



KADIR HAS ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
SANAT TASARIM ANABİLİM DALI

**TİYATRO ANALİZİ, ELEŞTİRİSİ VE İNCELEMESİNİ  
YENİ BİR DENEME TEKNİĞİ OLAN VIDEO DENEME  
İLE YENİDEN DÜŞÜNMEK**

BEHİÇ CEM KOLA

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İSTANBUL, NİSAN, 2019

**TİYATRO ANALİZİ, ELEŞTİRİSİ VE İNCELEMESİNİ  
YENİ BİR DENEME TEKNİĞİ OLAN VIDEO DENEME  
İLE YENİDEN DÜŞÜNMEK**

BEHİÇ CEM KOLA

DANIŞMAN: PROF. DR. ÇETİN SARIKARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sanat Tasarım Anabilim Dalı Film ve Drama Programı'nda Yüksek Lisans derecesi için  
gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla  
Kadir Has Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'ne  
teslim edilmiştir.

İSTANBUL, NİSAN, 2019

Ben, BEHİÇ CEM KOLA;

Hazırladığım bu Yüksek Lisans Tezi tamamen kendi çalışmam olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntılarım kaynaklarımı kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.

BEHİÇ CEM KOLA

TARİH VE İMZA

11.03.2019

## KABUL VE ONAY

**BEHİÇ CEM KOLA** tarafından hazırlanan **TİYATRO ANALİZİ, ELEŞTİRİSİ VE İNCELEMESİNİ YENİ BİR DENEME TEKNİĞİ OLAN VIDEO DENEME İLE YENİDEN DÜŞÜNME** başlıklı bu çalışma **11.03.2019** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Çetin Sarıkartal

Kadir Has Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Özlem Hemiş

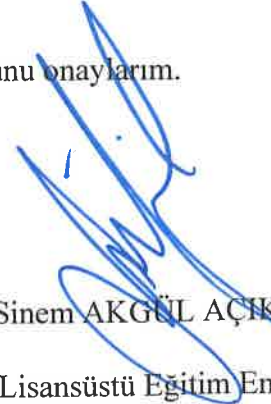
Kadir Has Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Arıcı

İstanbul Üniversitesi



Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.



Prof. Dr. Sinem AKGÜL AÇIKMEŞE  
Müdür  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
ONAY TARİHİ

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ŞEKİLLER DİZİNİ .....	v
TABLolar DİZİNİ .....	vi
ÖZET .....	vii
ABSTRACT .....	viii
GİRİŞ .....	1
<b>1. VIDEO DENEME TEKNİĞİ VE TANIMLAR .....</b>	<b>5</b>
1.1 Video Deneme Nedir? .....	5
1.1.1 Tarihsel ortaya çıkış, öncüller: Film denemeler .....	6
1.1.2 İlk video denemeler ve video denemelerin popülerleşmesi .....	6
1.1.3 Video denemenin bir tür olarak tanımlanması .....	7
1.2 Video Deneme Kullanım Alanları .....	8
1.2.1 Sinema .....	9
1.2.2 Yalnız işitsel türler: Müzik .....	12
1.2.3 Yalnız görsel türler: Resim ve fotoğraf .....	14
1.2.4 Yazılı türler: Roman/Edebiyat/Karikatür/Çizgi Roman/Şiir .....	16
1.2.5 Stand-Up gösteri .....	17
1.2.6 Politika .....	18
1.2.7 Türkiye’de video deneme örnekleri .....	20
<b>2. YENİ BİR TÜR: TİYATRO VIDEO DENEME .....</b>	<b>23</b>
2.1 Neden Tiyatro Video Deneme Yok .....	23
2.1.1 Sinemanın araçlarına hâkimiyet; çekim teknikleri, kamera ve kurgu .....	23
2.1.2 Kayıtlı ortam sorunu; oyun kayıtları ve oyun .....	24
2.1.3 Zaman problemi; tiyatro oyununun ömrü .....	26
2.1.4 Popülerlik ve profesyonellik; yayın mecralarından para kazanmak .....	28
2.2 Tiyatro Video Deneme Olmaya En Yakın Örnekler ve Neden Video Deneme Olmadıkları .....	30
2.3 Yazılı Deneme ve Video Deneme Karşılaştırması .....	30
<b>3. TİYATRO VIDEO DENEME NASIL OLUŞTURULUR .....</b>	<b>34</b>
3.1 Argüman .....	34
3.1.1 Argüman nedir, ne değildir? .....	34
3.1.2 Tiyatro üzerine argümanı oluştururken dikkat edilmesi gerekenler .....	35

3.1.3 Örnek tiyatro argümanları.....	37
3.2 Malzeme Ortaya Koyma, Derleme.....	37
3.3 Araştırma.....	38
3.3.1 Önceki örneklerin araştırılması.....	38
3.3.2 Kuram araştırması.....	38
3.4 Olmayan Malzemeyi Yaratma.....	38
3.5 Storyboard/ Çekim Senaryosu.....	39
3.5.1 Amaç.....	40
3.5.2 Kitle.....	40
3.5.3 Perspektif.....	41
3.6 Kurgu/ Post-Prodüksiyon.....	41
3.7 Yayınlanacak Mecra.....	43
<b>4. UYGULAMA PROJESİ: ÖRNEKLER VE ALTYAPI.....</b>	<b>44</b>
4.1 Ayrıntılı Uygulama: Bir Tiyatro Video Denemesi Yaratmak: Sahneler, Anlara Karşı.....	44
4.1.1 Gelenekselden videoya geçiş.....	44
4.1.2 Argüman.....	45
4.2.2 Malzeme ortaya koyma ve derleme.....	47
4.2.3 Storyboard.....	55
4.2 Kurgu.....	58
4.3 Yayınlama Mecrası.....	59
<b>SONUÇ.....</b>	<b>60</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>67</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>75</b>

## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1 Why the US national anthem is terrible - and perfect” [Vox] videosundan görseller .	14
Şekil 1.2 Vox Youtube kanalında gösterilen 12 videonun kapak fotoğrafı .....	19
Şekil 1.3 Barış Özcan Youtube kanalındaki ilk 12 videonun kapak görseli.....	20
Şekil 3.1 Elle Hazırlanmış Çekim Senaryosu.....	38
Şekil 3.2 Dijital Çekim Senaryosu.....	39
Şekil 3.3 Chuck Jones video denemesi, Final Cut programında 2 farklı tarihin karşılaştırılması. Mavi parçalar görüntü, yeşil parçalar ses dosyaları .....	41
Şekil 4.1 Deli Kadın Hikayeleri ve Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin oyun afişi .....	46
Şekil 4.2 Video Programında parçaların hazırlanması .....	47
Şekil 4.3 Murat Mahmutyazıcıoğlu ile yapılan röportajın düzenlenmesi.....	47
Şekil 4.4 Oyunlardan edinilen ses dosyalarının düzenlenmesi .....	48
Şekil 4.5 Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin Oyunu üzerine yazılmış eleştiri yazılarından görsel yaratma.....	49
Şekil 4.6 What Realistic Film Dialogue Sounds Like- Nerdwriter1 .....	52
Şekil 4.7 How An Adaptation Works - Lessons From A Screenplay.....	52
Şekil 4.8 Telefon ekranını "green screen"e çeviren programlar yardımıyla kayıt alma .....	53
Şekil 4.9 Sahneler ve Anlar Storyboard1.....	54
Şekil 4.10 Sahneler ve Anlar Storyboard2.....	55
Şekil 4.11 Sahneler ve Anlar Storyboard3.....	55
Şekil 4.12 Sahneler ve Anlar Storyboard4.....	56
Şekil 4.13 Sahneler ve Anlar Storyboard5.....	57

## TABLÖLAR DİZİNİ

<b>Tablo 1.1 :</b> Get Out üzerine yapılmış video denemeler.....	10
--	----





## ÖZET

*KOLA, BEHİÇ CEM. TİYATRO ANALİZİ, ELEŞTİRİSİ VE İNCELEMESİNİ YENİ BİR DENEME TEKNİĞİ OLAN VIDEO DENEME İLE YENİDEN DÜŞÜNMEK, YÜKSEK LİSANS TEZİ, İstanbul, 2018*

Bu tez, çalışma ve uygulama alanı uzun bir süre sinemayla sınırlı olan video deneme tekniğinin, tiyatro sanatı açısından geçerli ve kullanılabilir bir araç olup olmadığını araştırmaktadır. Şimdiye kadar geleneksel yazılı deneme tekniği çerçevesinde kullanılan inceleme, araştırma, analiz ve karşılaştırma gibi yöntemlerin, görsel-işitsel bir dal olan sinemada yeniden icat edilmiş izlerini sürerek; benzer bir süreci tiyatroyu merkezine alan yazınsal ürünlerin neden yaşamadığını ortaya koymaya çalışmaktadır. İlk etapta yine görsel-işitsel, fakat kayıt altına alınamayan, performatif bir sanat dalı olan tiyatronun, bu video tekniklerini nasıl asimile edebileceğini anlamak; bu tekniklerin tiyatroya katkılarının neler olabileceği konularını ayrıntılı bir şekilde ele almak ve ilk tiyatro video deneme örneklerini verebilmek için yol haritaları oluşturmak bu tezin başlıca meseleleridir.

**Anahtar Sözcükler:** Video Deneme, Deneme, Video, Essay, Video Essay, Youtube, Vimeo, Storyboard, Kurgu, Tasarım, Argüman, Belgesel

## ABSTRACT

*KOLA, BEHİÇ CEM. RECONSIDERING THEATRE ANALYSIS, CRITICS AND RESEARCH WITH A NEW TECHNIQUE: VIDEO ESSAY, MASTER'S THESIS, Istanbul, 2018*

This thesis surveys if it is possible to use the technique “video essay” on behalf of theatre, rather than its widely used field of cinema. It tracks down the evolution of the technique from conventional, written essays such as analysis, critics and research on subject matter; and try to understand why it was not the case for theatre studies, to this point. Theatre, as a visual-auditory art form such as cinema, differs as a performative art, which means can not be recorded or captured in any way. So we’ve broach the subject on how to find a way to assimilate those existing techniques of video essay, what good is it for theatre and try to create a road map for the first ever existing “Theatre video Essays”.

**Keywords:** Video Essay, Essay, Video, Youtube, Vimeo, Storyboard, Editing, Design, Argument, Documentary

## GİRİŞ

16 yüzyılın sonlarında, matbaanın icadından neredeyse yüzyıl sonra, Rönesans yazarları deneme adını verdikleri yeni bir tür geliştirdi. Tür, adını büyük ihtimalle Fransız yazar Michel de Montaigne'den aldı. Montaigne, bir takım önem verdiği konulardaki düşüncelerini takip edebileceği, tartabileceği, geçerliliğini sınavabileceği; daha derinlemesine önermelerde bulunabileceği ve tüm bunları yaparken de okuyucuyu hem tatmin edebileceği hem de bilgilendirebileceği bir türe ihtiyaç duyuyordu. Böylece, Fransızca deneme, teşebbüs, el atma sözcüklerine karşılık gelen “essais”i icat etti. Kelime, Montaigne'nin yapmak istediğine uygun bir karşılıktı. Çünkü Montaigne, aslında kendi düşüncelerinin geçerliliğini denemek, tartmak istiyordu. Bu düşüncelerin, ispatları ve kesinlikleri henüz yoktu; bilinmezi dürtüyordu sadece. Doğru ya da yanlış olabilirlerdi ve bunun kararına kendisi değil başkaları varacaktı. Bu anlamda deneme yalnızca bir araştırma çalışması değil, aynı zamanda okuyucuyla bir işbirliği öneriyordu. Bugün hala gündelik hayatta karşımıza çıkan birçok yazı denemenin imza özelliklerini taşır. Bugün hala yazılı medyanın çok büyük bölümü deneme türünün özelliklerini gösterir başta gazete ve dergilerdeki yazılar olmak üzere.

Fakat, tüm bunların geçtiğimiz yüzyıllardan bu yana ilk defa bu hızda değiştiğine şahit oluyoruz. Sebebi ise tabii ki internet. İnternetin hayatımıza girmesiyle insanların yazabileceği mecraların gelişimi ve yazıların ortaya çıkma hızı hiç olmadığı kadar arttı. Çevrimiçi dergiler, blog sayfaları, kişisel internet sayfaları, forum siteleri, ekşi sözlük benzeri işbirliğine dayalı internet sayfaları ve tabii ki “facebook”, “instagram” ve “twitter”. Fakat edebi bir biçim olan deneme, belki de en büyük değişimini video paylaşım sayfası olan Youtube ile yaşadı. Burada yayınlanan denemeler Montaigne'nin hiç hayal etmediği gibiydi; çünkü Montaigne denemenin okunmak için yazıldığını düşünüyordu, izlenmek ve dinlenmek için değil. Biraz da bu sebeple, video denemeleri oldukları gibi tanımamız, kabul etmemiz gerekiyor: Eski bir sanat formunun yeni ve umut verici yeni bir hali.

Video deneme, bir tür olarak yazılı deneme türünün yerine getirilmiş ya da yazılı denemenin gelişmiş bir varyasyonu değil. İçinde yazılı denemenin imza karakteristiklerini taşıyan, yazılı denemeden hayat bulan son tahlilde başka bir sanat formu. Video deneme, aynı yazılı denemenin geçtiğimiz son 5 yüzyıldakine benzer

değişimleri her gün göstermekte. Tür için belirlenen kurallar hemen her gün yeniden ihlal edilmekte ve ortak yeni kurallar konmaya çalışmakta. Bu sebeple tiyatro video deneme için ortaya koymaya çalışacağımız her kural da bir şekilde bozulmaya ve yeniden üreilmeye mahkûm. Yine video denemeleri bu anlamda özel kılan bir durum, tüm bu kural ve kural ihlallerinin video icracıları tarafından, videonun sınırlarının test edilmesiyle ortaya çıkıyor olması. Örneğin, son bir iki senede herkes tarafından erişilebilir olan sanal gerçeklik gözlüklerinin bu mecradaki izleri henüz ortaya çıkmadı. Fakat sanal gerçeklik gözlüğü takarak, yalnızca bir ekran, bir görüş açısı değil, izleyicinin istediği ekranı seçerek izlemesin sağlayabilecek bir video tartışması başladı bile. Hal böyle olunca video denemenin, bu tez özelinde de tiyatro video denemenin sınırlarını çizmek zorlaşıyor.

Çalışmanın başlığı “Tiyatro Analizi, Eleştirisi Ve İncelemesini Yeni Bir Deneme Tekniği Olan Video Deneme İle Yeniden Düşünmek”. Fakat bu çalışma hiçbir şekilde yazılı olan eleştiri, analiz ve inceleme dallarının yerine ikame bir video deneme çalışması önermiyor. Video deneme tekniğinin, yazılı deneme tekniğinden ortaya çıkışını inceleyerek, tiyatro için yeni bir çalışma alanı yaratılıp yaratılamayacağını tartışıyor. Yani, video deneme, özellikle çalışmanın ilk bölümlerinde sürekli tekrarlandığı üzere, tiyatro eleştirileri, tiyatro analizleri ve tiyatro incelemeleri yaratmak için uygun bir mecra değil. Deneme, tür özelliği gereği bir düşünce, gerekçelendirilmiş bir argüman ve kişisel bir bakış noktası talep ediyor. Bir tiyatro oyununa bakıp bu gereklilikleri sağlayabiliriz; fakat bir tiyatro oyununun iyi ya da kötü olması belli öğeleri içerip içermemesi bir video deneme için başlangıç noktası olamayacaktır. Belki tiyatro video deneme türünün dışında, video tiyatro eleştirileri, video tiyatro analizleri yaratılabilir, fakat video deneme son tahlilde bir deneme; düşünceyi tartma, geçerliliğini sorgulama mecrasıdır. Bu anlamda çalışma boyunca eleştiri, analiz ve inceleme alanlarının sınırlarına komşu fakat deneme alanı içinde bir tartışma sürdüreceğiz.

Meselemiz, sanat formları üzerine yazılan her tezde olduğu gibi “daha iyisini üretebilmek”. Yani, bir üst başlık olarak, “Daha iyi bir tiyatro mümkün mü?” sorusu, her tiyatro tezinde olduğu gibi bu tezde de mevcut. Biz, bu “daha iyi”yi tanımlarken “şu anda mevcut olan, elimizdekini, konuşmak, tartışmak ve incelemek için daha iyi araçlar edinebilir miyiz?” şeklinde yorumlamaya çalıştık. Yani, gelişen Dünya’nın, gelişen teknolojinin diğer sanat dallarına katkılarından bir nebze olsun faydalanabilir miyiz? Film

ve Drama karřıtlıđını bir kenara bırakıp, ikisi arasında geiřken formlardan yararlanarak yeni bir dil retebilir miyiz?

řunu belirtmekte fayda var; video deneme tekniđi, arařtırdıđımız hibir evrimii ortamda tiyatro ile temas etmiř durumda deđil. Tekniđin tiyatro iin, tiyatro zerine kullanılıp kullanılamayacađı konusunda da herhangi bir tartıřma yok. Bu sebeple, bakir, el deđmemiř bir alanda alıřıyoruz. Tekniđin, belirlenmiř kurallarının ve yntemlerinin yanı sıra birok belirlenmemiř, hala tartıřmaya aık kısımları da bulunuyor. Akademik ortamda hala devam eden bu tartıřmalar, bizim alıřmamız iin de kolay izi srlebilir aık kapılar bırakıyor. Aslen sinemaya zg bu tekniđin, 10 yıl iinde resim, mzik, řiir, politika hatta magazin gibi dallarda kullanılmıř olup, tiyatroya hi bulařmamıř olması, yine uzunca tartıřmaya atıđımız bir konu.

alıřmanın ilk blm video denemenin ne olduđu zerine bir inceleme. Trkiye’de yazılmıř tezlerde daha nce alıřılmamıř, sadece ok nadir alıntılanmıř bu konu zerine kaynak oluřturmasını temenni ettiđimiz, tekniđin ortaya ıkıřı, kullanım alanları ve akademisyenler tarafından ortaklařılmıř kurallarını barındırıyor. Bu blmde, video denemenin hemen her alandaki kullanımları incelenerek farklı kullanım alanları ve farklı kullanım řekillerine gre nasıl cephe aldıđı arařtırılıyor.

İkinci blmde, tiyatro video deneme tanımı yapılarak konunun ařılması gereken engelleri gzler nne seriliyor. řimdiye kadar neden tiyatro zerine alıřılmadı ve biz bu kararı verdiđimizde karřımıza ıkacak engeller yine bu blmde inceleniyor. Bu blmde ayrıca Trkiye’de ekilmiř videoların, neden video deneme olmadıkları, yine daha nceki blmde aıklanan kurallar eřliđinde yapılıyor.

nc blm, ncllerini rnek alarak bir video deneme yaratma srecinin adımlarını anlatıyor. Tm adımları, olabilecek en kk ayrıntısına kadar inceleyerek, kaynak bir metin oluřturmayı amalıyor.

Drdnc blm ise, nc blmde ortaya ıkarılan kılavuzun uygulanmasını ieriyor. Argmanı belirlenmiř, malzemeleri toplanmıř ve ekime hazır bir video denemenin ortaya ıkıřını uygulamalı olarak takip etmemizi sađlıyor.

Bu alıřma, film ve drama sanat formları arasında yeni bir geiřkenliđin mmkn olup olmayacađının arařtırması. Akabinde retilcek video denemeler iin bir kaynak metin oluřturması iin; tekrar tekrar tartiřılıp geliřtirilmesi iin yazıldı.



## BÖLÜM 1

### VIDEO DENEME<sup>1</sup> TEKNİĞİ VE TANIMLAR

#### 1.1 VIDEO DENEME NEDİR?

Video deneme, aynı geleneksel yazılı deneme<sup>2</sup> türü gibi, bir argümanı geliştirip tartışmaya açan bir video parçasıdır (Bernstein, 2016). Video deneme, filme/sinemaya özgü araç gereçleri kullanır ve argümanını bu araç gereçlerle biçimlendirir. Video deneme mecrası Akademi’de yavaş yavaş köklerini salıyor olsa da, asıl popülerliğini Youtube ve Vimeo benzeri video paylaşım kanalları sayesinde kazanmıştır (Bresland, 2010). Diğer video biçimlerine göre daha uzun olarak hazırlanmış Youtube video denemeleri medya ve kültür üzerine eleştiriler geliştirmiştir. Genellikle bir filme ait görüntülerin yerlerini-sıralamasını değiştirerek oluşturulan, dışarıdan birçok resim, ses ve metin de kullanılan bu videolar, aynı geleneksel deneme türünde olduğu gibi özenli bir kurguyla bir araya getirilir (Higgin, 2018). Video deneme, görsel ve işitsel öğelerden yararlandığı için, Geleneksel Deneme türüne göre daha geniş bir kavrama mecrası yaratarak daha geniş bir kitleye hitap edebilir (CAS, 2018). Kısaca, video deneme, çatışmak için görüntüyü kullanan, hareketli resim kareleriyle teoriyi görünür kılan; hatta bu sırada kendi ortaya çıkış sürecini de tartışan, eleştiren yeni bir mecradır (Faden, 2008).

