabletler için geliştirilmiş kurgu programıdır. Ancak uygulama ücretli olarak sunulmaktadır.

2.4.6. Splice

iOS destekli bu program yüksek çözünürlükteki fotoğraf ve video birleştirmek için tasarlanmıştır. Arşivdeki fotoğraf veya videolardan ortaya bir film çıkarmak programın seçenekleri sayesinde kolaylaşmıştır. Görüntüye çerçeve hazırlamak, kesmek, geçiş efekti kullanmak, renk düzenlemek, seslendirme yapmak ve ses efektleri (alkış, kahkaha vs.) eklemek için uygulamanın kullanışlı menüsü sayesinde mümkündür. GoPro markası tarafından satın alınan program İos kullanıcılarına ücretsiz indirme ve kullanım olanağı tanımaktadır (<https://itunes.apple.com/app/apple-store/id409838725?mt=8>, 01.10.2018).

2.4.7. Videograde

Geliştirilmiş bir renklendirme video kurgulama programıdır. Arşivde depolanan videoların renklerini düzenlemek ve çeşitli efektleri kullanmak için tasarlanmıştır. Yapılan değişiklikleri kaydetmeden önce ön izleme yapılabilmekte, aynı zamanda videolar üzerinde beğenilen karelerden ayrı birer fotoğraf almak da mümkündür. Başka bir önemli avantajı ise düzenleme yapılan videoların Full Hd olarak çıktısı alınabilmektedir (<https://itunes.apple.com/us/app/videograde-color-editor-for/id492488712?mt=8>, 01.10.2018).

2.4.8. Cute Cut

Ara yüzü profesyonel bir video düzenleme programına benzer yapısı ile her seviyeden kullanıcının kullanabilmesi için tasarlanmış menüye sahip bir uygulamadır. Mobil cihazlar için özellikle (iPhone ve iPod) tasarlanan program, arşivdeki fotoğraf, video ve müziklerin kullanımına izin vermektedir. Projenin çıktısı 16.9 ya da 4:3 alınabilmektedir. Uygulamanın ücretsiz sürümünde tek olumsuz yönü, hazırlanan filmin üzerine uygulamanın isminin bulunduğu logoyu bindirmesidir. Profesyonel sürümünde ise bu olmamaktadır ancak bu sürüm için belli bir ücret ödemek gerekmektedir (<https://itunes.apple.com/tr/app/cute-cut-full-featured-video/id583555212?mt=8>, , 02.10.2018).

2.4.9. Montage

Birbirinden farklı değişik videoları ve fotoğrafları üst üste eklemek için geliştirilen bir programdır. Özellikle çekilen görüntülerin paylaşımına uygun hale getirilmesi için tasarlanmıştır. Görüntülere renk düzenleme ve müzik eklenebilmektedir. Bunun yanı sıra video ve fotoğrafların arka planlarını değiştirme seçeneği de bulunmaktadır. Projenin çıktısının Instagram hesaplarından paylaşılmasına olanak vermesi ise uygulamanın en önemli özellikleri arasındadır. İos işletim sistemine sahip cihazlar için hazırlanmış program ücretsiz olarak sunulmaktadır (<https://itunes.apple.com/tr/app/montage-join-videos-edit-combine/id976714767?mt=8>, 02.10.2018).

2.4.10. Magisto

Akıllı telefonlar için geliştirilmiş video düzenleme programıdır. Telefonun belleğinde depolanan videoları analiz ederek, kesme, yazı ekleme, geçiş efektleri, renk düzenleme ile yeni bir video oluşturulmasını sağlamaktadır. Ayrıca algılama özelliği, hazırlanan videoların ritimli bölümlerini alarak yeniden hareketli bir video oluşturmaya imkan tanımaktadır. Buna ilave olarak hazırlanmış olan videoların üzerine ticari veya kişisel logo eklenebilmektedir. Pratik ve kısa video kurgusu için ücretsiz olmasına rağmen uzun ve profesyonel videoları düzenlemek için ücret ödemek gerekmektedir. Hazırlanan videoların sosyal medya hesaplarında paylaşılmasına olanak vermektedir. Program, iOS ve Android işletim sistemine sahip akıllı telefonlarda kullanılabilir (https://itunes.apple.com/tr/app/magisto-video-editor-movie/id486781045?mt=8, 02.10.2018).

2.4.11. Video Edit

iOS sistemleri için tasarlanan video kurgu programıdır. Kolaylıkla kullanılabilir bir arayüze ve video için farklı tasarımlara olanak veren bir menüye sahiptir.

2.4.12. HighlightCam

Android ve iOS destekli kurgu programı ile hafızada bulunan videoları otomatik olarak kurgulamaktadır. Kullanıcı tarafından seçilen video ve fotoğraflar program tarafından bir araya getirilip, geçiş efektleri ve fon müziği eklenebilmektedir.

2.4.13. Lapse It

Bu uygulama ile ağır çekimde stop motion videolar çekilebilmektedir. Android ve iOS işletim sistemlerinin ikisinde de kullanılabilen bir uygulamadır. Yüksek çözünürlüklü videolar, filtrelenerek ve ayarlanarak kullanılabilir. Kurgulanmış videolar YouTube ve Facebook üzerinden paylaşılabilir.

(<https://www.technopat.net/2013/06/24/akilli-telefonlar-icin-14-video-kurgulama-uygulamasi>, 04.10.2018).

2.4.14. WeVideo

Bu uygulamanın özelliği iOS ve Android telefonların haricinde bilgisayarda da çalışan web tabanlı bir kurgu programı olmasıdır. Hafızadaki görüntüler istenilen şekilde kesilip, geçiş efektleri eklenebilmekte aynı zamanda fon müziği de eklenerek proje son haline getirilebilmektedir. Uygulamanın diğer bir avantajı ise hazırlanan videonun; YouTube, Facebook ve Twitter gibi sosyal medya platformlarında paylaşılabilmesine olanak taşımasıdır. Pratik ve gelişmiş araçlar sunan uygulamanın ücretsiz sürümü kullanıcının ihtiyaçlarını karşılayabilecek niteliktedir (<https://webrazzi.com/2016/05/20/en-iyi-video-duzenleme-uygulamalari/>, , 06.10.2018).

2.4.15. Tik Tok

Standart olarak 15 saniyelik klip (teaser) hazırlamak için geliştirilmiş video kurgu uygulama programıdır. Video müzik kliplerindeki mantıkla çekim yapılmaktadır. Müzikler uygulamanın hafızasından seçilebildiği gibi telefonun arşivinde bulunan şarkılar da kullanılabilir. Diğer uygulamalardan farklı olarak, arşivinde Türkçe şarkı ve müziklerin de yer almasıdır. Ayrıca ünlü şarkıcı ve takip edilen kişilerle ortak videolar hazırlama imkânı da vardır. Uygulamanın bir diğer özelliği ise ağır ve hızlı çekim imkânları sunuyor olmasıdır. Diğer video kurgu uygulamalarında olduğu üzere görüntüleri kesmek, filtre eklemek, renk düzenlemek mümkündür. Sosyal medya araçlarıyla paylaşım yapmak için uygundur (<https://apps.apple.com/us/app/tiktok-real-short-videos/id835599320>, 06.10.2018).

2.4.16. Vid.dy

Akıllı telefonların iOS ve Android sistemlerine uyumlu bir video kurgu uygulama programıdır. Kesme, geçiş efektleri yapmak, müzik eklemek ve renk düzenlemesi yapmak için tasarlanmış bir programdır. Pratik kullanımı sayesinde

çekimlerin kurgulanıp geniş kitlelerce görülebilmesini sağlamak için sosyal medya araçlarıyla (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube) gösterim imkânı sunmaktadır. Programın bazı bölümlerinden ücretsiz faydalanabilirken bazı bölümleri kullanabilmek için ücret ödenmesi gerekmektedir (<https://itunes.apple.com/tr/app/vid.dy-add-top-notch-filter.s/id1093102264?mt=8>, 06.10.2018).

2.4.17. Cinefy

iOS destekli video uygulama programıdır. Özellikle videolarıyla yeni projeler tasarlayıp sosyal medya hesaplarında takipçileriyle paylaşanlar için geliştirilmiş bir uygulamadır. Amatör olarak çekilen görüntüler bu program sayesinde profesyonel bir klibe yakın hale dönüştürülmektedir. Efektler kullanarak geçişleri görsel hale getirmek mümkündür. Kurgulanan videoların sosyal medya hesaplarında paylaşabilmesi için pratik ve elverişlidir. Uygulama ücretsiz ve ücretli versiyonu olmak üzere iki şekilde kullanılabilir (<https://webrazzi.com/2016/05/20/en-iyi-video-duzenleme-uygulamaları/>, 06.10.2018).

2.4.18. PowerDirector Video Editor

Cyberlink firması tarafından Android işletim sistemleri için geliştirilen mobil kurgu programıdır. Videolara filtre, efekt, fotoğraf ve müzik eklemenin yanı sıra, ışık ve renk seviyelerini düzenleme imkânı da tanımaktadır. Video arka planlarına not ekleyerek, program içerisinde arşivlemeye olanak sağlamaktadır. Programın önemli bir özelliği de akıllı telefon ve tabletlerde depolanan arşiv video ve fotoğrafları saklamaya olanak tanınmasıdır (https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cyberlink.powerdirector.DRA140225_01, 07.10.2018).

Power Director mobil kurgu programıyla 4K (UHD) 3840x2160 çözünürlüğe sahip görüntülerin kurgusunu yapmak için tercih edilmesi gereken video editörüdür. Ayrıca chroma tuşunu kullanarak kaliteli seslendirme olanağı ve bunun yanında hareketli film efektleri oluşturmak için kullanılacak bir programdır. Sonunda, power director de kurgusu biten projenin çıktısını alarak

sosyal medyada paylaşma özelliğini barındırmaktadır (<http://momofilmfest.com>, 12.06.2019)

2.4.19. Filmic Pro

İos ve Android işletim sistemi destekli video kurgu programıdır. Video kaydetmek için geliştirilen uygulama hareket halindeyken çekim yapabilen uygulama, özellikle hızlı ve ağır çekim seçeneklerini de kullanıcılarına sunmaktadır. Görüntü kaydetmekte ve kullanıcılarına yüksek bir ses kalitesi sunmaktadır (<https://webrazzi.com/2016/05/20/en-iyi-video-duzenleme-uygulamalari/>, 07.10.2018).

2.4.20. VidTrim PRO

Android işletim sistemleri için sunulan, kolay bir menüye sahip video düzenleme uygulamasıdır. Program kesme, görüntülerin boyutlarını değiştirme, efekt ve çerçeve ekleme seçeneklerinin yanında belli kareleri jpeg formatında kaydetmek için de kullanılmaktadır. Google play üzerinden indirilebilen programın profesyonel ve amatör sürümleri bulunmaktadır (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goseet.VidTrimPro>, 07.10.2018).

2.5. AKILLI TELEFONLARDA ÜST SEVİYE KURGU PROGRAMLARI

Akıllı telefonların gelişmiş yüksek çözünürlüklü kameralarının yanında video kurgu programları da profesyonel film montajlamak için alternatif kurgu programlarıyla çözüm üretmeye devam etmektedir. Çekimlerden sonra kurgu stüdyosunu aratmayacak şekilde gelişmiş seçenekleri barındıran mobil cihazlar için tasarlanmış kurgu programları kendilerini yenileyip güncellemektedir. Bu başlık altında cepten video montajı yapılabilen kurgu programları ele alınmıştır (platform24.org/yazarlar/594/cepten-video-montaji-yapabileceginiz-uygulamalar, 07.10.2018).

2.5.1. iMovie (iOS)

Apple markası tarafından geliştirilen iMovie, aerodinamik tasarımı ve çok yönlü dokunmatik pratiği sunan kolay bir video montaj uygulamasıdır. Mobil cihazlar iPhone, iPad ve Mac masaüstü bilgisayarlarda kullanmak için tasarlanmıştır. Taşınabilir ve masaüstü (telefon, tablet, dizüstü, bilgisayar) cihazlarda görüntü ve fotoğraf klasöründe ya da bellekte bulunan videoları kesmek, fotoğraf eklemek, geçişlerine efekt eklemek, görüntüleri renklendirmek, video üzerine yazı yazmak ve seslendirme yaparak film oluşturmak için Apple firması tarafından geliştirilmiş video kurgu programıdır. Programda film fragmanı oluşturmak için 14 farklı şablon seçeneği bulunmaktadır. Program video ve fotoğrafları sürükle-bırak gibi kolaylıklar sunan bir arayüze sahiptir. iMovie’de oluşturulan film ve fragmanların sosyal medya araçlarında paylaşımı mümkündür (itunes.apple.com/us/app/imovie/id377298193?mt=8, 07.10.2018).

2.5.2. Pinnacle Studio (iOS)

iPhone veya iPad’de video montajı yapmak için detaylı seçenekler sunan bir uygulamadır. Mobil cihazlarda sadece İos işletim sistemin desteklediği video kurgu programı ile hobi amaçlı video montajı yapılabilirken aynı zamanda profesyonel video yayıncılığında kullanılabilir sürümü de vardır. Uygulamanın menüsünde 16 değişik geçiş efekti bulunmaktadır. Ayrıca çok katmanlı 3D animasyon oluşturmaya imkân veren bir işlevi de bulunmaktadır. Storyboard’da klipleri düzenlemek, zaman çizelgesinde ve hassas düzelticide tek tek kareleri düzeltmek ve yerlerini değiştirmek oldukça basittir. Metin ekleme menüsündeki seçenekler yardımıyla altyazı oluştururken hareketli grafikler ve geçiş efektleri kullanılabilir. Video ve ses için yavaş (slow motion), hızlı (quick motion) hareket efektleri oluşturmaktadır. Uygulama 120 ve 240 fps slow motion video dosyalarını desteklemektedir. Profesyonel ses mikseri sayesinde, ses ayarları ve müzik eklemesine ve düzenleme yapılabilmesine olanak vermektedir (itunes.apple.com/us/app/pinnacle-studio/id552100086?mt=8, 08.10.2018).

2.5.3. AndroVid Pro-Video Düzenleyici

Android cihazlar için geliştirilmiş olan bu uygulama, akıllı telefon video montaj işlemlerini gerçekleştirmek için tasarlanmış bir video kurgu programıdır. Görüntüleri kesme, video geçiş efektleri kullanma (fade, slow motion), renk filtreleme, (sephia, vignette, vintage) gibi yazı ve müzik ekleme özelliklerini kullanıcılarına içeriğinde sunmaktadır. Videonun çıktısını farklı biçimlere dönüştürmek ve çözünürlüklerini değiştirmek gibi opsiyonlara sahiptir. Aynı zamanda projenin seslerini mp3 ses dosyalarına dönüştürmek mümkündür. Videonun herhangi bir karesini yakalayıp resim olarak kaydetme seçeneği bulunmaktadır. Akıllı telefon dahili belleğinde klasörlenen resim ve fotoğraflardan geçişlerde solma efektini kullanarak ve müzik ekleyerek slayt hazırlamak bu uygulama sayesinde yapılabilmektedir. Program çıktıları (export) Facebook ve YouTube gibi sosyal medya araçlarında paylaşmak kolaydır. Akıllı telefonda yer alan videoları oynatmak, izlemek ve düzenlemek programın özellikleri arasında yer almaktadır. iMovie veya Pinnacle Studio gibi profesyonel film yapımı için yetersiz ancak işlevsel özellikleri açısından amatör kullanıcılar tarafından pratik video, slayt vb. oluşturmak için tercih edilen video uygulamasıdır. Programın deneme versiyonunu akıllı telefona indirerek menüsüne ve kullanım özelliklerine bakılabilmektedir. Ücretli sürümünde ise programın tüm özellikleri kullanıcılar tarafından kullanılmaktadır (play.google.com/store/apps/details?id=com.androvidpro&hl, 08.10.2018).

2.5.4. MovieEditTouch2

Windows işletim sistemli akıllı telefon ve tabletler için geliştirilmiş bir video kurgu uygulama programıdır. Dokunmatik ekrana optimize edilerek kullanışlı ara yüzü sayesinde film kurgusu yapmak mümkündür. Video ve filmleri zaman çizelgesinde kesmek, geçiş için efektler kullanmak, fon müziği eklemek, ses seviyelerini ayarlamak ve proje çıktısı yüksek çözünürlükte alınabilmektedir.

Movie Edit Touch2 programıyla masaüstü bilgisayar ve hafıza kartlarında video, müzik ve fotoğraf mobil cihazların içine aktararak kurgu yapılmasına imkân sağlamaktadır. Videonun çıktısının (export-master) üzerinde masaüstü bilgisayar kurgu programlarını kullanarak ekleme, çıkarma, düzenleme

yapmak için uygundur. Akıllı telefonda kurgudan sonra programın menüsünde yer alan paylaş ikonunu kullanarak sosyal medya araçlarında paylaşımı gerçekleştirilebilmektedir. Video kurgu uygulamasını ücretsiz olarak kullanmak mümkündür, ancak bazı ekstra özellikleri için ücretli sürümün kullanılması gerekmektedir (www.magix.com/int/apps/movie-edit-touch/, 08.10.2018).

Akıllı telefonlar için geliştirilmiş kurgu uygulama programlarını kullanarak akıllı telefon kameraları ile çekilen görüntülerin (hafıza kartı veya bellekte) kurgusunu da akıllı telefon teknolojisinin olanaklarıyla yapmak mümkündür. Yönetmen son noktada kurgucunun yetenekleri sayesinde yeni bir dünya yaratmakta; var olan dünyayı dönüştürmekte, değiştirmekte, inandırıcı ve kabul edilebilir bir yaşam seçeneği sunmaktadır. Gerçek zamanı ve ortamı kullanarak filmsel bir uzam, filmsel bir zaman yaratır (Asiltürk, 2014, s. 179).

3. BÖLÜM

Bu bölümde film dağıtımının tarihçesi, internetin kısa film dağıtımına etkisi, video paylaşım ve yükleme ortamlarından; YouTube, Vimeo ve Daily Motion, yeni teknolojilerin kısa filme olan katkıları ve akıllı telefon film festivalleri incelenmiştir.

3.1. FİLM DAĞITIMININ TARİHÇESİ

Sinema sektörünün önemli bileşenlerinden birini oluşturan dağıtım, dünyanın birçok ülkesinde olduğu üzere sinema salonları Hollywood filmlerinin egemenliği altındadır. Yapım-dağıtım-gösterim üçlüsünün Hollywood' daki geçmişi 1900' lerin ilk günlerine kadar uzanmaktadır (Dale, 1997, s. 25). 1930'lardan itibaren Hollywood sineması, yapım, dağıtım ve gösterim sektörünü elinde bulunduran beş stüdyonun (Warner Bros, Paramount, MGM, Twentieth Century Fox ile RKO) elindedir. Bu stüdyolar özellikle kendi sinemalarında ilk gösterimleri yaptıkları için hasılatın yüzde 70'e yakınıni ellerinde tutmayı başarmışlardır.

1950'li yıllarda ise stüdyolar yasal yöntemler gereği gösterim sektöründen ayrılmışlar, ancak yapım ve dağıtım bütünleşmesi devamlılığını muhafaza etmiş böylece büyük stüdyoların devamlılıkları korunmuş olmuştur (King, 2002, s. 25-27). ABD başkanı Reagen 1980' lerde yapım-dağıtım-gösterim bütünleşmesini yeniden eski haline getirmiş ve böylece stüdyolar ilk gösterim imkânına tekrar kavuşmuşlardır. 1990'ların ilk yıllarında ABD'de sinema salonlarının yüzde onundan biraz fazlasının stüdyoların egemenliği altında olduğunun altını çizmek yerinde olacaktır (Prindle, 1993, s. 16-19). Geçmişte olduğu gibi bu yüzyılda da ABD'de gösterime giren filmlerin hemen hemen yüzde 90'nına yakınıni bu büyük stüdyolar tarafından dağıtımı ve gösterimi yapılmaktadır.

1990'larda gelişmeye başlayan ve bugün her alanda kendisini hissettiren dijital devrim sinemayı da etkilemiş ve klasik üretim-dağıtım koşullarını değiştirmiştir. İzleyicilerin, film izleme eğilimleri de teknolojik ve toplumsal gelişmelerle birlikte değişime uğramıştır. İnternet teknolojisinin gelişimi masaüstü, netbook, tablet ve cep telefonları gibi mobil iletişim araçlarının

kullanımının artmasına ve amatör yapım ve dağıtımçıların büyük bir kısmının filmlerini internet üzerinden reklam ve dvd ile tanıtım ve satış yapmasına imkân tanımıştır (Kara & Özgen, 2012, s. 23).

3.2. İNTERNETİN KISA FİLM DAĞITIMINA ETKİSİ

1980'li yıllarda bilgisayar ve iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucu ortaya çıkan İnternet, bilgisayarları ve onu kullanan milyonlarca insanı birbirine bağlayan dünyanın dört bir tarafına yayılmış büyük bir ağıdır (Engelman, 1996, s. 3).

Günlük hayatın parçası haline gelen teknolojik cihazların (bilgisayar, tablet, akıllı telefon) boyutlarının, her geçen gün araştırma ve geliştirmeler sonucunda daha da küçüldüğü görülmektedir. Küçük boyutları sayesinde kolaylıkla taşınabilen akıllı telefonlar giderek bilgisayarların yerini alırken özellikle bu telefonların ergonomik tasarımına uygun biçimde entegre edilen kameraların ise başta Hollywood olmak üzere film sektörünün değişik alanlarında kullanıldığına ilişkin örnekleri bulunmaktadır. Bu bağlamda 2015 yılında yönetmen Sean Baker üç tane iPhone marka akıllı telefonun kamerasını kullanarak *Tangerine* isimli filmiyle adeta ödül yağmuruna tutulmuştur. 2016 Bağımsız Ruh en iyi yardımcı kadın oyuncu, 2015 En iyi çıkış yapan dalında Gotham Bağımsız film ödülü, 2016 Glaad Medya en iyi film ödülü ve 2015 Seyircinin seçimi dalında Gotham bağımsız film ödüllerine layık görülmüştür. Diğer taraftan Oscar ödüllü yönetmen Steven Soderberg ise 2018 yılında iPhone marka akıllı telefon kamerasıyla *Saplantı* (Unsane) isimli filmini çekmiştir (www.imdb.com/title/tt7153766/technical?ref_=tt_ql_dt_6, 14.06.2018). Aynı zamanda filmin (Saplantı) 2018 Cannes film festivalinde gösterimi yapılmıştır (www.sinemalar.com/film/252750/unsane, 14.06.2019).

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijital sinema ile birlikte geleneksel yöntemlerle mümkün olmayan teknik uygulamalar yapılmaya başlanmıştır. Üretim olanakları geçmiş yıllara nazaran daha da basit hale gelmiştir. Profesyonellerin yapabileceği işler amatör seviyeye inmiştir. Dijitalleşmeyle sınırsız imkâna kavuşan film sanatçıları ise film yapımında uzun, kısa metraj türünde özgür bir ortama kavuşmuşlardır.

Cep telefonları ve iPodlar, kısa film dağıtımını için potansiyel alanlar olarak kendilerini göstermiş durumdadır. Ortam akışları ya da indirme seçenekleri kısa filmlerin doğası ile kusursuz bir uyum göstermektedirler. Nokia ve Orange gibi büyük markalarla başlayıp iPhone gibi iOS yazılımına sahip akıllı telefonlar kendi kısa film yarışmalarını düzenler duruma gelmişlerdir (Parker, 2011, s. 311).

Bu yüzyılda özellikle internet kendine has yayın akışıyla kısa film dağıtımında büyük bir etki yaratmıştır.

Dünya genelinde, uluslararası büyük film vitrinlerinden küçük bağımsız organizasyonlara değişkenlik gösteren, yıllık gösterimler yapmakta olan binlerce film festivali bulunmaktadır (Parker, 2011, s. 290-311). Teknolojik gelişmeler sayesinde özellikle internet ve akıllı telefonlar, kısa filmlerin dağıtımında yeni ve yaratıcı yöntemleri beraberinde getirmiştir.

İnternet, karmaşık medya dağıtımını telefon etmeye benzer bir rahatlıkla gerçekleştirir duruma gelmiştir. Günümüzde internet muazzam fırsatlar yaratmaya bireylerin, şirketlerin ve ülkelerin kendilerini göstermek ve ifade etmek için internet teknolojisini yoğun biçimde kullanmaktadırlar (Hartman, Sifonis, & Kador, 2002, s. 14). Bu bağlamda kısa film dağıtımcısı David Russel ile yapılan bir röportajda “yalnızca kısa film dağıtımını yapmak üzere, 1996 yılında “*Big Film Shorts*” adlı dağıtım şirketini kurmuştur (Parker, 2011, s. 313). Bu kapsamda internet, film dağıtımını kolaylaştırmış kısa film yapan bağımsız film yapımcılarının geleneksel festivallere alternatif olarak interneti ve web film festivallerini tercih etmektedirler

Yeryüzünün efendisi olan internet ağlarını durdurmanın imkânsız olduğu dönemde izleyicinin sürekli aktif katılımcı (içerik üretimi/tüketimi) olmasında ısrar etmesi kısa filmin dağıtımını için çeşitli kanalların oluşmasına imkân sağlamıştır (Monaco, 2001, s. 529). Bu bağlamda festivaller yerellikten bölgesellikten uzaklaşıp uluslararası çevrimiçi film festivallerine dönüşmüştür. Dolayısıyla her yıl dünya genelinde 3000’den fazla film festivali düzenlenmektedir (Parker, 2011, s. 293). Dağıtım ve pazarlama bir filmi görünür kılmanın etkili yöntemleri arasındaki yerini çoktan almıştır.

1999 yılında *Blair Cadısı* filminin iki genç yönetmeni kendi hedef izleyici kitlesini, filmlerini inceleme iddiasında olan bir web sitesi yaratarak bulmuştur. Bir stüdyo yetkilisinin “Blair Cadısı filmi için söyledikleri şöyledir: “Bu film bir web sayfasının uzantısıydı.” Amerika Birleşik Devletleri’nde Blair Cadısı filmi web sayfasının katkısıyla yüz otuz milyon dolardan fazla para kazandırdığında dağıtımçıların İnternetin gücünü farketmelerinin başlangıcı olmuştur (Bordwell & Thompson, 2008, s. 37).

İster filmleri için kendi web sitelerini oluşturan yönetmenler (*Blair Cadısı*) sayesinde, ister Atom Films gibi, indirilebilir veri olarak kısa film kütüphaneleri oluşturan şirketler sayesinde olsun internet, kısa film yapan insanlar için en büyük izleyici potansiyelini sağlamaktadır (Parker, 2011, s. 311). Dolayısıyla teknolojik alt yapının sürekli gelişmesi filmlerin izleyiciye ulaşma biçimlerinde değişikliğe yol açmıştır. Kısa filmlerin internet vitrinine çıkmasına öncülük eden ve kısa filmleri satmaktan çok, reklamlardan gelir sağlayan AtomFilms vb. gibi web siteleri dikkate alındığında, İnternet gelmiş geçmiş devasa büyüklükte film pazarı olmuştur (Parker, 2011, s. 311). Yaygın dijitalleşmeyle birlikte film dağıtımıcılığı oldukça kolaylaşmıştır. Bu bağlamda filmi dijital olarak üreten yönetmen, elindeki dijital filmi istediği işletmeye dijital olarak kolayca ulaştırabilmektedir.

Dünya genelinde festival sayılarının artmasında önemli etkenlerin başında gelen teknolojik yenilikler ilk bakışta internet ağlarının dünyayı küresel köye dönüştürmesi, beraberinde dünya nüfusunun neredeyse büyük bölümünün cebindeki akıllı telefonlara sahip olması ve dijitalleşmeyle film sanatının maliyetlerinin azalması gösterilebilir. Sonuçta dijitalleşme kısa film dağıtımında özellikle yeni medya araçlarından; internet, akıllı telefon teknolojisi ve web film festivallerinin de katkısıyla güçlenmiştir. Özellikle son yirmi yıl içinde kurmaca film dağıtımının sayısındaki artışın gözle görülür oranda olduğu bilinmektedir. Kısa film yönetmenleri, sosyal medya yoluyla izleyiciler ile hiçbir mekân ve zaman sınırlaması olmadan interaktif iletişim kurma olanağı bulmakla beraber filmlerin fragmanlarını da ilgili kişilere ulaştırma imkânına kavuşmuşlardır. Maliyetin neredeyse hiç olmadığı kısa filmde ücretsiz gösterim olanağı sunan Youtube, Vimeo ve Dailymotion gibi internet siteleri bunun için kurulmuş internet siteleridir. Bu platformlar internet siteleri gelişim süreçlerine ve içerik

üretimine göre incelendiğinde; YouTube, Vimeo ve Daily Motion başta gelen film, video paylaşım ve yükleme platformları olarak ön plana çıkmaktadır. İlk olarak kullanımı dünyada popüler olan “YouTube” ortaya çıkmış ve gelişmiştir.

3.2.1. You Tube

Sosyal ağ özellikleri sunan video paylaşım sitesidir. Kullanıcıların video yükleyip paylaşmayı kolaylaştırmak için üç arkadaş tarafından 2005 yılında kurulmuştur. Bugün bir video izleme kanalı olan YouTube, bundan yıllar önce aslında çok farklı bir amaca hizmet etmek için kurulmuştur. İnternet dünyasında çığır açacak bir arkadaşlık sitesi fikrinden hareketle yayın hayatına başlamıştır. Bir süre sonra bu fikrin hiç de orijinal olmadığına karar vererek o yıllarda internet ortamında doğru düzgün bir video izleme sitesinin olmadığı göz önünde bulundurularak kurucu Jawed Karim tarafından yüklenen bir video ile YouTube başka bir boyuta evrilmiştir. Yüklenen videonun izlenme oranları YouTube sayfasını ziyaret eden kişilerin sayısını göstermektedir.

Popüler bir site olması yönünde yaşanan gelişmeler Youtube’un Google tarafından satın alınmasını kolaylaştırmıştır. Google ile güncellenen site, reklam kampanyaları sayesinde popüleritesini artırmıştır. Seçilen slogan “Broadcast Yourself” bir diğer anlamda “kendini yayınla” olmuştur. Bu slogan ile kanala abone olan kişi sayısında artış yaşanmıştır. Böylece site, sadece ünlü kişilerin videolarının değil, herkesin kendine ait videolarını yayınlamaya başladığı bir platforma dönüşmüştür (www.mediaclick.com.tr/blog/youtube-nedir, 18.10.2018).

Video paylaşım siteleri özellikle görsel-işitsel içerik paylaşma, izleme ve bu içerik üzerinden gerçekleşen etkileşimler temelinde çalışmaktadır. Bu sitelerde kullanıcılar, katılımcı ve içerik oluşturanlar pozisyonundadır. Bu kanala kullanıcılar tarafından her bir dakikada yüzlerce video eklenmektedir. Tüm dünyada insanların artık albüm satın almak yerine, internet aracılığıyla müzik dinlemeyi, izlemeyi tercih ettiği şu dönemde, sanatçıların yaptığı müzik albümlerini hızlı bir biçimde dünyayla aynı anda YouTube’da videolarını paylaşmalarının rolü yadsınamaz bir gerçektir (www.mediaclick.com.tr/blog/youtube-nedir, 18.10.2018). YouTube’a video

yüklemenin yanı sıra anahtar kelimeler yardımıyla etiketleme özelliği de bulunmaktadır.

YouTube, “Her Bir İzlenme, Değişimin Başlangıcıdır” sloganıyla zorlu sorunlarla ilgili üretken diyalogları teşvik etmek ve dünya genelinde olumlu bir etki bırakmak için YouTube kullanan yapımcıları ön plana çıkaran ve tüm dünyada devam etmekte olan bir girişimdir. Ayrıca YouTube Creators for Change, bunun dışında birçok yerel organizasyona verdiği katkıyla büyüyen küresel bir program olma özelliğine sahiptir (www.youtube.com/creators-for-change, 16.06.2019).

3.2.2. Vimeo

ABD tabanlı video paylaşım sitesidir. Zack Klein ve Jake Lodwick tarafından 2004 yılında kurulmuştur. YouTube’a göre daha çok film gibi (Kısa, deneysel filmler vs) uzun videolar yayınlamaktadır. Yüksek görüntü kalitesinde ve yüksek çözünürlüklü ve (HTML5) zengin metin işaretleme dili seçeneğini desteklemektedir. Bu sayede film yerleştirmeleri hızlı biçimde yapılabilmesine olanak sağlar. Vimeo’da filmlerin gömülü olarak saklanmasını sağlayan özellik bulunmaktadır. Bu sayede videonun bir reklam veya başka bir video otomatik olarak oynatıldığında, marka hiçbir zaman başka bir videoyla rastgele ilişkilendirilmemektedir. Vimeo sanatsal ve profesyonel video-filmlerin paylaşılmasına ve barındırılmasına olanak sağlayan sosyal ağlardan biri konumundadır.