Yazılı deneme türünün görsel işitsel dengi olabilecek bir tür arayışında olan film ve sinema yapımcıları, Edward Small’un “Yönetmen Teorisi<sup>3</sup>” dediği yeni bir tür ortaya çıkardı. Small’un çıkış noktası “Film teorisi, yazılı olarak ne kadar iyi ifade edilirse edilsin, görsel-işitsel bileşenleri olan bir dünyayı kâğıt üzerinde, kelimelerle ifade etmenin daha temelden kusurlu-eksik olacağıydı.” Başka bir deyişle, August Wilhelm von Schelgel’in “Roman’ın teorisi de bir roman olmalıdır” sözlerine paralel olarak, “Film’in teorisi de bir film olmalıdır” diyordu Edward Small (Nora, 2014).

---

<sup>1</sup> Türkçe’de henüz “video deneme” şeklinde oturmuş bir kalıp yok. Yalnızca Anıl Tahmişoğlu’nun Gazete Bilkent’te yazdığı “Yeni Nesil Bir Anlatım Tekniği: video deneme” isimli yazısında bu tümceye rastladım. Bunun dışında Türkçe kaynaklarda (Türkçe hazırlanmış videolar da dâhil olmak üzere) “Video Essay” kavramına bile denk gelmedim.

<sup>2</sup> Deneme sözcüğü bugüne kadar klasik yazılı anlamı dışında kullanılmadığı için bir problem oluşturmamaktaydı. Fakat bu andan sonra tez içinde “deneme” şeklinde kısaca bahsedilecek tür her zaman “video deneme” olacaktır. Klasik anlamıyla bir yazın türü olan denemeden bahsedilmek istendiğinde “yazınsal deneme” şeklinde açıklama yapılacaktır.

<sup>3</sup> “Director Theory” kavramı için kendi çevirim.

Small'un örneğini bir adım daha ileri götürerek "Tiyatro'nun teorisi de bir tiyatro olmalıdır" diyemeyiz belki. Yine de, video deneme türünün Dünya'da gösterdiği bu hızlı gelişim ve devinimden, tiyatronun, aynı sinema gibi görsel-işitsel bir sanat dalı olan tiyatronun yararlanmaması için de bir sebep görünmüyor.

### 1.1.1 Tarihsel Ortaya Çıkış, Öncüller: Film Denemeler

Tarihsel olarak video denemenin ilk örneklere "Deneme Filmler"<sup>4</sup> şeklinde adlandırılan filmlerdir. Bu filmleri video denemeden ayıran 2 önemli özellik vardır: Uygulayıcıları ve gösterim yerleri.

Deneme Filmler, entelektüel ve akademik konulara ilgili film yapımcıları tarafından çekilmiştir; video denemeler ise film yapımcılığı konusuna ilgili akademisyenler ve eleştirmenler tarafından. Deneme Filmler sinemada gösterim için hazırlanırken, video denemeler dijital ortamlar için hazırlanır. (Faden, 2008)

Gerçekten de dijital ortamların gelişimi, video platformlarının ortaya çıkması ve yerleşmesi; video çekim cihazlarına herkesin her an erişebilir olmasıyla 2008-2010 yılları arası video deneme türü büyük gelişim göstermiştir.<sup>5</sup>

### 1.1.2 İlk Video Denemeler Ve Video Denemelerin Popülerleşmesi

İlk video denemeler birkaç video parçasının yeniden düzenlenmesi, üzerine ses, müzik ya da *voiceover*<sup>6</sup> eklenmesi şeklindeydi. Denemeci, kendi argümanının sunabilmek için bu görüntü ve sesleri kurgulayıp paylaşırdı. Fakat biçimsel olarak herhangi bir yenilik henüz gelmemişti. Deneme aynı bir film parçası gibi aynı ekran özelliklerine sahipti ve içerik olarak da kurgulanan görüntülerden daha ilerisini işaret etmiyordu. Örneğin "Ejderin Dönüşü" (Enter The Dragon, 1973) filmi üzerine olan bir video deneme, Ejder'in Dönüşü filminden fragmanlar içeriyor ve bir anlatıcının bazı konuları açıklık getirmesi ya da karşı çıkmasından oluşuyordu. 2015 yılında ise J. Matthew Turner Ejder'in Dönüşü ve Ölümcül Dövüş (Mortal Kombat, 1995) filmlerinin aslında aynı filmler olduğu göstermek

<sup>4</sup> "The Essay Film" (Faden, 2008). Faden burada Deneme Film konusunda çalışan yönetmenleri de sıralıyor: Dziga Vertov, Harun Farocki, Chris Marker, Orson Welles, Agnes Varda, Chantal Akerman, Werner Herzog, Wim Wenders, Ross McElwee, Michael Moore ve Jean-Luc Godard.

<sup>5</sup> Birçok farklı yazar "video Essay" ya da "Media Stylos" ya da "Media Critique" gibi görsel işitsel video deneme türlerinin oluşumuna dair farklı fikirlere sahip. Elimizden geldiğince tarihini görmeye çalışsak da, tezin içeriğini etkileyecek olan bölüm video deneme türünün içeriksel ve biçimsel özellikleri ve bu özellikleri ortaya çıkaran video denemelerin bizatihi kendileri olacaktır.

<sup>6</sup> Voiceover, "seslendirme", "üzerine konuşma", "üst konuşma" vb. şekillerde Türkçe'ye çevrilmiş durumda. Fakat video denemelerdeki kullanımı sinemadaki kullanımından farklı olduğu için yeni bir kavram oluşturulması gerektiğini düşünmekteyim. Bu sebeple tez boyunca kavramı "voiceover" olarak kullanacağım.



için iki filmden kesilen görüntüleri farklı bir sıralamayla yan yana kurguladı. Kendi seslendirdiği “Mortal Kombat and Enter the Dragon Are the Same Movie (Turner, 2015)”de filmlerin aslında aynı hikâye kurgusunu paylaştığını sinemanın araçlarını kullanarak<sup>7</sup> gösterdi. Turner’ın bu çok popüler olmayan videosunun hemen ardından çektiği “The Karate Kid: Daniel is the REAL Bully” (Turner, 2015) ise yayınlandıktan birkaç saat sonra 1 milyon<sup>8</sup> izleme sınırına ulaştı ve video deneme türü açısından bir mihenk taşı oldu.<sup>9</sup> Turner’ın “derdini anlatan kendisini videoya çekmek” yerine “derdini anlatan bir video kurgulamış” olması video deneme türü açısından önemli bir değişim noktasıdır.<sup>10</sup> Video deneme türünün buradaki ikinci kazanımı da süre konusunda. Turner, “Mortal Kombat and Enter the Dragon Are the Same Movie” için öncelikle 15 dakika sürecek, adım adım her şeyi açıklayacak ve “dava”sını kuracak bir video hedeflerken sonradan 1 dakikalık, vurucu, tempolu bir video hazırlamaya karar vermiş (Owens, 2016). “The Karate Kid: Daniel is the REAL Bully” ise 4 dakika 42 saniye. Bundan sonra video deneme türünden bahsedilirken tercihen 1 dakikadan uzun 5 dakikadan kısa olması öğütlenecektir.

### 1.1.3 Video Denemenin Bir Tür Olarak Tanımlanması

John Bresland, video denemeyi “Geleneksel denemenin bir yankısı; yazarın bir konuyu çözümlemesi için kullanabileceği bir araç” (Marshall, 2016) olarak tanımlar. Eric Faden da, kendi deyimiyle “Media Stylos<sup>11</sup>” olan türün özelliklerini daha spesifik olarak şu şekilde sıralar:

Platformlar arası bir tür olarak ortaya çıkmıştır; dersliklerden konferans salonlarına, konferans salonlarından internet akışlarına geçebilir.  
Sözlü ve yazılı kültürün tekniklerini terk etmez; onları yeni şekillerde kullanmaya çalışır.  
Akademik çalışmayı yalnızca malumat olmaktan öteye taşımayı amaçlar; çalışmaya estetik ve poetik fonksiyonlar ekler.

<sup>7</sup> Ekranda iki film akmasına karşın Turner tek bir filmi anlatıyormuş gibi seslendirir videoyu. Sonuç olarak ekranın hangi bölümünü takip edersek edelim görüntü ve ses açısından bir uyum oluşur.

<sup>8</sup> Şu anda videoyu 9.2 milyon kişi izlemiş durumda. (erişim: 12.07.2018)

<sup>9</sup> 2015’te bu video yayınlandığında internette V-Log (video Log) modası vardı. V-Log insanların kendilerini çektiği; günlerini, başlarına gelen maceraları ya da ilginç olayları aktardıkları günlüklere verilen isim. Bu yıllarda viral olmuş diğer videolar bu yüzden araştırma kapsamımıza girmiyor. Video deneme, V-Log’dan farklı olarak yayınlanmadan önce bir amaç doğrultusunda kurgulanmış bir argümanı olan, teoriye paralel hazırlanmış bir video türüdür.

<sup>10</sup> V-Log’dan video denemeye geçiş Türkiye için hala atılamamış bir adım. Türkiye’de yüksek izlenme sayılarına sahip bütün Yotuber’lar ekrana muhakkak kendi yüzlerini de yansıtıyorlar. Kameranın karşısına oturup anlatıyorlar. Kurgu ve seslendirme konusunda birkaç adım kaydedilmiş olsa da “anlatmak yerine göstermek” hala Türkiye menşeli videolarda gündemde değil. Bu konuyu “Türkiye’de video deneme” başlıklı bölümde daha ayrıntılı tartışacağız.

<sup>11</sup> Medya Dolmakalem olarak Türkçe’ye çevirebiliriz. Aslını tutmayı uygun gördüm.

Üzerine video deneme hazırlamamızı sağlayan filmin, bizde uyandırdığı keyif, gizem, çekicilik ve baştan çıkarıcılığı aynı şekilde bizde uyandırabiliyor olmalı. İçeriğin yanında biçimsel öğeleri göz önünde bulundurmalıdır. (Örneğin videoyu yaratan kişi, kullanacağı görselleri, sesleri, tempoyu, metni, konuşmaları, müzikleri, montajı, ritmi vb. öğeleri de en az kullanacağı konu kadar hesaba katmalıdır.) (Faden, 2008)

Daha sonraları Kelli Marshal da DePaul Üniversitesi'ndeki derslerinde öğrencileriyle şu yapıyı paylaşır:

Açıkça tanımlanmış bir tez barındırmalıdır.  
Bir anlatım düzlemi olmalıdır.<sup>12</sup> (Anlatıcı, *voiceover*, ara başlıklar, altyazılar vb.)  
Tartışılan konu için, adı geçen filmlerden, yönetmenlerden tezi destekler nitelikte görüntü parçaları/resimler barındırmalıdır.  
En az 3 alıntı bulunduran bir kaynakçası olmalıdır.  
Tezi pekiştiren akılda kalıcı bir başlığı olmalıdır.  
En fazla 5 dakika uzunluğunda olmalıdır. (Marshall, 2016)

Bresland'ın, Faden'ın, Marshall'ın ve birçok video deneme yapımcısı hala bu yeni mecranın tanımlarıyla boğuşa dursun Paula Bernstein'in sözleri bu tanımın ne kadar zor olduğunu çok güzel bir şekilde ortaya koyuyor: Belki de, Porno Filmler için söylenen deyim, video denemeler için de doğrudur; ne olduğuna ancak izleyince karar verebilirsin (Bernstein, 2016).

## 1.2 VIDEO DENEME KULLANIM ALANLARI

Denemecinin işi *self-reflexive*<sup>13</sup>'dir. Sürekli olarak imajlar yaratma eylemini ve anlam yaratma arzusunu gözden geçirir, inceler. Kendisini temsil yollarını bilinçli bir şekilde arar. Bu karakteristik özellik, video deneme türünü, kompleks ilişkileri çalışmak için uygun kılar. Denemecinin işi gerçekleri belgelemek ya da karışıklıkları çözümlenmek değildir (Biemann, 2016).

---

<sup>12</sup> Tezim için konuyu araştırırken görüştüğüm birçok Türkiyeli Sinemacı anlatım düzlemini, yazı barındırmasını ya da “seslendirmeyi “tembellik” ya da “hazıra kaçmak” benzeri ifadelerle tanımladı. Kendi yaptıkları videolarda bunu “sevmediklerini” belirttiler. Bunun üzerine tarzları daha oturmuş video denemecilerin bu konudaki tutumlarını araştırdım. Sonuç olarak aslında “anlatım düzleminin” olmamasının tembellik olduğuna işaret eden bazı göstergelere ulaştım. Anlatım düzlemi, seslendirmeler, altyazılar, üst yazılar; hali hazırda videoyu açıklamak, anlaşılmasını sağlamak için kullanılan araçlar değil; tersine, görsel işitsel katmanların planlandığı gibi planlanması gereken ve videoya çok güçlü bir 3. katman daha sağlayabilen öğelerdir. Buradaki çelişkinin Türkiye'deki metin yazarlığı eksikliğinden kaynaklandığını düşünüyorum.

<sup>13</sup> Self-reflexive kavramını çevirmeden kullanmayı uygun gördüm. “kendini yansıtırıcı” ya da “özdönüşümcü” gibi Türkçe ifadeler kavramın kendisini yeterince tanımlayamıyor.

### 1.2.1 Sinema

Video deneme türü ilk olarak sinema filmlerini inceleyen bir dal olarak ortaya çıktı. Diğer sanat dallarındaki ve politikadaki kullanımına geçmeden önce, yoğun olarak kullanıldığı sinema alanı üzerinden gelişimini takip etmekte fayda var.

Sinema video denemeleri, herhangi bir ya da birden fazla filmi ele alan, analiz eden, karşılaştıran ya da eleştiri sunan videolardır. Burada yapımcı, direkt olarak bir film üzerine çalışmaya başlayabileceği gibi bir konu üzerinden birçok filmi malzeme olarak da kullanabilir. Örneğin *What it all meant*<sup>14</sup> genelde tekil film okuması yapıyor: “Eyes Wide Shut - What it all Meant” (What\_it\_all\_meant, 2018) “The Truman Show - What it all Meant” (What\_it\_all\_Meant, 2018). Bu video denemelerde filmin tamamı inceleniyor ve ele alınan filmin içindeki saklı mesajlar, anlatının öğeleri ortaya çıkarılıyor. Öte yandan *Every Frame A Painting* (Every\_Frame\_A\_Painting, 2015), tümel bir film inceleme yerine “Akira Kurosawa - Composing Movement” (Every\_Frame\_A\_Painting, 2015), “Buster Keaton - The Art of the Gag” (Every\_Frame\_a\_Painting, 2015) gibi, filmi/filmleri malzeme olarak ele alıp bir videoyu bir vaka çalışmasına çeviriyor. Wisecrack (Wisecrack, 2013) filmlerin felsefi taraflarını incelemeyi tercih ederken “Lessons from the Screenplay” (Lessons\_from\_a\_Screenplay, 2016) filmlerin yazılı ilk metinleri (senaryoları) ve filmin kendisini kullanarak yazarlara yol gösterebilecek bir inceleme yapıyor.

Bu konunun ne kadar çok yönlü olduğuna daha net bir örnek verebilmek için 2018’de “En İyi Orijinal Senaryo Akademi Ödülü”nü kazanan *Get Out* (Get Out, 2017) üzerine çekilmiş video denemelere bir bakalım.<sup>15</sup> “The Genius of Get Out” senaryo ve kurgusundaki zekâyı överken, “Get Out- A New Perspective in Horror” senaryonun nasıl yeni bir perspektif oluşturduğunu inceliyor. “The Philosophy of GET OUT – Wisecrack Edition” *Get Out’un* felsefesi üzerine bir inceleme, “Creating Believable Characters – Get Out video” ise karakter yaratımı süreci üzerine. “Get Out Explained: Symbols, Satire & Social Horror” filmdeki göndermeleri ve sembolleri çalışıyor. “Get Out, White

---

<sup>14</sup> Tez boyuncu içerik üreticilerinden “kanallarının adıyla” ya da içerik yayınladıkları takma isimleriyle bahsedeceğim. Çünkü içerik üreticilerinin neredeyse tamamı kendini ekrana koymaktan kaçınan, biyografik isimlerini ve işlerini kanallarında paylaşmayan kişiler. Tabi ki internetten bu bilgilere kolayca ulaşabilmek mümkün. Fakat içeriği üreten kişi aslında “Nerdwriter1”, sayfanın biyografik sahibi Evan Puschak değil.

<sup>15</sup> İncelemek için *Get Out* filmini seçmemim sebebi, filmin ödül adlıığı 2017 yılında çok büyük bir tartışma yaratmış olması. Bu yüzden film üzerine çok çeşitli videolara rastlamak mümkün.

Fragility as a Movie Trope” olayları ırksal bir açıdan inceleme altına alıyor. “Get Out (2017) Ending + Twists Explained” filmin dönüm noktalarını açıklarken “Everything wrong with Get Out in 15 Minutes or Less” filmin tüm mantık ve çekim hatalarını ortaya koyuyor. Get Out Ending Explained, Satire & Race” filmin sadece sonuyla ilgilenirken “The Cinematography of Get Out” filmin tamamını sinematografik açıdan mercek altına alıyor.

Video deneme	Yapımcı, Yapım Yılı	İzlenme Sayısı
The Genius of Get Out	(Karsten_Runquis, 2017)	44.000
Get Out- A New Perspective in Horror	(From_A_ScreenPlay, 2018)	357.245
The Philosophy of GET OUT	(WiseCrack, 2017)	1.214.078
Creating Believable Characters – Get Out video	(Good_Filmmaking, 2017)	648
Get Out Explained: Symbols, Satire & Social Horror	(ScreenPrism, 2017)	548.773
White Fragility as a Movie Trope	(Like_Stories_of_Old, 2017)	37.487
Get Out (2017) Ending + Twists Explained	(FoundFlix, 2017)	3.600.000
Everything wrong with Get Out in 15 Minutes or Less	(CinemaSins, 2017)	5.500.000
Get Out Ending Explaine- Satire & Race	(The_AtZ_Show, 2017)	507.450
The Cinematography of Get Out	(Flick_Head, 2017)	1.139

**Tablo 2.1 :** Get Out üzerine yapılmış video denemeler

Sinema filmlerini inceleme konusunda geleneksel deneme ve video deneme türleri için etkileşim, tıklama, çevrimiçi tartışmalar ekseninde son bir karşılaştırma daha vermek istiyorum. Filmler üzerine yazılmış tüm eleştirileri derleyen Metacritics.com (Metacritic, 2018) internet sayfasında, örneğin “The Dark Knight” (The Dark Knight, 2008) film için yazılmış 46 Eleştirmen yazısı ve 1320 yorum var. Youtube’a “the dark knight video

essay” anahtar sözcüklerini girdiğimizde ise karşımıza 149.000<sup>16</sup> adet video çıkıyor ve çıkan ilk video “The Dark Knight — Creating the Ultimate Antagonist” (Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2016)’e tıkladığımızda 6165 yorum aldığını görüyoruz, tek bir videonun. Yani video deneme, yalnızca erişim kolaylığı ve popülerlik sağlamıyor, seyirciyi etkileşime geçmeye de davet ediyor.

Bütün bu video denemelerin ortak malzemesi “Get Out”. Fakat film sadece malzeme. Tüm bu yapımcılar/yaratıcılar kendi argümanlarını tartışabilmek için bu filmin görüntülerini, filmin afişini, oyuncu-yönetmen röportajlarını, fragmanlarını, tanıtım videolarını, senaryo metinlerini, film müziklerini malzeme olarak ortaya döküyor ve kendilerine ait bir kurguyla yeniden bir araya getiriyor. Ortaya çıkan sonuç, yani video deneme, “Get Out” filminden neredeyse tamamen bağımsız olarak var olabilecek bir sanat formu olarak ortaya çıkıyor.

Bir filmde yola çıkarak vaka yaratmanın tersinde, bir vakadan yola çıkarak film malzemesini kullanmak da yine video denemeciler arasında yaygın bir kullanım biçimi. “How does an Editor Think and Feel?” (Every\_Frame\_a\_Painting, 2016)’de yapımcı kendi sorduğu soru üzerinden birçok film, müzik ve röportaj kullanarak yine kendi düşüncesini ifade etmeye çalışıyor:

Profesyonel olarak kurgu yaptığım bu on yıllık süreçte bana sorulan bir soruya nasıl cevap vereceğimi hiçbir zaman tam olarak çözemedim: “Ne zaman keseceğini nasıl biliyorsun?” Verebileceğim tek cevap bunun içgüdüsel olduğu yönündeydi. Bir açıdan ben de kurgu boyunca bir şeyler düşünüyorum ve hissediyorum. İşte bu yüzden bugün bu süreci anlatmak istiyorum: “Bir kurgucu nasıl düşünür ve hisseder?” (Zhou, 2016)

“British vs. American Comedy: What’s the difference” (Now\_You\_See\_It, 2016)’ta ise İngiliz ve Amerikan komedi dizilerini/filmleri karşılaştırılıyor. Birçok filmde/dizide malzeme kullanılmasının yanı sıra iki bölgede de aynı isimle yayınlanmış “Office” (The Office, UK, 2001), (The Office, USA, 2005) gibi dizilerden örnekler veriliyor.

Bütün bu sinema incelemelerinin en önemli ortak noktası filmde parçaları kullanmalarının yanında birçok başka filme, film ve sinema teorilerine ve kitaplara atıfta bulunmaları. Tony Zhou Ve Taylor Ramos’un çok güzel özetlediği gibi:

---

<sup>16</sup> Aramanın bu şekilde yapılması yanıltıcı sonuçlar doğuruyor gibi gözükebilir (ki muhtemelen doğruluk payı da vardır.). Fakat aramada çıkan videolar, direkt olarak The Dark Knight filmi üzerine olmasa da, başka filmlerin incelemelerinde The Dark Knight’a verilen referansları gösterdiği için tezimi destekliyor.

Kütüphaneye gidin. Kitap okuyun. Bunun önemini ne kadar vurgulasak azdır: Kitap okuyun, kitap okuyun, kitap okuyun. İşiniz [video denemeniz] ancak araştırmanız kadar iyi olur ve elinizdeki en iyi araştırma mecrası kütüphanedir. Eğer yeterince şanslıysanız bir film arşivi ve araştırma kütüphanesidir. Google'ı kullanmak çok cazip gelebilir; çünkü hemen önünüzde ve hızlı- fakat tam da bu yüzden kullanmamalısınız. Araştırmanızı kütüphaneye taşıyarak internetteki “çevrimiçi tekrar döngüsünü” kırmış oluyorsunuz. İşinizin [video denemenizin] değeri anında artacaktır. (Ramos & Zhou, 2016)

Sinema filmlerinin yapımcıları, yönetmenleri, yazarları, editörleriyle aynı programlara ve aynı imkânlarla sahip başka sinemacıların, yine sinema filmleri- bazen de televizyon filmleri ve dizileri üzerine çalışıyor; parçaları yeniden kurguluyor olmasında alışılmadık bir durum yok. Video deneme türünü, geleneksel deneme türü kadar çok yönlü ve kullanışlı hale getiren, türün yalnızca sinema alanıyla sınırlı kalamayacağını ortaya koyan (ve benim de bu tezi yazmam da en büyük yol gösterici olan) politika, müzik, yazarlık, resim, roman hatta stand-up komedi gösterileri üzerine yapılmış video denemeleri inceleyeceğiz.<sup>17</sup>

### 1.2.2 Yalnız İşitsel Türler: Müzik

Sinema video denemeler ve politik video denemeler, önceden hazırlanmış videoların bir araya getirilmesi ve yeniden kurgulanmasıyla oluşuyordu. Sinema video deneme, büyük ölçekten sinema filmleri ve dizilerden kesilmiş görüntüleri kullanırken, politik video denemeler, politik açıdan önemli şahıslar haber kanallarındaki görüntüleri, röportajları ve birçok görsel yazılı kaynağın bir araya getirilmesiyle ana malzemesine kavuşuyordu.

Müzik video denemeler içinse bu durum farklı.

Müzik video denemeler, müzik parçalarını ve kliplerini<sup>18</sup> inceleyen eleştiren bir deneme türü değil. Daha çok müzik üzerinden ya da müzikle ilintili argümanları ortaya koyan ve bunun için de müziğe ait araçları verimli bir şekilde kullanan video denemeler.

Örneğin “Lauryn Hill: 20 Years of Relevance” (Nerdwriter1, 2018) video denemesinde, yapımcı, Lauryn Hill’in müziğinin nasıl 20 yıl boyunca ilişkili/anlamli/uyumlu olduğunu inceliyor. Bir müzisyenin, müziğindeki değişimlerle nasıl hep ayakta kaldığını anlatıyor. Bunu anlatmak için Lauryn Hill’in müziklerine ek olarak onlarca röportaj,

<sup>17</sup> Bu tezi yazdığım sıralarda tiyatro üzerine yapılmış herhangi bir video deneme bulunmamaktaydı.

<sup>18</sup> Müzik üzerine yapılan video denemeler’de çok nadiren Müziğin televizyonda yayınlanan klip parçasına yer veriliyor. Bunun en büyük sebebi, klbin, müzikten neredeyse tamamen bağımsız ayrı bir film olması. Buna güzel bir örnek oluşturması açısından “Hozier- Take me to Church” ya da “Alt-J – Breezeblocks” şarkıları ve klipleri incelenebilir. Şarkıların ortaya çıkardığı hikaye ve şarkıya klip eşlik ettiğinde ortaya çıkan hikayeler tamamen farklı. Burada inceleme alanımızın yalnızca müzik olduğunu yeniden vurgulamak istiyorum.

konser kaydı, kliplerinden kısa görüntüler kullanıyor. Tabi ki burada denemecinin amacı Lauryn Hill kişisini övmek değil, müziğin zaman içinde nasıl değişmesi gerektiğine kendisince bir argüman üretebilmek.

“Why Bruno Mars' '24K Magic' Makes You Dance” (Nerdwriter1, 2018) yine ilginç bir örnek. Bruno Mars’ın 24K Magic şarkısının bizi neden dans etmeye ittiğini anlamaya çalışıyor. Konuyu 1967 yılında James Brown’un kaydettiği “Cold Sweat” plağından günümüz düğünlerinde çalan şarkılara kadar geniş bir spektrumda inceleyen Nerdwriter1 şarkılardaki “eksik vuruş”un bizi tamamlamak için cezbedtiği argümanını ortaya koyuyor. Ritimde eksik olanı, vücudumuzun tamamlamaya çalışmasını ve vurmayan vuruşu enstrüman yerine kendi elimizle, bacağımızla kafamızla yapma çabamızı işliyor.

“The Marvel Symphonic Universe” (Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2016) konuyu biraz daha sinemaya bağlasa da, videonun gündemi müzik ve müzik yaratıcılığı.<sup>19</sup> Sokaktan geçen insanlara Marvel filmlerinden hatırladıkları müzikler soruluyor. Akabinde Marvel’ın filmlerine müzik üretirken “temkinli” olmasının müzikal açıdan ne kadar problematik bir konu olduğu ortaya konuyor.

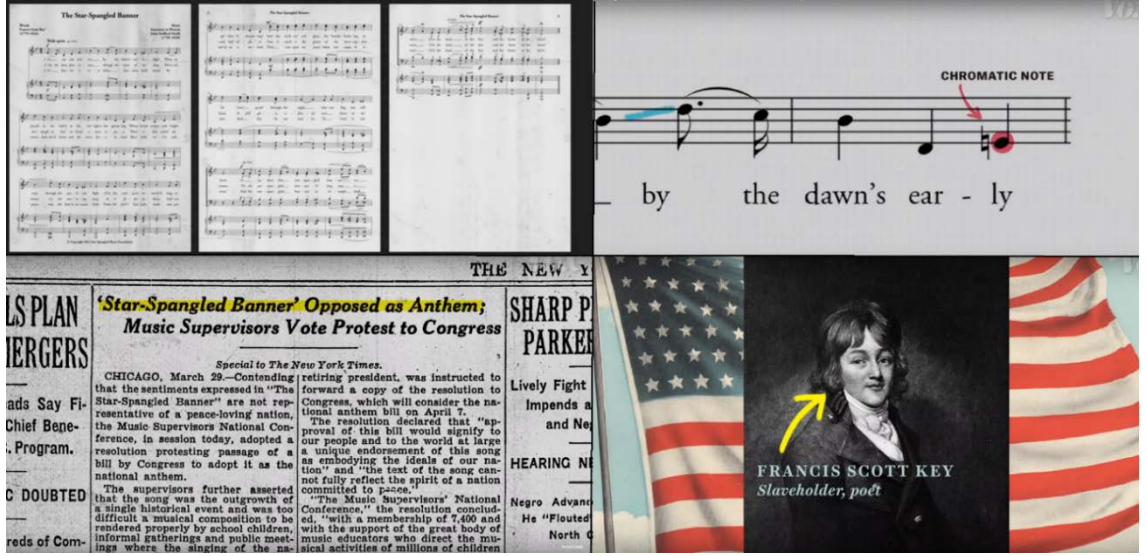
Son olarak “Why the US national anthem is terrible — and perfect” (Vox, 2018) videosunu örnek vermek istiyorum. ABD Ulusal Marşı üzerine olan bu video diğer verdiğim örneklerden biraz farklı, çünkü Ulusan Marşın doğal olarak bir video klibi yok; röportaj yapılabilecek bir bestecisi ya da güftecisi hayatta değil ve konu hakkında iyi ya da kötü şekilde yorum yapmak tehlikeli. Bu yüzden Vox’un videosunda ekrana görsel olarak taşıdıkları önem arz ediyor. Şekil 1.1 görebileceğiniz Vox ekrana müzik terimlerini, notaları, konu üzerine çıkmış gazete makalelerini ve bestecisi Francis Scott Key’nin bir portresini getiriyor. Bu görsel temalar<sup>20</sup>, *voiceover* ve arkada sürekli çalmaya devam eden ABD Ulusan Marşı’nın farklı varyasyonlarıyla etkileşim içine giriyorlar. Sonuçta görsel-işitsel olan bir video deneme ortaya çıkıyor.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Bu video yayınlandıktan sonra “The Avengers Theme – a video response to ‘The Marvel Symphonic Universe’-HelloLillyTV”, “A Theory of Film Music-Dan Golding - video Essays”, “Marvel Music: The Thematic Continuity Issue -Seth S.”, “Marvel: Every Note a Symphony -- RESPONSE VIDEO-WhitleyPedia” vb. onlarca video deneme, orijinal videoya cevap şeklinde hazırlandı. Video deneme türünün ne kadar etkileşime geçiren bir tür olduğuna dair bir gösterge.

<sup>20</sup> Statik video parçaları, resim ve fotoğrafların, odağı kaydırmak için nasıl kamera hareketiyle akışkanlık kazandırıldığını video deneme tekniklerini incelediğimiz bölümde konuşacağız.

<sup>21</sup> Müzik video denemeleri diğer video denemelerden ayıran ve video deneme türünün tiyatrodaki kullanımı konusunda bize en büyük yardımcı sağlayacak özelliği hali hazırda çekilmiş, konuyla ilintili görüntülerin



Şekil 1.1 Why the US national anthem is terrible - and perfect” [Vox] videosundan görseller

Örnekleri çoğaltmak gerekirse” How Fleetwood Mac Makes A Song Drake's 'Feel No Ways' Deconstructed” [Nerdwriter1], “Why Bob Dylan Won The Nobel Prize” [Nerdwriter1], “How Steely Dan Anthem Composes A Song” [Nerdwriter1], Hollywood Scores & Soundtracks: What Do They Sound Like? Do They Sound Like Things?? [Every Frame A Painting], “How noise pollution is ruining your hearing” [Vox], “Why Stradivarius violins are worth millions” [Vox], “Why this awful sounding album is a masterpiece” [Vox], “Why more pop songs should end with a fade out” [Vox] gibi onlarca videoya ve video kanalına bakabilirsiniz.

### 1.2.3 Yalnız Görsel Türler: Resim Ve Fotoğraf

Resim video denemeler, aynı müzik video denemeler gibi görsel işitsel mecraanın ancak bir koluna hazır malzeme üretebilen materyallerden yola çıkılarak hazırlanıyor. Resim video denemelerin genel çalışma alanını dünyaca ünlü resimlerin ve ressamların neden bu kadar ünlü olduğunu araştırmak, bu resimlerin ne demek istediğini yeniden ele almak, tarih boyunca yorumlarının nasıl değiştiği gözlemlemek şeklinde özetleyebiliriz. Bu bahsettiğimiz çalışma alanı geleneksel yazılı deneme için de ortak görünse de – çünkü geleneksel yazılı deneme türü resim içerebiliyor- video deneme, bize odağı değiştirme,

bir araya getiriliyor olmasıyla değil; argümanı oluşturmak için önceden ilişkilendirilmemiş materyallerin yeniden ele alınmasıyla oluşturuluyor olmasıdır.



konuyu takip etme, anında karşılaştırma, resim skalasıyla oynayarak boyaların özelliklerini göstermek, müzik kullanımıyla duyguları yönlendirmek ya da en basitinden röportaj ve yorumlara yer vererek farkını ortaya koyuyor. Lady of Shalott | Art Analysis [The Cogito] örneğin John William Waterhouse'un Pre-Raphaelite dönemi resimlerindeki saklı mesajları inceliyor. Being Open-Minded about Abstract Art [RightBrainRants] daha geniş bir ölçekte soyut resimlerin okunması üzerine bir videoyken, The Most Disturbing Painting [Nerdwriter1] daha kişisel bir yerden, kendisine göre en rahatsız edici resim olan "Francisco Goya"nın "Çocuklarını Yiyen Satürn"ünün neden "tarihin" en rahatsız edici resmi olduğu argümanını kurmaya çalışıyor. Nerdwriter1'in, resmin rahatsız ediciliğini ortaya koymak için oluşturduğu 8 dakika 46 saniyelik bu video neredeyse bir korku filmi gibi kurgulanmış ses ve voiceover'dan oluşuyor. Karanlık bekleme alanlar, resimle karşı karşıya tamamen müzikten yoksun uzun esler, ani geçişler ve çirkin-rahatsız edici ayrıntılarla dolu bu video deneme, "Çocuklarını Yiyen Satürn"ün Nerdwriter1'de uyandırdığı hisleri, Nerdwriter1'in de bizde uyandırmaya çalışması yüzünden ilgi çekici bir deneme halini alıyor. Yapımcı, bizi bir fikre ikna etmeye çalışmıyor, fikri bize görsel işitsel olarak sunuyor.

Burada video deneme açısından dikkat çekici olan, yalnızca resmi ekrana taşıyarak üzerine yapılan konuşmalardan çok daha fazlasının olması. Resim, statik bir imge olsa da, video denemelerde hiçbir zaman bir resim havada asılı şekilde, donuk olarak gösterilmez. Resmin neresine bakılacağı ya da ne tür bir ilişki kurulacağı; argümanın menfaati için yapımcı tarafından tasarlanmış ve sıkıca paketlenmiştir. Üzerine eklenen müzik ve voicerover o anın, video denemenin o saniyesiyle ilişki içindedir, denemenin tamamıyla değil. Dolayısıyla bir müzede, arkada klasik müzik eşliğinde bayık bir ses eşliğinde birinden ötekisine sürüklenen yarı uyanık bir pozisyonda değil; kurulan argümanla sıkı bir ilişki içinde, her an itiraz etmeye veya şaşırma hazır bir şekilde buluruz kendimizi. Video deneme, bize açıklama yapmaya, bin kere tekrarlanmış bilgileri aktarmaya, bize "öğretmenlik<sup>22</sup>" yapmaya çalışmaz. Bizimle ilişki kurmaya, bizi kışkırtmaya çalışır.

---

<sup>22</sup> Karşılaştırma için yine Türkçe olarak yayınlanmış Leonardo'nun "'Son Akşam Yemeği" (The Last Supper) Tablosu (Sanat Tarihi) (Sanat Tarihi)" videosuna bir göz atabiliriz. KhanAcademyTurkce'nin hazırladığı ve 83.937 (erişim: 11.07.2018) kişinin izlediği bu video, bir sanat tarihi öğretmeni edasıyla bize tablonun önemini aktarır. Video, argüman üretmemesi yalnızca bilginin aktarılması için oluşturulmuş olması dolayısıyla video deneme türünün temel gerekliliklerini yerine getirmez.

Resim video denemelerin yararlandığı bir diğer teknik de animasyondur. Eski resimlerin katmanlarını, animasyon yardımıyla gösterebilir, hatta fırça darbeleriyle resmin değişimini takip ettirebilir yapımcı. Bu teknik, resmi bir araya getiren etmenleri daha iyi anlamamızı sağlar. Bir örnek için “Why is Vermeer's "Girl with the Pearl Earring" considered a masterpiece? - James Earle” [TED-Ed] videosuna göz atabilirsiniz. Video denemede kullanılan tüm animasyonlar, bu deneme için özel olarak hazırlanmış, argümanı ortaya koymak için düzenlenmiştir.

Fotoğrafların dijital kopyalarına ulaşmak, resimlerden daha kolay olduğu için, resimler üzerine yapılan her tür inceleme hali hazırda fotoğraf türü için de yapılabilir. Yine de örnek olarak “Ansel Adams: Photography With Intention” [Nerdwriter1], “The minimalist photography of Bruce Percy - a visual essay” [Photo Tom] gibi video denemeler incelenebilir.

#### **1.2.4 Yazılı Türler: Roman/Edebiyat/Karikatür/Çizgi Roman/Şiir**

Video denemeler, görsel-işitsel alanla direkt olarak ilişkili olmayan fakat görsel-işitsel bir dünyaya işaret eden yazılı edebi türleri incelemek, çalışmak tartışmak için de kullanılan bir türdür. Burada mesele, yine sinema video deneme türü dışındaki video denemelerde olduğu gibi doğru malzemeyi tanımlamak ve argümanı destekleyecek görselleri, sesleri, müzikleri ve anlatıyı bu malzemedan üretmektir. Edebiyat video denemeleri, sinema veya politika video denemeleri kadar fazla yaygın olmasa da, türe verilebilecek birçok iyi kurgulu örnek mevcut. “Harry Potter and the Destruction of Character || video Essay” (Sowers, 2017) Harry Potter kitaplarındaki karakterlerin çözümlenmesi üzerine, “The Art Of Sci-Fi Book Covers” (Nerdwriter1, 2018) bilim kurgu romanların kapak resimlerinin tasarlanması üzerine örneğin. “How E.E. Cummings Writes A Poem” (Nerdwriter1, 2016) E.E. Cummings’in şiir yazma biçimini araştırıyor. “Spawn - The Rise of Image Comics” (kaptainkristian, 2016) çizgi romanlarda hikâye anlatım metotlarını konuşuyor. Yine Nerdwriter1’in “How To Design A Comic Book Page” (Nerdwriter1, 2017) video denemesi, çizgi roman ve karikatürlerde hikâye kadar sayfa tasarımının da bir anlatıcı öge olarak nasıl yer bulduğunu anlatıyor. “Why should you read James Joyce's "Ulysses"?” (TED-Ed, 2017) videosu, animasyon ve anlatıcı tekniklerinden yararlanarak Joyce’un dünyasına davet ediyor bizi.

Bunların dışında tamamen yazarlığa adanmış kanallar da mevcut. Bunlardan, sinema üzerine çalışan fakat mecraaya yazarlık, senaryo ve metin kurgusu açılarından yaklaşan “Lessons From A ScreenPlay” (Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2018) başı çekiyor diyebiliriz. “The Girl with the Dragon Tattoo — Breaking Convention”, “Hidden Figures — The Power of Subplots”, “Memento — Telling a Story In Reverse”, “Game of Thrones — How to Evoke Emotion” vb. birçok video, filmlerden görüntüleri malzeme olarak kullanmasına karşın hikâye kurgusu, anlatı araçları, olay örgüsü, diyalog kurulumu, karakter oluşturmak gibi yazarlığa dair konuları ele alıyor.

### 1.2.5 Stand-Up Gösteri

Stand-up gösterilerin sanatsal bir tür olup olmadığı tartışılarsun, gösterileri inceleyen birçok video deneme çoktan yapıldı ve yerlerini aldı. Kayıtlı bir tür olmaması, temelde bir “performans”ın özelliklerini taşıyor olması diğer kayıt altına alınmış sanat dallarına göre daha ilginç bir çalışma alanı ortaya koyuyor. “The Philosophy of Bo Burnham – Wisecrack Edition” (WiseCrack, 2018) Komedyen Bo Burnham’ın esprilerine felsefik bir yaklaşım sunmaya çalışıyor. Bunun için Burnham’ın gösterilerinden kayıtlı materyaller, röportajlarından parçalar kullanıyor fakat video denemenin büyük bir bölümünü Burnham’la direkt ilişkisi olmayan konser görüntüleri, çizgi filmlerden sahneler, animasyonlar ve resimler oluşturuyor. Argümanını oluşturmak için yapımcının Burnham’ın herhangi bir kayıtlı görüntüsüne ihtiyacı olmadığını işaret ediyor bu video. “How Louis CK Tells A Joke” (Nerdwriter1, 2017) yaklaşık 200 kelimelik bir Louis CK esprisinin çalışması için gerekli mekanikleri ortaya çıkarmaya çalışıyor. Gösteri sırasında çekilmiş 90 saniyelik bir görüntüyü 7 dakika 50 saniyelik bir video denemede inceliyor. Louis CK’nin anlatı anına, üst yazı, alt yazı ve anlatıcı ekleyerek katmanları bize göstermeye çalışıyor. “The Philosophy of Comedy: comedic techniques” (notdanielchoi, 2017) örneğin herhangi bir kayıtlı gösteriden değil, televizyon kliplerinden ve yazılı esprilerden yararlanarak komedi tekniklerini açıklamaya çalışıyor.