Vimeo’ya yüklenen videoyu tek bir yere göndermenin yerini çoklu paylaşım almıştır. Buna bağlı olarak Vimeo’dan Facebook, Twitter, YouTube ve LinkedIn’de video yayınlamak kolaylaşmıştır. Ayrıca video ile istatistiklerin tutulduğu panoda her platformdaki istatistikleri analiz etmek ve görmek mümkündür. Vimeo, ticari kullanıcılar için hem vitrin hem kartvizit ve web sitesi olmakla birlikte, bir fotoğraf makinesi özelliklerini sunan sosyal ve ekonomik anlamda video barındırma ve paylaşım sitesi gibi çalışmaktadır (vimeo.com, 02.05.2019).

3.2.3. Daily Motion

Video paylaşım ve izleme olanağı getiren bir uygulamadır. Film, dizi, spor, müzik, eğitim, haber, sanat, teknoloji, oyun, seyahat gibi çeşitli alanlarda video izlenebilmektedir. Özellikle YouTube'dan sonra kullanıcıların tercih ettiği video paylaşım servisi konumundadır. HTML5 desteğinin bulunması ise artı bir avantaj getirmektedir. Web sayfalarının oluşturulduğu bilgisayar gösterim dili HTML olarak ifade edilmektedir (Hartman, Sifonis, & Kador, 2002, s. 405). HTML5 dâhili ses ve video oynatabilmek için gerekli tüm oynatıcı programları ve web sitelerini desteklemektedir. 2005 yılında Fransa'da kurulan Daily Motion yayına başladığı günden bugüne popüler video barındıran site olma özelliğini korumaktadır.

Kullanıcıların video yüklemek ve paylaşılan videoları izlemek için aktif olarak sıkça ziyaret ettiği bir site olması bakımından popülerliğini korumaktadır. Aynı zamanda site üzerinde videoları favorilere ekleme, sosyal ağlarda paylaşma gibi özellikleri bulunmaktadır. Ayrıca YouTube, Facebook, Instagram ve Twitter gibi sosyal medya araçları yüklemek, paylaşma, beğenme vb. diğer özellikleri olan diğer yeni medya araçlarıdır.

Mobil telefonlar ile çekilen filmler; süresi 20 dakikadan uzun olmamak şartıyla, sisteme üye olarak Dailymotion'a yüklemek, paylaşmak ve izlemek kolaylaşmış durumdadır. Dailymotion'a kısa filmler ve belgesel yapımlar Mp4 (H264), WMV, MOV ve AVI formatlarında yüklenebilmektedir (bilgihanem.com/dailymotion-nedir-nasil-kullanilir, 18.10.2018).

3.3. YENİ TEKNOLOJİLERİN KISA FİLME KATKISI

Film fotoğraftan ortaya çıkan 19. yüzyıl teknolojisinin ürünüdür. Gerçekten ilk teknolojik sanattır. 1990'ların ortalarında sayısalın film yapımı içinde yerini aldığı aynı dönemde bilgisayar evin bir eşyası haline gelmiş ve İnternet (world wide web), üzerinde filmin tartışma konusu olduğu topluluklar dâhil olmak üzere yeni toplulukların ve kültürlerin oluştuğu yeni bir ekran yaratmıştır (Kolker, 2009, s. 222).

Bütün sanat dalları yalnızca toplumun edebiyatı, felsefesi, müziği, sineması ya da ekonomisi tarafından değil, aynı zamanda teknolojisi tarafından da biçimlendirilir. Bazen teknolojik gelişmeler sanatın estetik sisteminde değişikliğe neden olabilir, bazen de estetik sistemler yeni teknolojiyi gerektirir (Monaco, 2001, s. 69). İnternetin hızı ve kapsam alanı genişledikçe buna bağlı olarak gelişen akıllı telefonların kamera teknolojisi, 21. yüzyılda insanoglunun sinemaya olan merakını gidermek, anlatmak istediği hikâyelerini bu iki teknolojiyi kolektif biçimde kullanmaya yöneltmiştir.

Özellikle son yıllarda teknolojinin biçimlendirdiği sinema dijitalleşmenin de katkısıyla kısa filmlere olan ilginin artmasına neden olmuştur. Yaşadığımız yüzyıla adeta büyücülerin sihirli değneğini deşdirdiği gibi sayısal teknolojilerde kısa filmlerin gelişmesinde ve popülerlik kazanmasında önemli rol üstlenmiştir. Önce videoyla başlayan daha sonra sayısal teknolojiyle gücüne güç katan kısa film giderek bağımsızlaşmış ve yaygınlaşmıştır. Bu bağlamda 2000’li yıllardan bugüne film teknolojisinde yaşanan deęişimler analog kameraların yerine kullanımını kolay dijital kameraların gelmesi öte yandan dijital tabanlı sayısal kurgu (NLE) programlarının çeşitlenerek yaygınlaşması ve ucuzlaması kısa filme olan ilgiyi artırmıştır. Böylelikle pek çok kısa film bağımsız yönetmenler tarafından üretilmiş buna bağlı olarak da internette adeta kısa film patlamasına neden olmuştur.

“Amerikalı yönetmen Robert Rodriguez sinema teknolojisindeki yeniliklerin avantajlarını şu şekilde ifade etmiştir; video kurgu sistemleri, bilgisayar kurgu sistemleri, bunun gibi herhangi bir şey, hızlı, kolay ve ucuzdur. Artık her şey bilgisayar ya da videoda hallediliyor. Film yavaş, pahalı; film yaratıcı değil; film çok uzun zaman alıyor. Benim yaptığım şey, kaset üzerine kaydetmek. “El Mariachi” filmini bedava çektim. Videoda kurguladım. Negatifler kasete iyi transfer edildiği için iyi görünen üççeyrek inch-lik bir master bandım vardı. Aktarma olmadığı için temiz 35mm gibi görünüyordu. Bunun VHS kopyalarını çıkardım ve Hollywood’un dört bir yanına yolladım. Hiç film baskısı yapmadım. Bu para kaybıdır. Bunları ipe asmak zorundasınız, yoksa zedelenirler. Negatifiniz kasette olsun. İnsanlar onun kopyasını çıkarabilir, seyredebilir ve sizi işe alabilir (Aydın & Açar, 2005, s. 14-15).”

Robert Rodriguez, sinema tutkunlarına, öğrencilere ve amatörler’e “düşük bütçeyle daha iyi filmler çekebilecekleri ve teknolojinin yeniliklerinden

avantajlarından yararlanmaya çalışmalarını önermiştir. Bu bağlamda, Rodriguez'in öğrencilere ve film yapmak isteyen herkese işaret ettiği teknoloji, cep telefonu ile mobil araçların kameralarını kullanarak kendi filmlerini yapmalarınıdır.

Özellikle kablo ve uydu kanallarında 1980'lerin ortalarında gerçekleşen yükselişle, televizyon kanalları kısa filmler için açık oranda büyük bir pazar haline gelmiştir (Parker, 2011, s. 310). İspanyol yönetmen Robert Rodriguez'in videoya kaydedip ve kurgusunu yaptığı *El Mariachi* filmi örneğinde olduğu gibi görüntülerin ve seslerin sayısallaşması kısa film yapımcılarına gerçek bir denetim olanağını sunarak avantajları da beraberinde getirmiştir (Monaco, 2001, s. 504). Düşük bütçeyle, malzemeye kolayca erişim, daha küçük ekiplerle, sayısal kurgu yapabilme imkânı ve ses efektlerinin kullanımı kısa film yapmak isteyen herkesin önüne sınırsız fırsatlar sunmuştur. Dünya genelinde bilgisayar, İnternet ve akıllı telefon kullanan kişilerin sayılarının fazlalığı, teknolojik yeniliklere, yeni medya araçlarına olan ilginin gün geçtikçe hızla artış gösterdiği bilinmektedir.

Bu bağlamda 2018'in sonlarına doğru "We Are Social ve Hootsui" tarafından hazırlanan Dünyadaki İnternet ve Mobil (akıllı telefon) kullanım istatistiklerine göre, dünya nüfusunun yarısından fazlasının, 4.08 milyar kişinin interneti kullanmakta olduğu görülmektedir. Mobil kullanıcı sayısının ise (akıllı telefon) 5.06 milyar kullanıcıya sahip olduğu ve her yıl bu sayının artış gösterdiği istatistiklere yansımaktadır (dijilopedi.com, 12.06.2019). Bu verilere göre İnternetin ve akıllı telefonların dünya nüfusunun yarısından fazlasını kapsam alanı içinde barındırması Monaco (2002) 'nun bütün sanat dalları teknolojiyle biçimlendirilir ifadesini destekler niteliktedir (Monaco, 2001, s. 405). Dolayısıyla internetin yaygınlaştığı akıllı telefonlara olan ilginin arttığı bugünlerde kısa film tutkunlarına yeni mecralarda hikâyelerini anlatabilme yollarının ardına kadar açıldığını söylemenin doğru olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda internette özellikle cep telefonu kamerasıyla çekilen film, festivallerin web sayfalarında kısa filmleri festival jürisinin ve internet üzerinden dünya genelinin beğenisini sunulmaktadır. Bu aşamadan sonra herkese açık halk oylamasıyla değerlendirmeler yapılmaktadır.

2019 yılında 14. s internetten evrimii gerekletirilen Mobilefilmfestival.com  kural dođrultusunda yapmcların filmlerini kabul etmektedir. Fransa'da ilk oluturulduđu gnden bugne "Bir akıllı cep telefonu, bir dakika ve bir film" konseptini uygulamaktadır. Diđer taraftan Momofilmfestival.com adlı internet film festivali sitesi, İsvire'nin Zrih kentinde evrimii olarak faaliyetlerine balamıtır. Festivalin ana dncesi; herkesin duygusal bir hikayesi olabilir. Bunu gerekletirmek iin de akıllı telefon ve mobil araların kameralarını kullanmaları yeterlidir. Festivalin web sayfasında "Dnyanın en nemli akıllı telefon filmi festivallerinden birinin parası olun" Őeklinde yazmaktadır (momofilmfest.com, 12.06.2019). Akıllı telefon kamera teknolojisini ve interneti merkezine alan Mobile Motion Film Festival sinemanın bir sanat formu olarak sađlıđını korumak iin hayati nem taıdıđı dncesine inanan ynetmen ve yapmcları kısa filmleriyle kendilerini ifade etmeleri iin biraraya getirmeyi amalayan web film festivallerindedir (momofilmfest.com, 12.06.2019).

Bilgisayar ekranı zerindeki neredeyse her Őey gibi internet de herŐeyin olduđu ama hibirŐeyin zmlenmediđi bir ilem alanıdır. Filmlerden farklı olarak onun grntleri ve szckleri kapalı, bilinebilir kurmaca dnyaların iinde deđildir. İnternetin anlatısı aslında aratırmanın ve katılmanın yksdr, znenin aık-ulu bir sistem iinde ilerlemesidir. İnternet aynı zamanda yalnızca reklam hatırına deđil (*Blair Cadısı* zellikle mkemmел bir film deđildi, internet sitesinden ıkarak ađızdan ađıza yayılmaya dayalı bir olguydu) ama kk btçeli filmlerin yaplabileceđi, gsterilebileceđi ve tartıılabileceđi bir alan olarak sinemayı kucaklamaya balayan bir uzamdır (Kolker, 2009, s. 222).

Bu yzyılda dnyanın herhangi bir kŐesinde kısa filme ilgi duyan herkesin mobil telefonların teknolojik yeniliklerle gncellenen binlerce eit modeline yerletirilen kameralarıyla artık HD ve UHD grnt kalitesinde ekimler yapması ve hikye anlatması kolaylamıtır. Buna bađlı olarak akıllı telefon kamerasıyla film ekmek iin gz nnde bulundurulması gereken nemli ayrıntılar vardır. Bunların en baında grnt znrlđ ve kalitesi, dhili depolama alanı ve pil mr gelmektedir. Film yapımı iin zellikle bte byk

engeldir. Bu nedenle akıllı telefonların teknolojiyle yenilenen kameraları ve kurgu uygulamaları kısa film çekenler için maliyetin düşmesine katkı sağlamıştır.

Akıllı telefon kameraları üzerinde kullanıcıların daha fazla kontrol sahibi olmak için uygun uygulamayı telefona yüklemesi gerekmektedir. Android telefonlar için Google Play Store'dan, iOS içinse iTunes App Store'dan bu uygulamalar indirilebilmektedir. Bu uygulamalardan Filmic Pro v6 akıllı telefonlar için en gelişmiş video kamera özellikleriyle duyarlı manuel kamera arayüzü ile geliştirilmiştir. Bu program kare hızı, en ve boy oranı'nda olmak üzere telefon kamerası üzerinde büyük miktarda kontrol imkânı getirmiştir (momofilmfest.com, 12.06.2019). Dolayısıyla Filmic Pro varolan video uygulamalarından yüksek kalitedeki kısa film vb. gibi projelerin kurgu aşamasında kullanılması tercih edilebilir.

3.4. İNTERNET AKILLI TELEFON FİLM FESTİVALLERİ

Dünya üzerinde, çapları uluslararası büyük film vitrinlerinden, küçük bağımsız organizasyonlara değişkenlik gösteren, yıllık gösterimler yapan binlerce film festivali vardır. Yeni bir yapımcının filmlerini sinema perdesinde göstermesi ise sanıldığı kadar kolay görünmemektedir. Bu bağlamda büyük ölçekli film festivalleri öncelikle uzun metraj filmlerin tanıtımını yapmak için tasarlanmıştır. Buna bağlı olarak da bu tür festivallerin genellikle kısa film programları da bulunmamaktadır (Parker, 2011, s. 290-292).

Film festivalleri yerel, ulusal, uluslararası ve özellikle günümüzde akıllı telefon film festivalleri şeklinde çeşitlenmesiyle, yeni yapımcıların düşük bütçeyle hazırlanan öykülerini beyazperdeden sosyal medya ağlarına uzanan süreçte filmlerini göstermelerine olanak tanımıştır. Bununla birlikte günümüzde akıllı telefon kameralarıyla film yapımcılığı diğer dijital çekim biçimlerinden ayrılmış durumdadır. Dünyada akıllı telefon film festivallerinin artış gösterdiği bu çağda uluslararası özellikte, internette web teknolojisini kullanan belli özellikleri barındıran film festivalleri bulunmaktadır.

3.4.1. Mobile Film Festival

Bu araştırmanın da odak noktasında olan festival, Fransa’da 2005 yılında kurulmuş köklü bir telefon kamerası film festivalidir. Cep telefonu ile çekilen 1 dakikadan oluşan ve tema sınırlılığı olan festival 14 yıldır internetten faaliyetlerini yürütmektedir. Film gönderiminin ücretsiz olduğu festivalde iki kişiye bir film çekmek için, ayrıca Avrupa Birliği’nden bir film yapımcısı desteği için yirmi bin avroluk üç ayrı ödül vermektedir. Festival sosyal medya araçlarından YouTube üzerinden festivale katılan filmlerin tamamını paylaşmaktadır. Bu film festivaliyle ilgili kapsamlı incelemeye beşinci bölümde yer verilmiştir (www.mobilefilmfestival.com, 14.06.2018).

3.4.2. Momo Film Festivali

Araştırmaya konu olan Momo Film Festivali cep telefonu ve mobil cihazlarla çekilen filmlerin ödüllendirildiği çevrimiçi film festivalidir. İsviçre’de 2015 yılında kurulan akıllı telefon festivali, film yapımcılarının gelişimlerine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Kısaca, Momo düşündürücü bir konseptte veya acıklı bir hikayesi olan herkesin film yapabileceği fikriyle hareket etmektedir. Filmlerin akıllı telefon, tablet, web kamera ve GoPro kullanılarak çekilmesi gerekmektedir. Katılımcıların filmlerini göndermek için standart olarak beş dolar fakat son katılım tarihi için başvuru yapılması halinde on altı dolar ücret ödeme yapmak zorunluluğu bulunmaktadır (momofilmfest.com/best-smartphone-film-festivals, 03.09.2018). Bu film festivali ile ilgili ayrıntılı bilgiye beşinci bölümde yer verilmiştir.

3.4.3. Cinephone.es

Cinephone Uluslararası Kısa Film Festivali İspanya’da 2011’de kurulmuştur. Festivale katılmanın öncelikleri arasında çekimlerin akıllı telefon kamerasıyla yapılması ve filmlerin 15 dakikayı geçmemesi gerekmektedir. Festivalde birincilik ödülü kazanan film 2020’de düzenlenecek Festival Internacional de Cine Independiente’de akıllı telefon kategorisindeki filmin finalisti olarak doğrudan katılmaya hak kazanmaktadır (cinephone.es, 03.09.2018).

3.4.4. Toronto Smartphone Film Festivali

Kuzey Amerika'da hızla büyümekte olan mobil film festivalinde, katılımcıların akıllı telefon ve tabletlerle çektikleri filmlerin uzunluğu 10 dakikayı geçmemesi şartı bulunmaktadır (smartphonefilm.ca, 03.09.2018).

3.4.5. Akıllı Telefon Flick Fest

Avustralya'da bulunan festivalde, düşüncelerini hayata geçirmek isteyen yapımcıların süslü donanım yerine sade veya az maliyetli filmlerle katılabildiği akıllı film festivalidir. Festivalin beş ayrı kategorisi bulunmakta; bunlardan Luma Touch Mobile Award kategorisi ödülü alabilmenin kuralı, bir akıllı telefon ve tabletle çekilmiş ve kurgulanmış olması gerekmektedir (www.sf3.com.au, 03.09.2018).

3.4.6. Mobil İnovasyon Ağı ve Birliği

Mac Schleser tarafından kurulan festival, Goethe Enstitü tarafından desteklenmektedir. Bu festivalin amacı film yapımcılarının topluluklar ve yaratıcı endüstriler arasında bağlantılar kurmasını kolaylaştırmaktadır. Uzunluğu 8 dakikayı geçmeyen filmlerle festivale katılım gerçekleşmektedir. Festivalde beş kategori altında ödül dağıtılmakta bunlardan ilk sırada olanı ise "Mobil, Akıllı Telefon ve Cep Film" kategorisidir (mina.pro, 04.09.2018).

3.4.7. Uluslararası Mobil Film Festivali

ABD'nin San Diego kentinde 2009 yılında kurulmuştur. Festivalde film gönderimi için iki "Kısa ve Özel" kategori bulunmaktadır. Kısa filmlerin süresinin 5 dakika, özel kategoride yer alan uzun metraj filmlerin süresinin ise 40 dakika ile 90 dakika aralığında olması şartı bulunmaktadır (filmfreeway.com/InternationalMobileFilmFestival, 03.03.2018).

3.4.8. Dublin Smartphone Film Festivali

İrlanda Dublin’de kurulan mobil festival, akıllı telefonlarla çekilen filmler için değerli sayılabilecek festivallerden biri olma özelliğine sahiptir. Bu festival, akıllı telefon üreticileri tarafından oluşturulan ve yönetilen festivaldir. Festivalin amacı; kişilerin mobil cihazlarında yakaladıkları hikayeleri paylaşmaya teşvik etmek ve geniş bir kitleye yaymayı hedeflemişlerdir. Filmlerin süresinin 15 dakikayı aşmaması gerekmektedir. Kısa adı DUBSMARTFF olan festivalde yedi kategori altında ödül dağıılmaktadır (dublinsmartphonefilmfestival.com, 05.09.2018).

3.4.9. Dakka Uluslararası Mobil Film Festivali

2015 yılında Bangladeş’te Dakka Uluslararası Mobil Film Festivali olarak başlamış daha sonra Sinemaskop Mobil Film Festivali Yarışması olarak ismini değiştirmiştir. Festivalin mottosu “Yeni Nesil, Yeni Araçlar, Yeni İletişim” dir. Festivale üç kategori altında filmler kabul edilmektedir. Tarama, yarışma ve bir dakika olarak isimlendirilen kategorilere film göndermek için birtakım kurallar bulunmaktadır. Tarama kategorisinde akıllı telefon yapımcıları için ücretsiz, yarışma kategorisinde lisans ve yüksek lisans düzeyindeki üniversite öğrencilerinin katıldığı ve bir dakika kategorisi için 1. ve 12. sınıf öğrencilerinin katılabildiği belirtilmektedir (dimff.met, 09.09.2018).

3.4.10. Afrika Smartphone Uluslararası Film Festivali

Afrika’da son üç yıldır düzenlenmekte olan festival, akıllı telefon film yapımcıları için popüler olmuş ve prestij kazanmanın önemli olduğu festivaller arasındaki yerini almıştır. Festivalin amacı profesyonelleri, amatörleri ve aday film yapımcılarını, akıllı ekranda, tabletlerde, web kameralarında çekilen filmlerini, büyük ekranda göstermelerini amaçlamıştır.

Kısa adı ASIFF olan festivalde ödül kategorisi şu şekilde sıralanmaktadır: En iyi Nijeryalı filmi, Afrika filmi, Uluslararası film, Belgesel, Animasyon, Senaryo, Fotoğraf, Görüntü Yönetmeni, Yönetmen, Ses, Film müziğinin en iyi kullanımı, En İyi Üretim tasarımı, Kadın lider rolü ile Erkek lider rollerinden

oluşan uzunca bir listesi bulunmaktadır (africansmartphonefestival.com, 11.09.2018).

3.4.11. Süper 9 Mobil Film Festivali

Portekiz’de beş yıl önce kurulan festival “Tüm uluslararası toplum için açık rekabet ile akıllı telefonlar ile çekilen filmlere adanmış” sloganını benimsemiştir. Filmlerin süresinin 15 dakika olması gerekmektedir. Katılımcılara; en iyi kurgu, belgesel, animasyon, müzik videosu, deneysel, Portekizce ve izleyici ödülü kategorilerinde ödüller verilmektedir (super9mobile.com, 11.09.2018).

3.4.12. iPhone Film Festivali

İlk yıllarında iPhone ile çekilen sonraki yıllarında tüm akıllı telefonlarla çekilen filmleri kabul etmekte olan festivalin amacı “*filminizi dünyaya gösterin*” sloganıdır. Festivalde Beş kategori altında dağıtılan ödüller; film, müzik video, sinema, belgesel ve öğrenci filmlerinden oluşmaktadır (iphonreff.com, 12.09.2018).

3.4.13. Son Çerçeve Smartphone Film Festivali

İngiltere, Londra merkezli bir festivaldir. Festivalin amacı “akıllı telefon filmlerini göstermek ve yapımcıların hikayelerini anlatmak için taşınabilir cihazlar kullanmanın yenilikçi yolları” olduğunu ifade etmektedir Altı gönderi kategorisinin olduğu festivalde, filmlerin süreleri kategorilere göre değişiklik göstermektedir (lastframeclub.com, 12.09.2018).

3.4.14. SmartPhilm Festivali

2017 yılında başlayan festival, hedeflerinin “küresel, sanatsal ve film seven topluluğun, kendi hikayelerini taşınabilir aygıtlarla üretmek olduğunu belirtmişlerdir. Festivale katılan filmlerin uzunluğunun 15 dakikayı geçmemesi şartı vardır. Festivalde Büyük Jüri “Pha Hall” ödülü ile Akıllı Korku ödülü dahil sekiz kategori altında ödüller dağıtılmaktadır (smartphilm.com, 13.09.2018).

3.4.15. Mojo Italia

Bu festival gazetecilik sanatına ithaf edilmiş ve amaçlarının “mobil gazetecilik hakkında daha fazla bilgi edinmek isteyen, akıllı telefon gibi her yerde bulunan bir cihazı profesyonelce kullanmayı bilen veya bilmeyen herkesin katılabileceği haber üzerine odaklanmış film festivalidir (mojoitalia.it, 15.09.2018).

3.4.16. Milan Mobil Film Festivali

Kısa adı Mimo olan mobil film festivaline düzenlendiği ilk yıl 105 ülkeden 1472 yazar katılmıştır. Festivale yalnızca mobil cihazlarla (akıllı telefon, tablet, aksiyon kameralar ve uçaklar) yapılan videolar ve fotoğraflar kabul edilmektedir. Filmler için süre sınırlamasının olmadığı festivale katılım ücretsizdir (mimofilmfestival.it, 15.09.2018).

3.4.17. New York Mobil Film Festivali

Festival ikinci yılındadır ve sinema tarzında hikayeler anlatmak için taşınabilir cihazları kullanan film yapımcılarını desteklemek için oluşturulmuştur. Filmlerin süresi 10 dakikayı geçmemelidir. Kısa film, yeni medya, müzik video ve öğrenci kategorileri altında ödüller dağıtılmaktadır (newyorkmobilefilmfestival.com, 19.09.2018).

3.4.18. Büyük D Cep Telefonu Fest

Dallas cep telefonu festivali beş yıl önce kurulmuştur. Amacı “sanatsal topluluğa kendi hikayelerini, yazmak, çekmek, düzenlemek ve taramak için ortam yaratmak”tır. Festivale her yaşta öğrenci, amatör ve profesyonel film yapımcıları katılabilmektedir. Filmlerin süresinin 7 dakikayı aşmaması gerekmektedir (filmfreeway.com/BigDMobilePhoneFest, 19.09.2018).

3.4.19. Mobil Sinemacılar Uluslararası Şenliđi

Rusya'nın başkenti Moskova'da faaliyetine başlayan ve bu yıl ilk kez festival organizasyonu gerçekleřtiren film festivalidir. Akıllı telefon film yapımcılıđına önem veren festival; bu anlamda yeni hikayeleri ve kiřilikleri, büyük kameralarla yakalaması imkânsız olan olayları araştırma yeteneđi olarak görmektedir. Festivale katılabilmek için filmlerin 60 dakikadan uzun olmaması gerekmektedir (mobilefilmmaker.org, 20.09.2018).



4. BÖLÜM

Bu bölümde mobil film festivallerinden Mobile Film Festivali ile Momo Film Festivali açıklanarak, bu festivallerden 2017 ile 2019 yılları arasında ödül almış; Annisa, Unsung Hero, Hopefully (Ojala) ve Confession kısa filmlerinin sinematografik dile göre analizi yapılmıştır.

4.1. MOBİL FİLM FESTİVALLERİ VE ÖDÜL ALAN KISA FİMLERİN ANALİZİ

Çoğu zaman geleneksel film festivallerinde film bittiğinde, geriye göstermesi kalır ancak bunun bir garantisinin olmadığını yapımcı ve yönetmenler bilirler. Mesela İngiltere’de beyazperdede gösterime giren filmlerden daha fazla film çekilmekte ancak yüzlerce filmin dağıtım için beklemekte olduğudur. Dünyanın önemli film festivallerinin başında gelen Cannes, Londra, Berlin, Venedik, Locarno, Hong Kong ve Melbourne’de vd. ülkelerde film festivalleri düzenlenmektedir. Bir de ünlü aktör Robert Redford tarafından Amerika’nın Utah eyaletinde kurulan bağımsız film festivallerinin büyüğü olarak nitelendirilen Sundance film festivali vardır. Bütün bu film festivallerine katılan uzun ve kısa metraj filmlerin izleyici ya da jüri ödülü alması, dağıtım anlaşması imzalayabilmenin yollarından biridir. Her ne kadar kazanılan ün oldukça değerli olmasına rağmen bir festival tek başına bir filmin ticari başarı elde edebilmesi için yeterli olmamaktadır (Butler, 2011, s. 134).

Günümüzde internet teknolojisiyle birlikte geleneksel film festivallerine alternatif olarak ortaya çıkan ve her yıl düzenli olarak gerçekleştirilen akıllı telefon (iPhone, Samsung, LG, Sony, Huawei, Asus, Lenova vd.) kameralarıyla çekilen kısa filmlerin katılabildiği mobil film festivalleri vardır. Web film festivallerinin çalışma prensipleri, tıpkı geleneksel film festivallerinde olduğu gibi sinemacılardan ve sanat çevresinden oluşturulan jüri tarafından değerlendirilmeye alınmaktadır. Jüri oylamasından geçen kısa filmler, internette (YouTube, Vimeo, Dailymotion) video yükleme ve paylaşım sitelerinde gösterilerek tanıtımı yapılmakta aynı zamanda izlenme sayısına göre festivalde ödül kazanan filmlerin dünyanın her köşesine ulaşması amaçlanmaktadır.

Film sanatı teknolojiyi kullanan, filmleri yapmak için biraraya gelen, onları dağıtan ve gösteren insanlara bağımlıdır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 47). Bu bağlamda, araştırmamızın odağında yer alan akıllı telefon ve mobil araçların kameraları ile çekilen kısa filmlerin katılabildiği mobilefilmfestival ve momofilmfest isimli iki internet sitesi web teknolojisini kullanarak kısa film yarışmaları düzenlemektedir.

Ağları ve web teknolojisini kullanarak kısa filmleri ödüllendiren www.mobilefilmfestival.com web sayfası ile www.momofilmfest.com internet siteleri çevrimiçi film festivali gerçekleştirmektedir. Bu iki çevrimiçi internet film festivaline katılmak için yarışmacıların filmlerini festival web sayfalarını ya da filmfreeway.com sitesini kullanarak yüklemeleri gerektiğini ifade etmektedirler. Ayrıca yarışmaya katılan filmler; internetten YouTube, Vimeo ve Facebook sayfalarından izlenebilmekte; Twitter, Instagram, Reddit ve LinkedIn gibi sosyal ağlar aracılığıyla da filmlerin tanıtım ve fotoğraflarını paylaşarak dünyanın dört bir tarafında kitlelerin filmleri izlemesine fırsat verilerek, festivallerin tanınırlıklarının artırılmasına katkı sağlayan yeni medya araçları olarak görülmektedir.

4.1.1. Mobil Film Festivali

Film sanatı ilk denemelerden en son bilgisayar programlarına kadar teknolojiye bağlı olmuştur. Filmin mekanik ve kimyasal işlemlere dayanan 19. yüzyıldaki kökenleri özellikle şu an ki çağda ortadadır. Dolayısıyla film sanatıyla uğraşmakta olan profesyoneller, amatörler elektronik ve sayısal medyanın sunduğu teknolojik dijital kameraları, her türlü uzun-kısa metraj filmlerde sıklıkla kullanır hale gelmişlerdir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 47). Dijital video kamera, film yapım sürecinde devrim yapmıştır. Negatifler ile çıktıları içeren işlemler bir yana bırakılarak, bütün film yapma süreçleri dijital formatlara ve sistemlere yönelmiştir (Parker, 2011, s. 117). Dolayısıyla kameralar geliştikçe akıllı telefonların fotoğraf ve video çekimlerindeki rolleri öz çekimlerden öteye geçmeye başlamıştır. 21.yüzyılda telefon kameraları video kaydederken 4K çözünürlüğün üzerine çıkabilen akıllı telefonlar, tamamen telefonla çekimleri yapılan filmler gibi bir kategorinin doğmasına zemin hazırlamıştır.

Akıllı telefon filmlerine adanmış, 2005 yılında Bruno Smadja tarafından Fransa’da oluşturulan Mobil Film Festivali çevrimiçi düzenlenen uluslararası bir kısa film festivalidir. Ekonomik güçlükleri ortadan kaldırmayı ve herkese erişilebilirlik sağlamayı amaçlayan uluslararası online kısa film festivali 1 Mobil, 1 Dakika, 1 Film mottosuyla faaliyetine başlamıştır. www.mobilefilmfestival.com web sayfası üzerinden dünyanın dört bir tarafında yaşayan film yapımcılarına bir dakikalık filmler yapma fırsatı sunmayı kendisine ilke edinmiştir (group.bnpparibas, 16.06.2019). Öncelikle festival kurallarına göre filmlerin uzunluğu kredisizlikle birlikte bir dakikayı geçmemelidir. Her yıl dünya üzerinde yaşanan toplumsal sorunlara (savaş, göç, insan hakları vb.) dikkat çekmek için bir tema belirlenmektedir. Bu kurallar çerçevesinde hazırlanan filmler uluslararası çevrimiçi mobil film festivaline cep telefonu veya tabletle çekilen bir dakikalık kısa filmlerle ücretsiz olarak katılım sağlanabilmektedir. Ayrıca festivalin bir diğer amacı ise genç yetenekleri keşfedip burslarla ödüllendirmek ve film sanatının içinde kendilerine yer edinmelerini sağlamaktır. Film yapımcılarının bu festivale istediği sayıda kısa film ile katılabileceği belirtilmiştir (mobilefilmfestival.com/, 19.06.2019).