Aslında tüm bu örneklerde görüldüğü üzere video deneme, yalnızca sinema ya da dizi gibi görsel-işitsel konular üzerine çalışan bir mecra değil. Araçları, sinemacılara aşına olduğu için ilk örneklerini ve popülerliğini sinemaya borçlu olabilir, fakat video deneme türü, aynı geleneksel yazılı deneme türünün geçirdiği evrime benzer bir değişim geçirmeye hazır durumda. Bu değişim mutlak ki görsel-işitsel bir sanat dalı olan tiyatroya da temas edecektir.

### 1.2.6 Politika

Politika ve gündelik konularda da aynı sinema filmleri üzerine yapılan video denemeler gibi iyi kurgulanmış ve anlatılmış video denemelere rastlamak mümkün. Politik video denemelerde yine önceden çekilmiş hazır görüntüler, televizyondan kesilmiş klipler, haber başlıklar, röportajlar ve voiceover tekniğiyle bir üst anlatıcı kullanılıyor. Youtube’da Politik video denemelerde başı çeken kanal olan “Vox” un örneğın, hakkında bölümü şöyle: Vox, bütün bu gürültünün içinde dünya manşetlerini ve hayatlarımızı etkileyen haberleri anlamamıza yardım eder; vergi meseleleri ve terörizmden, Taylor Swift’e kadar (Vox, 2014).

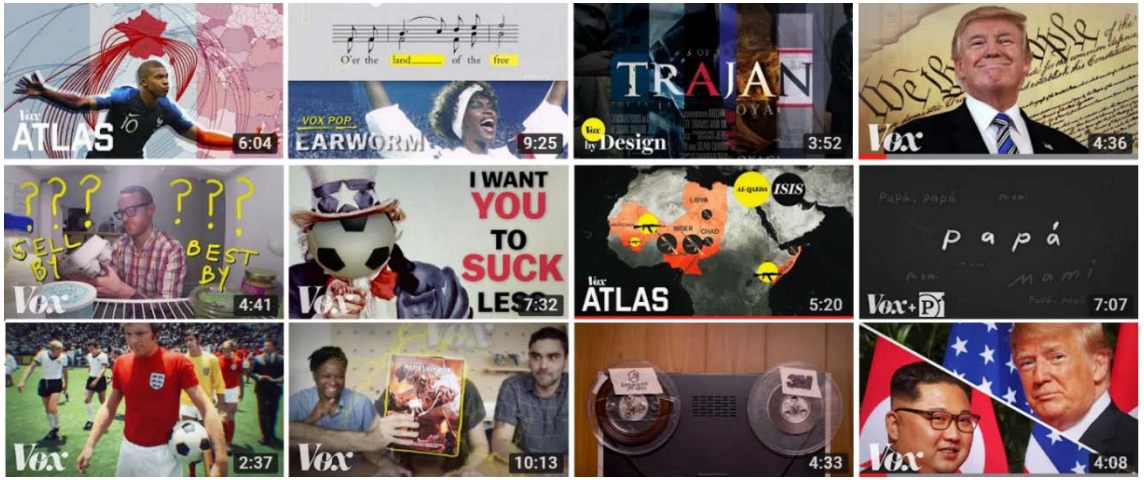
Kanalda “Can Trump really pardon himself?” (Vox, 2018), “How Islamist militant groups are gaining strength in Africa” (Vox, 2018), “What does “denuclearization” mean? (Vox, 2018)”, “Monogamy, explained” (Vox, 2018) gibi hem siyasi olaylara temas eden hem de gündelik olayları ele alan videolar mevcut. Bu video denemeler, aynı sinema video denemeleri gibi, onlarca klibin bir araya getirilmesi, ekran oranları ve renk düzenleriyle oynanması, ses ve müzik eklenmesiyle kurgulanmış; bir kısa film gibi, kaynak metinden neredeyse tamamen bağımsız bir sanat formu olarak ortaya konmuştur. Her video konu hakkında tamamen bilgisiz birisi için giriş niteliğinde haber başlıkları sunarak başlar ve akabinde yapımcı kendi argümanını ortaya koyar.

Vox’un tekniğinin farklı olarak Nerdwriter1 de, sinemasal video denemelerinin yanında yine politik konular üzerine video denemeler üreten yapımcı. Nerdwriter1 de yine Trump yönetimi, Amerika’daki vergi olayları, seçim meseleleri vb. birçok gündem üzerine video denemeler oluşturmakta; küçük bir farkla: Nerdwriter1 her zaman sanatsal olana da bir çapa atmakta. Örneğın Amerika’da büyük bir hızla büyüyen “Scientology”<sup>23</sup> üzerine yaptığı video denemesinin “The Master” filmiyle ilişkilendirmiş: “The Master: How Scientology Works” (Nerdwriter1, 2018). Trump’ın attığı tweetler sonrasında şaka malzemesi olmasını da Almanca bir terim olan “Schadenfreude” terimi ile ele almış: “Check Your Schadenfreude” (Nerdwriter1, 2018).

---

<sup>23</sup> Scientology (/ˌsaɪənˈtɒlədʒi/), ABD’li bilim kurgu yazarı L. Ron Hubbard tarafından geliştirilen bir tarikat ve buna bağılı uygulamaların bulunduğu bir inanç akımı. Başlarda Hubbard tarafından kişisel gelişim için hazırlanan bir felsefe iken daha sonra bir dinî akıma dönüşmüştür. Scientology, Scientology Kilisesi'nin dinini tanıtmak ve yaymak için kullanmaya çalışmaktadır. (Kaynak: Vikipedi, özgür ansiklopedi, (Çevrimiçi) <https://tr.wikipedia.org/wiki/Scientology>.(Erişim: 14.07.2018)

Türkiye’de de politik ve gündelik konuları ele alan video kanalları mevcut. Bunlardan en çok takipçisi olan “Barış Özcan” Youtube kanalı (Özcan, 2007). Şimdiye kadar tanımlamaya çalıştığımız video deneme kriterlerini karşılamasa da politik ve gündelik olayları incelemesi bakımından bu başlıkta yer ediniyor. Barış Özcan’ın videoları, genelde kendisine bakan bir kameraya konuyla ilgili konuşmasından oluşuyor. Tabi ki kurgulanmış ve anlatıcı ve müzik kullanılmış videolar; fakat Özcan, argümanını kurarken herhangi bir teoriye dayandırmıyor<sup>24</sup> ve “göstermek” yerine “anlatmayı tercih ediyor- ki bu da video deneme türünü Geleneksel Deneme türünden ayıran en büyük özelliğini ortadan kaldırıyor.<sup>25</sup>



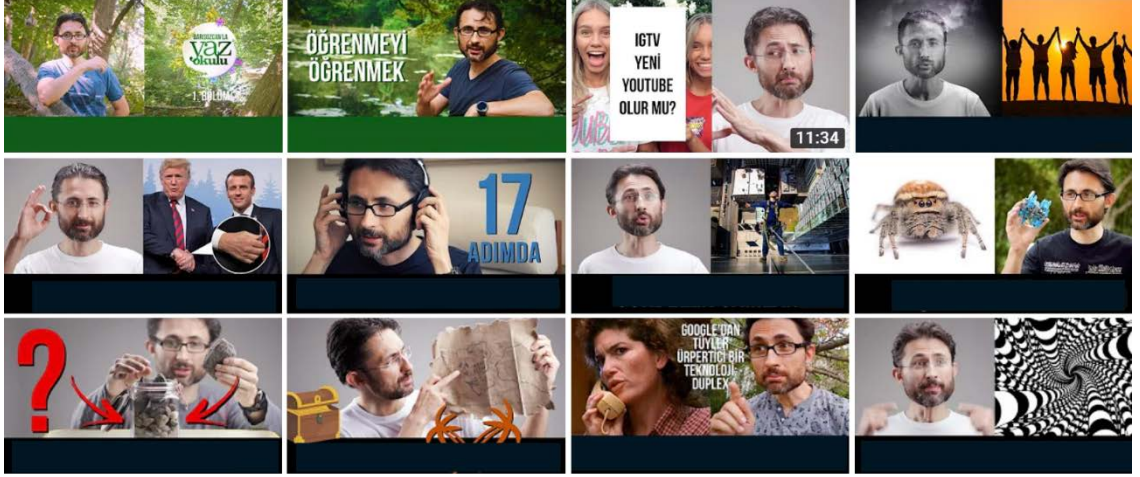
**Şekil 1.2** Vox Youtube kanalında gösterilen 12 videonun kapak fotoğrafı

Örneğin Vox’un anasayfasında gösterilen ilk 12 videonun kapak görsellerini inceleyelim (Şekil 1.2). Videoların isimlerini sildiğimiz halde içerikleri ve içeriklerini ele alma şekilleri hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Videoların kapak sayfaları bize görsel ipuçları sunuyor; futbol takımları hakkında bir video, müzik hakkında bir video, Trump hakkında bir video ya da mutfak gıdaları üzerine bir video olduğunu ilk bakışta anlayabiliyorum. İletişim yazı ile değil, görselle kuruluyor.

<sup>24</sup> Ursula Biemann’ın dediğini hatırlamak gerekir burada: video denemeyi teori çalışmaları için bu kadar ilginç bir tür haline getiren en büyük özelliği teoriyle mutlak bağı. Bu kitapta [The video Essay In Digital Age] tartıştığımız her video, yoğun teorik kaygılar ve bu kaygıların görsel olarak temsil edilmesi problematiğini içeriyor. Biemann, Ursula, The video Essay In Digital Age, (Çevrimiçi) <https://filmschoolrejects.com/age-video-essay/> Erişim: 14.07.2018

Ursula Biemann

<sup>25</sup> Bu konuya çok ilginç bir örnek de “İstanbul Film Akademisi” Youtube kanalının “Söylem ile Eylem Arasındaki Çelişkilere Saldırmak - Safsata Savar (Bölüm #7)” videosu. Baştan sona “eylemek ve göstermek” üzerine olan bu 20 dakikadan uzun video, aslında bize söylerek-konuşarak ikna etmeye çalışan 2 film yapımcısının tek plan videosu.



Şekil 1.2 Barış Özcan Youtube kanalındaki ilk 12 videonun kapak görseli

Şimdi de Türkiye'nin en çok izlenen içerik üreticilerinden birisi olan Barış Özcan'ın ilk 12 videosuna aynı gözle bakalım (Şekil 1.3). İlk bakışta tek gördüğümüz şey Barış Özcan'ın yüzü. Videoların bir tanesindeki örümcek, videonun muhtemelen örümcek hakkında olduğunu çağrıştırıyor- çağrıştırıyor diyorum çünkü düzenli bir görsel model olmadığı için başka bir konunun kapağı da olabilir.

Politik video denemelerin en büyük avantajı konuya ilişkin paylaşabildikleri grafikler, konuyla alakalı hiçbir çevrimiçi kaynakta göremeyeceğimiz belgelerin orijinal görselleri, konuya ilişkin videoların yan yana oynatılmasıyla anında ortaya çıkan çelişkiler vb. Fakat video deneme türüne ait en net ayrımı “tavırlar” konusunda yakalıyoruz. Örneğin Trump'ın bir açıklama metnini yazılı halde okumakla, Trump'ın bu metni okurken ki videosunu izlediğimizde müthiş bir tavır farkını görebiliyoruz. Bu, yazılı denemenin bizimle asla paylaşamayacağı, ya da ancak her cümlemin yanında parantez içinde tavra ilişkin notlarla açıklayabileceği bir durum- ki böyle yapıldığında dahi işin içine yazıyı dikte edenin önyargıları dâhil olmaya başlayacaktır.

### 1.2.7 Türkiye’de Video Deneme Örnekleri

Türkiye’de video deneme bir tür olarak yerleşmiş değil.<sup>26</sup> Takipçi ve izlenme sayılarına baktığımızda Türkiye’de ilk 250’de yer bulabilen kanallar içinde (SocialBlade, 2018) müzik paylaşım platformları, dizi bölümleri paylaşan kanallar, komik video paylaşım

<sup>26</sup> Aslında araştırmam sırasında, sinema alanında çalışan bazı yazar, yönetmen ve yapımcıların akademik amaçla ya da keyif için yaptığı bazı video denemelere rast geldim. Fakat bunların neredeyse hepsi umumi erişime kapalı çalışmalar. Bir tür olarak kendini manifesto edememiş olsa da, “Türkiye’de video deneme yok” demek yerine Türkiye’de “video deneme bir tür olarak yerleşmiş değil” demeyi daha uygun buldum.

platformları, V-Log sayfaları ve oyun inceleme ve oyun oynama videoları paylaşan kanallar mevcut. Bunların dışında video deneme türüne en çok yaklaşan ve genel seyirciyle etkileşimde büyük başarı gösteren bazı kanallara ve kişiler de değinmekte fayda var.

Bunlardan ilki, 1.6 milyon takipçisi olan Barış Özcan (Özcan, 2018). Özcan'ın videoları, politik ve gündelik konuları ele alması ve izlenmesi keyifli, etkileşime geçirici videolar olması bakımından video deneme türüne yaklaşıyor. Fakat Özcan, videolarında bir argüman üretmiyor. Bir konuyu ele alıyor ve bu konuyu aynı düzlemde açıklıyor; aynen iyi bir eğitimcinin yapacağı gibi. Kurgudan yararlanıyor fakat kendi kafasının yanına görüntüler eklemek ya da bu görüntüleri arka arkaya yapıştırmaktan ya da ekrana daha açıklayıcı yazılar eklemekten daha fazlasını yapmıyor. Bu sebeple sanatsal bir form yaratmaktan çok bilgilendirici, iyi açıklayıcı bir video ortaya koymuş oluyor; aynı bir belgesel filmcinin yapacağı gibi.

Yine 806 bin takipçisi olan Stolk (Stolk, 2018) kanalında da benzer bir durum var. Stolk da yine Barış Özcan gibi gündelik ve politik meseleleri mizahi bir dille ele alıyor. Fakat ekranda görsel işitsel bir dünya değil yine konuyu konuşan (göstermeye) kişileri izliyoruz. Kurgu ve ekrana görüntü yerleştirmeden, bir haber kanalının yararlanacağı kadar yararlanıyor. Kanal ilk oluşturulduğunda sunucu olan İbrahim Selim'in videoları, örneğin “Adana Sıfır Bir - Bir Zamanlar Adana'da #Stolk” (Stolk, 2017) 2 milyona yakın izlenme ve 1793 yorum sayısına sahipken ünlülerin seslendirmedeği Stolk videoları 10 bin gösterim sayısına bile ulaşamıyor.<sup>27</sup>

Popüleriteyi bir kenara bırakırsak Türkiye’de sinema üzerine video üreten kanallar da tabii ki mevcut. Yine karşılaştığım kanallardan video deneme türünde videolar üretmeye en yakın olan kanallar “Filme Gitmeden Önce” (Filme\_Gitmeden\_Önce, 2015) ve “Filmler ve Filimler” (Filmler\_ve\_Filimler, 2016), “Ezgi'nin Kanalı” (Ezgi'nin\_Kanalı, 2016) “KafeinSiz” (KafeinSiz, 2016) ve “Shockvoice TV” (Shockvoice\_TV, 2015)'yi sayabiliriz. Bunlardan “Filme Gitmeden Önce” kanalı filmler hakkında görsellerle hazırlanmış eğlenceli tanıtımlar içeriyor. “Filmler ve Filimler” filmlerin daha çok eleştirel parodilerini yayınlıyor. “Ezgi'nin Kanalı” filmler hakkında kendi fikirlerini V-Log

---

<sup>27</sup> Bu, Türkiyeli takipçinin Stolk kanalında neyi beğendiğini biraz da ortaya koyan bir durum.

şeklinde paylaşıyor; fakat ara ara filmlerin görüntülerine de yer veriyor. “KafeinSiz” film parçaları kullansa da yine ekrana filmi konuşan kişiler taşınması bakımından yetersiz kalıyor. “Shockvoice TV” ise benim karşılaştığım ve video deneme türüne en yakın özellikleri gösteren Youtube kanalı. Kanal genel olarak tanıtım ve inceleme videoları paylaşıyor da “YAPAY ZEKA SONUMUZ OLABİLİR Mİ?” (Shockvoice\_TV, 2018) “YAZI TURA HER ZAMAN ŞANS MI? (Asla Kaybetmeyin)” (Shockvoice\_TV, 2018) “THE ANIMATRIX - 2. RÖNESANS” (Shockvoice\_TV, 2018) gibi videolar video deneme türünün belirleyici özellikleri olan argüman üretme ve bu argümanı görsel işitsel bir kurguyla sunma kriterlerini karşılıyor.

Bahsedilenler dışında, yeterli etkileşim almadığı için çevrimiçi olarak karşıma çıkmamış birçok video deneme türü örneği olduğuna eminim. Fakat verilen örnekler ve daha fazla veriye ulaşamaması, türün henüz oturmadığının, video deneme diye bir kavramın ya da video denemeye ait bir terminolojinin var olmadığının da kanıtı.



## BÖLÜM 2

### YENİ BİR TÜR: TİYATRO VİDEO DENEME

#### 2.1 NEDEN TİYATRO VİDEO DENEME YOK

Şimdiye kadar video denemelerin eleştirel görsel-işitsel yeni bir dil yaratarak alanlarına sundukları katkıları tartıştık. Sinema menşeli bir yöntemin önce diğer sanat dallarına; oradan da kültür, bilim, politika, edebiyat- hatta gündelik olayları tartışan bir platforma nasıl dönüştüğünün izlerini ortaya çıkarmaya çalıştık. Bu izlerin gelip tıkanıdığı yer, yine görsel-işitsel sanat dalları olan tiyatro ve performansla ait alanlar.<sup>28</sup> Önümüzdeki iki bölümde önce yöntemin neden burada tıkanıldığını ortaya koymaya (neden bu sınırı aşmak için çaba gösterilmediğine), daha sonra da bu tıkanıklığın aşılması için izlenebilecek yolları ortaya çıkarmaya çalışacağız.

#### 2.1.1 Sinemanın Araçlarına Hâkimiyet; Çekim Teknikleri, Kamera Ve Kurgu

İlk problemimiz sinemasal araçlara hâkimiyet. Bir video deneme çekebilmek için (iyi-kötü) elinizin altında bir kamera olması, kurgu yapabilecek bir bilgisayarınızın ve kurgu programlarınızın olması, belirli video ve ses kayıtlarına erişiminizin olması, son olarak da bu malzemeleri ve araçları bir araya getirmenizi sağlayacak, konuya teknik ve sanatsal bir hâkimiyetinizin olması gerekmektedir. Tahminimce ortalama bir tiyatrocunun, tiyatro teorisyeninin, tiyatro eleştirmenin elinin altında, en azından hali hazırda bu araçların tümü bulunmaz. Tiyatro bölümlerinde okuyan insanlar, sinema tarihi ya da kamera önü oyunculuğu gibi dersler alsalar da, kurgu ve montaj konusunda bilgi sahibi değildirler. Bu yüzden devreye “kişisel inisiyatif” girmeye başlıyor. Yani, bir tiyatro eleştirmeni olarak, yazılı deneme, eleştiri ve analizin sınırlarına ulaşmış olduğumu düşünüp; bu sınırları aşmak için alanım dışında bazı araçlara uzanmam gerekiyor.<sup>29</sup> Video denemenin bir tür olarak yerini almaya çalıştığı şu kısacak tarihini düşündüğümüzde (daha sinemacıların bile tam hâkim olmadığı bir alanda) tiyatrocuların yer edinmesinin zaman

---

<sup>28</sup> Bu tezi yazdığım sıralarda, tiyatro video deneme şeklinde bir tür bulunmamaktaydı. Tiyatro’yu merkezine alan, argüman üreten ve bu argümanı, teoriyle beraber bu mecrada tartışan herhangi bir videoya rastlamadım araştırmalarımda. Fakat derya deniz olan internet ortamında, daha önce yapılmamış herhangi bir şey kaldığı düşüncesi de düşük bir ihtimal gibi gözükmemekte. Bu yüzden, tiyatro video denemelerin, diğer video deneme türleri gibi kendini manifesto etmemiş, kuralları henüz konmamış bir tür olduğunu söylemek daha akıllıca olacaktır.

<sup>29</sup> Bu, kulağa geldiği kadar zorlu ve uğraşlı bir yolculuk değil. Ortalama bir kurgu bilgisine internet dersleri aracılığıyla 40 saatlik bir çalışmada ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca, üniversitelerin sinema bölümlerinin çoğunda katılabileceğiniz ücretsiz açık dersler de mevcut.

gerektiriyor gibi görülebilir. Fakat ben, aksine, kayıt altına alınma sorunu olan bir mecrayı video ile tartışmanın yollarının bulunmasının, video deneme türünün tanımını ve sınırlarını oluşturmak açısından elzem ve asli görüyorum.

Sözün kısası, bir video deneme ortaya çıkarmak için tüm malzemelere araçlara ve ekipmana sahip olabilirsiniz fakat son raddede bunları bir araya getirip bir video, bir eser oluşturmanız da gerekmektedir. Bu sorunu aşmak için tiyatrocunun ya kurgu öğrenmesi ya da kurgu bilen birilerinden yardım alması gerekmektedir.<sup>30</sup> Bu sorun, tespit edildikten ve yol bilindikten sonra kolayca üstesinden gelinebilecek bir sorun olmakla beraber, şimdiye kadar tiyatrcuların neden video deneme çekmediğinin ilk göstergesidir; eğitimini almadığım, kelimelerini, noktalamalarını bilmediğim bir dille konuşmak- hele ki teori konuşmak- korkutucudur.

### **2.1.2 Kayıtlı Ortam Sorunu; Oyun Kayıtları Ve Oyun**

Evet, video denemeler kültürel ve sanatsal alanda neredeyse her konu üzerine çekilebiliyor fakat bu konuların hepsi hali hazırda kayıt altına alınmış durumda. Yani, filmlerin DVD'leri<sup>31</sup>; kitapların baskıları; haberlerin yayınlanmış (ya da ham) görüntüleri; şarkıların plakları, CD'leri; stand-up gösterilerin (bazen amatör) kayıtları var ellerinde. Tiyatro ise, bir sanat dalı olarak kayıt altına alındığında tüm özelliğini kaybeden bir tür. Son yıllarda profesyonel olarak kayıt altına alınmış birçok tiyatro oyunu peyda olsa da, bu dalla yakından ilgilenen icracıları, teorisyenleri çok iyi bilirler ki kaydedilen görüntü ile oyun eş değildir. Kayıt yalnızca, kaydedilen günün bir izdüşümü; belki o gün orada olanlara neler hissettiğini hatırlatabilecek bir hatıra olur; hepsi bu kadar. Yurt dışında, erişemeyeceğimiz bir oyunun kaydı bize oyuna dair bir his verir belki; ya da teknik çözümler konusunda yardımcı olur. Oynanmış ve kaldırılmış bir oyunun

---

<sup>30</sup> İlk video denemeler için yardım almak kesinlikle yararlı bir yol olacaktır. Fakat devamında, video denemecinin kurgu ve montaj tekniklerine hâkim olarak kendi dilini geliştirmesi gerekir. Aksi halde, kendisine ait bir dil geliştiremediği takdirde video denemelerin bir tarafı hep sakat kalacaktır.

<sup>31</sup> Tabi ki bir sinema filmini sinema salonunda izlemekle sonradan satın alınmış dvd'sini izlemek arasında bir fark vardır. Fakat bu fark, icracılar tarafından değil seyirci tarafından hissedilebilecek bir farktır- yani seyirci dramaturjisinin tartışma alanıdır olsa olsa. Sonuç olarak, DVD, filmin bir kopyasıdır; filmin oynatıldığı salonda çekilmiş bir video kaydı değildir; kurgusu, sesi, müzikleri değişmez olarak önümüzdedir. Tiyatro oyunun kaydında, oyunun öğelerinden ve icracılarından bağımsız yeni çift gözler girer işin içine: çekenin ve kurgulayanların gözü. Eğer "VR" teknolojisi bu hızla gelişmeye başlarsa, belki bu gözlerin varlığından bağımsız, dijital bir izleme ortamı oluşturula bilinir. Bu tartışmayı, o zamana bırakıyorum.

görüntüsü belki bizde nostalji yaratır. Fakat oyun ve oyun kaydı (birden fazla kamera ile çekilmiş profesyonel kayıt dahi olsa) aynı sanatsal alana işaret edemez.

Aynı sorunun ikinci bir ayağı ise iki farklı zamanda iki farklı kişinin izlediği oyunun aynı olamayacağı. En iyi ihtimalle, icracıları birebir icra etmiş dahi olsa, oyun anı performatiftir ve tekrarı yoktur. Bu yüzden, aynı oyunun farklı gösterimleri üzerinden oyunu tartışmak isteyen iki teorisyen aslında aynı oyun üzerine tartışamazlar.

Fakat video deneme tekniği, bu malzemeye bağlı kalmak zorunda değildir. Yani, bir oyun hakkında konuşabilmek için oyunun kayıtlı görüntülerini kullanmak- en azından kendimizi bu alanlarla sınırlandırmak zorunda değiliz. Örneğin, “Sen İstanbul’dan Daha Güzelsin” oyunu neden iyidir?” ya da “Yoruyorsunuz Bizi... Aferin Size!” oyununda şu sahneye dikkat!” şeklinde, direkt oyunun içine işaret eden video denemeler üretmeye çalışmak yerine, bu iki oyunun bizi sanatsal ve teorik olarak dürttüikleri alanlardan bir argüman üreterek, çapamızı tiyatroya atmış, fakat daha genel bir teoriye uzanmış oluruz. Video denememizi, bir oyun etrafında inşa ederek değil, bir argüman etrafında inşa ederek, elimizdeki malzemelerin çoğalmasını ve kayıtlı oyun görüntüleriyle kendimizi sınırlandırmamayı öğrenebiliriz.

Örneğin “How Louis CK Tells A Joke” videosu, Louis CK’in 1 dakikalık bir kaydını kullanıyor. Fakat ekranda, bu kayıttan çok üzerine alınan notlar, altı çizilen metinler, Louis CK’in röportajlarından parçalar, bir takım çocukların oyun oynarken çekilmiş stok kayıtları, kitap alıntıları bulunuyor. İşitsel olarak da Louis CK’in sesinden çok anlatıcının sesini dinliyoruz. Aslında video denemeyi hazırlayan yapımcının kişisel Louis CK algısıyla bize aktardığı bir argümanı tartışıyoruz. Denemeyi izleyen seyircide, gösteriyi canlı izleyen bir seyircideki etki uyandırılmaya çalışılmıyor. Tiyatro üzerine benzer bir yöntem kullanarak, örneğin “Harpagon gerçekten cimri midir” gibi bir soru üzerine yoğunlaşabilir ve Semaver Kumpanya’nın aynı isimli oyunundan bir kayıt kullanarak argümanımızı geliştirebiliriz. Burada yine önemli olan, Harpagon’un cimri olup olmaması değil, tartışılabilir bir argüman üretip üretmediğimizdir. Semaver Kumpanya’nın oyun oluşturma biçimini, rejî ve dramaturji tartışmalarını, 10 yılı aşkın süredir Türkiye’de tiyatro yapan bir ekibin geçmişini, ekipten bazı oyuncuların televizyonda iş yapmaya başladığından beri oyunlarda ve oyun seçimlerinde yaşanan değişimleri malzeme edinebiliriz. Argüman doğru şekilde kurulduğunda, oyun kaydının,

oyunun ne kadarını yansıtip yansıtamadığının bir önemli kalmayacaktır; çünkü kayıt da yalnızca bir malzeme olacaktır.

Yine bu tezde örnek verdiğimiz “British vs. American Comedy: What's the Difference?” videosunu ele alalım. Bu kadar panoramik bir konuyu belli başlı örneklerle ele alan bu deneme, aslında bize genel geçer bir cevap sunmaya çalışmaz. Video boyunca argümanını yere sağlam basacak bir hale getirmeye çalışırken, bir yandan da komedinin unsurlarını inceler. Aslında, bizi bundan sonra izleyeceğimiz komedileri yeniden düşünmeye, tartmaya çağırır. Aynı yöntemle, örneğin, “Tiyatrotem ve Dot Tiyatro; komedi seyirciye göre nasıl biçimlendiriliyor?” şeklinde bir tartışma alanı yaratabiliriz. Burada da, oyun kayıtları yanında metin seçimleri, oyuncu seçimleri, rejî tercihleri, oyun çalışma süreleri, oyunların oynandığı salonlar gibi pek çok veriden yararlanarak argümanımızı tartışabiliriz. Seçilen oyun kayıtlarının, video denemedeki ağırlığı ya da bu kayıtların çeşitliliği ve değişkenliği görmezden gelinemez ölçüde olacaktır.

Sonuç olarak, tiyatro kayıt altına alınabilen bir sanat dalı gibi gözükmesine de aslında kayıt altına alınan birçok ögeyi içinde barındırır. Önemli olan, kayıt altına alındığında estetik bir fark yaratan oyun görüntülerinin, oyunun kendisiyle direkt bir ilişkisi olmadığının altının çizilmesi; daha doğru bir tabirle, oyun kaydının, oyunun kendisi gibi ele alınmadığı video denemeler yaratılmasıdır. Kayıt altına alma sorununu, tiyatro sanatına ihanet etmeden çözebildiğimizde tiyatro video denemeler için yeni malzemelere de kavuşmuş oluruz.

### **2.1.3 Zaman Problemi; Tiyatro Oyununun Ömrü**

Tiyatro oyunlarının bir raf ömrü vardır. Yani prömiyer yaptıktan sonra belli bir süre oynarlar ve sonra gösterimden kaldırılırlar. Hatta bazı oyunlar ve performanslar, yalnızca sınırlı sayıda gösterim için üretilir. Örneğin site-spesific (alana özgü) performanslar genelde gösterildiği festivalin süresiyle sınırlı zamana sahiptir ki bu da birkaç gün demektir. Öyleyse, kayıt altına alınamayan ve çok sınırlı sayıda seyirciye ulaşan bu gösterimler üzerine haftalarca, aylarca sürececek bir emekle video deneme oluşturmak ne kadar mantıklıdır?

Video deneme oluşturmak, argümanın oluşturulması ve sınırlandırılması, gerekli materyalin toplanması ve son olarak her şeyin kurgulanması bakımından zaman ve emek isteyen bir süreçtir. Bazı video denemeler diğerlerine göre çok daha hızlı oluşturulsa da,

iyi kurgulanmış, iyi hazırlanmış video denemelerin hazırlık süreçlerinin haftaları, ayları bulduğunu görebiliyoruz. Eğer denememiz bir sinema filmi üzerine olsaydı bu zaman problemi bizi çok etkilemeyecekti. Çünkü film sinema salonlarında gösterimden kaldırılmış olsa bile filme ulaşmak, tekrar tekrar izlemek mümkün olacaktı. Keza video denemenizi izlemek isteyecek, bu konularda sizinle tartışmak isteyeceklerin sayısı da filmi izleyenlerin sayısıyla orantılıdır. Bu durumda tiyatro video denemelerinizi çok daha kısa bir süre içinde – örneğin gösterimler bitmeden- hazırlamış olmanız gerektiği ya da çok daha fazla seyircisi olan büyük sahnelerde gösterimler yapan tiyatrolar üzerine hazırlamamanız gerektiğini düşünebilirsiniz. Bu yanlıştır.

Video denemenin ortaya çıkışı ve tarihselliğinde daha önce de bahsettiğimiz üzere, video deneme hali hazırda bulunan kurallara uyan ve onlara göre şekillenen değil; bu kuralların etrafından dolaşıp, alternatifler üreten, teorisyenlere ve eleştirmenlere yeni yollar açan bir türdür. Burada, eğer ki biz tiyatro video deneme şeklinde yeni bir tür ortaya çıkarmaya çalışıyorsak önümüze çıkan sorunları geçiştirmemeli; bu sorunlarla kendimize yeni bir mecra oluşturmanın yollarını bulabilmeliyiz. Türün tanımlayıcı özelliklerinden birisi de budur.

Karşımıza çıkan her sorunu, argüman oluşturma yöntemimizle aşabiliriz. Tek bir gösterim yapmış bir oyunu malzeme olarak ele alıp, bizim üzerimizdeki etkisi üzerinden yeni bir tartışma yaratabiliriz. Hatta hiç çıkmamış bir oyunun çalışma süreçlerini inceleyebilir, örneğin “Türkiye’de oyun çıkarma süreçleri” ve “yönetmenlik okullarının eksikliği” üzerine bir argüman üretebiliriz. Sadece çok kısıtlı bir zümreye hitap eden bir oyun üzerinden, Türkiye’de, tiyatronun arka sıralarında kalmış bazı duygu ve düşünceleri sentezleyebilir, bu verilerle, örneğin daha büyük tiyatroların seyirci ile kurduğu ilişkiyi değerlendirebiliriz. Olasılıklar sonsuz.

Eğer ki video denememizi, üzerine çalıştığımız oyunun seyirci kazanması, daha çok duyulması vb. bir amaç uğruna yapıyorsak, kuşkusuz zaman bizim için bir engel teşkil edecektir. Fakat video deneme, aslında teoriye sıkı sıkıya bağlı bir türdür (Biemann, 2017). Video denemeniz sonucunda oyuna ilgi duyulması, oyunun seyirci kazanması

denemenin başarısını gösterebilir, fakat video deneme oyunu tanıtmak amacıyla çekilemez.<sup>32</sup>

Buradan ortaya çıkan sonuç, zaman problemin yaratıcı bir problem olarak ele alınabileceğidir. Video denemenin bir belgeleme ya da ispatlama sorumluluğu yoktur (Biemann, 2016); ortaya argüman koyma sorumluluğu vardır. Bu da demek oluyor ki, kısıtlı gösterim zamanlarını lehimize kullanarak, bunu sanatsal bir kısıt olarak ele alarak, video denememizi üretebiliriz.

#### **2.1.4 Popülerlik Ve Profesyonellik; Yayın Mecralarından Para Kazanmak**

Video denememizi yayınlayabileceğimiz iki büyük mecra olan Youtube ve Vimeo arasındaki ayrım burada ortaya çıkıyor:

Youtube, açık ara en çok seyirciye ulaşan, bir numaralı video paylaşım sitesi. Haber kanallarında bir videodan “trending”<sup>33</sup> olarak bahsedildiğinde bu Youtube’da belirli bir sürede ulaşılan izleyici sayısını işaret etmektedir. Eğer olabilecek en geniş kitleye ulaşmaya hedefliyorsanız, istediğiniz hizmeti burada bulabilirsiniz.

Vimeo: Youtube kadar yaygın olmasa da, Vimeo, özellikle yaratıcı insanların ve film yapımcılarının ilgisini daha çok çeken bir paylaşım sitesi. Eğer film yapımcısı camianın bir parçası olmak istiyorsanız istediğiniz hizmeti burada bulabilirsiniz. Bonus olarak, şaheserinizin bölen reklamlar bu sitede yok. (Dr. Robin Cox, 2017)

İki video paylaşım sitesi, video denemenizin türünden çok; hitap etmesini istediğiniz seyirci kitlesi ve bu işi profesyonel olarak yapıp yapmadığınız konuları üzerinden ayrılıyor. Eğer, profesyonel bir içerik üreticisiyseniz<sup>34</sup>, ait olduğunuz site Youtube.<sup>35</sup> Çünkü burada geniş bir kitleye ulaşabilir, işiniz üzerinden para kazanabilir, interaksyonlar sayesinde bir sonraki videoyuza karar verebilir, başka denemecilerle fikir

---

<sup>32</sup> Örneğin Türkiye’deki çoğuleştiri yazısının temelde oyun tanıtım yazısı olduğu üzerine bir video deneme pekâlâ çekilebilir. Üzerine 20’den fazla eleştiri yazısı yazılmış bir oyun merkez alınarak, yazılan yazılardaki ortak tümceler, ortak düşünceler ortaya çıkarılabilir ve buradan, yazılarda geriye kalan kısımlarda, oyuna eleştirel olarak yaklaşan- yani oyunun gelişimine katkıda bulunabilecek parçalar ortaya çıkarılmaya çalışılır. Sonuç asla bu eleştiri yazarlarını kötülemek olmamalıdır. Sonuç, eleştirinin bir tür olarak nasıl daha iyi olabileceği üzerine bir argüman ortaya çıkarmak olmalıdır.

<sup>33</sup> Hakkında çok konuşulan, ilgi çekici anlamında bir sosyal medya terimi

<sup>34</sup> “Profesyonel içerik üreticiliği” tamlamasındaki “profesyonellik”, para kazanmak ve geçiminizi sağlamak için içerik üretiyorsanız, anlamına gelmektedir. İçeriğin kalitesinden tamamen bağımsızdır.

<sup>35</sup> Tez boyunca profesyonel içerik üreticiliği üzerinden ilerledik. Bu anlamda, bu tezde bahsedilen video denemelerin çoğunun Youtube’a uygun olduğunu belirtmekte fayda var.

alışverişinde bulunabilir, cevap videoları yayınlatabilir ve sponsor bulabilirsiniz. Vimeo öte yandan, işi film yapımcılığı, yazarlığı ya da yönetmenliği olan, hali hazırda film dünyasıyla iç içe olan; bir argümanı daha iyi ortaya koymak için video deneme tekniğine başvuran kullanıcıların dünyası. Bu mecradaki videolar çoğu zaman sınırlı, hedef kitleye ulaşıyor.<sup>36</sup>

Tiyatro üzerine video deneme üretmeye çalıştığımızı düşünelim. Bu iki mecra için de uygun bir aday değil tiyatro video denemeleri. Birincisi, kitlesi sinema ya da televizyon kadar geniş değil. Dolayısıyla, üzerine aylarca çalıştığımız bir deneme ortaya koyduğunuzda, hedef kitleniz oyunu izlemiş, en iyi ihtimalle birkaç bin kişi olacaktır. İlgi çekmeyi başaran bir video ürettiğinizi ve reklam verdiğinizi, tanıtım yaptığınızı varsayalım; yine de sponsor bulmak ve Youtube için gerekli koşulları sağlayıp profesyonel bir içerik üreticisine dönüşmeniz zor görünüyor. Bu da demek ki, yaptığınız işten gelir elde edemeyecek yani profesyonel olarak bu işi sürdüremeyeceksiniz.

Vimeo'yu tercih ettiğiniz de ise, zaten ortak alanınızın çok az olduğu film yapımcıları camiasına adım atmış oluyorsunuz. Burada, sanatsal argümanınız ne kadar güçlü olursa olsun; ortak paydanız dar olduğu için yine derdinizi anlatmanız pek mümkün görünmüyor.

Bu kolayca anlaşılabilir durum, tiyatro sanatının uygun malzemeler tedarik edememesinden değil, kolay ulaşılabilir bir sanat olmamasından kaynaklanıyor. Sadece 40 kişinin izleyeceği bir video için günlerini haftalarını harcamak, büyük bir yatırım yapmak mantıklı görünmüyor. Bu yüzden tiyatro video denemelerine rastlamak zor.

---

<sup>36</sup> Bu konu başlı başına uzun bir araştırma istiyor. Örneğin Vimeo'daki deneme örnekleri 30-40 dakikayı bulabiliyor. Hedef kitlesi belli olduğu için süre sınırlaması sorun yaratmıyor. Öte yandan Youtube'daki denemelerin çok nadiren 8 dakika sınırını aştığını görüyoruz. 8. Dakikadan sonra, konunun çok tutkunu olmayan izleyiciyi kaybetmeye başlarsın. Fakat Youtube üzerinden yayın yapan, daha önce de bu tezde bahsettiğimiz Vox örneğin, yeni video denemelerinin sürelerini uzatarak Netflix'le bir anlaşma yapmış ve "Explained" isimli bir seri çıkarmıştır. Burada, video denemelerin çoğu zaman bilgisayar ya da cep telefonu ekranından izlenirken, Netflix'in büyük ve rahat televizyon ekranında izleniyor olması da bir değişkendir. Dediğimiz gibi, apayrı bir araştırma konusu çıkarılacak koca bir alan var burada.

## **2.2 TİYATRO VİDEO DENEME OLMAYA EN YAKIN ÖRNEKLER VE NEDEN VİDEO DENEME OLMADIKLARI**

Daha önceki bölümlerde, Türkiye’de neden video denemenin bir tür olarak olmadığını, ancak tekil örneklere rastlanabildiğini tartışmıştık. Bu bölümde ise tiyatro video deneme türünün var olmasına engel teşkil eden sorunları inceledik.

Fakat tiyatroyu ve tiyatrocuları işleyen, hedef kitlesi tiyatro seyircisi, oyuncusu, yazarları olan video kanalları var. Bunlardan en çok takip edileni ve bu konuda en büyük yatırımları yapan kanal “Digital Theatre” (Theatre, 2009). Digital Theatre kanalında 300 kez izlenmiş videolardan 48.000 izlenmiş videolara kadar geniş bir izleyici yelpazesi var. Toplamda 3 Milyon görüntülenmiş kanal. Fakat videolar, tezde incelediğimiz video deneme kurallarına uymuyor; yakınına bile yaklaşıyor. Tanıtım videoları, oyun kayıt görüntüleri, söyleşiler, tirat atarken dikkat edilmesi gerekenler, ünlü oyuncuların ünlü tiratlar vb. video deneme oluşturmak için kullanabileceğimiz bütün malzemeyi barındırıyor fakat bu malzeme sitede dağınık bir halde, bir argüman ya da en azından bir konu etrafında toplanmadan bulunuyor. Bilgi verici ve tanıtıcı videolar.

Yine, pek çok tiyatrocunun yakından takip ettiği “Odin Theatre” (Odin, 2009) sayfası, “National Theatre” (National, 2011) sayfası ve “American Theatre Wing” (Wing, 2006) sayfaları mevcut. Ama bu sayfalar genelde eski videoları paylaşmak bir arşiv oluşturmak için varlar. Belki ileride çekilecek bir deneme için kaynak oluşturabilirler fakat kendi başlarına, yalnızca tarihe düşülmüş notlar.<sup>37</sup>

## **2.3 YAZILI DENEME VE VİDEO DENEME KARŞILAŞTIRMASI**

Öncelikle, video deneme, yazılı denemenin yerine getirilmiş yeni bir tür değil. Yazılı denemenin içinden doğmuş, yazılı denemenin kurallarını benimsemiş, sonra da kendi başına yeni bir sanat formuna dönüşmeye başlamış olan bir tür. Aksi halde, yaptığımız tartışmalar film diye bir tür olduğu için roman diye bir türün gereksizliğini iddia etmek kadar sakil kalırdı.