Festival sayfasında belirtilen konuya uygun olacak biçimde hazırlanan kısa filmler; tek planlı, kurgulanmış, duraksamalı canlandırma (stop-motion), özel efektli olabilir. Bunun yanında harici ses kayıt cihazlarıyla veya cep telefonu aracılığıyla ses kaydı yapılabilmesine izin verilmiştir. Dikkat edilmesi gereken nokta ise filmlerde kullanılan müziklerin tümünün telif hakkı olmayan müziklerden seçilmesi gerekliliğidir.

2018 kasım ayında 14. sü düzenlenen uluslararası online mobil film festivalinde “İnsan Haklarının Uluslararası İlanı”nın 70.yılı nedeniyle insan hakları teması işlenmiştir. Bu kapsamda, katılımcılardan filmlerinde insan hakları temasını işlemesi zorunluluğu getirilmiştir. O yıl festival, Birleşmiş Milletler, You Tube ve Avrupa Birliği ortaklığında gerçekleştirilmiştir. Buna bağlı olarak projenin kendi teması olan hashtag #standup4humanrights mobil film festival tarafından da aynı şekilde kullanılmıştır (mobilefilmfestival.com, 19.06.2019).

Film sanatı teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijital imkanlarla kendine yeni ağlar oluşturmuş, interneti, bilgisayarı ve akıllı cep telefonlarını bir araya

getirmiş son 20 yıl içerisinde kısa filmin yapım, gösterim ve dağıtım aşamalarında birtakım yenilikler getirmiştir. Mobilefilmfestival.com'da jüri tarafından verilen ödüllerin olduğu göze çarpmaktadır. Özellikle genç yetenekleri keşfedip burslarla ödüllendirmek isteyen "Mobile Film Festivali" nin jüri üyeleri yönetmen, oyuncu ve sinema endüstrisi profesyonellerinden oluşmaktadır (mobilefilmfestival.com, 19.06.2019). Buna göre her sene düzenlenmekte olan online kısa film festivalinde 9 film jüri oylarıyla derecelendirilip ödüllendirilmektedir.

Mobilefilmfestivali.com web sayfasında festivale katılan ve dereceye kalan kısa filmlere verilen ödüller incelendiğinde şu başlıklara göre ödüllerin dağıtıldığı görülmektedir. 2018 yılında festivalin ödülleri ve bursları şu şekildedir; üç adet 20.000 Avro değerinde Fransa Büyük Ödülü, Uluslararası Büyük Ödül ve Avrupa Büyük Ödülü verilmektedir. Ayrıca YouTube Creators for Change tarafından verilen burslar, deneyimli bir yapımcıyla birlikte kazananın film çekimine bütçe sağlamayı amaçlamaktadır. Bunların yanısıra iki adet 3 bin Avro değerinde CNC tarafından en iyi yönetmen ve en iyi senaryo için burslar verilerek, kazananlara senaryo yazımı için yardımda bulunmayı hedeflemektedir. Ayrıca en iyi erkek, en iyi kadın oyuncu ve izleyici ödülü (sens critique) olmak üzere toplamda üç ödül sahiplerini bulmaktadır (www.mobilefilmfestival.com/prix/_ 16.06.2019).

Mobil Film Festivali sitesine katılım için gerekli şartları yerine getiren kısa filmlerin yüklenmesi sırasında ve sonrasında herhangi bir ücret ödenmemektedir. Web sayfasında detaylı bilgi için bakılması yararlı sosyal medya hesaplarına, sayfanın sol alt köşesinde yer verilmiştir. Facebook, Instagram ve Twitter sosyal medya uygulamalarının yanı sıra popüler video yükleme ve paylaşım sitesi olan YouTube'un ikonu bulunmaktadır. Mobile Film Festival web sayfasına yüklenen filmler özellikle dünyanın en popüler video izleme sitesi olan YouTube.com sayfasına girilerek izlenebilmektedir (mobilefilmfestival.com, 16.06.2019).

Uluslararası online film festivali olan www.mobilefilmfestival.com sitesi MFF Mobilevent tarafından düzenlenen bir kısa film etkinliğidir. Facebook'ta 21.000'den fazla takipçisi olan Mobil Film Festivali ya da kısa adıyla MFF, mobil film yapımı açısından önemli festivaller arasındadır. Dünyanın her yerinden film yapımcılarını tanıtan Fransız mobil film festivali çevrimiçi olarak uluslararası bir

kimliğe sahiptir. Festivale filmleriyle katılan yarışmacılara verilen oylamalar, görüntülenme sayısına (Youtube) göre çevrimiçi olarak hesaplanmaktadır. Festival, film yapımcılarının çalışmalarını YouTube üzerinden dağıtmaya ve bu çalışmaların izlenmesine odaklanmıştır. Dolayısıyla bu durum festivalde herhangi bir ödül kazanmamış olsalar bile, potansiyel olarak binlerce insanın filmleri izlemesine olanak sağlamaktadır. Ayrıca diğer web film festivallerinden farklı olarak film göndermek için herhangi bir ücret ödemeyi gerektirmemektedir. Uluslararası alanda çevrimiçi bir filmi tanıtmanın ve gerçekten unutulmaz bir film hazırlamanın yeteneğine sahip olan herkes bu fırsat sayesinde filmlerini görücüye çıkarma şansını yakalamaktadırlar.

2018 yılında 13.sü gerçekleştirilen uluslararası online Mobile Film Festival’inde Uluslararası Büyük Ödülün sahibi “Unsung Hero” (Asılsız Kahraman) isimli kısa filmin yapımcı ve yönetmeni Vinamra Pancharia 15 bin avro ödül kazandırmıştır. 2019 yılında 14.sü gerçekleştirilen festivale İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi’nin yıldönümünde katılımcılardan İnsan hakları için ayağa kalkın konulu kısa filmler yapmaları istenmiştir. Bu kapsamda festivale 88 ülkeden 1000’den fazla film katılmış değerlendirmeler sonucunda 19 ülkeden 51 film seçilmiş ve jürinin oylarıyla uluslararası büyük ödülün sahibi “Annisa” kısa filminin yönetmeni Endonezyalı Barry Putra olmuştur. Bu bağlamda 2018 ve 2019 yıllarında Uluslararası Büyük Ödülü (Uluslararası Grand Prix) kazanan “Unsung Hero” ile “Annisa” isimli cep telefonu kamerasıyla çekilen bu 1 dakikalık kısa filmler araştırma kapsamında film diline göre incelenmiştir.

4.1.2. Momo Film Festivali (Mobile Motion – İnternational Smartphone Film Festival)

Geçmişten günümüze yönetmenler, yapıtlarının dağıtılmasına ve gösterilmesine gereksinim duyarlar (Bordwell & Thompson, 2008, s. 34). Bu kapsamda film festivalleri bu konuda ön plana çıkan önemli mecralardır. Tıpkı film yapımı gibi tanıtımında belli bir maliyetinin bulunması bu festivalleri önemli bir konuma yükseltmiştir.

“Bazı kurmaca filmler, belgeseller ve deneysel filmler sinema salonunda gösterilmek için yapılmaz. Buna en iyi örnek Kino olarak bilinen uluslararası

harekettir. Kino 1998 yılında Hiçbirşey olmamasına rağmen iyi yap, çok az şeyle daha iyisini yap ve doğru yap! mottosuyla Montreal’de ortaya çıkmıştır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 34-38).”

Kino hareketinde olduğu gibi kendi kısa filmlerini akıllı telefonlarla, tablet veya GoPros veya bunun gibi kameralarla çekmeye başlayan sinema tutkunu Andrea Holle, 2015 Nisan’ında İsviçre’nin Zürih kentinde mobil film festivalini kurmuştur. Kuruculuğunu ve yöneticiliğini üstlenen Andrea Holle festivalin internet sayfasında www.momofilmfestival.com’un amacını verdiği röportajında şu cümlelerle “hepimizin sahip olduğu akıllı telefon teknolojisini kullanarak ödüllü filmler oluşturabilmeyi ve onları sergilemek için bir film festivalinin gerekli olduğunu” ifade etmiştir. Bu bağlamda dijital film yapımında, akıllı telefon ve mobil araçların kameralarının kullanılması, gösteriminin de internet film festivalleri aracılığıyla gerçekleştirilmesi günümüz dünyasında film yapımcılarını avantajlı konuma getirmiştir

21. yüzyılda akıllı telefon teknolojisinin gelişmesiyle birlikte metin yazmak, tweet atmak, YouTube’da video izlemek veya yüklemek, Facebook’ta arkadaşlarını bulmak ve oyun oynamak için kullanılan cihaz artık bütçesiz film yapımcıları için en iyi araçlardan birisi haline gelmiştir (raindance.org/4-outstanding-smartphone-film-festivals/, 17.08.2019). Mobil Hareket Film Festivali kısa adıyla MoMo, İsviçre’de akıllı telefonlar, tabletler, GoPro veya Web kameraları gibi taşınabilir cihazlarla ucuza çekilen filmlere adanmış ilk film festivali olma özelliğine sahiptir. Bu kapsamda “*Bugün, herkes film yapabilir*” düşüncesiyle yola çıkan Mobil Hareket Film Festivali veya diğer adıyla Momo www.momofilmfest.com web sayfasında kendilerini akıllı telefonlarda çekilen filmler için bir film festivali olduklarını ifade etmektedirler. Mobil Motion’da sinema olayının bir sanat formu olduğunu ve sinemanın sağlığını korumanın hayati önem taşıdığına inanan festival ekibi, yüzlerce filmi minimum ekiple izlediklerini belirtmektedirler. Festivalin finans desteğini Samsung, Itheca Group, Ernst Göhner Stiftung ve Watson isimli kurumsal firmalar tarafından sağlanmaktadır. Ayrıca hikayesi olan film tutkunlarını teknik konularda desteklemek için akıllı telefon ve diğer taşınabilir araçlardaki kameraları kullanmaları konusunda çevrimiçi eğitimler vermektedirler (momofilmfestival.com, 21.06.2019).

Film tarihi boyunca, film yapımcıları düşük maliyetlerle çektikleri filmlerle sektöre giriş yapmışlardır. Bu mobil film festivalleri ise geçmişte olduğu gibi bugün de yine bu yetenekleri bulmak konusunda kararlıdırlar. Son yirmi yıl içerisinde akıllı telefonların gelişmiş teknolojilerle donatılan uygulamaları ve kameraları uygun fiyatları ile kullanışlı düzenleme ekipmanları sayesinde, küçük bütçelerle film yapmanın yolunu açmıştır.

Bu bağlamda mobil hareket film festivali ya da kısa adıyla Momo'da filmlerin süresinde herhangi kısıtlama bulunmamakta ancak senaryoların on sayfadan uzun olmaması gerekliliği bulunmaktadır. Katılım koşulları başlığı altında yarışmaya doğal ve sözleşmeye uygun tüm kişilerin katılabileceği ayrıca katılım için herhangi bir ikametgâh şartı olmadığı belirtilmiştir (momofilmfestival.com, 26.06.2019).

Uluslararası akıllı film festivalleri sayesinde küçük kameralarla yetenekli filmleri ve yapımcıları ortaya çıkartmak amaçlanmaktadır. Birçok film festivali, kâr amacı gütmemekle birlikte, başvuru ile ilgili yönetim maliyetlerini kapsayan katılım ücreti talep etmektedirler (Parker, 2011, s. 293). Momo film festivalinde de yarışmaya katılmak için film yapımcısının belli bir ücret ödedikten sonra filmfreeway.com sayfasından filmini yüklemesine olanak vermektedir. Ayrıca film festivaline katılmak isteyen herkesin uymakla yükümlü olduğu birtakım şartlar bulunmaktadır. Bunlar;

- Kullanılan tüm kameraların akıllı telefon, tablet veya spor aksiyon kameraları GoPro olmalıdır.
- Filmin odak noktasını oluşturan hikâyenin sanat ve fikirler çerçevesinde olması gerekmektedir.
- Filmde gerekli ise özel ve görsel efekt kullanılabilir.
- Filmde yeni, özgün veya kişisel bir şey ifade edilmelidir.
- Filmlerin tamamı yazılı izin verilmediği sürece film yapımcısına aittir.
- Filmlerde krediler mümkün olduğunca kısa olmalıdır.

Bu kurallar çerçevesinde yapımları tamamlanan her katılımcının filmi, Momo film festivalinin telefon filmleri festivaline katılmaya hak kazanmaktadır. Bu festivalde dokuz kategori altında ödül verilmektedir. Bunlar;

- Büyük Jüri Ödülü
- Kitle Seçimi
- Genç yetenek
- En İyi İsviçre Filmi
- En İyi Belgesel / MoJo
- En İyi Kurgu
- En İyi Müzik Videosu
- En İyi Seyahat Videosu
- En İyi Senaryo

4.2. FİLM ANALİZLERİ

Filmlerin analizleri yapılırken yönetmenin, film içerisinde kullandığı çekim tekniklerine, kamera hareketlerine, kamera açılarına, aydınlatmaya, alan derinliğine, ses ve müziğe, kostüm ve makyaja, dekora, mizansene, kurguya, çerçeveleme ve kompozisyonuna dikkat edilmesi gerekmektedir.

İnternet film festivallerinden, mobilefilmfestival.com ve momofilmfest.com isimli web sayfalarında mobil teknolojilerle özellikle akıllı telefonlarla çekilen, 1 dakikayla sınırlandırılan ve ödül kazanan filmlerin sinematografiye diğer bir söylemle film diline göre analizleri yapılmıştır. İlk olarak www.mobilefilmfestival.com sitesinde 2018 ile 2019 yıllarında Uluslararası Grand Prix (Uluslararası Büyük Ödül) kategorisinde ödül alan “*Annisa ve Unsung Hero*” isimli kısa filmler ile araştırmanın ikinci film festivali olan www.momofilmfest.com internet sitesinde düzenlenen 2017 ile 2019 yılları arasında kişisel geziler kategorisinde (Personal Journeys) ödül kazanan *Hopefully (Ojala)* ile birlikte Büyük Jüri Ödülü (Grand Jury Prize) ve En İyi Kurgu (Best Fiction) dallarında ödül kazanan *Confession* isimli bir dakikalık kısa filmler, film dilinin temel öğelerine göre analiz edilmiştir.

4.2.1. Annisa



Resim 5. Annisa Film Afişı

Filmin Künyesi

Yönetmen: Barry Putra

Senaryo: Barry Putra

Oyuncular: Bilinmiyor

Müzik: Solo Cello Passion, Performed By Doug Maxwell, Media Right Productions

Yapım yılı: 2018

Türü: Dram

Süresi: 1 Dakika

Festival: mobilefilmfestival.com

Festival ödülü: Grand Prize International- 2018 (Uluslararası Büyük Ödül)

4.2.1.1. Filmin Konusu

Endonezya’da Müslüman kız çocukların eğitim gördüğü bir yatılı okulda öğrenci olan Annisa’nın okul arkadaşı ile olan samimi dostluğu (eşcinselliği), okuldan alınmasına ve çocuk yaşta evlendirilmesine sebep oluşunu anlatmaktadır. Barry Putra bu ilk filminde, ülkesi Endonezya’da hassas bir konu olan lezbiyen, gey, biseksüel, transseksüel, querr ve intersex artı (LGBTQI +) konulara dikkat çekmek istemiştir (www.thejakartapost.com/tag/Annisa, 12.02.2019).

4.2.1.2. “Annisa” Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi

Filmin çekimlerinde akıllı telefon kamerası kullanılmıştır. Yönetmen sinematografinin temel kriterlerini; çekim ölçeklerinden, kamera hareketlerine ve kamera açılarına, aydınlatmasına, alan derinliğine, sesi ve müziğine, kostümünden makyajına, dekoruna, mizansenine, rengine, kurgusuna ve son olarak çerçevelemesinden kompozisyonuna varıncaya değin titizlikle uygulayarak çektiği ilk kısa filmiyle katıldığı mobile film festival yarışmasından uluslararası büyük ödülü kazanmıştır.

4.2.1.3. Çekim Ölçekleri

Sinemanın dili görüntüleme dayandığı için, bu sanatın ve dilin incelenmesine de filmi oluşturan görüntüleri kare çözümleyerek başlamak yerinde olacaktır (Özön, 1972, s. 19). Bu film öncelikle çekim ölçekleri açısından analiz edildiğinde; orta planda; Islamic Boarding School (İslam Yatılı Okulu) tabelası ile film başlamaktadır.

Göğüs planda: cep telefonu ile kendi çekimini yapmakta olan beyaz renkli başörtüsü ve bluzlu bir kız çocuğu gülümseyerek yanındaki arkadaşını da çerçeve içine alarak telefonun ekranını kaplayacak şekilde video çekimi yapmaktadır. Çekim yapmakta olan kız çocuğu gülümserken kendisi gibi beyaz renk ve bluzlu kız arkadaşı ise düşünceli bakışlarla başparmağıyla alt dudagina dokunmaktadır.

Yakın çekimde elleriyle cep telefonundan kendi videolarını çeken iki kıza dikkatlice bakmakta olan sırtüstü uzanmış bir kız çocuğu çerçeveye alınmıştır. Devamındaki yüz çekim planıyla yatmakta olan karakter parmaklarının arasındaki telefonun ekranına ağız açık bir şekilde dikkatlice baktığı görülmektedir. Göğüs çekim ölçeğinde kız çocuğu düşünceli bakışlarla birkaç saniye baktıktan sonra yavaşça yanında yatmakta olan kız arkadaşının vücuduna kolunu atmıştır. Omuz çekimde değişik renkte başörtüleriyle üç kız başları öne eğilmiş şekilde inançları doğrultusunda ibadet etmektedirler.

Üst açıdan yakın çekimde çerçevenin mavi ve kahverengiye çalan başörtülü iki kızın yüzü secdeye kapandığı görülmektedir. Aks çizgisinde sıçramanın olduğu ayrıntı çekimde, secdede solda mavi başörtülü kız, bu planda

aks atlamasıyla sağ tarafa geçmiştir. Kahverengi başörtülü kız ise tam tersi sağdayken sol tarafa geçmiştir. Başörtüsünün altında görülen ikilinin elleriyle birbirinin ellerine dokundukları plan yakın çekimde görüntüye alınmıştır.

Omuz planda başörtülü iki kız çerçeve alanının üçte ikisinin yüzü kameraya dönük oyuncuya, üçte birlik bölümünün ise sırtı kameraya dönük oyuncuya ayrılmıştır (Arijon, 1995, s. 53). Başka bir ifadeyle sırtı kameraya dönük oyuncunun amorsundan karşısındaki arkadaşının dikkatle ona baktığı an çerçevelenmiştir. Yüz çekimde bir önceki planda amorstan çekilen oyuncuyu yüzü ile diğer kızın başörtüsünü aynı çerçeve içerisinde göstermiştir. Yüzü görünmeyen kız kolunu ekrandaki kızın omzuna doğru uzatmıştır.

Yüz çekimde, açı değişmiş ekranı dolduran iki kız öpüşmek için hamle yapacakken odanın açık kapısından içeriye birdenbire giren diğer arkadaşları ikiliyi görmüş ve bir şeyler (-estağfurullah) söyleyerek şaşırmış halde eliyle ağzını kapatarak vücudunu kapıya doğru bırakmıştır. Bu sahnede gördükleri karşısında şaşkına dönmüş oyuncunun ifadesi gösterilmek istenmiştir.



Resim 6. Annisa filmindeki yüz yakın çekimi

Göğüs çekimde çerçeve içerisinde gözlüklü turkuaz renkli kıyafetleriyle bir erkek sinirlenmiş halde beyaz başörtülü filmin kadın kahramanını kolundan tutmuş zorla çekiştirerek götürmektedir. Bu planda aks çizgisi kuralının ihlal edildiği görülmektedir. Bu bağlamda omuz çekim de bir önceki planda çerçevenin solunda yer alan kız sağa geçmiştir. Filmin kahramanı kadın arkasını dönerek geride bıraktığı arkadaşlarından kendisini kurtarmaları için (Arapça) yardım etmelerini istemektedir.

Aks kuralının ihlal edildiği göğüs çekimde zorla kolundan tutularak gözlüklü erkek tarafından götürülmeye çalışılan kız okulun bahçesinde ıđlık atarak yere düşmek üzereyken kesmeyle bir sonraki plana sert bir geçiş yapılmıştır. Dış mekândan iç mekâna geçilmiş karşı açıdan yüz çekimde, dizlerinin üzerine çökmüş halde ıđlıklar atan kızın sırtına arka arkaya eller şiddetle inip kalkmaktadır. Ancak bu ellerin kime ait olduğu gösterilmemiştir. Kız ıđlık atmakta gizemli eller ise kızın sırtına şiddetle vurmaktadır. Şiddete maruz kalan filmin kadın kahramanının ıđlıkları odanın içinde adeta yankılanmaktadır. Sırtına aldığı darbeler (Arapça olarak bir şeyle söylemektedir, “Yapma, yapma...”vb.) acıyla karışık bağırmasına neden olmuştur. Kızın sesleri bir sonraki planda ses köprüsü tekniđiyle bindirilmiştir.

Yüz çekim, ekranda bir önceki planda dayak yiyen kıza makyaj yapılmaktadır. Saçları ortadan ikiye ayrılmış, çiçeklerle süslenmiş, gözlerine far çekilmiş, dudaklarına kırmızı ruj sürülmüş yanaklarına fırçayla allık yapılırken görüntülenmiştir. (Bu plandan bir sonraki plana ıđlık sesleri duyulmaktadır). Yüz çekim ölçeğinde genç kız düşünceli bir şekilde yatağında gözleri tamamen açık karşıya bakmaktadır. Bu sırada Annisa’ya adıyla seslenen okuldaki arkadaşının sesi duyulmuştur. Buna bađlı olarak filmin kadın oyuncusu yatağında sesin geldiđi yöne dođru vücudunu döndürmüştür. Göğüs çekimde filmin kadın oyuncusu hayalinde okuldaki en yakın arkadaşının sesini duymaktadır. Okulda yakın arkadaş oldukları bilinen bu kız, düşünceli bakışlarla Annisa’ya dođru bakmaktadır. Bu sırada bir el çerçeve dışından girerek yatmakta olan kızın yanağına dokunmaktadır. Yüz çekimde Annisa düşünceli bakışlarla saçları açık, yatağında hareketsizce öylece uzanmaktadır. Donuk yüz ifadesiyle başını sol tarafına çevirmiştir.

Bel çekim ya da ikili çekim ölçeğinde, Annisa solunda uyumakta olan adama dođru bakmaktadır. Birkaç saniye yanındaki uyuyan adama baktıktan sonra başını tekrar tavana dođrultmuştur. Bu ikili çekimde çerçevenin ortasında Annisa ismi ekrana gelmiş, siyah fonda filmde çalışan ekibin isimleri belirtmeye başlamıştır.

Filmde tercih edilen çekim ölçekleri analiz edildiğinde yakın ve yüz çekimlerinin fazla oluşu dikkat çekmektedir. Öyküyü desteklemek için

karakterlerin yüz çekimlerine ağırlık verilmiştir. Bunun nedeni sinemada yüz, baş ve ayrıntı çekimlerle izleyicinin, oyuncuların yüzlerinden düşüncelerini ve iç dünyalarına ilişkin fikirleri anlamalarını kolaylaştırmaktır. Dolayısıyla yüz ve baş çekimlerin yoğun biçimde kullanması yönetmenin karakterlerinin ruhbilimsel çözümlemesini yaparak vurguyu bu noktaya çekmek istemesinden kaynaklanmaktadır (Özön, 1972, s. 52). Sonuçta baş ve yüz çekimiyle amaçlanan temel etken; insanın duygu ve düşüncelerini yansıtacak biçimde bütün yüzün seyirciye gösterilmesidir.

Filmde yakın ve yüz çekimlerin yanı sıra omuz çekimlerinin de arka arkaya kullanıldığı görülmektedir. Özellikle omuz ve göğüs çekimlerde çerçeve içindeki karakterin iç dünyası, duygu ve düşünceleri izleyiciye yansıtılmak istenmiştir ancak omuzdan göğüs çekimine doğru gidildikçe baş çekimdeki yoğunluk gittikçe azalmaktadır (Özön, 1972, s. 52). Bu filmde de omuz ve göğüs çekiminde iki üç kişinin yer aldığı görülmektedir. Bu çekimlerde çerçeve içerisindeki iki ya da üç kişinin duygusal yönden karşılıklı tutumlarıyla tepkileri yansıtılmıştır. Kişiler arasındaki yakın ilişkiyi anlatmak için göğüs ve omuz çekim kullanılmıştır. Sonuçta baş çekiminde ekran yalnızca karakterlerin yüzleriyle kaplanmakta dolayısıyla omuz ve göğüs planlarda da seyircinin ilk gözüne çarpan, ekranda gördüğü oyuncuların yüzüdür. Bu bağlamda filmdeki baş, omuz ve göğüs çekimlerin yüzle ilgili çekimler olduğunu ifade etmek mümkündür.

Filmde yer aks çizgisi kuralına uyulmadığı görülmektedir. Karakterlerin ibadet ettikleri sahnede aks atlaması bulunmaktadır. Aks çizgisinde kural özellikle birbirleriyle karşılıklı ilişki içerisinde olan karakterlerin çekimlerinin mutlaka bu iki kişi arasında geçen hayali bir aks çizgisinin sadece bir tarafından yapılması kuralı vardır (Akdoğan, 2005, s. 180). Bu doğrultuda filmdeki ibadet sahnelerinin çekimlerinde aks sıçramasının bilinçli olarak yapıldığı düşünülmektedir.

Annisa'nın çekiştirilerek okuldan alındığı hareketli sahnede de aks çizgisi uyumsuzluğuna bağlı olarak gelişen çekimler dizisi bulunmaktadır. Bu çekimlerde de Annisa ilk sahnede soldayken devamındaki sahnede sağda ve yere düşerken ki sahnede de solda görüntülenmiştir. Devamlılık yöntemine bağlı kalan pek çok yönetmen aksı kırmamayı tercih etmektedir. Yine de, mantıklı biçimde aksı kırmak kimi durumlarda mümkündür. Bu duruma örnek olarak kapı girişlerini,

merdivenleri ve diğerk simetrik mekânlarda geen sahnelerde aks, zaman zaman kırılabilir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 242).

Annisa'nın kolundan tutulup zorla gtrlme sahnesinde aksın peş peş kırıldığı planlar bulunmaktadır. Bordwell ve Thompson'a gre ekim sırasında bazen ynetmenler aksın diğerk tarafına gemek iin, nce tam aks izgisi zerinden ekim yapar ve bunu bir geiş olarak kullanırlar. Bu strateji az da olsa diyalog sahnelerinde kullanılsa da daha ok kovalamaca sahnelerinde kullanılmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 242). Bu filmde de grldğ zere, Annisa'nın ekiştirilerek gtrldğ planda nce erevenin solunda bulunan sonra sağında grlen ve tekrar solda yer alan oyuncular aks izgisi kuralını bozmuşlardır ancak burada ynetmenin amacı aks izgisi kuralını ihlal ederek filmin heyecanını doruk noktasına ıkarma eğilimidir.

4.2.1.4. Kamera Hareketleri

Filme kamera hareketleri aısından bakıldığında, filmin ilk sahnesinden son sahnesine kadar telefon kamerasının elle kullanıldığı grlmektedir. Bu durumda kameranın herhangi bir şekilde tripod, gimble, monopod, crane, şaryo, vin, steadicam ve bunun gibi mekanik aralara monte edilmemiş olduėu anlaşılmaktadır. te yandan kamera hareketlerinden evrinme, pan, tilt, pedestal ile yukarı aşığı hareket, kaydırma hareketleri ve trlerinin kullanılmadığını belirtmek gerekmektedir.

Filmin genelinde kamera aktel olarak kullanılmıştır. Bundan dolayı filmin btnnde grntlerin bir haber kamerasıyla ekim yaparcasına sallanmakta olduėu grlmektedir. El kamerası tekniğinin mobil telefon ekimine uygulanması filmin atmosferine hareket/tedirginlik hissi kazandırmıştır (Parker, 2011, s. 38). Dolayısıyla kameranın bu şekilde kullanımı, znel bakış aısını ortaya ıkarmıştır. Bu sayede seyirci Annisa'nın gznden yaşıadıklarına (onun yaşıantisına) yakın mesafeden dâhil edilmiştir.

4.2.1.5. Kamera Açılı

Filmin ilk sahnesindeki Islamic Boarding Scholl tabelası alt açıdan çekilmiştir. Filmin ikinci sahnesinde cep telefonuyla kendi videolarını kayda (çekmekte) almakta olan gençler (iki kız/arkadaş) görülmektedir. Akıllı telefonla çekilen bu video cep telefonu boyutuyla doğru orantılı biçimde tam ekranda görünecek şekilde kullanılmıştır. Devamında gelen planda karşı açıdan ellerinin arasında cep telefonundan bir önceki video kaydına bakmakta olan kişi görülmektedir. Üst açıdan, yatağında uzanmakta olan kızın telefonun ekranına bakmakta olduğu görülmektedir.

Filmin bu sahnesinde üst açıda aynı yatakta birbirine sarılmış biçimde uyumakta olan iki kız yer almaktadır. Aynı planın devamında üst açıdan yakın çekimle birbirlerine sarılmış kızların uyumakta olduğunun detayına yer verilmiştir. Sonrasında karşı açıdan giysileri ve başörtüleri değişik renkte olan karakterlerin ibadet ettikleri sahne gelmektedir. Başlarını yere koydukları sahne tepeden çekilmiştir. Devamında yerdeki ellerin yakın planı karşı açıdan gösterilmiştir.

Amorstan karşı açıdan çekimde iki kız birbirlerine bakarken çerçevelenmiştir. Devamında aks atlatma tekniği kullanımının olduğu karşı açıdan ikinci kez amors çekime başvurulmuştur. Bu planın devamında karşı açı (göz seviyesi) aksın kırıldığı yüz çekimde iki kızın birbirlerine doğru yaklaşırken kapıdan üçüncü bir kızın onları gördükleri çerçevedir.



Resim 7. Annisa filminden bir sahne

Karşı açıdan Annisa'nın gözlüklü bir erkek tarafından kolundan tutularak çekiltilerek götürüldüğü sahnedir. Aksın kırıldığı bu sahnede arka açıdan kız

kolundan tutularak götürülmeye çalışılmaktadır. Devamında filmin kadın kahramanını sürükleyerek götürmekte olan adamın, kadını yere bıraktığı karşı açıdır.



Resim 8. Annisa filminden bir sahne

Arkasından dış mekândan iç mekâna geçilmiş dolayısıyla mekân ve zaman değişimi gerçekleşmiş, karşı açıdan Annisa'nın dizlerinin üzerine çökmüş vaziyette, birisi tarafından sırtına vurulduğu plan gelmektedir.

Makyaj yapılan filmin başrol oyuncusu karşı açıdan gösterilmiştir. Hemen sonrasında Annisa'nın üst açıdan yüz çekimine yer verilmiştir. Bir sonraki planda okuldaki arkadaşının ona bakışı, karşı açıdan yüz çekimiyle çerçeveye alınmıştır. Devamında gelen planda filmin kadın kahramanı karşı açıdan yüz çekimde çerçevelenmiştir. Filmin son sahnesinde Annisa ve adam yan yana karşı açıdan bel çekimle gösterilmiştir.

Kamera açılarının kullanımı ile yaratılmaya çalışılan temel etkenleri şu şekilde açıklamak mümkündür. Karşı açıların filmin tamamına yakınına egemen olduğu söylenebilir. Bu bağlamda, yönetmenin karşı açıdan yaptığı çekim ölçekleriyle oluşturmak istediği anlamı vurgulamak ve başroldeki oyuncuya (Annisa) izleyicinin dikkatini çekmek için olabilir (Arijon, Film Dilinin Grameri, 1995, s. 339).

Filmin genelinde Annisa'nın olduğu tekli çekimlerde karşı açıdan yüz, omuz ve göğüs çekim ölçeklerinin kullanımı görülmektedir. Karşı açıdan omuz çekimde oyuncunun omzunun tamamı kolu ve kolunun eklemleri çerçeve içindedir. Bu çekim ölçğinde Annisa'nın baş kısmı çerçeveyi doldürmüştür. Bu çekimlerin bütününde oyuncu kameranın objektifine bakmaktadır. Öykünün

dramatik yapısına uygun olarak yapılan bu teknik, öznel bakış açısıyla oyuncunun ya da izleyicinin geliřmekte olan hikâyeyi betimlemesini ve yorumlamasını kolaylařtırmak için yapılmaktadır.