Tiyatro açısından, video deneme türünü sahneye çıkarmak istememizdeki amaç, görsel işitsel bir türü yine görsel işitsel bir türle başka bir açıdan incelemenin mümkün olup

---

<sup>37</sup> Burada bahsettiğim kanallar, bulduğum en yüksek izleyici sayısına ulaşmış kanallar. Genelde 3 Milyon civarı kişi bu kanallardaki videoları izlemiştir. Karşılaştırma açısından sayı verecek olursak Nerdwriter1 kanalının 150 Milyon kişiye, Vox, 1.2 Milyar kişiye ulaşmış durumda.



olamayacağını tartmak. Yani, yazılı türlerden daha iyi bir tür ortaya koyarak yazılı eleştiri, analiz ve incelemeleri hükümsüz kılmak değil. Tekrar belirtelim, video denemelerin yapım amacı sanat eserleri üzerine eleştiriler üretmek değil, yeni sanat eserleri ortaya koymaktır. Bu anlamda “Alternatif Tiyatroların Dramaturji Çalışmaları” başlıklı bir yazılı deneme ile aynı başlıklı bir video deneme konuya iki farklı yerden giriş yapacaktır. Yazılı dilin araçları ile görsel işitsel dilin araçları farklı olacağı için önceden belirlenmiş argümana hizmet edecek aracı seçmek yine denemecinin kararına kalacaktır. Video deneme, yazılı denemeye herhangi bir üstünlük göstermemektedir.

Yine de tiyatro görsel işitsel bir sanat dalı olduğu için, video denemenin, çalışma alanı üzerinde daha rahat hareket edebileceği de yavaş yavaş gözümüzün önünde belirmeye başlayan bir gerçek. Yazılı denemeyi hükümsüz kılacak değil, yazılı denemenin elinin yetişemeyeceği alanlara girebilecek bir tür. “Tiyatro oyunlarındaki sessizlik anlarında seyircinin tansiyonu” üzerine çalıştığımızı düşünelim. Pek çok oyundan toplanmış kayıtlar ve seyirci röportajları ve özellikle seyirciyi kaydetmesi için kurulmuş kameralarla, modern seyircinin tiyatro esleriyle ilişkisi üzerine bir argümanımız olsun. Bu konuyu tartışırken kullanabileceğimiz donuk görüntüler, sessiz anlar ve dikkatimizi doğru noktalara yoğunlaştıran voiceover’lar, yazılı türün kolay kolay yakalayamayacağı bir dünyayla karşılaştıracaktır bizi. Videonun ritmini yapımcı belirlerken, yazının ritmini okuyucu belirler; bu da bize daha kullanışlı bir alet sunmuş olur.

Video deneme aynı zamanda, aynı yazılı deneme gibi bir oyunu izleyiş sürecimizi zenginleştirecektir. Oyunun öncesinde okunmuş/izlenmiş bir deneme oyunu algılayışımızı değiştirecektir. Oyunun sonrasında okunmuş/izlenmiş bir deneme belki oyunu tekrar izlememize teşvik bile edecektir. Aynı durum tiyatro eleştiri yazıları, analizleri ve incelemeleri için de geçerlidir. Burada ek olarak video denemenin elinin altında kurgu araçları bulunmaktadır. Örneğin, “Hamlet oyunlarında Hamlet karakteri ve sözcüklerle ilişki” üzerine bir çalışma yaptığımızı düşünelim. Aynı dönemde gösterimde olan 6 farklı Hamlet oyunundan 6 farklı Hamlet tiradı bulunsun elimizde. Bu tiratları çapraz kurguya sokarak, Hamlet’leri birbiriyle konuşturarak yeni sahneler yaratabiliriz. Argümanımızı, aynı sözcüklerin farklı tonlanması kadar basit bir düzenle ortaya koyabiliriz. Burada yine oluşturmayı hedeflediğimiz videonun bu Hamlet’lerden birinin ya da hepsinin incelemesi ya da eleştirisi olmadığını belirtmek gerekir; Hamlet karakterinin kendi sözcükleriyle ilişkisi üzerine çalışıyoruz. Hamlet, yalnızca malzeme.

Bu malzeme, bize üzerine çalışılabilecek bir alan sağlıyor. Bu alan, hali hazırda Hamlet çalışan tiyatrocuları olduğu kadar bundan sonra Hamlet çalışacak tiyatrocuları da ilgilendiriyor.

İşin bir de tüketilebilirlik kısmı var. İzlemek ve dinlemek, okumaya göre daha kolay tüketilen eylemler. Aynı hacme sahip iki yazılı deneme ve video denemeden, video olan çok daha ayaküstü tüketilebilir olacaktır. Yazılı deneme bir konsantrasyon gerektirirken, video denemenin yapımcısı, eğer başarılı ise, çok daha kısa sürede ilgimizi çekip, çok daha kısa bir sürede bizi bağlayacaktır. Video denemelerin sürelerinin genelde 4 ila 8 dakika arası olduğunu düşünürsek, örneğin beklediğimiz otobüsün gelmesine dakikalar kala açıp hemen bir tane izleyebiliriz. Yazılı deneme ise bu kadar kısa sürede bizimle bu şekilde bir iletişim kurmakta zorlanacaktır.

Yazılı denemelerin bir tüketilebilirlik sorunu da matbu olan yazılarda karşımıza çıkıyor. Bir konu üzerine çalışmaya başladığımızda tüm dergi, makale ve gazete küpürlerine erişim sağlayamıyoruz. Bir yandan, yazılı kaynakların araştırılması sırasında gidilen yol, yazılı deneme için yeni kaynaklara rastlamamızı sağlayan bir macera olsa da, ulaşılamayan kaynaklar da aynı şekilde hüsrana sebebi. Video denemeler, ulaşılması daha kolay her an elimizin altında bulunan kaynaklar yaratıyor. İyi bir video denemeci, çalıştığı konu üzerindeki tüm videoları taramak ve tüm matbu kaynakları araştırmak zorunda; aynı yazılı denemeci gibi. Fakat unutmamak gerekir ki, yazılı denemeci, yazısını tamamladıktan sonra atladığı bir noktayı değiştirmek için tekrar yazısına dönebilir ve 1-2 dakika içinde düzeltilmiş haliyle internette tekrar paylaşabilir. Video denemecinin böyle bir şansı yok.<sup>38</sup> Bu sebeple video deneme yayınlama süreci, internette yazı paylaşmaktan çok bir kitap bastırma sürecine daha çok benzemektedir.

Son olarak, video deneme, malzemesi olan oyunlar üzerinden internette her daim bulunabilecek ve başka çalışmalara görsel kaynak oluşturabilecek notlar düşmektedir. Bir oyunun dekoru, kostümleri ışığı ne kadar iyi yazılmış olursa olsun; fotoğrafları ne kadar çok olursa olsun, basit bir video kaydın bize sağladığı bilgiyi sağlayamayacaktır. Video

---

<sup>38</sup> Video denemeci de tabii ki internette yayınlanan videosunu kaldırabilir ve yeniden kurgulayabilir. Fakat hem yapım açısından hem de yeniden kurgu sürecine girilmesi açısından günler sürececek bir süreçten bahsediyoruz burada.

deneme, başarılı bir şekilde icra edildiğinde, yazının karşılamayacağı görüntüyü, sesi, ışığı atmosferi sunacaktır.



## BÖLÜM 3

### TİYATRO VIDEO DENEME NASIL OLUŞTURULUR

Bu bölümde, uygulamalı olarak tiyatro video deneme oluşturmanın adımlarını ortaya koyarak, daha sonra üretilen videolar için bir şablon çıkarmayı hedefliyoruz. Temel kaynak olarak diğer türler üzerine yapılmış video deneme şablonlarını kullanıp; bu şablonları tiyatronun malzemesi ve tiyatroya özgü tekniklerle geliştirmeyi planlıyoruz.

#### 3.1 ARGÜMAN

##### 3.1.1 Argüman Nedir, Ne Değildir?

Tezin başından beri vurguladığımız, bir video denemeyi diğer videolardan ayıran en önemli özelliği bir argümanın olması. Argüman, yalnızca bir tespit ya da iddiadan ibaret değildir; fakat bir tespit ya da iddia bir argüman oluşturmak için iyi bir başlangıç noktası sayılabilir. Yine yukarıda daha önce açıkladığımız üzere, deneme, argümanı ispatlamak ya da kesin bir sonuca ulaştırmak için değil, argümanımızı açarak sanatsal bir kışkırtıcılık yaratmak; yeni tartışmalara yol açmak için üretilir.<sup>39</sup>

Video deneme, sanat eserleri (sinema filmleri, televizyon şovları, roman, oyun vb.) üzerine üretildiği için nesnel bir yargıdan değil, öznel bir fikirden hareketle ortaya çıkmaya teşnedir. Örneğin, “Fincher gözlerimizi nasıl gasp ediyor?” ya da “Yalnızca sesle hikâye anlatmak mümkün müdür?” ya da “Bir editör olarak ne zaman keseceğime nasıl karar veriyorum?” gibi öznel sorulardan yola çıkarak “Fincher’ın kamera kullanma tekniği izleyicinin bakacağı yeri kontrol ediyor.”, “Ses yalnızca bir anlatım aracı olarak kullanılabilir.”, “Kurgu işi yalnızca bir teknik değil aynı zamanda bir sezgi işidir.” gibi argümanlar ortaya çıkabiliyor. Videonun bu argümanları ne kadar destekleyebildiği ayrı bir tartışma. Fakat denemenin bizi bu argümana ikna etmek gibi bir “belgesel” sorumluluğu da yok. Bize yalnızca yeni bir tartışma alanı açıyor. Örneğin, “Hayır, bu olay Fincher’ın kamera kullanma tekniğinden değil, oyuncuların oynayış şeklerinden kaynaklanıyor” benzeri bir karşı argüman ürettiğimiz anda kaynak video denemenin başarılı olduğunu varsayabiliriz.

Argümanımız basit, anlaşılır ve öznel olmalıdır. Sanatsal kışkırtıcılık içermelidir. Konuya karşı başlangıçta iyi ya da kötü bir yargı barındırmamalıdır. Bir eserin iyi ya da kötü

---

<sup>39</sup> Video deneme tanımının yapılmasının zorlukları için: What is a video Essay? Creators Grapple with a Definition (Bernstein, 2016)

olduğunu tartışmamalıdır. Bir fenomeni ortaya çıkarmayı, bir düşünceyi genişletmeyi, bir anlaşılabilirliği aşmayı hedeflemelidir. Tezin son bölümünde daha ayrıntılı olarak konuşacağımız basit argümana burada kısaca yer verelim:

Sahneler, Anlara Karşı: Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin ve Deli Kadın Hikâyeleri: Argümanım, bir tiyatro oyununun hareketli ve geçişken sahneler ve durgun anların toplamından ibaret olduğu yönünde. Bir oyunda sahnelerin ağır bastığını diğerinde anların ağır bastığını ve seyircinin de oyun esnasında buna göre şekillendiğini düşünüyorum.

Örnek hem basit bir argüman barındırıyor, hem tiyatro üzerine bir tartışma açıyor hem de bunu eserleri iyi ya da kötü konumlara hapsedmeden yapmaya çalışıyor. Bu şablona uyan argümanlar üzerine çekilen tiyatro video denemelerin, yalnızca çekildiği malzeme üzerine sınırlı kalmayacağını düşünüyoruz. Bu sebeple de “Neden tiyatro video deneme yok” konu başlığımızdaki sorulardan ilkiyle burada ilgilenmiş oluyoruz.

Faydalı bir özet olarak şu maddelere bakabiliriz:

- 1) Ne anlatmak istiyorsun?
- 2) Nasıl yapılandıracaksın? (Neleri dâhil edip, neleri dâhil etmeyeceksin?)
- 3) Argümanını, en iyi hangi sırayla inşa edebilirsin?
- 4) Deneme, akademik de bir çalışma olduğu için hangi kaynaklara ne zaman başvuracak, bu alıntıları nasıl göstereceksin (RoyalRoads, 2017)?

### **3.1.2 Tiyatro Üzerine Argümanı Oluştururken Dikkat Edilmesi Gerekenler**

Argümanınızı, tiyatro üzerine kuruyorsanız dikkat etmeniz gereken birkaç nokta var.

1. Argümanı tartışabilmek için kullanmayı planladığınız materyalin erişilebilir olacağına emin olun. Örneğin, birkaç yıl önce oynamış bir oyun, eğer argümanın merkezine alınacaksa materyali önceden taramakta, ulaşılır olduğuna emin olmakta fayda var. Eğer ulaşabileceğimiz hiçbir görsel materyal yoksa, anlatımızı oluşturacak görsel materyalleri kendimiz yaratacağız demektir. Bunun için çizim ve animasyonla yeniden yaratma; röportaj ve yazılı kaynakları görsele dönüştürme ya da tamamen oyunlardan bağımsız başka bir görseli oyunla ilişkilendirme gibi yöntemler kullanabiliriz.
2. Argümanınızı, izlemediğiniz bir oyun üzerinden kuramaz ve güçlendiremez; video denemenizde yalnızca kaydını gördüğünüz işlere yer veremezsiniz. Kayıtlı birimin,

oyunun kendisine işaret etmediğini aklınızdan çıkarmamalısınız. Kayıtlı birim, video, görsel ya da sesler, yalnızca kayıtlı birim olduklarına işaret edilerek kullanılabilir. İzlemediğiniz, yalnızca elinizde kaydı olan bir oyundan “şu sahnede olduğu gibi” şeklinde bir bahsedilme etik bir problem ortaya çıkarır. Amacımız her ne kadar bu oyunları eleştirmek olmasa da, tüm bağlamını bilmediğimiz böyle bir video alıntısı yanıltıcı olacaktır. Böyle bir videoyu yine de kullanmaya karar verdiğimizde, video ile ilişkili birinci elden kaynakları gözden geçirip, direkt video alıntısı yapmaktansa, oyunu tarihinde, canlı olarak izlemiş bir tanıklığa başvurmak daha yerinde olacaktır.

3. Olumsuz ya da olumlu bir hissiyat, argüman oluşturmak için doğru bir başlangıç noktası olmayacaktır. Argüman, bir oyunun, ya da gösterinin iyi ya da kötü olduğunu göstermek için kurulursa kısır kalacaktır. Daha önce bahsettiğimiz gibi, argüman, tiyatrodan, kuramdan ve pratikten beslenerek tasarlanır; fakat yalnızca bir eleştiri ya da analiz aracına indirgenirse gücünü kaybeder.<sup>40</sup>
4. Argüman, genel geçer doğrular üzerine kurulamaz. Video denemenin amacı insanlara bir şey göstermek, bir şey öğretmek ya da keşfettiğiniz bir şeyi paylaşmak değildir. Sahip olduğunuz bir soruyu, beraber sorup sormayacağınızı araştırmaktır. Argümanınızı kurarken, böyle bir soru barındırdığına, diyaloga açık olduğuna emin olun.
5. Argümanınıza yakın olabilecek, daha önce çalışılmış konuları araştırın. Kurmayı düşündüğünüz video denemenin özellikle yazınsal alanda tartışılıp tartışılmadığına bakın. Çözümü olan bir konu üzerine çalışmak, teorik anlamda açmazlara yol açacaktır. Örneğin David Fincher’ın filmlerinin hareket tasarımları üzerine çalışırken “Fincher’ın hareketli kamera kullanmasının, seyirciyle samimim bir ilişki kurduğu”na dair bir argüman üretebilirsiniz. Fakat bu bilgi, hali hazırda çalışılmış, deneme ve makalelerde çoktan yerini almış bir bilgidir. Bir denemeci olarak, hareketli kamera kullanımı ve samimiyet arasındaki bu çalışmaları bilmeli, kuracağınız argüman için bunun bir adım ötesini araştırmalısınız. Hareketli kamera kullanımı ve samimiyet yaratma arasındaki bağlantıda Fincher’ın “hassasiyet ve kesinliği” üzerine çalışabilirsiniz. Aynı tarz kamera kullanan yönetmenlerin işleriyle karşılaştırmalı olarak çalışarak Fincher’ın nasıl “adeta gözlerimizi hapsettiğini” tartışabilirsiniz. Konu tiyatro olacağı için internetten araştırmak yeterli olmayacaktır; arşivlere ve kütüphanelere başvurun.

---

<sup>40</sup> Yalnızca 1 oyunu inceleyen bir video deneme yaratılabilir. Hatta 1 oyunun yalnızca 5 saniyesi üzerine koca bir araştırma yapılabilir. Burada dikkat çekilmek istenen nokta amacın oyunu açıklamak; sevdirmek ya da sevdirmemek olmadığıdır.

6. Sizi harekete geçiren, sanatsal kısırtıcılığı olan, üzerine çalışmaktan keyif alacağınız argümanlar üretmeye çalışın. Çoğu zaman başkalarının hatalarını göstermek ya da ne kadar bildiğimizi başkalarına bildirmek için argümanlar ürettiğimiz olur. Bu süreç er geç bir tıkanıklığa ulaşır. Denemenizi aynı bir tez yazar gibi, sizi heyecanlandıran bir konu üzerine kurun. Böylece, araştırmanız sırasında tüm öğrendiklerinizden keyif alırsınız.
7. Mümkünse tüm düşüncelerinizi tek bir cümleye toparlamaya çalışın. Yol aldıkça bu cümle değişebilir fakat sürekli geri dönüp hatırlayacağınız bir cümle sizi hep doğru yolda tutacaktır. Bu sebeple basit bir düşünceyle yola çıkmakta fayda var.

### **3.1.3 Örnek Tiyatro Argümanları**

Tezin ekler bölümünde tiyatro argümanlarına örnekler; bu örneklerin ortaya çıkmasını sağlayan düşünce yapısı, bu yapının biçimi üzerine alınan kararlar sonucu nasıl bir video oluşturma beklentisinde olduğumuz üzerine ayrıca bir bölüm var; orayı inceleyebilirsiniz.

### **3.2 MALZEME ORTAYA KOYMA, DERLEME**

Şimdi, bir argümanımız olduğuna göre buna biçimsel ve içeriksel olarak nasıl yaklaşacağımızı tasarlamamız ve buna göre malzemeleri ortaya koymamız lazım. Argümanımızın, bir ya da birden fazla tiyatro oyunu içerdiğini ya da bu tiyatro oyunları üzerine yazılmış ya da çekilmiş işler olduğunu düşünelim. Elimizde şunlar mevcut olur:

- Oyun metinleri
- Oyun afişleri ve broşürleri
- Oyunda kullanılan müzikler
- Oyunda kullanılan görseller veya görüntüler
- Oyunun hazır kayıtlı görüntüsü
- Oyunun bu argüman özelinde çekilmiş kayıtlı görüntüsü (Bknz: Olmayan malzemeyi yaratma)
- Oyun hakkında yazılan eleştiri ve tanıtım yazıları
- Oyunun trailer, teaser ve fragman görüntüleri
- Oyun hakkında sosyal medyada yazılanlar ve seyirci görüşleri
- Oyun yazarı yönetmeni ve oyuncularıyla yapılmış video söyleşiler
- Oyunun prova günlükleri
- Oyunun daha önce oynanan versiyonları hakkındaki bilgi ve görüntüler

Tüm bu veriyi, argümanımı destekleyecek bir şekilde derleyerek ilk hazırlıklarımızı yapmaya başlarız. Veriyi toplama ve derleme, argüman belirlendikten sonra ilk adımımızdır. Bu veriyi nasıl ve ne kadar kullanacağım, hedeflediğim ve çizdiğim biçimsel çerçeveye belli olacaktır.<sup>41</sup>

### **3.3 ARAŞTIRMA**

#### **3.3.1 Önceki Örneklerin Araştırılması**

Aynı bir tez hazırlığı yapar gibi, aklınızdaki sorunun daha önce çalışılmış bir cevabı olmadığına emin olun. Benzer bir soruyu daha önce sormuş bir araştırmacı, soruyu tam olarak cevaplamamış olsa bile sizin adınıza belli yolları denemiş olabilir. Aynı yolları yeniden-yeniden kazmanız gerekir. Çalışmanıza başlamadan yapacağınız bu araştırma hem müthiş bir zaman tasarrufu sağlayacaktır hem de intihal yapmanızın önüne geçecektir.

Sizinle aynı soruyu paylaşmasa bile, ortak alanlar bulabildiğiniz diğer videoları mutlaka izleyin. Tiyatro alanında çalışırken önünüzde çok fazla örnek olmayacaktır, fakat kötü bir eleştirmen gibi sizden önce yazılmışları tekrarlayarak işe başlamak istemezsiniz.