4.2.1.6. Aydınlatma

Aydınlatmanın kullanımı açısından bu filmde iç ve dış mekân çekimlerinde profesyonel ışık kaynaklarından hiçbirisinin kullanılmadığını söylemek mümkündür. Filmin dış çekimlerinde doğal ışık kaynaklarından faydalanılmış, iç çekimlerde ise ortamda varolan yapay aydınlatma kaynaklarından yani tungsten lambalardan yararlanılmıştır. Genellikle tungsten olarak bilinen lambaların en yaygın biçimde kullanıldığı yerler küçük mekanlardır. Bu lambaların özelliđi ise 10 ile 250watt arasında aydınlatma güçleri bulunmasıdır (Algan, 1999, s. 36). Bu bağlamda düşünöldüğünde tungsten lambaların sinemada kullanılması ancak çekim yapılan mekânlarda aydınlatma kaynakları yok ise tercih edilmektedir. Bu filmde de göröldüğü üzere iç mekânlarda kullanılan ışığın gücünün yetersiz kaldığını görmek mümkündür.

İç mekândaki çekimler, ortamda varolan aydınlatma koşulları altında gerçekleştirilmiş ve buna bađlı olarak da iç ışığın yeterince yumuşak olmadığı görölmektedir. Bu doğrultuda iç mekân çekimlerinde Raoul Coutard'ın "günün ışığı" ismini verdiđi çalışmasında olduđu gibi, bu filmde de ortamda varolan aydınlatma kaynaklarını kullanmak veya mekânda varolan ışık kaynaklarına çok az müdahale edilerek yaratılmak istenen gerçekçi etki yakalanmaya çalışılmıştır (Algan, 1999, s. 116).

Aydınlatmanın yetersiz olduđu iç mekân çekimlerinde karakterlerin loşluk ve karanlıđa bađlı olarak oyuncuların yakın çekimlerinde sadece yüzlerinin anlaşılır şekilde göröndüğünü söylemek mümkündür. Dolayısıyla ışığın yetersiz oluşu, yakın çekimlerde oyuncuların gözleri, burun ve çene altı bölgelerinde keskin gölgelerin oluşmasına sebep olmuştur (Candemir, 2010, s. 220-221). Buna bađlı olarak filmde tercih edilen doğal aydınlatmayla filmin atmosferine uygun olarak korku, gizem, şiddet ve hüzn gibi duyguların ortaya çıkartılmasına katkı sağlamıştır.

Dış mekân çekimlerinde ise aydınlatma, filmin ilk sahnesinde İslamic Boarding School tabelası yarı karanlık yarı aydınlık günün ilk saatlerinde çekilmiştir. Diğer taraftan Annisa'nın okuldan çekiştirilerek götürüldüğü sahnede güneşin etkisinin çok şiddetli olduğu öğle saatlerine rastlamıştır. Dolayısıyla bu sahnedeki iki oyuncunun yüzlerinde gün ışığına bağlı olarak gölgeler ve patlamalar oluşmuştur. Bunun için gün ışığı gibi doğal ve şiddeti yüksek ışık kaynakları altında çekim yaparken yansıtıcı ya da köpük adı verilen beyaz düz zeminler aracılığıyla karakterler üzerinde bir dolgu ışığı oluşturularak, gözlerin altındaki siyah ve alındaki patlamaları ortadan kaldırmak mümkündür (Candemir, 2010, s. 220).

Sinemanın ilk yıllarında, konunun aydınlatılmasında doğal ışık kaynaklarından özellikle güneşten fazlaca yararlanılmıştır. Doğal aydınlatma, nesnenin doğada görüldüğü biçimde filme aktarılmasını sağlayan doğal aydınlatma yöntemlerindedir (Özön, 1972, s. 71). Filmin açılış planından son sahnesine kadar alacakaranlık, açık/kapalı hava, karanlık, loşluk, aydınlık vb. gibi birbirinden çok değişik ışıklılık isteyen mekânlarda oyuncuların rollerini yerine getirdikleri görülmektedir. Filmin başrol oyuncusu Annisa'nın okulundan ve tutkuyla sevdiği arkadaşından zorla ayrılması ve devamında küçük yaşta evlendirilmesinin öyküsünün anlatıldığı kısa filmde doğal ışığın atmosfer oluşturmasında belirleyici bir rol oynadığını söylemek mümkündür.

4.2.1.7. Alan Derinliği

İlk planda okulun tabelasının çekiminde alt açıdan gökyüzünün maviliği fonda görünmektedir. Karakterlerin ibadetlerini yaptıkları sahne, iki oyuncunun birbirleriyle olan teması sırasında üçüncü karakterin kapıdan onları gördüğü plan ve zorla okulun bahçesinden çekiştirilerek uzaklaştıkları planda alan derinliğine göre kompozisyonlar bulunmaktadır. Filmde alan derinliği odakta yeterli düzeyde görünecek olan objektifin önündeki mesafeler dizisini anlatmaktadır (Monaco, 2001, s. 85). Buna göre bu filmde olduğu gibi mesafeler dizisi içinde hiçbir zaman tek bir nokta net değildir. Net olarak görüntülenen noktanın ön ve arka bölümünde mutlaka bir miktar net alan bulunmaktadır. Dolayısıyla yönetmen filminde net

alan derinliğini kullanarak izleyicinin belirli ayrıntılara ve görüntü unsurlarına dikkatini yoğunlaştırmasını istemiştir (Ankaralığıl, 2015, s. 32).

4.2.1.8. Ses ve Müzik

Filmin birkaç yerinde tepki, çığlık ve oyuncunun adıyla seslenilmesi dışında ikili diyalog içermediğini söylemek mümkündür. Bunun yerine hikâyedeki vurgunun görsel unsurlarla (oyunculuk, jest ve mimikler) seyirciye aktarılması amaçlanmıştır (Parker, 2011, s. 23). Tüm filmlerde sesi incelemek için, filmleri dinlemeyi bilmek gerekmektedir. Bu bağlamda ses fark edilsin ya da edilmesin bir filmde birkaç nedenden ötürü ses; güçlü bir film tekniğidir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 264-265). Bundan dolayı ses, seyircinin filmdeki görüntüyü algılama ve yorumlama konusunda biçimlendirici bir etkiye sahiptir. Ayrıca Parker'a göre, film müziği, seyirciyi bilinçaltı düzeyinde filmin içine çekme ve gerçekleşmekte olan hareketi güçlendirme potansiyeline sahiptir (Parker, 2011, s. 263).

Yönetmenin filmde ses kuşağını oluştururken, belirli fonksiyonlara sahip olan sesleri belirlemek zorunda olan kişilerden birisidir. Annisa ve arkadaşının birlikte uydukları yatakta göz göze geldikleri göğüs plan çekiminde (viyolonsel) fonda müziğin melodileri duyulmaya başlamıştır. Öte yandan viyolonsel diğer adıyla çello çıkardığı ses itibarıyla insan sesine en yakın sesleri çıkartan müzik aletidir (erturgutsanatmerkezi.com/cello-hakkinda/, 21.04.2019). Aynı zamanda, bu müzik enstrümanı şekil olarak da kadın vücudunu andıran bir görünüşe sahiptir. Dolayısıyla yönetmen filmin hikâyesini güçlendirmek için viyolonselden çıkan müziğin kadın karakterin iç dünyasında yaşadığı ruhsal çöküntüyü (travma) anlatmak için kullanmıştır. Buradan hareketle, filmde gösterilen dramatik anlatı müzikle uygun biçimde örtüşerek seyircide değişik duygular oluşturmak üzere tasarlanmıştır (Lenos & Ryan, 2012, s. 134). Sonuç olarak, fonda duyulan müzik, izleyiciyi Annisa'yla özdeşlemeye ve duygularını paylaşmaya çağırmaktadır.

Sesin, öykünün ve görüntülerin zamanıyla ilişkisi açıdan değerlendirildiğinde ise, seyredilen öyküyle aynı zamanda gerçekleştiğini buna bağlı olarak da Annisa'nın arkadaşıyla ilişkisini gören kişinin sözel tepkisi, öte taraftan bir erkek tarafından çekiştirilerek götürülürken yardım istemesi, dayak

atılırken attığı çılgınlıklar ve son olarak yatağında yatarken arkadaşının ismiyle seslendiği sahnelerde aynı zamanda gerçekleşen ses unsurları bulunmaktadır. Bordwell ve Thompson (2008)'a göre, bu filmde de sesin o anda seyrettiğimiz öyküyle aynı zamana ait olması durumu bulunmaktadır. Şöyle ki öykü mekânına ait ortam sesleri, konuşmalar ve müzik görüntüyle aynı zamanda oluşmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 288). Aynı zamanda ses efektleri hem çekimler arasında kaydedilen ortam seslerinin hem de bir sanatçı tarafından bestelenen ya da bir ses bankasından edinilen ek seslerin harmanlanmasıdır (Parker, 2011, s. 264).

Annisa'nın göğüs planda çerçeveslendiği çekimde müzik fonda yükselmeye başlamıştır. Aynı yatakta kız arkadaşıyla uyudukları göğüs çekime geçildiğinde ise, viyolonselden çıkan melodiler ritim kazanmış, uyumakta olan kızın Annisa'ya kolunu atmasıyla birlikte müziğin ritmi yavaşlamaya başlamıştır. Sinemada müzik, filmlerin önemli anlarını belirtmek, heyecanı arttırmak ve kimi sekansları dramatize etmek için kullanılmaktadır (Küçükerođan, Yavuz, & Zengin, 2005, s. 32). Bu bağlamda yönetmen, filmin dramatik atmosferini sağlamak için görsel ve işitsel (ses, müzik) öğeleri birbiriyle uyumlu hale getirmiştir. Annisa uykusu esnasında soluna dönerek yanında yatmakta olan karakterin yüzüne teması sırasında müziğin ritimlerinin arasına serpiştirilen vokal sesleri de buradaki psikolojik atmosfere eşlik etmeye başlamıştır. Bu bağlamda, müzik ve vokal sesleri Annisa'nın içinde olduğu psikolojik durumu seyirciye yansıtmak için önemli hale gelmiştir.

4.2.1.9. Kostüm ve Makyaj

Filmde Annisa ve diğer iki arkadaşı dini eğitim veren bir okulda yatılı olarak eğitim almaktadırlar. Buna bağlı olarak da filmdeki karakterlerin kıyafetleri süslemeleri ve renkleri islam dininin kurallarına uygun olarak seçilmiştir. Kostümler bir filmin anlatısında önemli bir motif olabilmekte ve nedensel bir rol üstlenebilmektedir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 122).

Sinemada giysi genellikle belli bir kişinin, toplumun, ülkenin ve çağın özelliklerini ilk bakışta yansıtan bir unsurdur (Özön, 1972, s. 79). Bu filmdeki karakterlerin giysileri de yaşadıkları ülkenin özellikleri, yaşam biçimleri ve

inançlarıyla uyumludur. İslamiyet'te ibadet etmek için saçların başörtüsüyle örtülmesi inancı hakimdir. Bu filmde de Annisa ve arkadaşlarının yüzleri ve ellerinin dışında vücutlarının tamamı kapalıdır. Bundan dolayıdır ki kişilerin kendilerine uygun giysilerle görünmeleri sinemada büyük önem taşır (Özön, 1972, s. 80).

Günümüze kadar makyaj filmlerde karakterlerin görünüşlerini güçlendirmek için çeşitli biçimlerde kullanılmıştır. Doğal olarak sinema tarihi boyunca makyaj konusunda geniş bir olasılıklar alanı bulunmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 122). Bununla birlikte, genellikle oyuncuların filmlerde doğal görünüşleriyle yer aldıkları (Özön, 1972, s. 81), düşünüldüğünde, Annisa ve diğer karakterlerin doğal görünüşlerine ilave olarak dikkat çekmeyecek şekilde dudaklarına parlaticı, gözlerine rimel ve yanaklarına maskara gibi kozmetik ürünlerle makyaj yapıldığı görülmektedir. Hatta filmin bir planında Annisa'ya makyaj uygulanırken gözleri ve dudakları kırmızının tonlarıyla kaş ve kirpikleri doğal renkleriyle canlandırılmış yanaklarına ise fırçayla maskara yapılırken görüntülenmiştir. Göz kalemi ve maskara dikkati gözlere çekebilmekte ve bakış yönünü vurgulamak için kullanılmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 124).

4.2.1.10. Dekor

Filmin temasına uygun mekânlarda çekim yapıldığını belirtmek yerinde olacaktır. Annisa ve arkadaşının birlikte videolarını çektikleri alışveriş merkezi, birlikte uydukları, ibadet ettikleri ve karşılıklı bakıştıkları planlar filmin hikayesini anlatmak için tercih edilmiş mekânlardır. Buna karşın Annisa'nın zorla okuldan alındığı sahne dışarda doğal mekânda geçmektedir. Aslında sinemadaki doğal dekorlar, doğada kendiliğinden bulunmaktadır (Özön, 1972, s. 75).

Bu filmde kullanılan dekorların herhangi bir şekilde yeniden şekillendirilmediğini belirtmek gerekmektedir. Her film türünün, her türdeki öykünün kendine göre bir havası vardır, bunun gibi dramatik yapının içinde geliştiği çevrenin de, ayrıca dekorla beliren maddi bir görünüşü bulunmaktadır (Özön, 1972, s. 75). Mekânların bu filmde anlatılan konuyu yansıttığını sinemanın gerekliliklerine göre uyum sağladığını ifade etmek mümkündür. Bu bakımdan

bütün filmlerde dekorun, kostüm ve makyajın atmosfer yaratımında işlevsel bir etkisi olduğu bilinmektedir.

4.2.1.11. Mizansen

Mizansen bakımından film incelenirken, dekor, kostüm, makyaj, aydınlatma ve sahneleme açısından değerlendirmek gerekmektedir. Buna bağlı olarak bu filmde dekor, kostüm ve makyaj ve aydınlatma yöntemlerine göre incelenmiştir. Sahneleme açısından bu film değerlendirildiğinde; senaryodaki sahnelerin oyuncular, canlandırdıkları karakteri yansıtacak kostüm ve makyajla sahnenin anlamına uygun bir aydınlatma içinde, kurulmuş bir dekor ya da gerçek mekânda rollerini oynadıkları görülmektedir.

Sahnenin ışığı, dekoru, oyuncuların yerleri, hareketleri, kostüm, makyaj ve dekorda kullanılan renkler, biçimler, mekânın özellikleri mizansenin öğelerini oluşturmaktadır (Gürses, 2015, s. 4). Annisa isimli kısa filmde başrolde oynayan oyuncu sonrasında olacıklardan habersiz biçimde arkadaşıyla bir alışveriş merkezinde cep telefonundan videolarını çekmektedir. Çektiği bu videoyu da kardeşiyle izlediği görülmektedir.

Aydınlatmayla ilgili çok fazla bir keşif yapılmamıştır. Özellikle iç mekân çekimlerinde her sahne aşırı karanlıktır. Bunun nedeni dramatik etkiyi oluşturmak için yarı karanlık yarı aydınlık tasarlanmış olabilir. Bu bağlamda filmdeki karanlık aydınlatmayla bir hüznün hissi yaratılmak istenmiş olabilir (Ankaralığıl, 2015, s. 118). Dış mekân çekimlerinde de aydınlatma araçlarından yararlanılmamıştır. Işık bir filmde dramatik atmosfer yaratmak için tasarlanabildiği gibi özel olarak aydınlatma kullanmayarak da farklı bir etki vermek içinde tasarlanabilmektedir.

Oyuncuların giysileri ise eğitim gördükleri okulun şartlarına göre kapalıdır. Kıyafetleri birer üniforma değildir, renkleri birbirinden farklıdır. Filmin kadın kahramanı Annisa'nın başörtüsü parlak mavi renk ve kırmızı süslemelidir. Dolayısıyla parlak bir nesne koyu renk bir nesneden daha fazla ağırlık taşımaktadır. Bunun nedeni ise parlak, açık tonda bir cisim seyirciye yaklaşıyor gibi görünürken daha koyu renkli olanlar ise geriye doğru çekilmesine neden olacaktır (Mascelli, 2002, s. 124).

4.2.1.12. Renk

Filmde oyuncuların ve karakterlerin giysilerinde beyaz, mavi, kahverengi ve bordo renkler ağırlıkta, başörtülerinde ise kırmızı işlemler bulunmaktadır. Bu sayede sinemada renklerle yeni gerçekçi ve biçimci anlatım yolları oluşturmak mümkündür. Dolayısıyla bilinçli şekilde seçilip kullanılan renkler öyküyü sembolik anlamda desteklemekte, ona yeni katmanlar ekleyerek ve yan anlamların getirdikleriyle anlatımı zenginleştirmektedir (Sözen, 2003, s. 124).

Oyuncuların üzerinde beyaz, mavi, kahverengi ve bordo renkli giysilerin olduğu görülmektedir. Başrol oyuncusu Annisa'nın beyaz ve mavi kıyafetleri vardır. Beyaz renk, Asya ülkelerinde saflığın ve mahremiyetin sembolüdür (Sözen, 2003, s. 97). Öte taraftan mavi rengin yüklendiği sembolik anlam ise düşünceleri, duyguları uzaklara ve sonsuzluğa taşıyabilme gücü bulunmaktadır. Bu bağlamda Annisa'nın giysisindeki açık mavi renk; çelişkinin ve çaresizliğin içinde olduğu ruh halini yansıtarak okulundan ve çok sevdiği arkadaşından ayrılmasına vurgu yapmaktadır.

4.2.1.13. Kurgu

Bir filmin çekimlerinin bir araya getirilmesi işini ifade eden sözcük Amerika'da "*cutting*" ya da "*editing*", Avrupa'da "*montage*"dır. Cutting (kesme) istenmeyen parçaların atıldığı bir kırpma, kesip düzeltme sürecidir. Oysa montage (montaj) bir inşa, ham maddeden oluşturma işidir (Monaco, 2001, s. 207-208). Mascelli ise, "yalnızca iyi bir kurgunun filme hayat verebileceğini" ifade etmiştir (Mascelli, 2002, s. 153). Bu bağlamda montaj görüntüler arasındaki plastik dışavurumculuğu ve sembolik ilgiyi eleyerek gerçekliği sağlayan film dilinin önemli bir ögesidir (Bazin, 2011, s. 30). Tarkovski (2008)'ye göre, kurgu "eninde sonunda, birbirine yapıştırılmış çekim birimlerinin ideal bir değişkeninden başka bir şey değildir" (Tarkovski, 2008, s. 109). Bu bağlamda, sinemayı oluşturan çeşitli çekimler, tutarlı bir hikâyeyi anlatacak şekilde ustaca bir araya getirilinceye kadar, sadece bir sürü tek film parçasıdır. Bu açıdan bakıldığında kurgu filmin fazlasını alır, bütün gereksiz çekimleri, fazla sahneleri, hatalı başlangıçları, gereksiz giriş ve çıkışları, binmeleri, aynı şekilde tekrarlanan

hareketleri, kötü çekimleri vb. çıkararak (Mascelli, 2002, s. 153) filmin anlaşılmasına katkı sağlar.

Her filmin bir teması olmalı ve kurgu/montaj ilkelerine göre oluşturulmalıdır (Mükerrem, 2015, s. 41). Bu kısa filmde çoğunlukla devamlılık kurgusu kullanılmıştır. Devamlılık sisteminin amacı çekimlerde zaman, mekân ve harekete ilişkin aralıksız bir akış devamlılığı sağlanmasıdır.

Bu filmin kurgusu ilk plandan başlayarak şu şekilde yapılmıştır. Film açılma efektiyle alacakaranlıkta alt açıdan okulun tabelası ile başlar. Kesmeyle filmin mizansenini oluşturan çekimler arka arkaya sıralanır. Annisa ve kız arkadaşının cep telefonu kamerasına videolarını çektikleri sahneyle filmin atmosferine seyirci dâhil olmuştur. Kesme geçişiyle telefonun ekranında bir önceki çekimin devamında iki oyuncu videosu ve bu videoyu seyreden kadın karakter yatağında uzanmış videoya bakmaktadır. Elinde telefonu tutmakta olan oyuncunun (kadın) görüntülere bakarken jest ve mimiklerinden psikolojisinin bozulmaya başladığı anlaşılmaktadır. İkili göğüs çekime kesmeyle geçildiğinde aynı yatakta uyumakta olan Annisayla kız arkadaşı görünmektedir. Aynı zamanda bu plan karakterlerin birbirlerine sarılmış halde uyudukları sahnedir. Göğüs çekimden kesme (cut) ile baş çekime geçilerek Annisa'nın gözleri açılmış yüzündeki ifade değişikliğe uğramıştır.

Filmin yönetmeni uyku çekiminden kesmeyle omuz planda Annisa ve arkadaşlarının ibadet ettikleri sahneye geçmiştir. Dolayısıyla kurgu bir sahne içindeki çekimler arasında bir devamlılık yaratmak için değil, aynı zamanda bir filmin zaman hattını kurmak için de kullanılmaktadır (Monaco, 2001, s. 210). Bir çekimin orta kısmını kesip atmak, filmin zamanının gerçek olmayan niteliğini vurgulayan bir sıçrama montajı oluşturabilir (Parker, 2011, s. 253). Bu bağlamda yönetmen bu kısa filmde iki çekim arasında geçen zamanı çekim ölçekleri aynı olmak üzere (omuz çekim) kesme ile birbiri ardına gelecek biçimde birleştirmiştir.

Filmin kadın kahramanı bu sahnede arkadaşlarıyla ibadet etmektedir. İslam inancına göre elleri başlarının arasında secdeye vardıkları zaman Annisa'nın yanındaki eli tutması yakın çekimde çerçevelemiş ve bu iki çekim kesmeyle birleştirilmiştir. Amorstan alınan omuz çekimde karanlık bir köşede Annisa karşısındaki arkadaşına tutkuyla bakmaktadır. Kesmeyle aks'ın diğer tarafından

karakterin amorsundan filmin kadın kahramanıyla yakınlaşmaya başlayacakları (öpüşecekleri) an onları açık kapıdan içeri birdenbire giren arkadaşlarının ilişkilerine şahit olması, jest ve mimiklerine ilaveten sözel tepkisi (estağfurullah) dramatik gerilimi tırmandırmıştır. Omuz çekimle çerçevelenen kompozisyonun devamında zaman atlamış kesmeyle okul bahçesine geçilmiştir. Tarkovski'nin de ifade ettiği üzere, bu kısa filmde görüntüye, bir çekim süresince zaman akışını yansıtan ritim, tam anlamıyla egemen olmuştur (Tarkovski, 2008, s. 101).

Annisa'nın arkadaşıyla tutkulu ilişkilerini (eşcinsel) sona erdiren sahne, kesmeyle okul bahçesinde zorla kolundan tutularak bir erkek tarafından götürüldüğü hareketli çekimle gösterilmiştir. Göğüs planda oluşturulan çerçeve, filmin kadın kahramanının arkasına dönmüş vaziyette çılgınlık atması ruh halini adeta dışarıya yansıtmaktadır. Aksiyonun olduğu bu sahnede aks çizgisi ihlal edilerek kesmeyle arka açıdan omuz çekimle Annisa'nın çılgınlıkları yükselirken yüzündeki korku dolu ifade yansıtılmak istenmiştir. Bu bağlamda, filmde kusursuz bir düzenleme yapmanın teknik yöntemlerinden birisi de aksiyon üzerinde kesim yapmaktır. Bir sahne içerisindeki bir hareketi, bir düzenleme noktası olarak kullanmak, ideal bir düzenleme yapmak için verimli yöntemdir (Parker, 2011, s. 252). Filmdeki sahneye dönülecek olursa, Annisa çekiştirmeye bağlı olarak dengesini kaybedip dizlerinin üzerine düşme hareketi tamamlanmamışken filmsel zaman geçmiş evde diz çökmüş halde şiddete maruz kaldığı omuz plan çekimine kesmeyle geçiş yapılmıştır.

Filmin kadın kahramanı okul bahçesinde yere düşmek üzere olduğu plandan kesmeyle karanlık bir odada diz çökmüş halde şiddete maruz kalmıştır. Dış ve iç mekân arasında geçen zaman ise kurguyla olabildiğince kısalmıştır. Parker bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: “Zaman geçişi de manipüle edilebilir, bir çekimin orta kısmını kesip atmak, film zamanının gerçek olmayan niteliğini vurgulayan bir sıçrama montajı oluşturabilir” (Parker, 2011, s. 253). Filmdeki montajda Parker'ın söylemiyle iki çekim arasındaki geçen gerçek zaman ortadan kaybolmuş, sıçramayla iki aynı çekim ölçeği kesmeyle birleştirilmiştir.

Hareket devam ederken oyuncuların hareketleri, konumları ve bakışları birbirine eklenen çekimler boyunca uyumlu olmalıdır (Mascelli, 2002, s. 155). Bu filmde okul bahçesi sahnesi ile odada geçen planda oyuncuların hareketleri,

konumları ve bakış yönleri birbiriyle uyum içinde olduğu görülmektedir. Şiddete maruz kaldığı plandan kesmeyle kadın kahramana makyaj uygulandığı yüz çekime geçilmiştir. Bir önceki planda duyulan kadının çılgınlıkları makyaj yapıldığı çekime birleştirilmiştir. Seslerin bu şekilde kullanılması bir film için atmosfer yaratmak seyirciyi filmin içine çekmek ve gerçekleşmekte olan aksiyonu güçlendirmek açısından önemlidir (Parker, 2011, s. 263-265).

Yüz çekimde makyaj yapılan plandan kesmeyle karanlık odada Annisa'nın anlamlı bakışlarla derinlere dalıp gitmesi şeklinde anlamlandırılabilen yüz çekim ölçeğine geçilmiştir. Annisa'ya ismiyle seslenen planda, sesin geldiği yöne başını çeviren filmin kadın oyuncusu, ona dikkatlice bakmakta olan arkadaşı yüz çekim ölçeğine kesme yapılmıştır. Filmin kadın kahramanı Annisa'nın yatağında düşünceli bakışlarla geçmişe dalarak okul arkadaşını yanında hayal etmesi ve onun yanağına dokunması final sahnesinde de fondaki müziğin de eşlik ettiği rüyadan gerçeğe dönüş, yanında bir erkekle bel çekim ölçeğinde çerçevelenmiştir. Bu anlamda çekimler, tek başlarına görsel düzenlemeleri yoluyla bir anlam içerseler de filmin bütünü içine yerleştirilmeden ve diğer çekimlerle ilişkilendirilmeden sanatsal anlatım gerçekleştirecektir (Gürses, 2015, s. 20).

Sinemada çekimlerin sahneleri, sahnelerin sekansları, sekanslarında bütün bir filmi oluşturması için kurgu yapılması gerekmektedir. Bu kısa filmde bir çekimden diğerine geçişlerin hareketlerin uygun noktalarında kesme ile geçildiği görülmektedir. Dolayısıyla sinemada kesme, bir çekim ya da bir çekimin parçasıdır (Mascelli, 2002, s. 15). Buna bağlı olarak filmde bir çekim kesilmiş diğer çekim başlamıştır (Gürses, 2015, s. 21). Çekimleri ve sahneleri birleştirmek için kullanılan bu film tekniği sessiz sinemanın ilk yıllarından bu yana kullanılan bir yöntemdir. Kesme geçişiyle uzun metraj ve kısa metrajlı filmlerde ritim yakalanmaktadır. Bu vesileyle ritmik unsurlar filme gerçek anlamından başka farklı anlamlarda katmaktadır. Kısa fimde ritimler göz önüne alındığında onu etkileyen faktörler vardır. Işık, ses, kamera hareketleri, müzik, kurgu ve geçişler ritim yaratmak için kullanılmaktadır. Dolayısıyla bu kısa filmde de kamera açıları, çekim ölçekleri, ses, müzik ve kurguyla ritmik bir atmosfer oluşturulmuştur.

Sinemada kesme geiş efekti bir ekimden diğesine gemek iin kullanılmaktadır. Bu filmde kesmeyle yküde belli bir dramatik durumun başlaması ya da bitmesi, karakterlerin ortam değıştirmesi, zamanın ok ya da az gemiş olması gibi durumları anlatmak iin kullanıldığı görölmektedir. Böylelikle kesme efektiyle mekân veya zaman değışikliği olduđu halde sürekliliği ve akışı bozmadan ekimden ekime ya da sahneden sahneye geildiğinin farkında olmadan izlemeyi kolaylaştırmıştır (Gürses, 2015, s. 21).

4.2.1.14. ereveleme - Kompozisyon

Kompozisyonu görüntünün erevesi iindeki oyuncuların ve nesnelerin görsel düzenlenmesi ve uzamın bölünmesi olarak düşünmek gerekmektedir (Mascelli, 2002, s. 253). Her filmdeki gibi bu filmde de görüntü ierisindeki mekâna, karakterlere, cisimlere belli bir açı ve görüş noktasından bakılmıştır. Dolayısıyla görüntü ierisindeki filmin kadın kahramanına eşlik eden başka karakterlere de yer verilmiştir. Bunların tümü bir kompozisyona göre ereve iine yerleştirilmiştir. Filmin yönetmeni Annisa ve arkadaşlarını ibadet ettikleri sahneyi karşı açıdan üçlü bir kompozisyonla kurmuştur. Sinemada ereve iinde yer alan öğeleri düzenlerken izgiler kadar sıkça tercih edilen kompozisyon yöntemlerinden biri de şekillerdir. Bu anlamda üçgen, daire, oval ve L biçimli şekiller; kompozisyonun ve mizansenin oluşturulmasında iyi bir hareket noktası oluşturmaktadır (Ankaralığıl, 2015, s. 55).

Her ekim somut bir hayati durumu yansıttığından, her kompozisyonda biriciktir. Dolayısıyla aynısı asla yapılamaz ve bulunamaz (Mükerrem, 2012, s. 32-33). Sahnenin kompozisyonunu hazırlamak görüntü yönetmeninin sorumluluğundadır. Oyuncuların ve mekânın aydınlatmasına, oyuncu ve/veya alıcının deviniminin planlanmasına, sekansın birkaç ekime bölünmesine ve hareketi kaydetmek iin gerekli olan farklı kamera açılarına karar vermeden önce eşitli görüntüsel unsurları bir benzerlik sırasına göre düzenlemesi gereklidir (Mascelli, 2002, s. 208). Görüntü düzenlemeleri ya da kompozisyonlar, öncelikle açık ve kapalı olmak üzere ikiye ayrılmakta; istikrarlı/dingin ve istikrarsız/huzursuz kavramları da sıklıkla kullanılmaktadır (Mükerrem, 2012, s. 32-33).

Her film hikâyesi gereği oyunculara onların hareketlerine ve mekânın belirli bir kompozisyon uygulamasını gerektirmektedir. Bu kısa filmde de görüntünün kompozisyonunu oluşturmak için belirli matematiksel ve geometri öğelerinin uygulandığı görülmektedir. Karanlık odada, ayakta Annisa ve arkadaşının tutkulu yaklaşmasının üçüncü bir kişi tarafından görüldüğü planda da geometrik bir üçgen kompozisyon oluşturulmuştur. Dolayısıyla sinemada önemli bir karakter yükseklik yoluyla baskın duruma geçebileceği için üçgen kompozisyonlar insanları gruplandırmakta faydalıdır (Mascelli, 2002, s. 213). Filmdeki üçgen kompozisyon kadın kahramanın ilgi odağı haline gelmesine katkı sağlamıştır.

Sinemada görüntünün merkezi kompozisyon bakımından zayıf nokta olması itibarıyla, oyuncu çerçevenin kenarına yerleştirilirse daha ağır görünmesi sağlanmış olacaktır. Bu bağlamda, filmde Annisa'nın önde büyük ve çerçevenin kenarına yakın olduğu görülmektedir. Aynı zamanda filmin genelinde dingin yani istikrarlı bir kompozisyon tercih edilmiştir. Dolayısıyla kompozisyonun dinginliği çekimin yapısına aydınlık ve açıklık getirerek, izleyicinin algılamasını kolaylaştırmaktadır (Mükerrem, 2012, s. 33). Filmin atmosferine uygun olarak tasarlanan çerçeve ve kompozisyon konunun anlaşılır olmasına katkı sağlamıştır.

4.3.1. Unsung Hero



Resim 9. Unsung Hero Film Afışı

Filmin Künyesi

Yapımcı: Monika Sharma

Yönetmen: Vinamra Pancharia

Senaryo: Vinamra Pancharia

Kurgu: Vinamra Pancharia

Oyuncular: Vajra Pancharia

Müzik: Vlog No Copyright Music, Royalty free music by Bensound

Yapım yılı: 2017

Türü: Dram

Süresi: 1 Dakika

Festival: mobilefilmfestival.com

Festival ödülü: Grand Prize International- 2017 (Uluslararası Büyük Ödül)

4.3.1.1. Filmin Konusu

Mumbai’de çekilen filmde, oyuncasını suya düşüren küçük bir çocuğun onu alma çabasını ve sinemanın süper kahramanı Süperman’ın yardımına yetişmesi anlatılmaktadır. Pancharia, bu ilk filmde işlediği öyküyü anlatırken bir yandan kışkırtıcı olurken, diğer yandan izleyicinin umutlanmasını, iyi hissetmesini sağlayan izlenimi bu ilk filmiyle yakalamış görünmektedir.

4.3.1.2. **Unsung Hero Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi**

Çekimlerin cep telefonu kamerasıyla kaydedildiği filmde yönetmenin film dilini, sinemanın anlatım araçlarını kullanma biçiminden hareketle; çekim ölçekleri, kamera hareketleri, kamera açıları, aydınlatma/ışık, alan derinliği, ses ve müzik, kostüm ve makyaj, dekor, mizansen, renk, kurgu, çerçeveleme ve kompozisyon tekniklerine göre analiz edilmiştir. Bundan hareketle, film dilinin öğeleri bir filmde anlam iletmek için anlatım araçları ve bunların nasıl kullanıldığıyla ilişkilidir.

4.3.1.3. **Çekim Ölçekleri**

Çekim ölçekleri kameranın nesneyi çerçeveleme ölçeğidir. Film üzerindeki görüntü boyutu, kameranın nesneye olan uzaklığı ve çekim yapmakta kullanılan merceklerin odak uzunluğu ile belirlenir (Mascelli, 2002, s. 26). Bu kısa filmde yönetmen, filmin kahramanı çocuğu çerçevelerken tercih ettiği çekim ölçekleri açısından analiz edildiğinde; açılma efektiyle omuz çekimde bir erkek çocuğunun gözleri ve ellerinin tek bir noktaya odaklanmış olduğu kompozisyondur.

Çocuğun bulunduğu doğal ortam genel çekimle çerçeveye alınmıştır. Genel çekim çerçevedeki hareket alanının bütünü içerir. Dolayısıyla görüntülenecek yer, insanlar ve nesnelere bir genel çekim ölçeğiyle izleyicilere gösterilerek bütünsel görünümle tanıtmak amaçlanmaktadır (Mascelli, 2002, s. 28).

Orta çekim de çocuğun suyun içinden sopayla oyuncağını almak için verdiği mücadele çerçeveye alınmıştır. Dolayısıyla uzak planda gösterilen çerçeveye açıklık kazandırılmıştır. Bu çerçevede orta çekim ölçeğiyle yaratılmak istenen anlam, izleyicinin filmdeki karakterlerin inandırıcılığından etkilenmeleri için kullanılmıştır (Mükerrem, 2012, s. 69).

Orta çekim de çocuğun sopayla topunu almak için gösterdiği çaba gösterilmektedir. Filmdeki çocuğu anlayabilmek için inandırıcılığa vurgulamak açısından bu çekim ölçeğinin tekrarı önemlidir ancak bu çekimde çerçevenin aynı ölçekte olmasından dolayı bir sıçrama söz konusudur. Filmin kurgusunun incelendiği bölümde sıçrama durumuna açıklık getirilmiştir.

Yakın çekimle çocuğun amorsundan topu almaktan vazgeçtiği oradan uzaklaşmak için harekete geçtiği çerçevedir. Çocuk çerçeveden çıktığında suyun üzerinde sarı renkli top orta çekimle çerçevenin merkezinde bulunmaktadır. Omuz çekimle çocuğun su kıyısından topunu almaktan vazgeçtiği umutsuzca oradan ayrılmaya karar verdiği çekim ölçeğidir. Göğüs çekimle çocuğun topundan ayrılmasının üzüntüsüyle başını öne eğmiş halde yürürken çerçevelendiği sahnedir. Bu sahnede çocuğun anlık refleksi başını sağa çevirip yere bakmasına neden olmuştur.



Resim 10. Unsung Hero, çocuğun nehir kıyısından ayrıldığı sahne

Yakın çekimde çocuğun elleriyle çöplerin arasına uzanmasını devamındaki planda sağ eliyle mavi ve kırmızı renkli Hollywood filmlerinden aşına olduğumuz film karakteri Süperman'ın oyuncağını eline alarak bir eliyle de tozlarını silerken gösterilmiştir. Yüz yakın çekimde çocuğun Süperman'e dikkatle baktığı görülmektedir.



Resim 11. Unsung Hero, Süperman'in genel çekimden uçuşu

Orta çekimde çocuğun bulunduğu mekân öznel bakış açısıyla çerçevenin sağından Süperman'ın tıpkı filmlerinde olduğu gibi ekranı doldurarak uçmakta ve suya doğru yöneldiği görülmektedir. Genel çekimde Süperman oyuncağının suyun üzerinde doğru süzülerek tenis topunu almak için hamle yaptığını (sopanın ucundaki Süperman kanatlanmış tenis topunu bulunduğu yerden kurtarmak görevini üstlenmiştir) devamındaki planda yakın çekimle Süperman'ın topu kollarının arasına alıp kurtardığı gösterilmiştir. Filmde beklenen sahne bel çekim ölçeğinde, çocuk oturmuş sopanın ucundaki Süperman'ın sudan çıkardığı topuna kavuşmuştur. Topunu eline aldıktan sonra yakın çekimle Süperman oyuncağını suya bıraktığı planda slow motion (yavaş hareket) tekniğini kullanarak dramatik etkinin artmasını amaçlanmıştır.



Resim 12. Unsung Hero, çocuğun bel çekimde topuna kavuştuğu sahne

Bel çekimle çocuğun tenis topunu kavuşmasının mutluluğunu yaşadığı sahnede topunu havaya atmış ve iki elini açarak tutacağı sırada kare dondurularak (freeze) filmin title (yazısının) çerçeveyi kaplayarak Unsung Hero yazısındaki O harfinin sarı tenis topuyla tamamlanmış halde olduğu görülmektedir. Siyah fonda filmin kredisi ekrana gelmeye başlar.

Bu kısa filmde tercih edilen çekim ölçekleri analiz edildiğinde yakın çekimlerin (yüz, el ve kol) fazla olduğu görülmektedir. Yönetmen filmde, temayı desteklemek için yakın ve en yakın çekim ölçeklerini kullanmıştır. Bu bağlamda çocuğun yüzü, elleri ve kolları yakın çekimle çerçevelemiştir. Yakın plan çekimi oyuncunun düşüncesini ve ruh halini görsel olarak iletmenin tek ve en güçlü aracıdır (Mükerrem, 2012, s. 70). Bu bağlamda genel, orta, bel ve amors çekimlerin filmin tamamına eşit biçimde dağıtıldığı görülmektedir.

Alan ve bakış açısının seçiminde genel çekimden orta plan çekime geçildiği görülmektedir. Filmin başrolündeki çocuk oyuncu, suyun içindeki tenis topunu almak için elindeki sopayla gösterdiği çaba önce genel çekimle gösterilmiştir. Devamındaki çekimde orta planda çocuğun sopayla topu kendine çekmeye çalışması orta çekimde görüntülenmiştir. Devamında yine aynı açıdan orta plan ile çekilmiş dolayısıyla görüntü devamlılığı bozulmuştur. Kamera çocuğun su kıyısından ayrılma sahnesinde bel çekimle takip ederken devamında yeniden bel çekimle takibini sürdürmektedir. Buna bağlı olarak aynı görüntü boyunda kullanılacak küçük bir açı değişikliğinde sanki neşeneler/cisimler aniden değişmiş gibi görülmektedir. Dolayısıyla bu filmde de bu tür iki aynı açıdan kullanılan çekim ölçeğinde yapılan küçük bir çerçeve değişikliği görüntünün ani bir genişlemesi ya da daralması biçiminde görülmesine neden olmuştur (Mascelli, 2002, s. 54).

Çocuğun yere doğru eğildiği planda kamera aşağı doğru tilt hareketiyle moloz yığınlarının arasında bulduğu oyuncuğun (Süperman) görülmesini kolaylaştırmıştır. Devamındaki planda yakın çekim ölçeğinde oyuncunun eliyle Süpermen'i almasıyla birlikte kameranın yukarı doğru tilt hareketi başlamıştır. Dolayısıyla bu filmde de bir dizi kamera hareketi kullanılarak oyuncunun eğilmesi sırasında kamera tilt hareketiyle aşağıya sonrasında oyuncuğu alıp ayağa kalkması ise yukarı tilt hareketiyle gösterilmiştir (Mascelli, 2002, s. 54). Bu bağlamda filmde kameranın hareketleriyle oyuncunun hareketlerinin eşzamanlı kullanılması gizemli bir atmosferin oluşturulmasına katkı sağlamıştır.

4.3.1.4. Kamera Hareketleri

Cep telefonu kamerasıyla çekilen bu film ilk sahnesinden son sahnesine kadar kamera elle (aktüel) kullanılmıştır. Filmde aşağı ve yukarı tilt hareketinin kullanıldığı görülmektedir. Telefonun (kamera) gimble, tripod, monopod, Crane, şaryo, vinç, steadicam ve bunun gibi mekanik araçlara monte edilmediği anlaşılmaktadır. Filmin çekimlerinde görüntünün sallanması, kameranın elle kullanıldığını göstermektedir.

Filmin görüntü yönetmeni çekimler sırasında (akıllı telefon) kamerasını aktüel olarak kullanmıştır. Bu nedenle filmin bütününde görüntüler

sallanmaktadır. El yardımıyla yapılan bu çekimler filme hareket kazandırmak amacıyla tercih edilmiştir. Bir film çekiminde kullanılan kamera hareket türleri bütünüyle önceden planlanan konumlandırma (tutma ve kavrama) ekipmanlarına bağlı olarak gerçekleştirilmektedir. Takip sahneleri gibi, kontrollü çok eksenli kamera hareketleri yaratabilmek için özelleşmiş konumlandırma gereçlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Kollar, kamera taşıyıcıları ve bunun gibi aletlerin tamamı bir çekimdeki hareketi sağlamak için oldukça işlevseldirler (Parker, 2011, s. 38). Bununla beraber, filme alınan görüntülerin cep telefonu kamerasıyla çekilmiş olmasından dolayı büyük kameralar için tercih edilen taşıyıcıların kullanılmasına gerek duyulmamıştır.

4.3.1.5. Kamera Açıları

Bu filmde kamera açılarının kullanımını şekilde açıklamak mümkündür. Göz seviyesinden yani normal açıdan çekimlerin filmin tümüne hâkim olduğunu söylenebilir. Bu bağlamda normal açıdan çekim yaparak izleyicinin sahneyi ve nesnelere olağan ve nesnel bir bakışla görmesi sağlanmak istenmiştir (Özön, 1972, s. 43). Filmin kahramanı çocuğun normal açıdan omuz çekimle çerçevelendiği ilk planda elindeki bir nesneyle bir şeyler yaparken görünmektedir. Hemen sonrasındaki planda genel çekimde çocuğun elindeki sopayla suyun üzerinde yüzmekte olan topunu almak için çaba harcadığı anlaşılmaktadır. Bir sonraki çekim ölçeği olan orta çekimde sopasıyla suyun üzerindeki topu almak için uğraştığı görülmektedir. Aynı açıdan ve aynı çekim ölçeğinde (orta çekim) filmin kahramanı çocuk, elindeki sopasını suyun içinde topunun olduğu yere yakın karıştırmaya devam etmekte olduğu kompozisyonudur.

İzleyici kameranın bakış açısı yolu ile duygusal açıdan etkilenmektedir (Mascelli, 2002, s. 62). Bu filmde çocuk kahraman, suyun üzerindeki topunu alamayacağını anlayınca sopasını da bırakarak suyun kıyısından ayrılmaya karar vermiştir. Top suyun üzerinde kalmış bir şekilde çocuk umutsuzca topuna tekrar kavuşamayacak olmanın verdiği hüznle başını eğmiş yavaş adımlarla oradan uzaklaşmaya başlamıştır. Üst açıdan genel çekimle filmin kahramanı ile hareket etmekte olan kamera çocuğun umutsuzca topuna veda etmesine duygusal bir

anlam yüklemiştir. Film diline göre üstten görüş, güçsüzlüğü ve umutsuzluğu yansıtmaktadır (Özön, 1972, s. 43).

Üst açıdan kamera tilt hareketiyle çocuğun eğilip moloz yığınlarının arasında gördüğü Süperman oyuncağını almak için yere eğilmesini takip eder. Devamında ayrıntı (el) çekimde Süperman’i eline alması ve onu dik vaziyette diğer eline alışı ve üstündeki (Süperman ’in pelerindeki) tozlarını silmektedir. Bu bağlamda, üst açıdan yapılan bu çekimde filmin kahramanı çocuğun, topunu alabilmek için Süperman oyuncağını alması, titizlikle temizlemesi ona olan sevgisini göstermesi açısından önemlidir.

İzleyici göz seviyesinden yapılan yüz yakın çekimde filmin kahramanı çocuğun, bulduğu Süperman oyuncağı ile topunu kurtarabileceğini hissederek. Bununla birlikte seyircinin dikkatini en çok çeken görüntünün ağırlık merkezini meydana getiren şey insan yüzüdür (Özön, 1972, s. 50). Normal bakış açısıyla orta çekimde Süperman ’in filmlerindeki gibi uçuyor izlenimi etkisi uyandıran çerçevede süper kahraman suya doğru hareket etmeye başlar. Süperman’ın bir sopa yardımıyla uçuşunu gördüğümüz genel çekimde topun olduğu yöne doğru uçuşuna tanıklık etmeye başlanır. Merakla yakın çekim ile topun suyun içinden Süperman’ın kollarının arasında çıkarılışını seyretmeye koyuluruz. Normal bakış açısıyla orta çekimde çocuğun oturduğu yerden Süperman’ın topunu ona vermesi mutlulukla izlenir. Beklenen an top çocuğun elinde Süperman oyuncağı ise suyun içinde kendisine yer bulmuştur. Filmin final sahnesinde, alt açıdan bel çekimde çocuğun yüzündeki mutluluk topunu havaya fırlatmasıyla pekiştirilir. Alt açıdan yapılan bu çekimde oyuncu gökyüzüne karşı yerleştirilmiştir. Aynı zamanda alt açıdan çekim yaparak dramatik vurgu güçlendirilmiş çocuğun güçlü, kendinden emin bir kişilik olduğuna dikkat çekilmiştir (Ankaralığıl, 2015, s. 152).

4.3.1.6. Aydınlatma

“Unsung Hero” isimli kısa film dış mekânda çekilmiştir. Buna bağlı olarak profesyonel yapay ışık kaynakları yerine doğal ışık kaynağından (güneş) yararlanılmıştır. Özellikle dış mekanlarda sadece aydınlatmanın ortaya çıkardığı etkiyle konunun zamanı anlaşılabilir (Kılıç, 2005, s. 135). Ortam, çevreyle ilgili güneşin eğimi batmaya yakın olduğu zaman dilimini anlatmaktadır. Düşük

bütçeyle güzel görünen bir film yapmanın en önemli koşulu pratik ışık kaynaklarından faydalanmaktır. Bu filmde de güneş ışığından yararlanarak bütçe maliyetleri en aza indirgenmiştir (Parker, 2011, s. 183).

Doğal aydınlatma, konunun doğada görüldüğü biçimde filme aktarılmasını sağlayan aydınlatma yöntemidir (Özön, 1972, s. 71). Dış çekim ortamında aydınlatma koşulları, güneşin konumuna ve havanın durumuna göre değişiklik göstermektedir (Mükerrem, 2012, s. 61). Bu filmin yönetmeni de çekimleri güneşin ufuk üzerinde kısmen yükseldiği (15 derece) zaman aralığına gelecek şekilde planlamıştır. Filmin ilk sahnesinde çocuğun yüz çekiminde güneşin batmaya yakın oluşturduğu sarımsı renkler alına düşmüştür. Yansıyan güneş ışınları, çocuğun saçlarını sarartmış, ellerinde ve yüzünde keskin parlak yüzeylerin oluşmasına neden olmuştur. Güneş ışınlarının olmadığı yüzeylerde ise gölgeler oluşmasına neden olmuştur. Bu tip açık alanda yapılan çekimlerde nesnelere yansıyan açık tonlu gölgelerin ortaya çıkması doğal bir sonuçtur. Dolayısıyla ışık ve gölge zıtlığı filmin bütününde göze çarpmaktadır.

4.3.1.7. Alan Derinliği

Alan derinliğinin kullanımı bakımından Unsung Hero isimli kısa filmde, oyuncunun su kıyısından ayrılış sahnesinde, kamera çocuğu takip ederek arka plandaki enkazları, çerçeve içinde gösterir. Çocuğun ve arka planın net olarak görüntülediği bu sahnede alan derinliği oluşturulmuştur. Süperman'ın çerçevenin içine girmesiyle başlayan genel çekimde arka plan netsizleştirilerek ön bölümde alan derinliği oluşturulmuştur. Devamındaki sahnede Süperman'ın nereye doğru uçmuş olduğunu genel çekimle çerçevelenmesi neticesinde nehrin üzerindeki yeşil topu ve demir atmış gemi ve yükselen bir apartmanın olduğu panoramik manzara ile geniş bir alan derinliği yakalanmaya çalışılmıştır. Alan derinliği izleyiciye filmdeki görüntüyü daha yakından göstererek gerçeğe daha çok yaklaşmasına yardımcı olmaktadır (Bazin, 2011, s. 31). Bu bağlamda çocuğun topu aldığı son bölümde orta çekimde derin odak kullanımıyla çerçevenin ön ve arka tarafındaki nesnelere, aynı anda, odakta görüntülenmiştir.

Filmin geneline hâkim olan doğal ışığın dramatik atmosferin yaratılmasında, çocuğun topunu almak için verdiği mücadelenin tüm planlarında

mekânsal olarak da alan derinliğinin estetize edildiği görülmektedir. Çocuğun topu eline aldığı Süperman'ı suya bıraktığı sahnede net alan derinliğinin geniş olduğu kompozisyonda iş makineleri, hareket eden birkaç insan ve nehrin kıyılarındaki moloz ve çöp atıklarının karmaşası dikkati çekmektedir. Dolayısıyla alan derinliğinin uzun olduğu bu sahnede netlik aralığı uzun, yani net görünen alan daha fazladır. Bu tür sahnelerdeki görüntüler izleyiciye çerçeve içerisinde özellikle nereye bakması konusunda seçimde bulunmasına yardımcı olmaktadır (Gürses, 2015, s. 11). İzleyici bu sahneden sonra kompozisyonda çocuğun merkezde topu mutlulukla ellerinin arasından havaya fırlatmasını alt açıdan çekilen bel çekimle arka plandaki inşaat halindeki bina ve gökyüzünün mavi fonunda seyretmektedir. Yönetmenin bu kompozisyonda kullandığı gökyüzünün maviliğinin önünde çerçeveye dâhil edilmesi filmin kahramanı çocuğun hayallerinin gerçeğe dönüşmesi açısından önemlidir. Alt açıdan çekilen bu planda seyirci karakterin zaferine tanıklık ederek çocuğun sevincine ortak olmuştur. Bu bağlamda Bazin'in (2011) ifade ettiği üzere, odak derinliği sayesinde izleyicinin filmde gördüklerine aktif olarak katılımı sağlanmış olur (Bazin, 2011, s. 31).

4.3.1.8. Ses ve Müzik

Filmin sözsüz bir film olduğunu ve diyalog olmadığını ifade etmek gerekmektedir. Filmde oyuncunun nehirdeki topunu tek başına kurtarmak için verdiği mücadele anlatılmaktadır. Bu tür kısa filmlerde öyküyü görsel unsurlarla izleyiciye aktarmak önemlidir (Parker, 2011, s. 23). Dolayısıyla bu filmdeki seslerin kullanım özellikleri, kaynakları ve yerleri bakımından incelendiğinde sözün bir diğer ifadeyle konuşmaların, fondaki sesler ve efektler ile müzik kullanılıp kullanılmadığına göre incelenmesi gerekmektedir (Sözen, 2003, s. 184). Bu bağlamda bu kısa filmde söze ve efektlere yer verilmemiş, diğer taraftan çocuğun duygularına eşlik eden müzikten yararlanılmıştır.

Sinemanın önemli anlatım öğelerinden biri de sestir. Konuşma, ses efektleri ve müzik ile görüntünün birleşmesi sinemada anlamı güçlendiren önemli etkenlerin başında gelmektedir (Sözen, 2003, s. 131). Bu kısa filmde ise konuşma ve ses efektlerine başvurulmamıştır. Görsel ve işitsel yapı üzerine kurulan bu filmde salt görsel unsurlara ağırlık verilmiştir (Sözen, 2003, s. 142). Bununla

birlikte, filmin genelinde dramatik atmosferi oluşturmak üzere müziğin etkin gücünden yararlanılmıştır. *Unsung Hero* filminde çocuk oyuncunun topunu kurtarmak için verdiği mücadelenin anlatımında karakterin içinde bulunduğu ruh halini, heyecanını, umutsuzluğunu ve zaferini yansıtmak için müziğin etkin gücünden yararlanılmıştır. Sözen' (2003) in ifade ettiği üzere sinemada müziği kullanarak, kahramanların yaşadığı trajedileri, sevinçleri, aşkları ve duyguları daha anlamlı bir hale getirmek mümkündür (Sözen, 2003, s. 209). Bu bağlamda, çocuğun üzüldüğü sahnelerde müziğin durağan, oyuncağını kurtarmak için bulduğu Süperman sahnelerinde müziğin ritimlerinin giderek yükselmeye başlaması ve son olarak topunu eline aldığı filmin son sahnesinde sevincine eşlik eden neşeli melodilerin yükselmesi mizansene eşlik eden fondaki müziğin etkisini güçlendirmektedir.

Genel olarak sinemada müziğin bir ses efekti olduğu anlatıma bir hava ve atmosfer katmak için kullanılan yaratıcı bir unsur olduğu görülmektedir. Bu filmde de tercih edilen müzik ile karakterin iç dünyasını yansıtmak ve izleyiciyi etkilemek için kullanılan bir sinema ögesi olduğu söylenebilir. Ayrıca müzik filmin temposunu belirleme noktasında da önemli bir görev üstlenmiştir. Çocuğun topu almak için verdiği mücadele sırasında fondaki müziğin olayı dramatize etmek için kullanıldığı görülmektedir. Sonrasında topu alamayacağı için nehrin kıyısından ayrıldığı planda müziğin etkisi çocuğun üzüntüsünü iyiden iyiye açığa çıkarmak için düşünülmüştür. Tercih edilen film müziği, izleyiciyi bilinçaltı düzeyinde filmin içine çekmekte ve gerçekleşmekte olan aksiyonu güçlendirme gücüne sahiptir (Parker, 2011, s. 263). Buna bağlı olarak filmde çocuğun Süperman oyuncağını bulduğu ve eline aldığı anda müziğin ritimlerinin artmaya başladığı hissedilmekte ve duyulmaktadır. Sonraki planda Süperman'ın topu kollarının arasında suyun içinden çıkardığı çekimde müziğin ritimlerinin artması ile yaşanan durum karşısında izleyicinin kendisini çocukla içselleştirmesi bakımından müzik kullanımını daha önemli bir hale gelmiştir. Final sahnesinde topuna kavuşan küçük çocuğun yüzündeki sevinciyle birlikte müziğin de ritimlerinin zafer kazanmış şekilde filmin havasını mutlu sona taşıyarak katkı sağlamıştır. Dolayısıyla filmin bütününde tercih edilen müziğin görüntülerle anlamlı uyumluluğu söz konusudur. Sonuç olarak, müzik filmin dramatik atmosferini oluşturarak öykünün ritmik yapısına katkı sağlamıştır.

4.3.1.9. Kostüm ve Makyaj

Kostüm ve makyaj açısından, filmin kahramanı çocuğun üzerinde günlük kıyafetleriyle tişört ve pantolonuyla olduğu görülmektedir. Makyaj kullanılmadığını söylemek yerinde olacaktır. Bir sinema filmi için kostüm ve makyaj anlatıma ve atmosfer yaratmaya katkıda bulunur (Gürses, 2015, s. 7).

4.3.1.10. Dekor

Dekor açısından film mekânı moloz yığınları, kullanılmayan ve demir atmış teknelerin bulunduğu çevresinde iş makinalarının çalıştığı gerçekte var olan bir nehrin kıyısında geçmektedir. Özön (1972)'ün de ifade ettiği gibi sinemadaki doğal dekorlar, doğada kendiliğinden bulunmaktadır (Özön, 1972, s. 75). Dolayısıyla bu filmde seçilen dekor öykünün gerçekliği yansıtmasında ve inandırıcılığında önemli bir pay üstlenmiştir. Filmin doğal dekorları, öykü ortamının tasarımını bütünleyici bir nitelik taşımaktadır.

4.3.1.11. Mizansen

Mizansen bakımından bu kısa filmde, sahnenin aydınlatılması, dekoru, oyuncunun yeri, davranışı, hareketleri, kostümü, makyajı ve dekorda kullanılan renkler, biçimler, ortamın niteliği mizansenin öğelerini oluşturmaktadır (Gürses, 2015, s. 4). Görüntüyü oluşturan çekimler de oluşturulan bu mizansenin içerisinde gerçekleştirilmektedir. Bu bağlamda kameranın konumu hareketleri mizansenin ekranda nasıl görüneceğini belirleyen önemli bir unsurdur. Film genelinde mizansenin teknik açıdan basit olduğunu söylemek gerekir. Kolay yöntemle yapılan bu türden kısa filmlerin mobil telefon kamerasıyla şatafatsız, mütevazî araç ve gereçlerle çekimleri tamamlanmaktadır.

Filmin ilk planında küçük bir çocuğun güneş ışınlarıyla aydınlanan yüzü görünmektedir. Buna bağlı olarak akşam saatlerine yakın bir dilimde çekimlerin gerçekleştirilmesine bağlı olarak gün batımında güneş ışınları çok kalın bir atmosfer tabakasından geçtiği için mavi dalga boyları süzülmekte dolayısıyla ışığın çok daha sıcak bir renk oluşturmasına neden olmaktadır (Brown, 2010, s. 144). Bunun sonucunda filmdeki çocuk oyuncunun alın bölgesiyle gözünün altına

yansıyan sıcak ışıklar yüzünde gölgelerin oluşmasına neden olmuştur. Dolayısıyla filmin tamamı ilk planda görüldüğü üzere dış mekânda nehir kenarında geçmektedir. Buna bağlı olarak da filmin genel olarak aydınlatması doğal ışık kaynaklarıyla yapılmıştır.

Dekor olarak nehir kıyısındaki barakalar, moloz atıkları, tekneler, iş makinaları, insanlar ve binaların bulunduğu mekân kullanılmıştır. Filmin kahramanı çocuk oyuncuyu, su üzerindeki yeşil renkli topunu ve molozların arasında bulduğu Süperman oyuncasını net biçimde görülebilecek ölçüde aydınlıktır. Fiziksel olarak havadaki toz ve nem miktarına bağlı olarak nesnelere üzerinde farklı renklerin oluşmasına neden olmuştur (Brown, 2010, s. 144).

Filmde oyuncunun yeri filmin ilk sahnesinden başlayarak dört sahnesinde çerçevenin solunda konumlandırılmıştır. Daha sonraki beşinci plandan itibaren ayağa kalkarak hareket ettiği sahnelerde kompozisyon olarak çerçevenin orta noktasına gelecek şekilde yerleştirilmiştir. Süperman oyuncasını bulduğu sahneden başlayarak dört planda çerçevenin solunda yer verilmiştir. Filmin son bölümlerine doğru yani Süperman'ın uçuş sahnesiyle birlikte ekranın sağ çerçevesinin aktif olarak kullanıldığı görülmektedir. Filmin final sahnesinde ise çocuğun çerçevenin tam ortasına gelecek şekilde konumlandırıldığı görülmektedir.

4.3.1.12. Oyunculuk

Oyuncu mizansene katılan diğer öğelerden biridir. Tıpkı dekor ve ışık anlamı iletilmede nasıl görev alıyorsa oyuncu da aynı biçimde işlev görür (Gürses, 2015, s. 5). Bu filmde de kamera önündeki oyuncu oynadığı karaktere hayat verirken dış görünüşü, jest ve mimikleriyle karakterin gerçek bir kişilik olduğu izlenimi yaratmaktadır. Filmdeki oyuncunun beden dili tavırları, hareketleri ve yüzündeki ifade o yaşlardaki çocuklarda görmeye alışkın olunan çocuk karakterine uygun davranış biçimleridir. Çocuğun oyuncasını sudan almak için verdiği çaba, gerçek hayatta görülenin bir yansıması gibidir. Filmin kahramanı çocuğun yüzünde beliren topunu alamamasının oluşturduğu gergin ifade yerini oyuncasını almak için bulduğu çözüme sevinmesi ve kendine olan güveninin artmasını jest ve mimiklerinden beden hareketlerinden çözümlenebilmektedir.

Filmin son planında topu gökyüzüne fırlatırken yüzünde oluşan tebessüm, küçük bir çocuğun mutluluğunun sembolü haline dönüşmesine katkı sağlamıştır.

Kostüm, makyaj ve aksesuarlar sinemada atmosfer yaratan anlatım araçları durumundadır. Filmin geneline bakıldığında çocuğun kostümleri olarak görülen günlük kıyafetleridir. Makyaj kullanımının tercih edilmediğini görülmektedir. Filmin öyküsü gereği karaktere özel bir makyaj uygulanmamıştır. Bu bağlamda, sinemada oyuncular filmlerde doğal görünüşleriyle de yer alabilirler (Özön, 1972, s. 81). Çocuğun gündelik giysileri evden sokağa oynamak için çıkmış düşüncesini pekiştirmektedir.

Aksesuar olarak filmde çocuğun su üzerindeki yeşil renkli topu ve onu kurtmasına yardımcı olan film kahramanı plastik bir Süperman oyuncadır. Bu bağlamda dekordaki bir nesnenin devam eden aksiyon içinde bir işlevi olduğunda ona aksesuar denilebilir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 117). Bu filmde de nehrin üstündeki yeşil top ve onu kurtaran Süperman oyuncası birer aksesuardır. Bu nedenle filmin anlatısına direkt olarak katkıda bulunmuştur. Dolayısıyla sinemada eğer filmin başında bir şeye dikkat çekiliyorsa bu filmde olduğu üzere yeşil renkli topun filmin sonunda büyük bir öneme sahip olacağını varsayılacağı düşüncesini güçlendirecektir (Butler, 2011, s. 37).

4.3.1.13. Renkler

Filmde kullanılan renkler yeşil top, mavi ve kırmızı renkli Süperman oyuncadır. Ayrıca çocuğun sırtındaki tişörtün rengi de mavidir. Bu bağlamda, sinemada rengin yalnızca anlam yönünden değil anlatım yönünden de belirleyici etkileri bulunmaktadır. İtalyan yönetmen Michelangelo Antonioni filmlerinde yeşili yaşam için seçmiştir. Bu bağlamda, yeşil renk bu filmde mutluluğu ifade etmek için kullanılmıştır. Çocuğun yeşil renkli topuna kavuşmasıyla ortaya çıkan mutluluğu gibi. Filmdeki çocuğun üzerindeki tişörtün ve Süperman'ın mavi rengi de rahatlık ve mutluluk duygusu veren özellikleri barındırmaktadır. Süperman'ın üzerindeki kırmızı renkli pelerini ise Asya toplumlarında memnuniyet ve mutluluğun sembolü olarak algılanmaktadır (Sözen, 2003, s. 77). Bu bağlamda filmde kullanılan renkler bir arada düşünüldüğünde yeşil, mavi ve kırmızının karşılığı mutluluğa işaret etmektedir. Öyle ki filmin sonunda çocuk, mavi ve

kırmızı renkli süper kahramanın (Süperman) yardımıyla yeşil renkli topuna kavuşmuş ve mutlu olmuştur.

4.3.1.14. Kurgu

Kurgu bakımından film; devamlılık kurgusu (*continuity montage*) ile oluşturulmuştur. Filmde çocuk oyuncunun başından geçen olaylar gerçekte olduğu biçimde sunulmuştur. Film olayları şu an gerçekleşiyor şeklinde görüntülemiştir. Top suya düşmüş onu kurtarmak için dakikalarca uğraş gösteren bir çocuğun tam vazgeçmişken bulduğu Süperman oyuncuğu sayesinde topuna kavuşmasının öyküsü filmin atmosferine gerçeklik kazandırmıştır.

Noktalama işareti olarak filmde kesme kullanılmıştır. Kesme sinemanın ilk yıllarından itibaren iki çekimi birbirine bağlamada en çok kullanılan yöntemlerden birisidir. Filmde bir görüntü biterken düz kesme ile diğeri başlamaktadır. Dolayısıyla kesmeler filmin ritmik yapısında etkili olmuştur. Düz kesme ile yapılan geçişler görsel olarak birdenbire yapılır (Arijon, 1993, s. 34).