#### **3.3.2 Kuram Araştırması**

Malzeme her zaman hazırda bulunmayabilir. Özellikle aynı metnin ya da aynı yönetmenin ya da aynı yazarın daha önceki işlerine ulaşmak istersek, bu fazladan bir araştırma süreci gerektirecektir. Bunun ötesinde malzemeyi bir arada tutan asıl veri teoriden gelir. Bu sebeple argümanının teorik altyapısını oluşturacak teoriyi yeniden gözden geçirmek ve malzemeyle ilişkilendirmek başlı başına- aynı bir tez yazar gibi- araştırma süreci talep eder. Bu sebeple, argümanınızı inşa edeceğiniz teoriyi, ne kadar iyi bildiğinizi düşünürseniz düşünün yeniden notlar alarak hazırlığınızı yapmanız gerekir. Üzerine aylarca araştırma yapacağınız, kurguya sokacağınız bir işi düzeltmek; bir metin eklemek ya da çıkarmakla aynı şey değildir.

### **3.4 OLMAYAN MALZEMEYİ YARATMA**

İstedığımız tüm görsellere, seslere, görüntülere ve yazılara anında sahip olmayabiliriz. Bu sebeple, bazılarını argümana karar verdikten sonra çekmemiz ya da yazmamız gerekebilir. Örneğin, oyun kaydından kullanılan bir görüntüyü daha derinlemesine

---

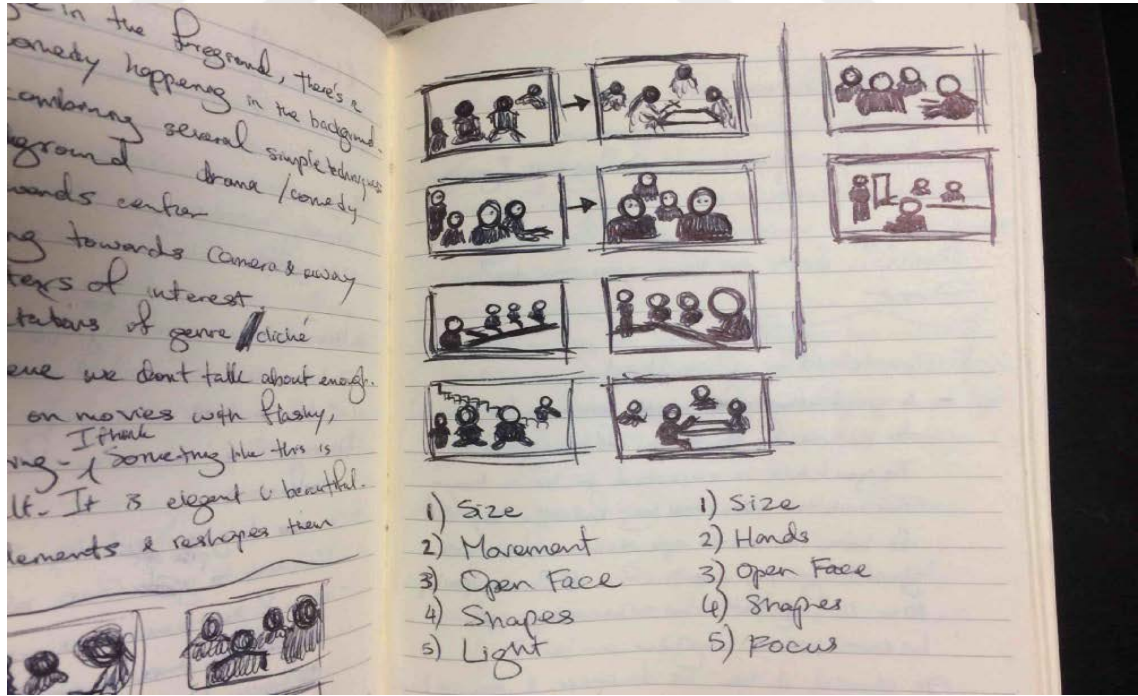
<sup>41</sup> Bu malzemelere erişim için gerekli izinleri aldığınızdan emin olunuz.



incelemek istersek ayrıca bir çekim yapmamız ya da oyunda canlı çalınan bir müziği denememizde kullanmak istersek daha ayrıntılı olarak müzisyenlerle kayıt etmemiz gerekebilir. Oyun ekibinin daha önce değinmediği bir konu üzerine çektiğimizi varsayalım. Hiçbir söyleşilerinde daha önce bu argümanın geçmemiş olması, bu konuya uzak oldukları anlamına gelmez. Oyun ekibiyle konu hakkında yapılan söyleşiler sonradan tiyatro video denememizde bize kullanılacak malzeme olarak geri dönebilecektir. Ya da hiç düşünmediğimiz bir cevap karşısında argümanımızı yeniden tasarlamak zorunda bırakabilecektir.

### 3.5 STORYBOARD<sup>42</sup>/ ÇEKİM SENARYOSU

Storyboard oluşturma adımı, çekeceğimiz video denemeye göre malzmeden önce ya da sonra yapılabilir. Eğer argümanımız önce tüm bulunabilen malzemenin yığılıp derlenmesinden sonra netleşecekse, storyboard sonraya bırakılabilir. Eğer, storyboard'un kendisi bazı malzemeleri çağırarak bazılarını yer vermeyecekse, önceden tasarlanabilir. Storyboard temel olarak, malzemenin hangi sırayla, ne kadar süre videomuzu işgal edeceğinin ilk basit çizimli göstergesi şeklinde olacaktır.



Şekil 3.1 Elle Hazırlanmış Çekim senaryosu

<sup>42</sup> Storyboard sözcüğünü orijinal haliyle kullanmaya karar verdim. Storyboard, çekilecek sahnelerin ekranda nasıl görüneceğinin elle ya da dijital ortamda hazırlanmış taslak haline verilen ad.

Storyboard, aşaması kurguya girmeden önce her şeyin hazırlandığı ve planlandığı aşamadır. Bu aşamanın hatasız ve zengin olması gerekir. Bu sebeple videomuzun amacını, kitesini ve perspektifini bu aşamada gözden geçirip bazı kararları almak gerekmektedir.<sup>43</sup>

### 3.5.1 Amaç

Amaç, izleyici kitleniz üzerinde bırakmak istediğiniz etkidir. Video denemenizi, bu amaca ya da hedefe göre şekillendirmeniz, her adımda doğru yolda olduğunuzu kontrol etmeniz gerekir. Kurgu aşamasına geçmeden, storyboard'unuzu takip ederek yolunuzu gözden geçirebilirsiniz. Birden fazla amacınız olabilir. Bunların hangisine ne kadar zaman ayıracağınızı, hangisini önce hangisini daha sonra açık edeceğinizi storyboard'unuzda belirlemelisiniz. (Şekil 3.1'i inceleyebilirsiniz.)

Time/duration	1 minute	.30 seconds	2 minute	.30 seconds	3minute	.30 seconds	4 minute	.30 seconds	5 minute	.30 seconds
argument	intro	The issue	Experts Collapse of Family life	Individual 1 The TV in my life	Experts Changing habits, changing minds	Family What we watch when	Experts Mind being changed by the screen	schedule	conclusion	ends
footage	Time lapse of TV production line	Collage of static images history of TV sets	Talking heads	Interview in place	Talking heads	Interview in place	Talking heads	Pan over TV listings, superimpose in all directions	Talking head shot	Timelapse people in a city, fades into time lapse of TV production line Fades to glowing dot and...
Source	YouTube/ makingTv	Own made sequence still images from Google Image	BoB and TED	Own footage	Bob and TED	Own footage	<b>BoB</b>		Own footage	
Voice/ sound	10 seconds Voice over (dub) Over 54 million TVsets are produced each year	There are 3.8 TVs in the average British household, more than the people..	Footage source  And introduce speakers	Footage source	Footage source  And introduce speakers	Footage source	Footage source  And introduce speakers	Reads daily schedule, multiple voices, fading out to conclusion voice	Footage source	Babble of voices, TVthemes etc, fades down to .... pip.

Şekil 3.2 Dijital Çekim Senaryosu

### 3.5.2 Kitle

Tabi ki denemenizi herkes izleyebilir; ya da siz izleyecek en geniş kitle için çekmek isteyebilirsiniz. Fakat denemenizde bulunacak materyaller, bunlara ek olarak bulunacak açıklamalar, denemenizin ritmi ve hızı kitlenize göre değişecektir. Örneğin, tiyatro

<sup>43</sup> Bu bölüm, Tufts Üniversitesi'nde "Video Treatment Planning- Multimedia production planning" isimli bir çalışmadan yola çıkılarak oluşturulmuştur. Orijinal haline ulaşmak için: <http://researchguides.library.tufts.edu/DDSvideoTreatmentPlanning>

izleyicileri için çekilen bir videoyla daha önce hiç tiyatroya gelmemiş izleyiciler için çekilen videolar farklılık gösterecektir.<sup>44</sup> Aşağıdaki soruları storyboard aşamasında düşünüp cevaplamak gerekir.

- Hedef kitlem kim?
- Konuya dair öncesinde ne biliyorlar?
- Hedef kitlemin özel bir durumu, kondisyonu var mı?
- Bu kitleye ne öneriyorum?
- Bu kitlenin denememi gördükten sonra nasıl düşünmesini, ne hissetmesini istiyorum?

### 3.5.3 Perspektif

Birçok videonun bir anahtara, bir tutamaç noktasına ihtiyacı vardır. Bu anahtar, bu nokta hikâyemi en ilgi çekici en etkileşimli (diyalog halinde) anlatabileceğim yerde bulunuyor olmalı. Perspektif ve içerik burada birbirlerini tamamlarlar. İçeriğimize göre bir anlatım biçimine; anlatım biçimine göre sıralanmış bir içerik düzenlemesine ihtiyaç duyarız. Bu aynı zamanda konuya doğru açılardan girip çıkmamı ve doğru şeylere odaklanmamızı da sağlayacaktır.

## 3.6 KURGU/ POST-PRODÜKSİYON

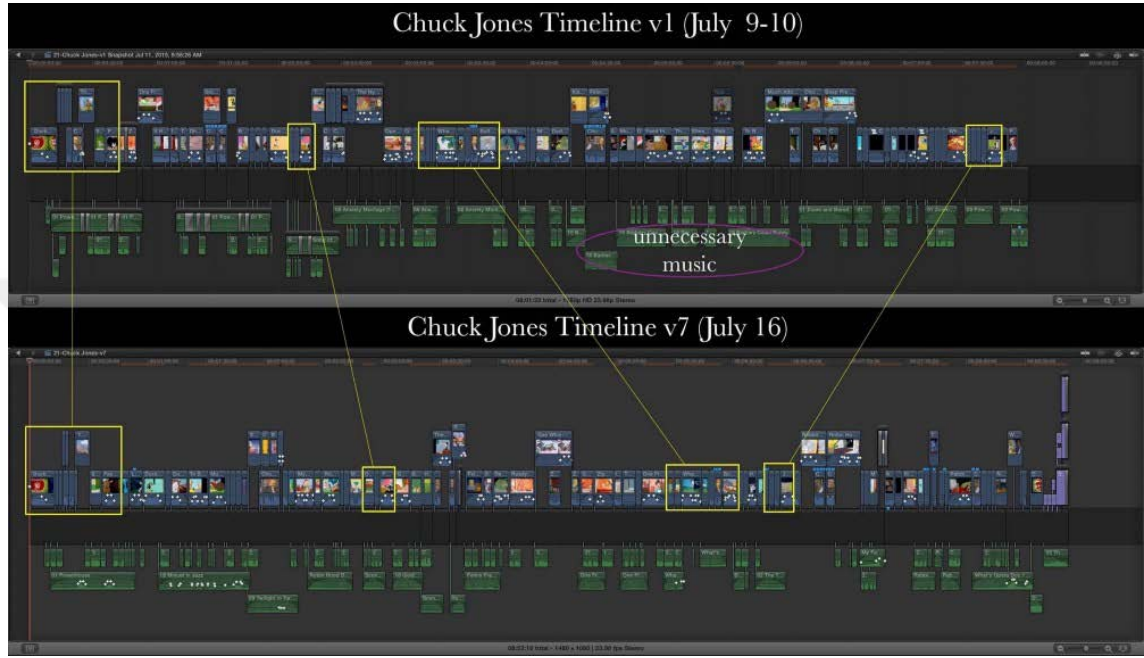
Buraya kadar olan bölüm, malzemesinin farklılığıyla geleneksel denemeden ayrılıyordu. Fakat kurgu ile beraber kökten farklı biçimsel bir sürece giriyoruz. Geleneksel denemeye ait bütün araçların yanı sıra, şimdi görsel ve işitsel yeni bir dâhil oluyor. Şimdiye kadar olan bölümlerde, argümanın oluşturulması ve materyalin toplanması- görüntü kaydedilmesi dahi olsa- tanıdığımız alanlardı. Fakat kurgu programları, video düzenleyiciler, ses düzenleyiciler ve “After Effects<sup>45</sup>” programları işin içine girdiğinde, artık geleneksel, yazınsal türü tamamen terk ettiğimizi hissedebiliyoruz. Eğer iyi bir storyboard oluşturduysak bu aşamaya kadar neye ihtiyacımız olduğunu, hangi malzemeyi nasıl kullanacağımızı belirlemiş olmamız gerekir. Yine de bütün bu malzemeyi üst üste koymayı becerbilsek bile video denememiz ortaya çıkamayacaktır.

Öncelikle kurgu yapmanın ayrı bir sanat olduğunun altını çizelim. Bu sanat, sizin bir video denemeci olarak biçimsel bakışınızla gelişecek, size özgü bir anlatım biçimi ortaya

<sup>44</sup> Bu konuyu uygulama bölümünde genişletilmiş bir örnek üzerinden daha etraflıca tartışacağız.

<sup>45</sup> Aslında orijinal olarak Adobe After Effects düzenleme programı anlamına gelen bu kavramı artık pek çok video düzenleme programı için ortak bir kavrama dönüşmüş durumda. Çevirmeden kullanacağız.

çıkacaktır. Örneğin tiyatro video denemeleri üzerine çalışırken daha “analog” bir çekim tercih etmek, kurguladığımız görüntülerle kurduğumuz ilişkiyi değiştirecektir. Sabit bir kamera açısına kurgulanmış bir argümanla, sahnede oyuncu gibi hareket eden bir kamerayla kurgulanmış argüman arasında, seyircisiyle ilişki kurması açısından fark olacaktır.



**Şekil 3.2** Chuck Jones video denemesi, Final Cut programında 2 farklı tarihin karşılaştırılması. Mavi parçalar görüntü, yeşil parçalar ses dosyaları

Yine malzememiz tiyatro olduğu için pek çok fotoğraf, ya da metin görüntüsüyle baş başa kalabiliriz. Böyle bir durumda, bu “durgun” resimleri, kurguyla hareketlendirmeli, anlatımıza bir akış kazandırmalıyız. Yalnızca arka arkaya konulmuş görüntüler bu akışı bizim yerimize sağlayamazlar. Ekrana gelen resim basit bir nota görüntüsü olabilir; onu hareketlendirecek “anime” edecek güç elimizde mevcut.

Kurgunun görüntü ve ses dışında üçüncü bir bileşeni daha var: Voiceover. Voiceover, videomuz devam ederken üzerine eklenen bir anlatıcı sesi. Bu ses, ilkel olarak gördüklerimizi ve duyduklarımızı betimlemek için kullanılabileceği gibi, yaratıcı olarak gördüğümüz ve duyduğumuzun üzerine üçüncü bir katman yaratmak için kullanılabilir. Başarılı bir voiceover, yalnızca görüneni ve duyulana aktarmaz. Videoyu izlerken bizimle

diyalog kuran, bizi yönlendirmeyen, bize aktarmayan, bize bir şey öğretmeye çalışmayan voiceover'lar video denemenin çok önemli bir parçasını oluşturur.<sup>46</sup>

Tiyatro video deneme özelinde dikkat etmememiz gerek önemli bir husus da hareketsiz malzemenin ekrana taşınması. Afiş, broşür ve oyun fotoğrafları başta olmak üzere pek çok sabit görsel video denememizin parçası olacak. Fakat bunları yalnızca masaüstü arka planı gibi ekrana yansıtamayız. Bu görselleri kamera hareketi ya da “After Effects” programı gibi programların yardımıyla bakılacak değil izlenecek öğelere çevirmemiz gerekiyor. Bunun tekniği, video denemeciler tarafından çözülmüş durumda; yapmamız gereken bunu aynı verimlilikte tiyatroya görsellerine uygulamak.

Bu aşamada video denememizde bir anlatım aracı olarak voiceover kullanıp kullanmayacağımıza; kullanırsak ne ölçüde kullanacağımıza da karar vermemiz gerekiyor.

Son olarak kurgu, bir final form değildir. Tekrar tekrar değişir. Geleneksel deneme türü, okuyucunun ritmine göre belirlenirken video denemenin ritmini kurgucu belirler. Kurguyu yapan denemeci, her şeyin anlaşılır fakat ritimli olduğuna dikkat etmelidir.<sup>47</sup> Böyle bir kurguya ulaştığını düşündüğünde, denemeci videosunu yayınlar.<sup>48</sup>

### **3.7 YAYINLANACAK MECRA**

Temelde video denemelerimiz için 2 uygun yayın mecrası vardır: Youtube ve Vimeo. Bu konuda karar verirken dikkat edilmesi gerekenlere daha önceki bölümlerde “Popülerlik ve Profesyonellik” bakımından değinmiştik. Daha ayrıntılı bir karşılaştırma ve paylaşırken dikkat edilmesi gerekenler için Royal Roads Üniversitesi'nin yaptığı araştırma (RoyalRoads, 2017) temel alınabilir.

---

<sup>47</sup> Film estetiği ve kitap estetiği üzerine süregelen tartışmada video deneme tam bir ara yoldur. Hem, tasarımcısının ritmine ve hızına uymak zorundasındır; hem de kaçırdığında bir kitap gibi 2 sayfa öncesine dönüp tekrar okumanı engelleyecek bir şey yoktur.

<sup>48</sup> Yayınlanacak videonun doğru alıntılar ve bibliyografya ile yayınlandığına emin olmalıyız. Kullandığımız bütün kaynakların izinli ya da “adil kullanım” tanımında yer aldığına dikkat etmeli, kullandığımız teorik kaynaklara gerekli atıfları video içinde ya da sonunda mutlaka yapmalıyız.

## BÖLÜM 4

### UYGULAMA PROJESİ: ÖRNEKLER VE ALTYAPI

Tezin bu bölümüne kadar video denemenin teorisini ve buradan yola çıkılarak tiyatro video denemenin nasıl oluşturulacağını tartıştık. Bu bölümde ise uygulamalı olarak bir tiyatro video deneme sürecini baştan sona konuşacağız. Farazi örnekleri bir kenara bırakıp reel olarak karşımıza çıkan engeller ve bunları nasıl aştığımızı adım adım açıklamaya çalışacağız. Bu öznel sürecin, tiyatro video deneme üretim sürecine girmek isteyen içerik üreticilerine yol gösterecek bir kılavuza dönüşmesi umut ediyoruz.

Ayrıca bölümün sonunda, bu tezle ilişkili olarak çalışılmış 8 farklı tiyatro video deneme tez önerisini de sunacağız. Argümanın oluşturulması ve ilk adımların nasıl atılacağı konusunda yardımcı olacağını düşünüyoruz.

#### 4.1 AYRINTILI UYGULAMA: BİR TİYATRO VİDEO DENEMESİ YARATMAK: SAHNELER, ANLARA KARŞI

##### 4.1.1 Gelenekselden Videoya Geçiş

Aslında her şey Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin<sup>49</sup> oyununun yönetmeni Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun sorduğu bir soruyla başladı: "Bizim oyunun neden güzel fotoğrafı yok?". Başlangıçta teorik bir soruna işaret etmeyen bu soru, düşündükçe kafamızda başka bir yeri işaret etmeye başladı. Özellikle, aynı sezon aynı sahnede yine 3 kadın oyuncuyla ve yine neredeyse sıfır dekorla ve yine kulis kullanmadan ve neredeyse aynı uzunlukta olan Deli Kadın Hikâyeleri<sup>50</sup>'nin fotoğraflarını görünce.

DKH'nin fotoğrafları tam olarak oyunun anlarını yaşatan fotoğraflardı. Örneğin, fotoğrafları önceden görmüştünüz ve oyuna geldiniz. Oyunu izlerken o gördüğünüz fotoğrafın tam olarak hangi an olduğunu %100 anlayabiliyorsunuz. O andan daha sonra bahsedebiliyorsunuz. O fotoğraf (ve varsa diğer fotoğraflar) cebinizde kalıyor. Oysa SİDG oyunun fotoğraflarına bakıp sonra oyuna gelseniz, fotoğraflarda gördüğünüz sahnelerin oyunda nereye takabul ettiğini bulmakta zorlanırsınız. Fotoğraflar birden fazla sahne için uygun görünür. Mesele fotoğrafların kötü olması değil; birer "fotoğraf anı"

---

<sup>49</sup> Bundan sonra SİDG şeklinde bahsedilecek.

<sup>50</sup> Bundan sonra DKH şeklinde bahsedilecek.

olmaması. Fotoğrafi çekilen sahne, önüne ve ardına o kadar bağlı ki tek başına yeni bir anlam üretemiyor.