Kesmelerle inşa edilen filmde vurguyu arttırmak, dikkat çekmek için görüntülerin yavaşlatılarak kullanılması filmin dramatik yapısını güçlendirmiştir. Süperman'ın çerçeveye sağ taraftan yavaş girmesiyle gerçekte filmlerinde olduğu biçimde uçuyor etkisini vermiştir. Diğer taraftan suyun içine girip kollarının arasından topu alma sahnesinde tekrar Süperman'ın kahramanlığına vurgu yapmak için görüntü yavaşlatılmıştır. Çocuğun topu Süperman'den almasıyla onu suya göndermesi sahnesinde Süperman'ın topun olduğu suyun içine bırakılması sırasında da yavaşlatılmış hareket kullanılmıştır. Filmin final sahnesinde çocuğun topu fırlattığı sahnede de görüntünün yavaşlatılarak dondurulduğu görülmektedir.

Görüntüsel geçişler için açılma ve kararma efektleri tercih edilmiştir. Açılma ve kararma (fade) geçiş efektleri başlangıç ya da bitişe dikkat çekmek için kullanılmaktadır. Çocuğun omuz planda görüntülediği ilk plana açılmayla geçilmiştir. Filmin final bölümünde çocuğun topu havaya fırlattığı sahnede ekran dondurularak filmin ismi ekranda belirlemiştir. Kararma ile siyah fonda beyaz renkli yazılar çerçeveyi kaplayarak film sona ermiştir.

Film açılma efektiyle bir çocuğun sağ eliyle bir şey karıştırdığı omuz çekimle başlar. Kesmeyle genel çekimde çocuğun sopayla suyun üzerindeki topunu almak için uğraştığı görülür. Orta çekime kesmeyle geçiş yapıldığında çocuğun sopasıyla suyun üstündeki yeşil topu almak için çabası devam eder. Sıçramayla aynı çekim ölçeğinde (orta çekim) filmin kahramanı sopasıyla su kenarında topunu almak için ısrarını sürdürür.

Kurguda atlamalar görülmektedir. Bu atlama durumu oyuncunun çekimleri arasında kameranın konumu ve açı anlamında yeterli farklılık olmamasından kaynaklanır. Dolayısıyla ekranda gözle görülür derecede bir atlama olayı gerçekleşir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 254). Bu filmde orta çekimden aynı çekim ölçeğine kesme yapılmış ve sıçramaya neden olmuştur. Buna bağlı olarak bu tür atlamalar filmde izleyicilerin birkaç saniyelik de olsa dikkatin dağılmasına neden olmaktadır.

Sinema, içinde yaşadığımız evren ile izleyiciyi tanıştıırken, tanık yerinde, görünüşü özel bir sonuç doğuran olayları sıralar (Özön, 1968, s. 389). Bu film bağlamında düşünüldüğünde, küçük bir çocuğun büyük bir değer atfettiği suyun içindeki topunu almak için harcadığı enerji, moloz yığınlarının arasında bulunduğu Süperman oyuncağını alıp, pratik zekâsıyla bulduğu çözümü uygulamaya geçirmiştir.

Sopaya monte ettiği Süperman oyuncağının filmlerindeki gibi adeta suya uçarcasına girişiyse imkânsız olanı başarması çocuğun sevdiği topuna kavuşmasını sağlamıştır. Dolayısıyla sinema gerçek yaşamın içinde var olan güçlükleri (çocuğun suyun içindeki topu) ve bunlarla baş edebilmeyi göstermesi (topunu suyun içinden çıkarması) bakımından sinema sanatının etkili bir yansıtıcı olduğunu düşündürmektedir.

4.3.1.15. Çevçeveleme ve Kompozisyon

Çerçeveleme ve kompozisyon açısından film incelendiğinde; yönetmenin anlatısı için seçtiği mekân izleyicinin dikkatini çekecek biçimde, kişiler, nesnelere ve kompozisyonlar filmin kahramanı olan çocuğun üzerine odaklanmasını sağlayacak biçimde düzenlenmiştir. Çocuk, nehir kıyısı, baraka, binalar, atıklar,

molozlar, tekneler, iş makinaları ve insanlar filmin içinde ahenkli bir şekilde çerçevelenerek değişik açılardan farklı kompozisyonlar oluşturulmuştur.

Filmde kurgu akışını doğru devam ettirmek için belli bir kompozisyon kullanılmıştır. Buna bağlı olarak her şey aynı mekanda ve kompozisyon içinde gerçekleşmiş dolayısıyla filmde kapalı kompozisyon bulunmaktadır. Monaco (2002)'nin ifade ettiği üzere eğer çerçevenin görüntüsü kendi içinde yeterliyse, o zaman buna kapalı biçim şeklinde açıklık getirmiştir (Monaco, 2001, s. 179). Unsung Hero filmi bu bağlamda düşünüldüğünde film tek bir mekanda, dar bir alanda birkaç aksesuarı kullanan çocuğun etrafında cereyan etmiştir.

4.4.1. Hopefully (Ojalá)



Resim 13. Hopefully (Ojalá) Film Afışı

Filmin Künyesi: Hopefully (Ojalá)

Yönetmen: Marie-Stephane Cattaneo

Senaryo: Marie Stephane Cattaneo

Oyuncular: Alfonso Jarquin

Kurgu: Wilhelm Kuhn

Kurgu Mix: Cyril Haumont

Yapım yılı: 2019

Türü: Dram

Süresi: 1 dakika

Festival: Momofilmfestival.com

Festival ödülü: Personal Journey Ödülü 2019

4.4.1.1. Filmin Konusu

Ojala filmi Meksika'nın Tijuana şehrinde gerçekte yaşanmış bir hikâyeden esinlenerek senaryolaştırılmıştır. Filmde duvardan atladıktan sonra dövülerek öldürülen bir gencin yaşadığı trajedik duruma dikkat çekilmek istenmiştir.

4.4.1.2. Hopefully (Ojala) Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz

Edilmesi

Çekimlerinde akıllı telefon kamerası kullanılan filmde yapımcı, yönetmenin senaryosundaki öyküyü anlatmak için çekim ölçeklerini, kamera hareketlerini, kamera açılarını, aydınlatmayı, alan derinliğini, sesi ve müziği,

kostüm ile makyajı, dekoru, mizansenini, rengi, kurguyu ve son olarak çerçeveleme ve kompozisyonunda filmin anlatım araçlarını kullanma biçimine bakılmıştır.

4.4.1.3. Çekim Ölçekleri

Çekim ölçekleri açısından Hopefully orijinal adı Ojalá olan kısa filmde omuz çekim ölçeğinde berberde traş olan karaktere kamera yukarıdan aşağıya hareketiyle yakın çekimde yüzünü gösterir. Omuz çekimde berber, karakterin ensesindeki ustura ile fazlalıklarını almaktadır. Film oyuncusunun bıyıklarına makasla şekil verilmesi omuz çekimle çerçevelemiştir. Berber koltuğunda oturan oyuncu ve berberin amorsundan aynadaki yansımalarını göstermek için omuz çekimle kompozisyon oluşturulmuştur.



Resim 14. Hopefully, karakterin amorsu çekimde tıraş olduğu sahne

Bel çekimle yönetmen koltukta oturan oyuncuya, berber duvarda asılı duran aynayla ense traşını görmesini sağlar. Büyük harflerle filmin orijinal ismi olan “Ojalá” yazısının görünmesiyle ekran siyahla kaplanır.

Mekân değişmiş yakın çekimde tahta üzerindeki etlerin satırla kesildiği plana geçilmiştir. Fast food yiyeceklerin satıldığı mekânda amorsandan bel çekimle çalışan personel yiyecekleri hazırlarken müşteriler hazırlanan yiyecekleri beklemektedir. Filmin karakteri orta çekim ölçeğinde duş alırken görüntülenmiştir. Tırnaklarını kestiği çerçevede ise göğüs çekim kullanılmıştır. Genel çekimde filmin karakteri giyinmiş, sırtına çantasını takmış, olduğu mekândan ayrılmıştır.

Küçük bir delikten yakın çekimle geniş bir bozkır görüntüye girer. Genel çekimle filmin karakteri toprak yoldan çevresini kontrol ederek yürür ve duvara tırmanır. Kararma geçiş efektiyle ekran siyaha düşer. Filmin kredisi ekranda belirir.

Filmde kullanılan çekim ölçekleri incelendiğinde; omuz çekimin diğer planlara göre fazla oluşu dikkat çekmektedir. Bel, yakın, göğüs, orta ve genel çekimler filmin tamamına dağıtılmıştır. Ayrıca filmin berber sahnesinde kameranin aşağı hareketi kullanılarak berber koltuğunda oturan oyuncunun traş ettiği oyuncunun yüzünü göstermek için kullanılmıştır.

4.4.1.4. Kamera Hareketleri

Hopefully orijinal adı Ojala olan kısa film kamera hareketleri açısından değerlendirildiğinde, ilk sahnesinden son planına kadar akıllı telefon kamerasının aktüel olarak kullanıldığı görülmektedir. Kameranin yalnızca bir planda yukarıdan aşağıya çevrinme hareketi tercih edilmiştir. Oyuncunun berber koltuğunda traş olduğu planda kesilen saçlarından yüzünü göstermek için yukardan aşağıya doğru çevrinme hareketi kullanılmıştır.

Mobil telefon kamerası ile çekim sırasında gimble, tripod, monopod, crane, şaryo, vinç, steadicam ve bunun gibi kamera aparatlarının kullanılmadığı görülmektedir. Dolayısıyla akıllı telefon kamerası kullanılarak çekimleri tamamlanan kısa filmde yalnızca aktüel kullanımın söz konusu olduğunu belirtmek gerekmektedir.

Bu kısa filmde çekim ölçeklerinin anlatımı desteklemek, filmin hikayesine uygun atmosferi yaratmak için eşit ölçüde dağıtıldığı görülmektedir. Berber dükkânında oyuncunun saç ve bıyıklarını kestirmesi, fast foodcudaya yemeğini yemesi, duşunu alıp tırnağını kesmesi, çantasını alıp evinden ayrılması, duvarın ayırdığı toprak yolu yürüyerek gelmesi ve son olarak duvara tırmanıp öte tarafa atlayacağı planda kararmayla filmin sona ermesi, kamera hareketleri bağlamında bakıldığında genel olarak sallanan görüntülerdir. Bu tür kısa filmler akıllı telefon kameralarıyla görüntü kalitesi ve özelliklerinin yanı sıra taşınabilir ve kullanımının kolay olması çekimlerin aktüel yapılmasına imkân vermektedir. Dolayısıyla bütün bu unsurlara bağlı olarak Hopefully isimli kısa filmde öykünün

içeriğine uygun olarak görüntülerin sallanmasıyla oluşturulan planlarla izleyicilerde gerilim duygusu etkisi uyandırmıştır.

4.4.1.5. Kamera Açıları

Kamera açılarının tercihi bakımından, karşı açıdan çekimlerin filmin tamamında kullanımı söz konusuysen, karakterin tırnaklarını kestiği planda alt açının kullanıldığı görülmüştür. Bu bağlamda sinematografide karşı açıdan yapılan çekimler göz seviyesine en yakın etkiyi vermesi açısından yaygın bir kullanım şeklidir. Bu bağlamda karşı açıdan çekim yapmanın filmdeki karakterin iç dünyasına ait dramatik unsurların seyirci tarafından algılanmasını kolaylaştırıcı bir yanı vardır.

4.4.1.6. Aydınlatma

Aydınlatmanın kullanımı açısından Hopefully kısa filmde iç ve dış mekân çekimlerinde profesyonel yapay aydınlatma kaynaklarından faydalanılmadığı görülmektedir. İç mekân çekimlerinde pencerelerden içeriye girmekte olan güneş ışığından yararlanılmıştır. Buna bağlı olarak berber, fast food ve evdeki çekimler dışardan içeriye yansıyan gün ışığı ile aydınlatılmıştır. Filmin karakteri ve diğer kişilerin yüzlerindeki ışığın yeterli olmadığı görülmektedir. Dış mekân çekimlerinde ise filmin kahramanının kaçış duvarı sekansından güneşin batarken oluşturduğu sıcak tonların etkisiyle sırtı aydınlanmış yüzü de tam tersi karanlıkta kalmıştır.

4.4.1.7. Alan Derinliği

Alan derinliği bakımından film incelendiğinde; ilk sahnede berber salonunda oyuncu tıraş olmaktadır. Oyuncunun oturduğu koltuktan berber salonunda bulunan ayna ve diğer malzemelerin alan derinliği düşünülerek çerçevesiyle görülmektedir. Filmde oyuncunun bıyıklarının düzeltildiği planda arkasında bulunan aynalar, araç ve gereçler, tablolar net alan derinliğini oluşturmaktadır. Berberin oyuncunun saçlarını taradığı kompozisyonda amorstan çekimle aynaya düşen yansımalarıyla alan derinliği ortaya çıkmaktadır. Salondaki

duvarda asılı aynayı kaldırıp müşterisinin ensesini gösterdiği çekimde ön planda duvara asılı notlar ve tablolar diğer tarafta berber salonunun kapısının dışında kaldırımda yürüyen insan ve park halindeki otomobiller net alan derinliğinin oluşumuna katkı sağlamıştır.

Yemek sahnesinde, aşçı ve garsonların dışında masalarda yemeklerini yemekte olan müşterilerin oturduğu planın ön ve arka kısmında alan derinlikli bir çerçeve oluşturulmuştur. Mekânın değiştiği duş planında filmin kahramanı oyuncu yıkanmakta, ön kısmındaki üçlü pencerelerle oluşturulan kompozisyon alan derinliği yaratımını kolaylaştırmıştır. Oyuncunun çantasını sırtına alarak kapıdan çıkmaya hazırlandığı bölümde net alan derinliği oluşturulmuştur.

Filmin sondan bir önceki planında kaçış duvarındaki yuvarlak deliğin olduğu yer netsiz, görünen arazinin ise net alan derinlikli olduğu görülmektedir. Son sahnede filmin kahramanının duvarın kenarından yürüyerek geldiği yolun arkası ve ön planında net alan derinliği bulunmaktadır.

4.4.1.8. Ses ve Müzik

Ses ve müzik açısından Hopefully isimli kısa filmde diyaloga yer verilmeyip öykü evreni içinde var olan gerçek sesler kullanılmıştır. Tıraş sahnesinde makas ve usturanın çıkardığı sesler diegetik ses, diğer taraftan berberde fondan gelen yöresel müzik sesleri ile duvarın arkasında duyulan köpek sesleri ise diegetik olmayan sesler bütünüdür. Fast food dükkânında pişmiş etlerin satırla kıyılması, çalışanların ve müşterilerin sesleri duyulmaktadır. Oyuncunun duş aldığı sahnede sifondan akan suyun sesi ve tırnağını keserken tırnak makasının çıkardığı ses ve evden çıkarken lambayı kapatırken düğmeden çıkan ses ortamdaki sesler olarak filmin atmosferine katkı sağlamaktadır.

Filmin kahramanının yürürken çıkardığı ayak sesleri ile köpek sesleri birbiri üzerine gelecek şekilde birleştirilmiştir. Yazılar ekranda belirmediği anda koşma seslerinin yakındayken yüksek, uzağa doğru gidildikçe seslerin azaldığı duyulmaktadır. Sesin yüksekliği aynı zamanda uzaklıkla da ilintilidir, bu filmdeki kullanımda olduğu üzere sesin kaynağını oluşturan ayak ve köpek sesleri anlaşılabilir ölçüde duyuluyorken sesi oluşturan unsurların uzaklaşmasıyla gittikçe azalmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 267). Dolayısıyla filmin

dünyası içinde duyulan makas, ustura, satır, su, tırnak kesme, lambanın düğmesi, yürüme ve koşma sesleri gibi gerçek ses efektleri filmin hikâyesinde önemli bir yere sahiptir.

Filmdeki müziğin kullanımı açısından; karakterin tıraş olduğu sekansta berber tıraşı bitirmiş müşterisine ensesini göstermek için aynayı eline almasıyla duyulmaya başlayan müzik parçası fonda, görüntülere eşlik etmeye başlamıştır. Bu bağlamda, sinemada yönetmenler görüntülere eşlik edecek müzik parçalarını kullanarak, izleyicinin duygusal tepkilerini güçlü biçimde etkilemek isterler (Bordwell & Thompson, 2008, s. 273). Dolayısıyla filmde duyulan müziğin melodisi, ritimleri, armonisi ve kullanılan enstrüman karakterin bulunduğu ortam ve durumla ilgili bilgi vermektedir. Oyuncu, Meksika’da saçlarını kesen berbere yaptığı tıraşın iyi olduğunu anlatmak için başını aşağı yukarı doğru sallayarak beğenisini ifade etmiştir. Müziğin sözlü olarak devam ettiği bu planda kararına geçiş efektiyle ekranda “Ojala” yazısı belirir. Yazının altındaki müzik, açılma efektiyle fast food sahnesindeki çekime geçilmesiyle birlikte sona erer.

4.4.1.9. Kostüm ve Makyaj

Kostüm ve makyaj açısından incelenen filmde, filmin kahramanı için özel olarak kostüm ve makyaj tasarlanmamıştır. Oyuncu gündelik kıyafetleri ile rolünü canlandırmaktadır. Özellikle bu tür kısa filmlerde bütçe kaynaklı olarak kostüm ve makyaj kullanmak zorunlu olmadıkça gereksizdir. Tam tersi durum bir dönemi anlatan uzun metraj bir sinema filminde anlatıya katkı sağlaması açısından kostüm ve makyaj önemlidir. Bu bağlamda, kostümler genellikle filmlerde özel bir anlam yaratmak için kullanılan malzemelerdir (Lenos & Ryan, 2012, s. 125).

4.4.1.10. Dekor

Dekor açısından film incelediğinde; çekimler öyküye uygun biçimde gerçekte var olan mekânlarda geçmektedir. Özellikle son yıllarda yönetmenler gerçekçi görüntüler elde etmek amacıyla gerçek mekânlarda çekim yapmaktadırlar (Mükerrem, 2012, s. 44). Buna bağlı olarak bu kısa filmde de Meksika’nın Tijuana şehrindeki berber salonunun, fast foodcunun, otel odasının ve sınırları ayıran duvarın filmin anlatısına uygun biçimde kullanıldığı

görülmektedir. Dolayısıyla seçilen bu mekânlar hikâyenin geçtiği zamana ilişkin atmosferin oluşturulmasında, karakterin kişiliğini, toplumsal ve ruhsal durumunu ortaya çıkartılmasını destekleyici unsurlar arasında yer almaktadır.

4.4.1.11. Mizansen

Mizansen bakımından bu kısa filmde; sahne aydınlatması, dekor, karakterin konumu, davranışı, hareketleri, kostümü, makyajı, renkler, biçimler ve mekânın niteliği mizansenin öğelerini oluşturan unsurlardır. Bu film bağlamında mizansene ait öğeler incelendiğinde, teknik açıdan basit olduğunu söylemek mümkündür.

Filmin ilk planında karakter berber koltuğunda tıraş olmaktadır. İç mekânda profesyonel olarak yapay ışık kaynaklarıyla aydınlatma yerine doğal ışık kaynaklarının etkisiyle ortamda var olan ışık kaynaklarından yararlanılmıştır. Çekim mekânı olarak tercih edilen dükkânda oyuncu ve berberi aydınlatan ışık pencerelerden içeri giren ortam ışığı, gökyüzünden ve çevreden yansıyan doğal ışık kaynağıdır (Brown, 2010, s. 47). Buna bağlı olarak oyuncunun yüzünde ensesinde ve vücudunun diğer kısımlarında gölgelerin oluşmasına neden olmuştur.



Resim 15. Hopefully, fast food dükkânı orta çekim.

Fast food dükkânının iç mekân çekiminde de çevrede bulunan yapay ışıkla birlikte yoğun miktarda doğal ışık kaynakları kullanılmıştır. Güneşin ve çevredeki ışığın yansımalarıyla fast food dükkânındaki yiyecekler, çalışanların yüzleri ve kıyafetlerinin aydınlatılması sağlanmıştır. Dükkânın önünde yemeklerini yemekte

olan karakter ve diğerk kişilerin aydınlatılması ortamdaki doğal ışık kaynaklarıyla yapılmıştır. Dolayısıyla buradaki kişiler ve nesnelere ait aydınlatmada çok aydınlık ve karanlık alanlar görülmektedir. Bu türden ortamda yapılan çekimlerde var olan ışık kaynaklarıyla olduğu gibi veya çok az müdahalede bulunularak gerçekçi atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır (Algan, 1999, s. 116).

Otel odasında oyuncunun duş aldığı orta planda mekâna dışardan yansımakta olan doğal ışık kaynaklarından yararlanılmıştır. Tırnağını kestiği göğüs çekimde de oyuncunun yüzü ve vücudunda pencereden değişik nesnelere yansıyan ışıklar gölgeli alanların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Oyuncunun otel odasından çantasını omzuna aldığı orta çekimde yapay ışık ve pencereden girmek olan güneş ışınlarından yansıyan doğal ışık kaynakları mekânı aydınlatmaktadır. Tepeden yansıyan yapay ışık ve pencereden gelmekte olan doğal ışık, karakterin gölgesinin duvara düşmesine neden olmuştur.

Karakterin küçük bir delikten sınıra çekilen duvarın arkasını gözlemlediği sahnede güneş ışığından yararlanılmıştır. Duvarın kenarından yürüdüğü genel planda güneşin batmaya yakın oluşturduğu kırmızımsı renk tonları duvarın aydınlatılmasını sağlamıştır.

4.4.1.12. Oyunculuk

Oyuncu bu filmde verilen rolünü oynamıştır. Gündelik yaşamda olduğu üzere berberde tıraş olmuş, fast foodcudayemeğini yemiş, otelinde duşunu alıp ideallerini gerçekleştirmek için plan yapmıştır. Bu bağlamda, oyuncu çerçeve içindeki görüntünün en canlı ögesi konumundadır. Düşünen, karar veren, tepki gösteren, başka kişilerle iletişim kuran, yaşamını sürdürmek için uğraşan ve bunun için mücadele veren kişidir (Özön, 1972, s. 82). Filmin oyuncusu davranışları, görüntüsü ve yüz ifadesiyle ona verilen rolü gerçekleştirmiş ve canlandırmıştır. Bu film bağlamında, oyuncu canlandırdığı karakterin davranışlarıyla iç dünyasını bütün gerçekliğiyle seyirciye yansıtmaya çalışmıştır.

4.4.1.13. Renk

Oyuncunun üzerindeki giysisi ve çantası siyahtır. Filmin karakterinin üzerindeki giysileri ve çantasının siyah rengi filmin senaryo aşamasında düşünülmüş çekimde uygulamaya geçilmiştir. Filmin temasına uygun olduğu için kullanılan siyah renk birçok toplumda başta ölüm olmak üzere hırsı ve kötülüğü sembolize etmekte kullanılır (Sözen, 2003, s. 77). Bu kısa film bağlamında siyah renge yüklenen anlam anlatıyla örtüşmektedir. Filmin hikâyesi sınırdan geçmek üzere yakalanarak ve dövülerek ölümüne sebep olunan bir gencin gerçekte yaşadığı trajedik öyküsünden esinlenilmiştir. Dolayısıyla karakterin üzerindeki giysi aksesuarlarında kullanılan siyah renk; kötülük, hırs ve ölümlerle özdeşleştirilmektedir. Bu film özelinde düşünüldüğünde, siyah rengin göstergesel olarak filme yüklediği anlam karakterin duvardan atladıktan bir süre sonra ölmüş olabileceğidir.

4.4.1.14. Kurgu

Kurgu bakımından bu kısa film; “Atlama Kurgu” ile oluşturulmuştur. Bu kurgu türünde tek görüntüler, izleyen çekimlerin ritmine göre bir araya getirilmektedir (Monaco, 2001, s. 208). Bu bağlamda, bu kısa filmde bir sahne veya sekanstaki her şeyin görüntüsüne yer verilmemiş, bir anlamda yapılmakta olan her eylem sonuçlandırılmadan diğer sahneye geçilmiştir. Görüntüler arasındaki geçişlerde kesme geçiş efekti kullanılmıştır.

Bu kısa filmde filmin karakteri berber koltuğunda saç tıraşı olmaktadır. Berber saçın üst tarafını kesmiş kamera aşağı çevrinme hareketiyle oyuncunun yüzünde kesilen saçları göstermiştir. Kesme geçişiyle amors çekimde berber oyuncunun ensesindeki fazlalıkları usturayla almaktadır. Buradan karşı açıdan karakterin bıyıklarını makasla kestiği göğüs çekime kesme yapılmıştır. Berberin oyuncunun saçlarını taradığı amors çekimden aynadaki yansımalarıyla berber dükkânında kullanılan kolonya, peçete rulosu, jöle, saç kesme makinesi vb. gibi nesnelere görülmektedir. Kesme geçişiyle berber duvardan aynayı elleri arasında filmin karakterine ense tıraşını gösterdiği bel çekime geçilmiştir. Filmdeki mekân değişikliğini anlatmak ve zamanın geçişini göstermek için ekran siyaha düşürülerek “Ojala” kelimesi kesmeyle çerçeveye gelmiştir.

Filmin ikinci sekansı fast foodcudan, üçüncü sekansı otel odasından ve final sahnesi sınır duvarından oluşmaktadır. Bu sahnelerdeki çekimlerin birbirine bağlanması kesme geçiş efekti kullanılarak yapılmıştır. Filmin karakteri sınırı geçmeye çalıştığı duvara tırmanmış atlayacağı sırada ekran kesmeyle siyaha düşmüş, ekranda yapımcı, yönetmen, oyuncu ve set ekibinde çalışanların isimleri görünmeye başlamıştır.

4.4.1.15. Çerçeveleme ve Kompozisyon

Çerçeveleme ve kompozisyon açısından bu kısa film incelendiğinde; yönetmenin yaşanmış bir hikâyeyi görselleştirmek için seçtiği mekânlar, oyuncunun yaşadığı çevreye sağladığı uyum filmin anlatısına katkı sağlayacak biçimde düzenlenmiştir. Saç, sakal tıraşı olduğu berber salonu sekansında çerçevenin merkezinde oyuncu yer almaktadır. Bu bağlamda, bir kompozisyon ögesinin çerçeve içerisindeki konumu o ögenin ağırlığını etkileyecektir. Çerçevenin merkezinde olan kişi ya da nesnelerin kompozisyon içindeki ağırlığı bulunmaktadır (Mascelli, 2002, s. 218-219).

Film genelinde oyuncu üç çekimde ekranın solunda çerçevesiz dolayısıyla oluşturulan kompozisyonda sağ tarafa göre daha fazla görüntüsel ağırlık kazandırılmıştır (Mascelli, 2002, s. 219). Bu bağlamda düşünüldüğünde görüntünün merkezi kompozisyon açısından en etkisiz noktayı oluşturmaktadır.

Filmin son sahnesinde oyuncu genel çekimde sınırı ayıran duvarın olduğu bölgeye doğru yürümektedir. Kameraya doğru yürüyen karakterin objektife yaklaştıkça gittikçe büyümekte dolayısıyla da burada oyuncunun ağırlığı gösterilmektedir. Oyuncu duvara tırmanırken kompozisyon olarak çerçevenin sağına geçmiş tırmanışına başlamıştır.



Resim 16. Hopefully, genel çekimde karakterin duvara tırmanış sahnesi.

Bu kısa filmdeki kompozisyonlara bakıldığında, kapalı kompozisyon kullanıldığı görülmektedir. Filmin kahramanı tıraş olmuş, yemeğini yemiş, duşunu almış, giyinmiş ve asıl gerçekleştirmek istediği amaca ulaşmak için duvara tırmanmıştır. Filmdeki sahneler incelendiğinde kapalı kompozisyon içerisinde gelişen olayların aynı çerçeve içerisinde başlayıp ve sonuçlanmış olduğu görülmektedir. Böylelikle, bu kısa filmdeki sanatsal ve teknik düzenlemeler öykünün atmosferine katkı sağlayarak seyircinin algılamasını kolaylaştırmıştır (Mükerrem, 2012, s. 32).

4.5.1. Confession



Resim 17. Confession Film Afiş

Filmin Künyesi:

Yapımcı: Natalia Gurkina

Yönetmen: Natalia Gurkina

Senaryo: Natalia Gurkina

Kurgu: Natalia Gurkina

Oyuncular: Evgeny Venediktov, Olesya Astapova, Evgeniya Kozyreva

Müzik: Vlog No Copyright Music, Royalty free music by Bensound

Yapım yılı: 2017

Türü: Drama

Süresi: 1 Dakika

Festival: momofilmfestival.com

Festival Ödülü: Grand Jury Prize-2017 (Büyük Jüri Ödülü), Best Fiction-2017 (En İyi Kurgu)

4.5.1.1. Filmin Konusu

Rolünü oynayamayan bir oyuncunun hikâyesinin anlatıldığı filmde yönetmen oyuncusuna canlandırması gereken rolünü nasıl oynaması gerektiğine dair işaret diliyle yol göstermeye çalışmaktadır.

4.5.1.2. Confession Kısa Filminin Film Diline Göre Analiz Edilmesi

Çekimlerinin akıllı telefon kamerasıyla yapıldığı bu filmde yönetmenin sinemanın anlatım araçlarını kullanma biçiminden çekim ölçekleri, kamera

hareketleri ve açıları, aydınlatma, alan derinliği, ses ve müzik, kostüm ve makyaj, dekor, mizansen, renk, kurgu, çerçeveleme ve kompozisyon tekniklerinin kullanımına göre incelenmiştir.

4.5.1.3. Çekim Ölçekleri

Bu kısa filmde tercih edilen çekim ölçekleri şu şekildedir. Göğüs çekimde başroldeki erkek oyuncu kameraya doğru -ve seni seviyorum cümlesini söylemektedir. Genel çekimde bir erkek ve iki kadın çerçeve içerisinde gösterilmiştir. Bel çekim ölçeğinde iki kadın görüntülenmiştir. İki kadının amors planından erkek oyuncu kadınlara soru sormaktadır. İki kadın bel çekim ölçeğinde çerçevelenmiştir. Kadınların amors planından diyalogları sürdürmektedir. İkili kadın bel çekim ölçeğinde erkek oyuncuyla konuşmalarını sürdürmektedirler. İç karşı açı çekiminden erkek oyuncu kadınları dinlemektedir. Genel çekim ölçeğinde kadın ve erkek oyuncu set çalışanı çerçeve içerisinde. Kamera göğüs çekimden zoom hareketiyle yavaşça erkek oyuncunun el ve kollarıyla yaptığı işaretleri göstermektedir. Filmin son planında ise kadınlar göğüs çekim ölçeğinde çerçevelenmiştir.

Bu kısa filmde çekim ölçekleri analiz edildiğinde üç göğüs çekim, iki genel çekim, üç bel (ikili) çekim, iki amors çekim ve bir göğüs plandan zoom in hareketi kullanılmıştır. Bu kısa film bağlamında tercih edilen çekim ölçekleri mekânsal açıdan filmin geçtiği ortamı ve çerçeve içerisindeki karakterlerin ne kadarının görüntülediğine karşılık gelmektedir (Ankaralığil, 2015, s. 137). Filmde kullanılan çekim ölçekleri genel olarak insan vücudunun oranlarına göre isimlendirilmiştir. Buna göre, göğüs çekim ve bel çekim bu parametreleri karşılamaktadır. Filmde tercih edilen diğer planlarla da genel çekim, ikili (bel) çekim ve iç karşı açıdan amors çekimlerle anlatıyı güçlendirmek için kullanılmıştır.

Bu kısa filmde ilk plan karakterin göğsünün tamamı ve baş boşluğu bırakılarak göğüs çekimde çerçevelenmiştir. Karakterin mekân içerisinde iki kadınla çerçeve içinde gösterildiği genel çekimle izleyiciye mekân hakkında fikir vermesi açısından bu çekim ölçeği kullanılmıştır. Dolayısıyla genel çekim, insanları geniş bir dekor içinde göstermek için elverişli bir çekim ölçeğidir (Özön,

1972, s. 48). Bir başka deyişle genel çekim hikâyenin tamamını ya da o anki kısmının evrenini tanıtan kurucu plandır (Ankaralığıl, 2015, s. 139). Ayrıca genel çekimler rahat bir kompozisyona sahiptirler. Buna bağlı olarak da sahne içerisinde bulunan oyunculara hareket edebilecekleri yeterli alan sağlamak ve mekânın bütünlüklü bir şekilde gösterilmesine olanak vermektedir (Mascelli, 2002, s. 29).

Filmde kullanılan ikili ya da bel çekim olarak isimlendirilen çekim ölçeğinde iki kadın çerçeve içerisinde konumlandırılmıştır. Önceki genel çekim ölçeğine bağlı olarak oyuncuların sahneye dizilişi üçgen şeklindedir. Bu bağlamda iki aksiyon çizgisi güçlü olan erkek oyuncuda birleşmiş ve sahnede etkinliği artmıştır. İzleyici, bu biçimde uygulanan sahnelerin çekiminde ilgi merkezinin sürekli olarak iki oyuncu arasında değişmesini gözlemler. Dolayısıyla üçüncü oyuncu pasif durumda kalmıştır (Arijon, 1995, s. 94-95). Bu kısa filmdeki dikkatin odak noktası üçgen şeklinde yerleştirilmiş oyuncuların etrafında gelişmektedir. Buna bağlı olarak da oyuncular sırayla odak noktası haline gelmektedirler.



Resim 18. Confession kısa filminden bir sahne

Resim 19'da amors çekim esnasında oyuncular ayakta diyalog halindeyken çerçeveye alınmışlardır.



Resim 19. Confession kısa filminden bir sahne

Confession isimli kısa filmde şekil 7 ve 8'de olduğu üzere sahnedeki oyuncuların konuşmalarının olduğu çekimde kamera konumu iç karşı açı şeklindedir. Bu tür çekimlerde üç kişilik bir grup ikiye bölünür, buna bağlı olarak da ikiye bir sayısal karşıtlık üçlü grubun görüntülenmesi için elverişli bir ortam yaratmış olur (Arijon, 1993, s. 100). Filmin devamındaki çekimlerin iç karşı açı konumları amors ve bel plan şeklinde olup oyuncuların karşılıklı konuşmalarının sürdüğü görülmektedir. Ayrıca üçlünün konuşmaları sırasında filmin karakteri erkek oyuncuya makyaj yapan bir kadın makyözün çerçeveye dâhil olduğu amors çekimde işini yaparken çerçevenin içerisinde, dışında, tekrar içerisinde yer aldığı görülmektedir.

Genel çekimde oyuncuların bir anlamda tartışmalı diyalogları sona ermiş kadın yönetmen koltuğuna oturmuştur. Bu çekim ölçeğinde sahneye ait mekânın tamamı çerçeve içinde gösterilerek filmin karakterlerinin buldukları ortamları birlikte sunulması sağlanmıştır (Ankaralığıl, 2015, s. 140). Filmin son sahnesinde filmin başrolündeki erkek oyuncuya kamera yavaşça yaklaşmış beden dilinin önemli bir parçası olan el ve kol hareketlerini çerçeve içerisinde kullanmasına imkân vermiştir.



Resim 20. Göğüs çekimde karakterin son sahneyi canlandırması

Dolayısıyla oyuncunun bu çekim ölçeğinde yani göğüs planda jest ve mimikleri, duyguları oyunculara ya da olaylara karşı gösterdiği tepki izleyiciye net bir şekilde yansıtılmıştır (Ankaralığıl, 2015, s. 144).

4.5.1.4. Kamera Hareketleri

Kamera hareketleri açısından Confession isimli kısa film, cep telefonu kamerasıyla çekimleri yapılmıştır. Çekimler sırasında kameranın tripod üzerine monte edilerek kullanıldığı görülmektedir. Görüntülerde herhangi bir sarsıntı, titreme vb gibi unsurlar gözlenmemiştir.

Filmin genelinde kameranın sabit planlarda çekim ölçeklerini çerçeveye aldığı görülmektedir. Yalnız filmin final sahnesinde kameranın zoom in hareketiyle yavaşça oyuncuya doğru yaklaşması çekiminde kameranın hareketi bulunmaktadır. Dolayısıyla kameranın yavaş zoom in hareketinin bu filme katkısı, süresinin kısa olmasına bağlı olarak daha vurucu bir atmosfer yaratılmasına olanak sağlamıştır.

4.5.1.5. Kamera Açıları

Kamera açılarının Confession isimli kısa filmde kullanımı şu şekildedir. Karşı açıdan yani göz seviyesinden çekimlerin yapıldığı görülmektedir. Bu kısa filmde kamera, çekilen konuya karşıdan bakacak şekilde normal açıdan yerleştirilmiştir. Normal açıdan çekimde sahnenin ve oyuncuların olağan

görünüşleri perspektifi bozmamakta; dolayısıyla görüntüde herhangi bir değişikliğe yol açmamaktadır (Özön, 1972, s. 43).

Üç kişinin kamera önünde konumlandırıldığı bu filmde erkek oyuncuya rolünü yapabilmesi için tavsiyelerde bulunmaktadır. Karşı açıdan ve birkaç farklı çekim ölçeği kullanılarak üçlünün oyununa dikkat çekilmek istenmektedir. Bundan dolayı izleyicinin sahnedeki oyuncularını gerçekçi ve nesnel bir bakışla izlemesi için yönetmen kameranın açısının normal açıda olmasını istemiştir.

Film göz seviyesinden göğüs çekimle bir erkeğin diyalogu ile başlamaktadır. Genel çekimde erkek oyuncuya bir şeyler söylemekte olan kadın ve tercüman çerçeve içinde sahneye dahil olmuştur. Bu arada set fotoğrafçısı ve ışıkçı çerçeve içinde kendilerine yer bulmuşlardır. Göz seviyesinden bel çekim ölçeğinde kadın, asistanıyla oyuncuya bir şeyler söylemeyi sürdürmektedirler. Amors çekimde filmin erkek oyuncusunun kadınla diyalogu aralıksız şekilde devam etmektedir. Tekrar ikili çekimde kadın erkek oyuncuya hem sözel hem de el kol hareketleriyle rolünü anlatmaya çalışmaktadır. Yeniden amors (iç karşı açı) çekimde erkek oyuncu kadınla konuşmasını sürdürürken bir taraftan makyöz yüzüne bir şeyler sürmekteyken oyuncu bir anda sinirlenip makyözü uzaklaştırır ancak makyözün diğer taraftan fırçayla yüzüne sürdüğü görülmektedir. Normal açıdan bel plan çekim ölçeğinde ikili kadın el kol hareketleriyle erkek oyuncuya yapması gerekeni anlatmaya devam etmektedir. Göz seviyesinden amors çekimde erkek oyuncunun söylenenleri dikkatle dinlediği görülmektedir. Karşı açıdan sahnenin genelini görüldüğü planda kadınlar koltuklarına oturmak için oyuncunun yanından uzaklaşmışlardır.

Filmin finalinde göz seviyesi hizasından göğüs çekimle başlayan ve yavaş hareketlerle oyuncunun el kol hareketleri jest ve mimiklerine kameranın yaklaşmasıyla filmin karakterinin rolünü yerine getirdiği görülmektedir. İkili bel planda, kadınlardan birinin gülümsemesiyle, karakterin rolünü başarılı bir biçimde yerine getirdiğini onayladığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bu kısa filmde kamera açılarının normal açıdan çekim yapması, sahnedeki mizansenin göstermesi açısından izleyicinin öyküyü nesnel ve gerçekçi bir bakış açısıyla izlemesine katkı sağlamıştır.

4.5.1.6. Aydınlatma

Bu film aydınlatmanın kullanımı açısından incelendiğinde, Confession isimli kısa film siyah beyaz renkte iç mekânda stüdyo ortamında çekimleri tamamlanmıştır. Buna bağlı olarak da profesyonel ışık kaynaklarının kullanıldığı görülmektedir. Bu tür siyah beyaz renkli kısa filmlerde aydınlatma mizansen açısından önemlidir. Mizansenin hareketli, oyuncu giysilerinin fazlaca koyu olduğu bu tür çekimlerde, aydınlatma için kullanılan ışık kaynaklarının sayısı fazladır. Koyu renk elbiseler giymiş oyuncuların ve figürasyonun yer aldığı çekimler yoğun bir aydınlatmayla gerçekleştirilebilmektedir (Mükerrem, 2012, s. 53).

Mizansende oyuncuların rollerini canlandırırken aydınlatmada koyu renkli giysilerin birbirini gölgelemediği görülmektedir. Koyu renkli kıyafetlerin kullanıldığı bu filmde aydınlatmada dolgu ışığının yoğun biçimde kullanıldığını söylemek mümkündür. Bu anlamda dolgu ışığı gölgeleri en aza indirerek çerçeve içinde yer alan oyuncuları ve mekânı doku, biçim ve boyutların ortaya çıkartmasında etkili olmaktadır (Algan, 1999, s. 99).

Bu kısa filmde yönetmen hikâyesini anlatmak için stüdyo ortamını seçmiş ve buna uygun aydınlatma kaynaklarını kullanmayı tercih etmiştir. Filmin konusuna uygun dekoru hazırlamış, ışığı buna göre ayarlamış, oyuncu kostümlerini makyajı belirlemiş, oyuncuların mizansen için gerekli hareketlerini ve davranışlarının nasıl görüntülenmesi gerektiğine karar vermiştir. Bu filmde senaryo gereği, karakterlerin özellikle yüz ve ellerinin ön plana çıkartmak için siyah beyaz film tekniği kullanılmıştır. Özellikle oyuncunun el hareketleri ve mimiklerini ön plan çıkartmak için görüntü yönetmeni tarafından yapılan odaklı aydınlatmayla filmin yapısal atmosferi güçlendirilmiştir. Bunun neticesinde yönetmenin anlatmak istediği mizansen de destekleme bakımından önemli bir rol oynamıştır.

4.5.1.7. Alan Derinliği

Filmde alan derinliği görüntü içerisinde var olan net alanı ifade etmek için kullanılır. Confession isimli kısa film, oyuncuların stüdyo içerisinde ışık kaynakları, ışıkçı, set ekibi (makyör) ve sandalyelerin mizansene dâhil edildiği bir

ortamda geçmektedir. Başka bir ifadeyle net alan derinliği netliğin başladığı ve bittiği aralığı belirtmektedir (Gürses, 2015, s. 11). Dolayısıyla bu kısa filmde ilk planda, oyuncu göğüs çekimde objektife bakarak bir şeyler söylemektedir. Oyuncunun yüzü ve ön alan net, arka plan ise aydınlatmaya bağlı olarak ancak dikkatle bakıldığında seçilebilmektedir. Bu çerçeve derinliğin eksik olduğunu buna bağlı olarak da erkek oyuncunun basık ve donuk olduğu görülmektedir (Brown, 2010, s. 37). Görüldüğü üzere bu çekim ölçeğinde asıl vurgulanmak istenen oyuncunun yüzüdür. Dolayısıyla bu plan, izleyiciye oyuncuyla gerçekte olduğundan daha yakın bir ilişkiye girmesine yardımcı olmak için kullanılmıştır.

Genel çekim ölçeğinde stüdyoda oyuncuların ve set ekibinin çerçeve içinde görüntülediği sahnede ön plan net arka plan dekorun sınırıyla birleşmiş gibi görünmektedir. Alan derinliğine bağlı olarak bu planda ön taraftaki merdiven, ışıkların üç ayakları, sandalye ve set fotoğrafçısı net biçimde görünmektedir. Öte yandan oyuncular ve ışıkçı ise net alan derinliği içerisinde değildir. Filmde ikili planda çerçevelenen kadınlardan konuşanın yüzü, eli ve kolu net görünmekte, arka plan ise aydınlatma kaynaklı olarak net değildir.

Genel olarak filmin tamamında kullanılan çekim ölçeklerine ve aydınlatmayla bağlı olarak göğüs ve bel çekimlerde alan derinliğinin yüz, el ve kollarda olduğu görülmektedir. Bu planların arkasında görüntülenen alanların ise netsiz olduğu gözlenmektedir. Genel çekim ölçeğinde ise oyuncuların çerçevelenen mizansende dekora yapışmış gibi bir durum söz konusudur. Filmin bütününde tercih edilen amors çekimlerde iki kadının başlarından çerçeve içine giren göğüs planda gösterilen erkek oyuncunun yüzü net, ön taraftaki kadınların başları ise netsiz görünmektedir. “Confession” isimli film alan derinliği bakımından incelendiğinde; aydınlatmanın oyunculara ve ortama uygun olarak üçüncü boyutun oluşmasına katkı sağladığı ve bu bağlamda yeni bir uzay oluşturularak görüntüde derinlik etkisinin arttırılmasına yardımcı olduğunu ifade etmek mümkündür.

4.5.1.8. Ses ve Müzik

Ses ve müzik açısından “Confession” isimli film incelendiğinde konuşmalı bir film olduğunu söylemek gerekmektedir. Bu kısa film bağlamında sesin, o anda seyirciye gösterilen anlatıyla aynı zamana ait olduğu duyulmaktadır. Buna bağlı olarak sesin bu şekilde kullanımı kurmaca filmlerdeki gibi yaygın biçimde kullanılmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 288). Bu kısa filmde kullanılan sesler, gerçek sesler olarak nitelendirilmektedir. Bu bağlamda, senaryo gereği mizansende yer alan oyuncuların konuşmaları yer almaktadır. Ayrıca ortamdaki klaket, ayak, deklanşör, makyaj aletinin sesleri, alkışlar ve film ekibinin isimleri ekranda belirmeye başladığında müzik duyulmaktadır.

Filmin tamamında ortamdaki seslerin haricinde fonda güçlü bir uğultunun olduğu ifade edilebilir. Öykünün geçtiği mekâna ait ortam sesleri, müzik ve konuşmalar görüntüyle aynı anda oluşmuştur (Bordwell & Thompson, 2008, s. 288).

Filmin final sahnesinde erkek oyuncu rolünü başarmış, rol arkadaşı olan kadın oyuncu onu alkışlayarak ona olan memnuniyetini hissettirmiştir. Çerçevenin karartılmasıyla birlikte fonda müzik sesi duyulmaya başlamış ve film ekibinde görev alan oyuncu, makyöz ve set ekibinin isimleri ekranda belirmiştir.

4.5.1.9. Kostüm ve Makyaj

Kostüm ve makyaj açısından film incelendiğinde her ikisinin de işlevsel olacak biçimde kullanıldığı anlaşılmaktadır. Oyuncuların üzerindeki kıyafetlerin koyu renk tandanslı olduğu görülmektedir. Filmde erkek oyuncunun beyaz renkli gömleği ve kadınlardan birinin de beyaz renk tişört giydiği gözlemlenmektedir. Buna bağlı olarak filmdeki karakterlere ait giysilerin giyim tarzlarını gerçekçi bir dokunuş olarak değerlendirmek mümkündür. Dolayısıyla bu kısa filmde kullanılan giysiler oyuncuların karakterini ilk bakışta yansıtan bir öge konumundadır (Özön, 1972, s. 72-80).

Filmlerde kullanılmakta olan makyaj, dijital kameraların özelliğine bağlı olarak normal yaşamda dikkat edilmeyen çok önemli ayrıntıları kaydedebildiğinden, uygunsuz lekeler, kırışıklıklar ve yaşlanmış deriler gizlemek

için kullanılmaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 124). Bu kısa filmde de makyaj sanatçısının, erkek oyuncu rolünü canlandırırken dahi makyaj malzemeleriyle ona müdahalede bulunduğu görülmektedir. Aynı zamanda bu tür filmlerde set ekibinde çalışanların mizansen açısından yer almaları hikâyeye katkı sağlaması açısından değerlidir.

4.5.1.10. Dekor

Dekor açısından bu kısa film incelendiğinde; Notting Hill'in sanat yönetmeni Stuart Craig (2008)'in ifade ettiği biçimde *“En iyi dekorlar en basit, en makul olanlarıdır; her şey öykünün duygusuna katkıda bulunmalıdır”* (Bordwell & Thompson, 2008, s. 117). Bu kısa filmde de yönetmenin tercih ettiği dekor oldukça sadedir. Senaryonun gereklerine uygun olarak tasarlanmıştır.

Dekoru oluşturan ve aynı zamanda sahneyi aydınlatan ışık kaynakları ve ışıkçı kompozisyonun içerisinde yer almıştır. Atmosfere uygun gerçek ortamın yaratılması bakımından stüdyo içerisinde dekoru oluşturan set çalışanlarına, makyaj ve fotoğraf sanatçısının çerçeve içinde görüntülenmesine yer verilmiştir.

4.5.1.11. Mizansen

Mizansen açısından “Confession” isimli kısa filmde, dekorundan aydınlatmasına, oyuncuların yerinden hareketlerine ve davranışlarına, kostümünden makyajına, dekorda kullanılan renklere, biçimlere ve mekânın niteliğine kadar bütün unsurlar mizansenin önemli öğelerini oluşturmaktadır. Bu kısa filmde oyuncuların sahne içerisindeki yerleri, hareketleri ve davranışları bakımından mizansenin sanatsal ve teknik açıdan profesyonelce olduğunu göstermektedir. Oyuncuların sahnedeki performansları, görünüşleri, yüz ifadeleri, sesleri, jest ve mimiklerinden profesyonel oldukları anlaşılmaktadır.

4.5.1.12. Oyunculuk

Bu kısa film özelinde düşünüldüğünde oyuncunun karşı karşıya olduğu en önemli görevi, senaryodaki diyalogu etkileyici ve ikna edici bir tarzda söylemesidir. Ses ve söyleyiş sinemada çok önemlidir ancak mizansen açısından

düşünüldüğünde, oyuncu daima bütün görsel tasarımın önemli bir parçası konumundadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 134). Birçok film sahnesi çok az veya az konuşma içerirken; bu kısa filmdeki diyalogların sayısının fazla olması dikkat çekmektedir. Filmin başrol oyuncularının ve yönetmenin performansı filmin görsel olarak biçimlendirilmesinde önemli rol oynamıştır.

Yüzün en çarpıcı bölümleri kaşlar, gözler ve dudaklardır. Hepsi birlikte oyuncunun dramatik bir olayı canlandırması konusunda önemli referanslardandır. Bu filmde erkek ve kadının konuşmalarının şiddetli tartışmaya dönüştüğü anlarda yüzlerindeki mimikleri, jestleri ve duygu değişiklikleri canlandıkları role hâkimiyet kurduklarının göstergesi olarak algılanabilir.

4.5.1.13. Renk

Siyah beyaz formatta çekildiği için film, çekim mekânından, oyuncuların kıyafetlerine kadar her şey siyah beyaz renktedir. Oyuncuların giysileri siyah ve beyaz renklerden oluşmaktadır. Bunun dışında stüdyodaki her şey siyahtır. Buna bağlı olarak sinemada atmosfer yaratımında kullanılan renklerin seçimi oldukça önem kazanmaktadır. Renkler atmosfer yaratmanın dışında yüklendikleri anlam boyutuyla da sinemasal anlatıma katkı sağlayan unsurlar arasında yer almaktadır (Sözen, 2003, s. 136-137).

Oyuncuların kıyafetlerindeki siyah ve beyaz renk seçimi oyunculara hazırlanmış mükemmeliyetçi kişilik kazandırmıştır. Öte yandan da beyaz renk giysiler giyen karakterlerin genel olarak titiz, temiz ve güvenilir olduğu imajını vermektedir (Sözen, 2003, s. 79-80). Dolayısıyla bu filmdeki oyuncuların rollerini yerine getirirken mükemmeliyetçiliği ön plana çıkartıp titiz bir şekilde oyunculuklarını sahneledikleri görülmektedir.

4.5.1.14. Kurgu

Kurgu bakımında film, anlatsal devamlılığı sağlamak için devamlılık kurgusuyla oluşturulmuştur. Rolünü yerine getiremeyen erkek oyuncunun konu edildiği bu kısa filmde rol arkadaşı rolüyle ilgili filmin baş rol oyuncusuna öneriler sunmakta ve yöntemleri göstermektedir. Rol arkadaşının yöntem ve

tavsiyeleri sonucunda oyuncunun rolünü başarıyla gerçekleştirdiği final sahnesinde görülebilmektedir.

Noktalama işareti olarak filmde kesme kullanılmıştır. Kesme geçiş efekti iki çekimi birbirini bağlamada en çok kullanılan yöntemlerin başında yer almaktadır (Bordwell & Thompson, 2008, s. 219). Filmde görüntüsel geçiş efektlerinden açılma ve kararına kullanılmıştır. Siyah fonda sahne bir, çekim bir, altıncı tekrar yazısı ile film başlamaktadır. Açılma efektiyle erkek oyuncu göğüs plan çekimde objektife dönerek -ve seni seviyorum cümlesini söylemektedir. Kararına efektiyle filmin ismi büyük harflerle “Confession” ve altında – Cut! siyah fonda belirmiştir.

Açılma efektiyle genel çekimde stüdyoda üç kişinin birbirleriyle olan konuşmaları izlenmektedir. Kadın, erkek oyuncuya bir şeyler anlatmaktadır. Bu çekim ölçeğinde set fotoğrafçısı ve ışıkçı çerçevenin içinde görüntüye dâhil olmuştur. Genel çekimden kadınların ikili planda görüldüğü bel çekime kesmeyle geçilmiştir. Bu çekim ölçeğinde rol arkadaşı kadın, başrol oyuncusuna rolünü beden diliyle anlatmayı sürdürmektedir. Bunun devamında kesmeyle üçlünün amors çekimine geçilmiştir. Erkek ve ikili kadının konuşmaları, el kol hareketleri sürmektedir.

İkili bel çekime kesmeyle geçilerek kadının erkek oyuncuya işaret diliyle anlatımı devam etmektedir. Kesmeyle amors çekime geçildiğinde erkek oyuncuya makyaj yapılmakta diğer taraftan üçlünün hararetli konuşmaları ve işaret diliyle anlatımı sürmektedir. Filmin bu planında ikili bel çekime kesmeyle geçilmiş, kadının işaret diliyle erkek oyuncuya ifade etmeye çalıştıklarının tekrarı niteliğinde bir plan oluşturulmuştur. Kesmeyle amors plana geçilmiş erkek oyuncu, işaret dilini kullanmakta olan kadını izlemeyi sürdürmektedir. Genel çekime kesmeyle geçilmiş üçlünün konuşmaları sona ermiş, ikili kadın sandalyelerine oturmuş, erkek oyuncu ise olduğu yerdedir.

Filmin son sahnesinde kararına geçiş efektiyle ekran siyaha düşmüştür. - Sahne bir, çekim bir, yedinci tekrar yazısı ekranda belirmiştir. Açılma efektiyle erkek oyuncu göğüs planda başı önde objektife bakar ve işaret dilini kullanarak – Seni seviyorum, cümlesini söyler. Kesmeyle ikili kadın bel çekim ölçeğinde gösterilerek kadının tebessümüyle ekran kararır. Kararına geçiş efektiyle siyaha

dönen ekranda – ve kestik! yazısı belirir. Sırasıyla filmde rol alan karakterlerin isimleri ekrana gelir.

4.5.1.15. Çerçeveleme ve Kompozisyon

Çerçeveleme ve kompozisyon açısından film incelendiğinde, öykünün anlatımı için seçilen mekânın stüdyo ortamında hazırlanmış yapay dekor ortamında oyuncuların üstüne odaklanılmasını sağlayacak biçimde düzenlendiğini söylemek mümkündür. Kameranın olayı çekme konumu bu filmde karşı açıdan göğüs çekim, genel çekim, amors çekim, bel çekim ve zoom in hareketinden oluşan çerçevelerdir. Çerçeve izleyiciyi mizansenine bakan bir açıya yerleştirir (Bordwell & Thompson, 2008, s. 188-190). Bu filmde açı olarak göz seviyesinden karşı açının kullanıldığını belirtmek yerinde olacaktır. Genel olarak karşı açıdan kullanım, sinemada en fazla kullanılan bakış açısıdır.

Kompozisyon görsel malzemenin uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenmesi sanatıdır (Mascelli, 2002, s. 207). Oyuncuların hareketlerine ve mekâna göre belirli bir kompozisyon uygulanarak izleyicilerin sahnelere uygun görüntüsel yönleri algılamalarını sağlayacak biçimde düzenlendiğini söylemek mümkündür. Filmde üçlünün aynı kare içerisinde yer aldığı amors çekimde üçgen bir form oluşturulmuştur. Üçgen form piramidin bütünlüğünü, gücünü ve dengesini çağrıştırmakta dolayısıyla göz bir noktadan diğerine kaçmadan eksiksiz kapalı bir form oluşturulmasına imkân vermektedir (Mascelli, 2002, s. 213). Buna bağlı olarak bu kısa filmde kapalı bir kompozisyon kullanıldığını söylemek yerinde olacaktır.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Teknolojik gelişmelerin ve yeniliklerin hayatın her alanında kendini gösterdiği günümüzde özellikle ekonomi, siyaset, kültür, sanat, edebiyat, müzik ve sinema alanlarında etkisini hızla göstermektedir. Yedinci sanat sinema da bu yeniliklere uyum sağlamıştır. Yüzyılı aşkın bir süredir kitleleri peşinden sürükleyen sinema, bu yüzyılda da varlığını sürdürmektedir. Değişimler büyük film kameralarından, analog renkli televizyon kameralarına, sayısal teknolojik sistemlerle güçlenen dijital kameralar ve yüksek çözünürlükte görüntü üreten kameralar sinema sektörünün içine yerleşmiştir. Bilgisayar ve internetin gelişmesiyle iletişim kurmak için kullanılmakta olan telefonlar yerini 2007’de akıllı telefon teknolojisine bırakmıştır. Bilgisayarların, gelişmesiyle birlikte internet ağları evreni kuşatmış bununla birlikte yeni medya araçları olarak geçen bilgisayarlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar ve akıllı telefonlar yaygınlaşmaya başlamıştır. Günümüzde telefonların içine yerleştirilen yüksek kalitede görüntü üreten kameralarla donatılan akıllı telefonlar evrim geçirmiştir.

Film yapımcılığında teknolojik gelişmeler, dijital ve akıllı telefon kameralarıyla çekilen filmler olarak sınıflandırılmasına neden olmuştur. Günümüzde akıllı telefon kameralarıyla film çekmek diğer film yapım biçimlerinden ayrılmış durumdadır. Akıllı telefon kameralarını kullanarak film çekmek isteyen yapımcı, yönetmen, amatör ve profesyonel anlamda sinema tutkunlarını heyecanlandırmıştır. Öte taraftan dünya üzerinde çevrimiçi olarak uluslararası film festivali organizasyonu yapmakta olan mobil film festivalleri açılmıştır. Bu akıllı film festivalleri özellikle başta akıllı telefon olmak üzere taşınabilir cihazlarla (tablet, GoPro) film yapmak isteyen her yaştan insanın film yapmasını özendirici, teşvik edici ödüllerle düzenli olarak internet ağları üzerinden film festivali düzenlemeyi sürdürmektedirler.

İncelemeye alınan kısa filmler İnternet ortamında film festivali düzenlemekte olan iki (Mobil Film ve Momo Film) festival web sayfasında son iki yılda (2017 ile 2019) ödül almış dört kısa filmde oluşmaktadır. Bu festivallerin sayfasına www.mobilefilmfestival.com ve <https://momofilmfest.com>, çevrimiçi internet adresleri üzerinden ulaşılmaktadır. Öncelikle Mobil Film

Festivali'nin 2005 yılından itibaren internet üzerinden akıllı telefon ve tablet kameralarla çekilen filmlerin festivalini düzenleyen film festivali olduğunu belirtmek gerekmektedir. Bu festivalde her yıl bir tema belirlenmekte, süre sınırlaması getirilmekte ve akıllı telefon veya tablet kameralarıyla çekimlerin yapılması şartı bulunmaktadır. Diğer film festivali ise 2015 yılından bugüne İnternet üzerinde film festivali organizasyonu gerçekleştiren İsviçre'nin Zürich kentinde kurulan Momo Film Festivali'dir. Bu festivale katılım şartları; kısa filmlerin akıllı telefon, tablet, web ve GoPro kameralarıyla çekilmiş olması, süre sınırlılığına rağmen konu sınırlamasının olmamasıdır.

Her iki akıllı film festivalinde dokuz kategori altında ödül verilmektedir. Bu kapsamda, her iki film festivalinde verilen ödüllerin isimlerinde farklılıklar bulunmaktadır. Mobil Film Festivallerindeki ödüller şu şekilde isimlendirilmiştir: Bir film çekmek için Fransa Büyük Ödülü ile Uluslararası Büyük Ödülü, bir film üretimine katkı sağlamak için Avrupa Büyük Ödülü altında her birine toplamda yirmi bin avro maddi para ödülü verilmektedir. Festivalde dağıtılan diğer ödüller ise senaryo yardımı altında üç bin avro para ödüllü En İyi Yönetmen ve Senaryo ödülleridir. Festivalde verilen diğer ödüller ise herhangi bir şekilde maddi kaynak ödemesi olmayan En İyi Erkek ve En İyi Kadın Oyuncu ile Seyirci ödülleri kategorilerinden oluşmaktadır.

İncelenen diğer mobil film festivali ise Momo Film Festivali'dir. Bu film festivalinde akıllı telefon kameralarıyla çekilen kısa filmler için verilen ödüller dokuz kategoriden oluşmaktadır. Bunlar, Büyük Jüri Ödülü, Kitle Seçimi, Genç Yetenek, En İyi İsviçre Filmi, En İyi Belgesel/Mojo, En İyi Kurgu, En İyi Müzik Videosu, En İyi Seyahat Videosu ve En İyi Senaryo dallarında ödül kategorileri şeklinde belirlenmiştir.

Mobil Film Festivalinde 2017 ve 2018 yıllarında Uluslararası Büyük ödülü kazanan *Annisa* ve *Unsung Hero* isimli akıllı telefon kamerasıyla çekilen kısa filmlerdir. Her iki filmde bir konu, bir telefon ve bir dakika kriterlerine göre hazırlanmıştır. Momo Film Festivalinde ise 2019 tarihinde Personel Jüri ödülünü kazanan *Hopefully (Ojala)*, ile 2017 yılında Büyük Jüri ve En İyi Kurgu kategorilerinde ödül alan *Confession*, isimli kısa filmidir.

İncelenen kısa filmler sinematografik dilin temel unsurlarını oluşturan; çekim ölçeklerinden kameranın konumuna, aydınlatmasına, alan derinliğine, sesinden müziğine, kostümünden makyajına, dekoruna, mizansenine, rengine, kurgu biçimlerine, kompozisyon ve çerçeveleme tekniklerine göre analiz edilmiştir.

Annisa, Unsung Hero, Hopefully (Ojala) ve Confession isimli kısa filmler çekim ölçekleri açısından analiz edildiğinde; en az 11 en fazla 15 çekim ölçeği kullanıldığı görülmektedir. Çekim planları; genel, orta, yakın, omuz, göğüs, bel, amors ve yüz çekimlerden oluşmuştur. Bu çekim ölçeklerinin bütününde filmlere göre dağılımına bakıldığında; yüz çekime altı kez başvurulduğu, yedi defa orta plana, altı kez omuz çekime, sekiz defa göğüs ve yakın çekime, altı defa bel plana, dört kez genel çekim ve üç defa amors (iç karşı aç çekim) planların kullanıldığı göze çarpmaktadır. Çekim ölçeklerinin çeşitliliği filmlerin görsel anlatımına katkı sağlamıştır. Sinemada çekim tekniklerinde kullanılan ölçekler tıpkı edebiyatta ve tiyatrodaki olduğu gibi vurgulanması gereken noktalara dikkat çekmek için tasarlanır. Yakın, uzak (genel) ve orta çekimlerin filme katkısı vurgulanmak istenen noktaların seyirciye gösterilmesini kolaylaştırır. Ayrıca filmlerin anlatısına uygun olarak seçilen çekim ölçeklerinin çeşitliliği filmlerde ritmik yapının kurulmasına etki etmiştir. Omuz ve göğüs çekimlerle yaratılmak istenen etki çerçeve içindeki oyuncuların iç dünyaları, duygu ve düşünceleri izleyiciye yansıtmak için tercih edilmiştir. Buna bağlı olarak kişiler arasındaki yakın ilişkileri göstermek için omuz ve göğüs planlar tercih edilmiştir.

Film diline göre analiz edilen dört filmde kamera hareketleri açısından incelendiğinde; *Confession* filmi dışında üç filmde kameranın aktüel kullanımı görülmektedir. Bu durum çerçeve içindeki görüntülerin sallanmasına neden olmuştur. Aktüel çekimler sonucu sallanan görüntüler öznel bakış açısıyla filmlerin atmosferine hareket getirmiş, tedirginlik hissini uyandırmıştır. *Confession* isimli filmde ise kameranın üç ayak üzerine sabitlenmesiyle, meydana gelebilecek sarsıntılar önlenmiştir. Dolayısıyla çerçeve içinde mizansende yer alan oyuncuların daha iyi ve net görünmesi sağlanmış filmin temasını anlamayı kolaylaştırmıştır. Ayrıca filmin final sahnesinde kameranın kısa ama yavaş yavaş

oyuncunun ellere ve kollarına doğru yaklaşması filmin atmosferine vurucu bir anlam katmıştır.

Kamera açısı sahnenin havasını tamamlamak ve bir karakterin oyununu ve diyaloglarını vurgulamak için kullanılır (Parker, 2011, s. 31). İncelenen filmler kamera açıları bakımından değerlendirildiğinde; göz seviyesinden (karşı) çekimlerin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Göz seviyesinden çekim yapmak, izleyicinin sahneyi ve nesnelere olağan ve nesnel bir bakışla görmesi anlamına gelmektedir (Özön, 1972, s. 43). Buna bağlı olarak bu kısa filmlerde karşı açıdan yapılan çekimlerle, izleyenin mizansene gerçekçi ve nesnel bir bakış açısıyla bakması kolaylaştırılmıştır. Aynı zamanda karakterlerin iç dünyalarındaki dramatik unsurlara vurgu yapılmak istenmiştir. *Annisa* isimli filmde üst açıdan yapılan çekimlerin fazla oluşu dikkat çekmektedir. Sinemasal ritim yaratmanın tekniklerinden birisi olan kamera açılarının değiştirilmesi bu filmde görülmektedir. Filmde ilk plan üst açıdan başlayarak sırasıyla karşı, üst, üst, karşı, karşı, karşı, karşı üst, karşı, karşı karşı açılardan yapılan çekimlerin tercih edildiği tespit edilmiştir. Bu şekilde üst açıdan yapılan çekimlerde izleyici; çerçevenin içinde fiziksel olarak küçük görünen oyuncunun çaresizliğini, ezilmişliğine vb. gibi psikolojik durumlarına tanıklık etmiştir.

İncelenen filmler aydınlatma bakımından analiz edildiğinde *Confession* isimli film haricinde diğer üç filmde de profesyonel aydınlatma kaynaklarının kullanılmadığı görülmüştür. *Annisa*, *Unsung Hero* ve *Hopefully (Ojala)* isimli filmlerde, dış planlarda doğal ışık kaynaklarından, iç mekân çekimlerinde ise ortamda varolan yapay ışık kaynaklarından yararlanılmıştır. Ortamda varolan ışık kaynaklarını kullanmak veya mekânda varolan ışık kaynaklarına pek fazla müdahale etmemekle oluşturulmak istenen gerçekçi etki yakalanmıştır. Işığın yetersiz olduğu iç mekân çekimlerinde oyuncuların yüzlerinde oluşan keskin gölgelerle korku, gizem, şiddet ve hüznün yaratılmak istenmiştir. Bu kısa filmlerde doğal ışığın bu şekilde kullanımı atmosfer oluşturulmasına katkı sağlamıştır. *Confession* diğer üç filmin aksine siyah beyaz bir filmidir. Stüdyo ortamında çekimleri yapılan filmde oyuncuların aydınlatılması profesyonel ışıklarla yapılmıştır. Hatta filmin genel planlarında ışıkçı ve ışık kaynakları kompozisyona dahil edilmiştir. Mizansenin hareketli, oyuncu kıyafetlerinin koyu renklerde

olduğu bu filmde ışık kaynaklarının sayısının fazla olduğu anlaşılmaktadır. Koyu renkli giysiler oyuncuların rollerini oynarken birbirini gölgelemediği görülmektedir. Diğer taraftan bu filmin öyküsü gereği oyuncuların yüz, el ve kollarının ön plana çıkartmak için siyah beyaz renkte ve odaklı aydınlatma yapılarak filmin yapısal atmosferi güçlendirilmiştir.

Filmde önemli olan net gösterilirken etkisi az olan nesnelere, maddelere ve eşyalara netsiz olarak gösterilir. Bunun tam tersi kullanılarak yapılan çekimlerde kullanılabilir. Bu çalışmada alan derinliği yönünden analiz edilen filmlerde; *Annisa*'da net alan derinlikli planlar oluşturulmuş özellikle filmdeki kadın oyuncunun kolundan tutularak götürüldüğü geniş alanda ön plan net arka plan netsiz gösterilmiştir. Buna bağlı olarak izleyenin belirli ayrıntılara ve görsel unsurlara dikkatinin yoğunlaştırılması sağlanmıştır. *Unsung Hero* filminde Süperman'ın uçuşu sırasında net alan süper kahramanda olduğu ön bölüm, arka plan ise netsizdir. Filmin geneline hâkim olan ışık, alan derinliğinin esteteze edilerek kullanıldığını göstermektedir. *Hopefully (Ojala)*'da filmin finaline doğru duvarın ortasında yer alan yuvarlak deliğin olduğu ön plan netsiz, uçsuz bucaksız geniş bozkırların gösterildiği arazi net gösterilmiştir. Bu bağlamda alan derinliği ile net gösterilen bozkır, filmin anlatımını güçlendirmek ve atmosfer yaratımına katkı sağlamak için kullanılmıştır. *Confession* isimli filminin ilk planında oyuncu göğüs çekimde kameraya bakarak bir şeyler söylerken yüzü ve ön plan net, arka plan aydınlatmanın da etkisiyle netsiz görünmektedir. Amorstan görüntülenen çerçevelerde erkek oyuncunun yüzü net, ön taraftaki kadınların başları ise netsizdir. Buna bağlı olarak filmde alan derinliği aydınlatmayla sağlanmış oyuncuların ve mekânın üçüncü boyut etkisi görüntüye derinlik katmıştır.

Film yapımının önemli bir parçası olan izleyicinin bilişsel duygularını arttıran ses ve müziğin incelenen *Annisa*, *Hopefully (Ojala)* ve *Confession* filmlerinde diegetik ses düzeyinde olduğudur. Ses öğeleri öykü evrenine aittir. Bu sesler çoğunlukla mekanlara ait doğal seslerden oluşmaktadır. Müzik kullanımının *Confession* ve *Hopefully* filmlerinde sınırlı oluşu dikkati çekmektedir. *Unsung Hero* ve *Annisa*'da ise filmin ilk planından son sahnesine kadar müzik temaya uygun olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda film müzikleri genellikle merkezi bir tema ya da melodi içerir. Analiz edilen filmlerden *Unsung Hero*'da konuşma ve

ses efektleri yerine çocuğun duygularına eşlik eden müzikten yararlanılmıştır. Aynı şekilde *Annisa* filminde de müziğin hikâyeye eşlik etmesi durumu vardır. *Annisa* filmi özelinde müziğin, filmin karakteri kadın oyuncunun sevdiği arkadaşıyla yatakta göz göze geldiği sahnede viyolonselden çıkan notaların öykünün akışına göre dramatik anlarda gittikçe yükselmesi, anlatılmak istenen ruh haline göre uyumlu bütünlüktedir. *Confession* isimli filmde karakterlerden biri sürekli konuşarak, kadın oyuncu ise işaret diliyle anlatmak istediklerini beden dilini kullanarak anlatmayı sürdürür. Karakterlerin konuşma seslerinin yanı sıra dip (fon)'ten gelen gürültünün yüksekliği rahatsız edici seviyededir.

Analiz edilen kısa filmlerde *Confession* haricinde kostüm ve makyaj kullanılmamıştır. Bu kısa film bağlamında oyuncuların kıyafetleri koyu renk tandanslıdır. Erkek oyuncunun beyaz renkli gömleğine karşılık, kadın karakterlerin giydikleri beyaz renk tişört seçimleriyle eşitlik oluşturulmuştur. Koyu ve beyaz tonların uyumlu birlikteliği karakterlerin gerçekçi dışa vurumunu yansıtması açısından önemlidir. Makyaj kullanımının sınırlı olduğu *Annisa* filminde kadın oyuncuya bir planda makyaj yapılmaktadır. Anlatımı destekleyen bu planda kadının ruh halinin dışavurumuna vurgu yapılmak istenmiştir.

Film yapımcıları gerçekçi etki yaratmak için *Confession* filmi haricinde gerçek mekanlarda çekimlerini yaptıkları görülmektedir. İncelenen üç kısa filmde de konuya uygun biçimde gerçekte var olan mekanlar seçilmiştir. Dekorlar, filmdeki öykünün duygusuna işlevsel katkıda bulunmuştur. Stüdyo ortamında çekimleri yapılan *Confession* filminde oyuncuların tartıştıkları sekansta dekorun içindeki ışık kaynaklarına, ışıkçıya, makyajcıya ve set fotoğrafçısına mizansenin içinde yer verilmiştir. Filmin oluşum aşamalarının bu şekilde izleyiciye gösterilmesi, gerçekçi etkiyi arttırmıştır. Sahne içerisindeki set ekibinin filme alınması filmin kahramanı ile özdeşleşmeyi engellemiştir.

İncelenen filmlerde mizansen, doğallığı ve gerçekliği yansıtmayı amaçlayan bir öğe olarak öyküye katılmıştır. Bu kapsamda bir filmde dekor, kostüm, makyaj, aydınlatma ve oyunculuklar bu doğallığı yakalama amacını taşımaktadır. *Unsung Hero* filminde karakter sayısı tektir. Öykü nehir kenarındaki çocuk karakteriyle ilerler. Bununla aynı şekilde *Hopefully*'de de karakter sayısı tek kişiden oluşur. Filmin oyuncusu berbere giden, fast foodcudaya yemek yiyen ve

duvarın öte tarafına geçmenin planlarını yapan, hayatın içinde yaşayan, gerçek hayatta olduğu gibi günlük rutin işlerini yapan kişilerden farksızdır. *Annisa'da* ise karakter sayısının dört kişi olduğu ve bu kişilerin etrafında öykünün geliştiği görülür. Filmdeki karakterlerin duruşu, hareketleri, jest ve mimiklerinden amatör oldukları anlaşılır. Buna karşın *Confession* isimli filmde başroldeki erkeğin, sahnedeki duruşundan, hareketlerinden jest ve mimiklerinden profesyonel oyuncu olduğu anlaşılır. Sahneye hakimiyeti, rol arkadaşları ile olan konuşmaları gerçekçi bir etki bırakır.

Renkler, filmde atmosfer yaratması ve anlamsal katkı sağlaması açısından değerlidir. *Hopefully* filmindeki karakterin üzerindeki koyu ve siyah renk giysiler, göstergesel olarak sınırı geçtikten sonra ölmüş olabileceğini çağırır. Bu anlamda renkler öyküyü sembolik anlamda destekler. *Annisa'da* filmin dramatik yapısında, başroldeki kızın üzerindeki açık mavi ve beyaz renk giysiler, içinde bulunduğu ruh halini, çaresizliğini ve kaderine terk edilmek zorunda kaldığını anlatır. *Unsung Hero'da* yeşilin, mavinin ve kırmızının bir arada olması, çocuğun mutlu olacağını göstergesidir. Yeşil topun, kırmızı ve mavi pelerinli Süpermen tarafından alınıp çocuğa verilmesi ve onun da mutlulukla topu havaya atması bunu kanıtlar niteliktedir. *Confession'da* ise renkler siyah beyazdır. Filmin siyah beyaz formatta olması mizansendeki oyuncuların beyaz gömlek, tişört dışında tamamıyla siyahla kaplanmıştır. Siyah ve beyazın bir arada kullanılması erkek ve kadının gerçekte mükemmeliyetçi kişiliğe sahip olduklarını ve güvenilir kişilikler olduğuna vurgu yapar.

İncelenen kısa filmlerde öykü zamanı birbirine eşit değildir. *Annisa* filminde kadının zorla çekiştirilerek götürüldüğü planın devamı atılarak iç mekânda şiddet uygulanmakta olan sahneye kesmeyle geçilmiştir. Buna bağlı olarak gerçek zamanın içerisindeki orta kesimler atılıp sıçrama montajıyla filmsel zaman oluşturulmuştur. *Unsung Hero* ve *Hopefully* filmlerinde de buna benzer bir kurgu uygulanmıştır. *Unsun Hero'da* çocuğun sopasıyla topunu alma girişimi ve *Hopefully'de* karakterin berberde tıraş olma sahnesinde gerçek zaman yerini filmsel zamana bırakmıştır. Filmlerin tamamında bir çekimden diğer plana geçişler kesme ile yapılmıştır. Bu sayede filmlerde ritmik ahenk yakalanmıştır. Ayrıca görüntüsel geçişlerde açılma ve karama etkileri kullanılmıştır.

Filmde atmosfere uygun olarak tasarlanan çerçeve ve kompozisyon konunun anlaşılır olmasını sağlar. Filmler incelendiğinde sanatsal ve teknik düzenlemelerin anlatılan öykünün atmosferine katkı sağladığı görülmektedir. Her film anlatısı gereği oyunculara, onları hareketlerine ve ortamın belirli bir kompozisyona göre düzenlenmesini gerektirir. *Annisa*, *Unsung Hero*, *Hopefully (Ojala)* ve *Confession* filmlerinin ortak özelliği kapalı kompozisyona sahip olmalarıdır. Bu kısa filmlerde mizansenin aynı çerçeve içinde başlayıp ve sonuçlanmış olması, filmlerin kapalı kompozisyon özelliğine sahip olduğunu gösterir.

İncelenen kısa filmlerin, sinemanın anlatım araçlarından çekim ölçeğinden, kamera hareketlerine ve açılarına, ışığına, alan derinliğine, sesine ve müziğine, kostüm ve makyajına, dekoruna, mizansenine, kurgusuna, çerçeveleme ve kompozisyonuna göre analizleri yapılmıştır. Akıllı telefon kamerası ile çekimleri yapılan bir dakika uzunluğundaki kısa filmlerin, sinema endüstrisine yeni girmiş olması avantajların yanı sıra birtakım eksiklikleri de beraberinde getirmiştir. Avantajları arasında düşük bütçeyle, yapım öncesi ve sonrasında daha az eleman ve sayısal teknolojilerle görüntülere hızlı erişim imkânı sağlaması bulunmaktadır. Bilgisayar veya telefondaki sayısal kurgu programları ile bir tıkla görüntülere erişmek mümkündür. Bir sahnenin değişik birçok halini kaydedebilir ve gerektiğinde bellekte tutabilir. Sesin birden fazla ses kuşağı halinde kullanma ve bunları otomatik olarak görüntüye eşlenmiş olarak saklayabilmektedir.

Dezavantajları ise düşük bütçeyle ve daha küçük ekiplerle çalışmanın sonucunda; ışıklandırmanın yetersiz olduğu hatta hiçbir aydınlatma kaynağının kullanılmadığı mevcut filmlerin olmasıdır. Bu durum, çerçeve içerisindeki oyuncuların, nesnelere, aksesuarların aydınlatılmaması görsel estetiğin ikinci plana atıldığına göstergesidir. Bu kapsamda görüntüyü oluşturan, resimleri, hareketli kareleri oluşturan “ışık”tır. Konuşmanın olduğu filmlerde seslerin kaydı uygun mikrofon yerine telefon kamerası üstündeki mikrofondan alınması ortamdaki seslerin arka fondu duyulmasına neden olmaktadır. Özellikle *Confession* ve *Hopefully (Ojala)* isimli filmlerde ortam sesleri rahatsız edici seviyededir. Görüntüler telefon kamerasının özelliklerine yeterince hâkim olmamak veya otomatik olarak kullanım sonucu görüntü kalitesinin yeterli

olmadığı görülmektedir. “*Confession*” filmi dışında, çekimlerin üç ayak vb. gibi sabitleyici üzerinde olmayışı, sarsıntılı planların peşi sıra birbirini izlemesini beraberinde getirmiş dolayısıyla izleme sırasında gözün yorulmasına neden olmuştur.

Akıllı telefon kamerasıyla film çekmek; sinemanın teorik ve pratik bilgilerini öğrenmeyi en önemlisi de yetenekli olmayı gerektirmektedir. Bununla birlikte, kurgunun temel ilkelerinin bilinmesi ise film yapımı için mutlaka öğrenilmesi gereken bir alandır.

Bu yeni bir alan; kameraya erişim, daha küçük ekiple çekim yapma, kurgu programlarının çeşitliliği ve çoklu seslerin ses kanallarının kullanımının kolaylığı anlamında her ne kadar olumlu yönleri olsa da; çekimlerde kameranın üç ayak ve sabitleyici araçların üzerinde kullanılmaması, aydınlatma kaynakları yerine ortamda var olan ışık kaynaklarıyla görüntünün oluşturulmaya çalışılması, seslerin uygun mikrofonlar yerine kamera üstü mikrofonlardan alınması, profesyonel oyuncu yerine amatör oyunculara rol verilmesi, kostüm ve makyajın uygun biçimde olmayışı vb. gibi sorunların bir nebze de olsa giderilerek filmlerin yapım aşamalarında denenmesi gerekiyor. Belki o zaman kusursuz bir film deneyimi gerçekleştirilebilir.

21. yüzyılda mobil film festivallerinin cep telefonu ve mobil cihazların birlikte kullanımı, film yapımına katkı sağlayarak yeni yönetmenlerin filmleriyle sinema salonlarında izleyiciyi etkileyen filmler üretebilmelerine, bununla birlikte üretim, dağıtım ve gösterim aşamalarında da katkılar sağlayacağı söylenebilir. Gelecek birkaç yıl içerisinde bu yöntemle çekilen kısa filmlerin, perspektif kazanması sanatsal açıdan seyir kalitesi yüksek kısa filmlerin sayısının artmasını mümkün hale getirebilir.

Bu yüzyılda teknolojik gelişmelere bağlı olarak ulusal ve uluslararası geleneksel film festivallerinin dışında 2005 yılından itibaren sayıları hızla artış gösteren mobil film festivallerinin önümüzdeki yıllar içerisinde giderek sayılarının artma ihtimali olasıdır. Bunun sonucu olarak da mobil cihazlarla özellikle akıllı telefon kamera teknolojisiyle film yapımını teşvik eden mobil film festivalleri daha da yaygınlaşarak sinemanın teknolojik yenilikler doğrultusunda gelişmesine olumlu anlamda katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, S. (2005). *Kameramanlık Mesleğine Giriş*. Ankara: Akademi Yayınları.
- Algan, E. (1999). *Görüntü Yönetmenliğine Giriş*. Eskişehir: Çözüm İletişim Yayınları.
- Altunay, A. (2012). Geleneksel Medyadan Yeni Medyaya: Görüntü Yüzeyi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 33-44.
- Ankaralığıl, N. (2015). *Çözümleme ve Örneklerle Sinemada Görüntü Düzenleme*. Konya: Literatürk Academia.
- Anklam, P. (2009). Ten Years of Net Work. *The Learning Organization*, 415-426.
- Arijon, D. (1993). *Film Dilinin Grameri 2*. (M. Barkan, N. Bayram, U. Demiray, Y. Demir, & N. Ulutak, Çev.) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Arijon, D. (1995). *Film Dilinin Grameri*. (M. Barkan, N. Bayram, U. Demiray, Y. Demir, & N. Ulutak, Çev.) İstanbul: Kavram Yayınları.
- Asiltürk, C. (2006). *Sinemada Şiirsel Anlatım*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Asiltürk, C. (2014). *Sinemada Diyalektik Kurgu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Atkinson, P. (2010). *Computer*. Londra: Reaktion Books.
- Aydın, H., & Açar, M. (2005). *Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Bal, H. (2013). *İletişim Sosyolojisi*. Ankara: Sentez Yayıncılık.
- Bat, M., & Vural, B. A. (2010). Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosya Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma. *Yaşar Üniversitesi Dergisi*, 3348-3382.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir*. (İ. Şener, Çev.) İstanbul: Doruk Yayınları.
- Bollapragada, V., Murphy, C., & White, R. (2000). *Inside Cisco IOS Software Architecture*. Indianapolis: Cisco Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Sanatı*. (E. S. Onat, & E. Yılmaz, Çev.) Ankara: Deki Yayınevi.

- Brown, B. (2010). *Sinema ve Videoa Işıklandırma*. (S. Taylaner, Çev.) İstanbul: Hil Yayınları.
- Butler, A. (2011). *Film Çalışmaları*. (A. Toprak, Çev.) İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Büker, S., & Onaran, O. (1985). *Sinema Kuramları*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Candemir, A. (2010). *Fotoğrafın ve Kameranın Kullanım Alanları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Canikligil, İ. (2007). *Dijital Video ile Sinema* (1. b.). İstanbul: Erçin Matbaa.
- Constantinides, E., & Fountain, S. (2008). Special Issue Papers Web 2.0: Conceptual Foundations and Marketing Issues. *Journal of Direct Data and Digital Marketing Practice*, 231-244.
- Culliname, J., Singh, T., & Veron-Jackson, L. (2008). Blogging: A New Play in Your Marketing Game Plan. *Business Horizons*, 281-292.
- Çalışkan, H. (2015). *Temel Bilgi Teknolojileri I*. Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Dale, M. (1997). *The Movie Game: The Film Business in Britain, Europe and America*. Londra: Cassell.
- Dilmen, N. E. (2007). Yeni Medya Kavramları Çerçevesinde İnternet Günlükleri-Bloglar Ve Gazeteciliğe Yansımaları. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, 113-122.
- Dmytryk, E. (1995). *Sinemada Oyunculuk*. (L. Cinemre, Çev.) İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Engelman, L. (1996). *Interacting on The Internet*. Ohio: McGraw-Hill Higher Education.
- Evans, C. R. (1979). *The Mighty Micro*. Londra: Coronet Books.
- Figgis , M. (2014). *Dijital Film Yapmak*. İstanbul: Kalkedon Yayınevi.

- Fitzek, F., & Reichert, F. (2007). *Mobile Phone Programming: and its Application to Wireless Networking*. Dordrecht: Springer Science & Business Media.
- Gaspard, J., & Newton, D. (2014). *Dijital Film Yapımı*. (M. Gökçe, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- George, C., & Scerri, J. (2007). Web 2.0 and User-Generater Content: Legal Challenges in the New Frontier. *Journal of Information, Law and Technology*, 2-19.
- Geray, H. (2003). *İletişim ve Teknoloji Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Güçdemir, Y. (2012). *Sanal Ortamda İletişim* (3. b.). İstanbul: Derin Yayınları.
- Gürses, N. (Ed.). (2013). *Film Ve Video Kültürü*. Ankara: Anadolu Üniversitesi .
- Gürses, N. (Ed.). (2015). *Film ve Video Kültürü*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Harinarayana, N., & Raju, V. (210). Web 2.0 Features in University Library Web Sites. *The Electronic Library*, 69-88.
- Hartman, A., Sifonis, J., & Kador, J. (2002). *Ağa Hazır* (1. b.). (B. Çınaroğlu, Ö. Kaya, & K. Özgüven, Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Hashagen, U., & Rojas, R. (2002). *The First Computers History and Architectures*. Londra: The MIT Press.
- Hunter, N. (2012). *Seteve Jobs*. Portsmouth: Heinemann Educational Books.
- Irving, D., & Rea, P. (2004). *Sinema ve Videoda Kısa Film*. (S. Taylaner, Çev.) İstanbul: Es Yayınları.
- Kara, T., & Özgen, E. (2012). *Sosyal Medya* (1. b.). İstanbul: Beta Yayınları.
- Karakuş, M. K., & Kırık, A. M. (2013). Sosyal Medya ve İnternet Teknolojisi ile Yöndeşen Televizyon Yayıncılığı: Sosyal Tv. *Online Academic Journal of Information Technology*, 61-73.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yönetim* (26. b.). Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Kesselman, M. (2008). *Web 2.0 Expo in New York: Building Online Communities*. New York: Emerald Group Publishing Limited.
- Kılıç, L. (2005). *Fotoğrafa Başlarken*. Ankara: Dost Kitabevi.
- King, G. (2002). *New Hollywood Cinema*. New York: Columbia University Press.
- Kolker, R. P. (2009). *Film Biçim ve Kültür*. (F. Ertınaz, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım
- Kubrick, S. (Yöneten). (1968). *2001: A Space to Odyssey* [Sinema Filmi].
- Küçükerdoğan, B., Yavuz, T., & Zengin, İ. (2005). *Video ve Film Kurgusuna Giriş*. İstanbul: Es Yayınları.
- Lai, L., & Turban, E. (2008). Groups Formation and Operations in the Web 2.0 Environment and Social Networks. *Group Decision and Negotiation*, 387-402.
- Lenos, M., & Ryan, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş*. (E. S. Onat, Çev.) Ankara: Deki Basım Yayın.
- Lotman, Y. M. (2012). *Sinema Göstergebilimi*. (O. Özügül, Çev.) Ankara: De Yayınevi.
- Mamet, D. (1993). *Tiyatroda Bir Yaşam*. (F. Oflluğlu, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Mascelli, J. (2002). *Sinemanın 5 Temel Ögesi*. (H. Gür , Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Mayfield, A. (05.05.2018). *What is Social Media*.
https://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf adresinden alındı
- McPherson, S. S. (2010). *Tim Berners-Lee: Inventor of the World Wide Web*. Minneapolis: Twenty-First Century Books.

- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur*. (E. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Mutlu, M. E., & Yüzer, V. (Dü). (2015). *Yeni İletişim Teknolojileri* (2. b.). Eskişehir: Açıköğretim Yayınları.
- Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Mükerrem, Z. (2015). *Belgesel Estetiği Üzerine Düşünceler*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Odabaşı, Y., & Oyman, M. (2013). *Pazarlama İletişimi Yönetimi* (3. b.). İstanbul: MediaCat Yayıncılık.
- Oğuzhan, Ö. (2015). *İletişimde Sosyal Medya* (1. b.). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Oppliger, R. (1998). *Internet and Internet Security*. Massachusetts: Artech House.
- Özön, N. (1972). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Öztürk, M. C. (Ed.). (2015). *Dijital İletişim ve Yeni Medya*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Parker, N. (2011). *Kısa Filmler... Nasıl Yapılır Nasıl Dağıtılır*. (E. Ekici , Çev.) İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Prindle, D. (1993). *Risky Business: The Political Economy Of Hollywood*. Colorado: Westview Press.
- Qin, Z. (2018). *Fundamentals of Software Culture*. Hangzhou: Zhejiang University Press.
- Rotha, P., & Griffith, R. (2001). *Sinema Yazıları*. (A. Ovatman, Çev.) İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Sözen, M. (2003). *Sinemada Renk Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman* (1. b.). (F. Ant, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Thelwall , M. (2007). Word Statistics in Blogs and RSS Feeds: Towards Empirical Universal Evidence. *Journal of Informetrics*, 277-286.

- Vineyard, J. (2010). *Sinemada Çekim Teknikleri*. (G. Rızaoğlu, Çev.) İstanbul: İstanbul Organizasyon.
- Yengin, D. (2012). *Yeni Medya Ve...* İstanbul: E Yayınları.
- Yusufoğlu, Ö. Ş. (2017). Boş Zaman Faaliyeti Olarak Akıllı Telefonlar. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(5).
- <https://itunes.apple.com/app/apple-store/id409838725?mt=8>: (01.10.2018).
- <https://itunes.apple.com/us/app/videograde-color-editor-for/id492488712?mt=8>: (01.10.2018).
- www.vimeo.com: (02.05.2019).
- <https://itunes.apple.com/tr/app/cute-cut-full-featured-video/id583555212?mt=8>: (02.10.2018).
- <https://itunes.apple.com/tr/app/montage-join-videos-edit-combine/id976714767?mt=8>: (02.10.2018).
- <https://itunes.apple.com/tr/app/magisto-video-editor-movie/id486781045?mt=8>: (02.10.2018).
- filmfreeway.com/InternationalMobileFilmFestival: (03.03.2018).
- momofilmfest.com/best-smartphone-film-festivals: (03.09.2018).
- <https://cinephone.es/en/>: (03.09.2018).
- www.smartphonefilm.ca: (03.09.2018).
- www.sf3.com.au: (03.09.2018).
- mina.pro: (04.09.2018).
- <https://www.technopat.net/2013/06/24/akilli-telefonlar-icin-14-video-kurgulama-uygulamasi>: (04.10.2018).
- dublinsmartphonefilmfestival.com: (05.09.2018).
- www.samsung.com: (06.09.2018).

<https://webrazzi.com/2016/05/20/en-iyi-video-duzenleme-uygulamalari/> :
(06.10.2018).

<https://apps.apple.com/us/app/tiktok-real-short-videos/id835599320>:
(06.10.2018).

<https://itunes.apple.com/tr/app/vid.dy-add-top-notch-filter.s/id1093102264?mt=8>:
(06.10.2018).

<https://webrazzi.com/2016/05/20/en-iyi-video-duzenleme-uygulamalari/>:
(06.10.2018).

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cyberlink.powerdirector.DRA140225_01: (07.10.2018).

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.goseet.VidTrimPro>:
(07.10.2018).

<platform24.org/yazarlar/594/cepten-video-montaji-yapabileceginiz-uygulamalar>:
(07.10.2018).

<itunes.apple.com/us/app/imovie/id377298193?mt=8>: (07.10.2018).

<https://www.brandingturkiye.com/>: (08.07.2019).

<itunes.apple.com/us/app/pinnacle-studio/id552100086?mt=8>: (08.10.2018).

<play.google.com/store/apps/details?id=com.androvidpro&hl>: (08.10.2018).

<https://www.magix.com/int/apps/movie-edit-touch/>: (08.10.2018).

www.dimff.met: (09.09.2018).

<http://sozluk.gov.tr/>: (10.05.2018).

africansmartphonefestival.com: (11.09.2018).

super9mobile.com: (11.09.2018).

<http://mediatrend.mediamarket.com.t/akilli-telefon-tarihi/>: (11.11.2018).

www.thejakartapost.com/tag/Annisa: (12.02.2019).

<http://momofilmfest.com>: (12.06.2019).

<https://dijilopedi.com/>: (12.06.2019).

<https://momofilmfest.com/>: (12.06.2019).

www.iPhoneff.com: (12.09.2018).

www.lastframeclub.com: (12.09.2018).

www.smartphilm.com: (13.09.2018).

https://www.imdb.com/title/tt7153766/technical?ref_=tt_ql_dt_6: (14.06.2018).

<https://www.mobilefilmfestival.com/>: (14.06.2018).

<https://www.sinemalar.com/film/252750/unsane>: (14.06.2019).

www.mojoitalia.it: (15.09.2018).

www.mimofilmfestival.it: (15.09.2018).

www.youtube.com/creators-for-change: (16.06.2019).

<https://group.bnpparibas/>: (16.06.2019).

<https://www.raindance.org/4-outstanding-smartphone-film-festivals/>:
(17.08.2019).

www.log.com.tr: (17.09.2018).

<https://vimeo.com/>: (18.03.2019).

<https://www.pocket-lint.com/phones/reviews/sony-mobile/67355-sony-ericsson-t68i-mca20-communicam>: (18.10.2018).

<https://www.mediaclick.com.tr/blog/youtube-nedir>: (18.10.2018).

<https://bilgihanem.com/dailymotion-nedir-nasil-kullanilir/>: (18.10.2018).

<https://www.britannica.com/technology/ENIAC>: (19.01.2018).

<http://newyorkmobilefilmfestival.com/>: (19.09.2018).

<https://filmfreeway.com/BigDMobilePhoneFest>: (19.09.2018).

<https://www.computerhistory.org/timeline/1981/>: (20.01.2018).

www.mobilefilmmaker.org: (20.09.2018).

<https://www.pocket-lint.com/phones/reviews/sony-mobile/67355-sony-ericsson-t68i-mca20-communicam>: (2018, 10 18).

<https://www.erturgutsanatmerkezi.com/cello-hakkinda/>: (21.04.2019).

<http://www.dsvlrvideocollege.com/what-is-rolling-shutter-and-the-jello-effect>:
(21.10.2018).

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>: (25.01.2018).

www.apple.com/tr/: (28.06.2019).



EKLER

EK 1. Mobile ve Momo Film Festivalleri Ödüllü Filmleri



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Nevzat Özoğlu
Doğum Yeri-Tarihi	Ankara/01.01.1976
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Kayseri Erciyes Üniversitesi, Sinema Televizyon Bölümü
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi, Sinema ve Televizyon Bölümü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
İş Deneyimi	
Stajlar	Kanal 6 Televizyonu, 1999-2000
Çalıştığı Kurumlar	<ul style="list-style-type: none">• Kanal 6 Televizyonu Kurgu ve Yönetmen Asistanı, 1999-2000• Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Eğitim Televizyonu, Sinema ve Televizyon Uygulayıcısı, Yapımcı ve Yönetmen, 2001-2014• Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Sinema ve Televizyon Uygulayıcısı, Yapımcı ve Yönetmen, 2014\ Halen
İletişim	
E-Posta Adresi	nevzatozoglu@windowslive.com
Tarih	