İşte tartışmanın bu aşamasında, neden bahsettiğimizi yeterince iyi açıklayamayacağımızı fark edip bunun üzerine bir video deneme çekmeye karar verdik.

#### **4.1.2 Argüman**

İlk durağımız, sonra tekrar tekrar geri dönüp bakacağımız argümanımız. Güzel fotoğrafının olmaması gibi basit bir sorudan yola çıkmış olabiliriz; şimdi bunu teorik bir düzleme oturma zamanı. Eğer sadece “bazı oyunların fotoğraflarının neden güzel çıktığı” üzerine çalışacak olursa, bir argümandan çok tespit üzerine yoğunlaşmış oluruz. Argüman, bu durumu ortaya çıkaran etkenlerin ortaya çıkarılıp tartışmaya açılmasıyla oluşacaktır.

Konuyu tartışmaya başladığımızda ilk fark ettiğimiz iki oyun arasındaki ritim ve hız farkı oldu. Ekiplerden metinlerini isteyip incelediğimizde bunun ne kadar keskin bir fark olduğunu daha iyi kavradık. DKH'nin toplam metni 12 sayfayken SİDG 60 sayfa. Yaklaşık aynı süreye sığdırılmış olması bakımından 1 e 5 bir fark var ortada. Fakat yine de DKH'ın yavaş ya da SİDG'nin hızlı olmasından bahsetmiyoruz. Ayrıca iki metin de aynı sayfa sayısında sahip olsalardı da durum aynı olabilirdi. Aradığımız şey metnin konuşulma hızından çok metnin sahnelenme tercihinine dair bir değişkenmiş gibi gelmeye başladı. İşte tam bu sırada iki oyun üzerine tartışmalarımız sırasında DKH'deki “An”lardan; SİDG'deki sahnelerden bahsettiğimizi fark ettik. Bu An'lar ve Sahne'lerin, denememizin argümanını oluşturabilecek iki dayanak noktası olduğunu keşfettik.

Her gösteri belli anlardan ve sahnelerden oluşur. Burada an dediğimiz, gösterinin belli bir doruk noktasına ulaştığı, belli bir çöküş noktasına ulaştığı ya da yönetmenin belli bir kararla vurgulamak için genişlettiği görüntüler (ve/veya sesler) olabilir. İçinde bir yayılma ve yavaşlama hissi vardır anın. Bir fotoğraf karesi gibi. Sahneler ise birbiri ardına hızlıca gelirler. Her sahne bir öncekinden beslenir ve bir sonrakinin tamamlar. Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun yazdığı SİDG gibi hikâyeler tam olarak böyle bir ardışıklık içinde yol alır. İki düşünce arasında hiçbir boşluk yok gibidir. Anlara izin vermez hikâye, yalnızca sahneler vardır.

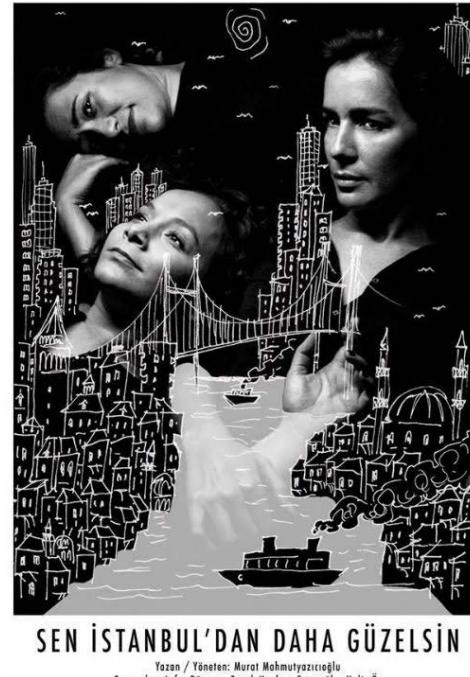
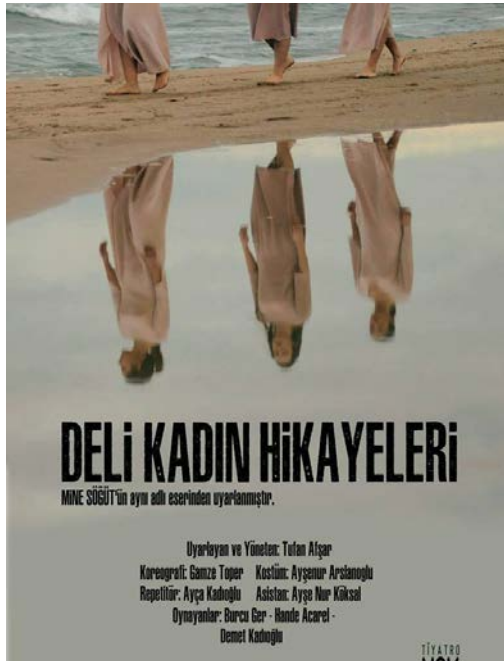
Bu keşfimizden sonra, sıra bu argümanı (en azından bir başlangıç noktası olarak) bir cümle halinde sabitlemeye çalışmak: Bir tiyatro oyununda An'lar ve Sahne'lerin nasıl bir dengesi olması gerekir?

Bu, bizim başlangıç argümanımız. Argümanımızı tezin herhangi bir bölümünde direkt olarak söylemeyi ya da başlığa eklemeyi düşünmüyoruz. Çünkü bu haliyle hedef kitlemizi etkileyeceğini düşünmüyoruz. Bu yüzden “An’lar Sahnelere Karşı” şeklinde bir karşılaştırma kurup, argümanımızı bunun üzerinden tartışmanın daha estetik olacağı kararına vardık.

Son olarak argümanımızın ayaklarının yere bastığına emin olmak için daha önce sorduğumuz 4 soruya geri dönüyoruz:

- 1) Anlatmak istediğin hikâye ne?
- 2) Nasıl yapılandıracaksın? (Neleri dâhil edip, neleri dâhil etmeyeceksin?)
- 3) Argümanını, en iyi hangi sırayla inşa edebilirsin?
- 4) Deneme, akademik de bir çalışma olduğu için hangi kaynaklara ne zaman başvuracak, bu alıntıları nasıl göstereceksin? (RoyalRoads, 2017)

Tiyatro algılama şeklimiz ve izleme estetiğimiz üzerine bir sonuca varmayı umuyoruz. Anlatmak istediğimiz hikâye neredeyse aynı niceliklere sahip 2 hikâyenin ne kadar farklı



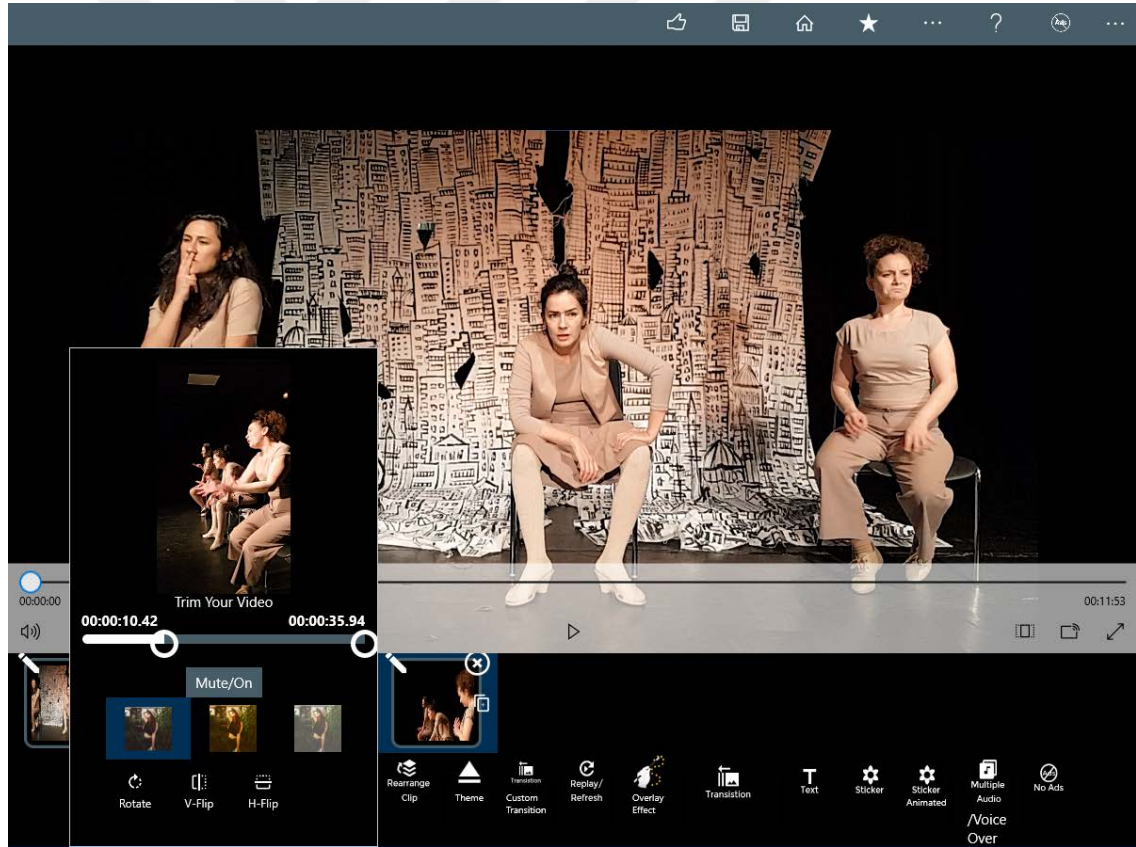
Şekil 4.1 Deli Kadın Hikayeleri ve Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin oyun afişi



sahnelenebileceği. İçeriğimizi 2 oyuna ait materyaller oluşturacak. Aynı sezonda benzer özellikler taşıyan diğer oyunlardan bahsedilmeyecek. Argüman, “sahne” ve “an” kavramlarının açıklanmasıyla başlayacak. Kavramlar açıklandıktan sonra iki oyundan fotoğraflar karşılaştırılacak ve anları ve sahneleri algılamamız üzerinden bir tiyatro oyununu gereklilikleri konuşulacak. An veya Sahne birbirinden daha iyi ilan edilmeyecek. Aynı şekilde DKH ve SİDG oyunları, birbirleriyle güzellik üzerinden tartışılmayacak. Kavramlara mümkün olduğu kadar az başvurulacak ve videoda o anda referans verilerek bahsedilecek. Bunlar ilk aşamada aldığımız kararlar.

#### 4.2.2 Malzeme Ortaya Koyma ve Derleme

Oyunlar oynanmaya devam ettiği için malzeme konusunda sıkıntı çekmedik. İki oyunu da afiş, broşür ve tanıtım yazılarına Kadıköy Theatron aracılığıyla kolayca ulaşabiliyoruz. Aynı şekilde metinleri matbu olarak bulunuyor. İki oyunun da hali hazırda çekilmiş



Şekil 4.2 Video Programında parçaların hazırlanması

kaliteli kayıtları mevcut.

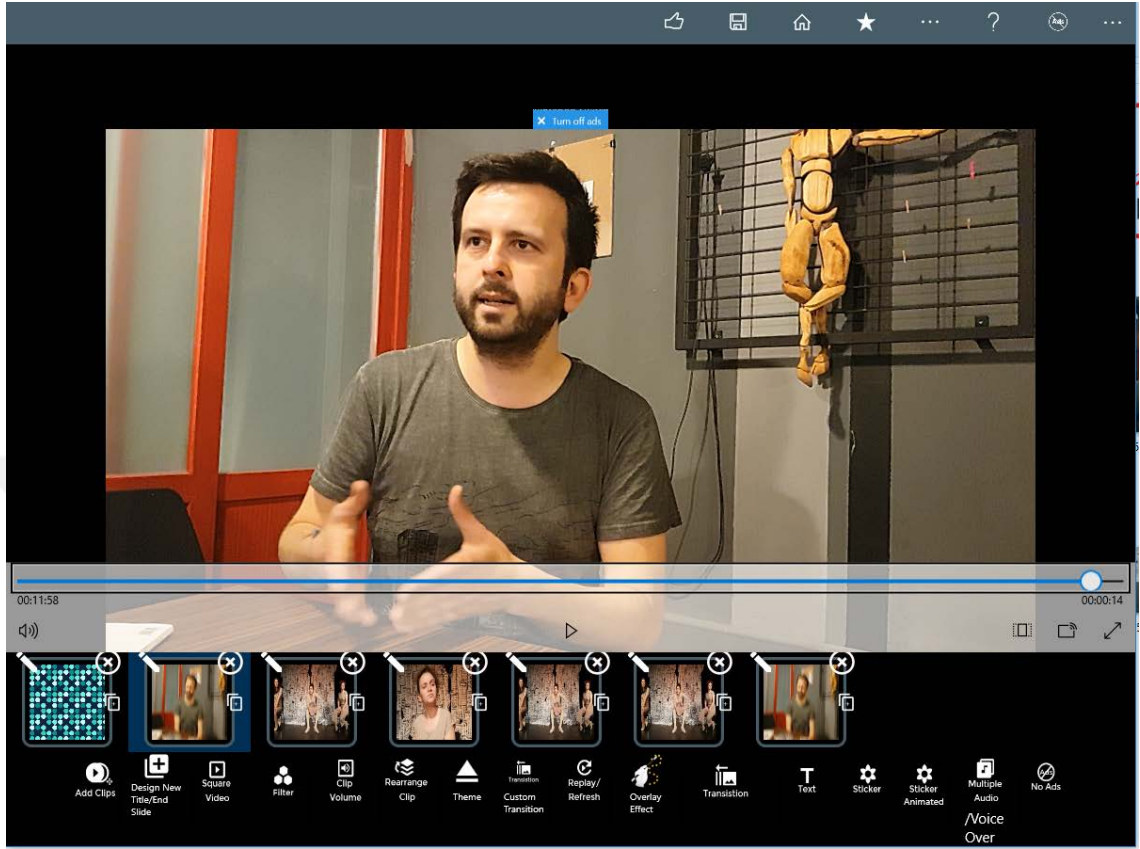
Görüntü niceliği yönünden sıkıntı yaşamayacağımızı fark ettikten sonra, seçme-derleme işlemi başlıyor. Şimdi, storyboard'umuz henüz oluşmamışken, argümanımızı tartışabileceğimiz sahneleri seçip bu sahneler üzerine çalışmamız gerekiyor.

Oyunların ikisini de tekrar izledikten sonra iki oyundan benzer sahnelere karar veriyoruz.

Bu sahneleri, oyun kayıt videolarından video editör programlarıyla kesip çıkarıp bir kenara ayırıyoruz. Ayrıca, kullanmaya karar verdiğimiz sahneleri yakın çekim alabilmek için yönetmenlerle anlaşip oyuncularla kostümlü birer prova alıyoruz. Artık istediğimiz sahneyi, istediğimiz ölçülerde çekip, istediğimiz açıdan izleyebilir durumdayız. Bu görüntüleri, oyunun genel kaydı ile kullanabilmek için yine kenara ayırıyoruz.

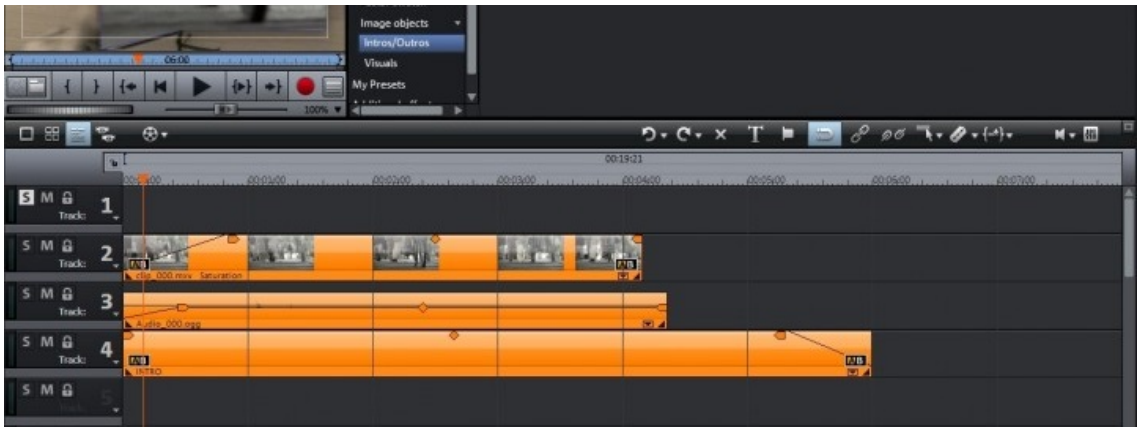
Bu sırada, yönetmen, yazar ve oyuncularla argümanımızı tam olarak açık etmeden, fakat orayı işaret edecek şekilde röportajlar gerçekleştiriyoruz. Tam olarak farkında olmadan

bu tartışmaya herhangi bir ışık tutup tutamayacaklarını araştırıyoruz. Bu görüntüleri kayıt alma esnasında derleyerek, yine kenara ayırıyoruz.



Şekil 4.3 Murat Mahmutyazıcıoğlu ile yapılan röportajın düzenlenmesi

İki oyunda kullanılan ışık skalalarını ve dış müzikleri ve sesleri yine sonra videomuzda kullanmak üzere kenara ayırıyoruz.



Şekil 4.4 Oyunlardan edinilen ses dosyalarının düzenlenmesi

Son olarak da internette, dergiler ve gazetelerde yazılmış yazılara, eleştirilere; atılmış twit'lere paylaşılmış instagram fotoğraflarına göz atıyoruz. Örneğin SİDG oyunu üzerine yazılmış 40'tan fazla eleştiri yazısı var. Bu yazıları incelediğimde ilk fark ettiğim yazıların oyun hakkında kişisel düşünceler içermemesi. Oyundan alıntılar var, yazar oyunu beğenmiş, değişen İstanbul ve kentleşme üzerine oyundan tespitler var ve yazar oyunu beğenmiş.<sup>51</sup> Bu tespitler denememizde yeni bir kapı açmayacaktır. Yine aynı yazılarda fark ettiğimiz bir diğer durum ise yazıların 32 tanesinin aynı alıntıyı yapmış olması; 34 tanesinin “kentleşme” “kadınlık” “kuşak” kelimelerini kullanmış olması. Bu kavramların hiçbiri oyunun afişi veya tanıtım metninde yok. O zaman bu tespit tezimiz içinde ilginç bir kapı açabilir. Sonradan derlemek üzere kenara ayırıyoruz.

*“Her yerin deniz olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir var mı acaba? Bu kadar köprü olup da kimsenin birbirine ulaşamadığı başka şehir. Bu kadar çok insanın olup da her yerin bomboş olduğu”*

‘Limonata,  
son döner  
İstanbul’ur

*“hiç bu kadar deniz, olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir daha var mı acaba?  
hiç bu kadar köprü olup hiç kimsenin birbirine ulaşamadığı başka bir şehir...  
bu kadar insan olup da her yerin bomboş olduğu, bomboş...”*

Yazıp aynı

mesafeden anlat

Bir aileden üç ku

İstanbul’dan dah

olusan geçmiş za

*“Her yerin deniz olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir var mı acaba? Bu kadar köprü olup da kimsenin birbirine ulaşamadığı başka bir şehir. Bu kadar çok insanın olup da her yerin bomboş olduğu.”*

“Hiç bu kadar deniz, olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir daha var mı acaba

“Hiç bu kadar köprü olup hiç kimsenin birbiri ulaşamadığı başka



“Daha Güzelsin’ oyununda kızı ve torunu. Bu üç kadın, anlatıcı olarak geçiciye dönüşüyor, o kızıyla, yamukluklarımızı, kırınlıklarımızı ve biz de soruyoruz:



#### Şekil 4.5 Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin Oyunu üzerine yazılmış eleştiri yazılarından görsel yaratma

“Hiç bu kadar deniz, olup da bu kadar az yosun kokusu olan başka bir şehir daha var mı acaba, hepimizin olan, olabilecek hayattır.



İki oyun da ilk defa sergileniyor- keza daha önce sergilenmiş olmaları araştırmamıza yeni bir boyut kazandırmazdı. Çünkü bizi ilgilendiren A oyununun nasıl sergilendiğinden öte A oyunun ve B oyununun bu şekilde sergilenmesiyle ortaya çıkan durumların karşılaştırılması.

Malzemeyi önümüze koyduktan sonra, aynı film çeker gibi metnimizi ve storyboard’umuzu oluşturmamız lazım. Voiceover kullanmaya karar vermiştik. Yani görsellerin üzerine konuşulacak bir metin var. Bu kısımdan “metin” olarak bahsediyoruz.

<sup>51</sup> Burada sözü geçen yazıların tanıtım yazıları niteliğinde olmasının asıl sebebi, oyun hakkında, oyunu geliştirebilecek, okunduğunda oyun hakkında yeni kapılar açabilecek, oyunun yazarı ve yönetmeninin oyunu daha iyi yapmasında işine yarayacak verilerin eksikliği. Fakat daha önce de belirttiğimiz gibi, öznel bir eksiklikten söz etmiyoruz. Bir video denemeci olarak, üzerine çalıştığımız alanda bize materyal sunması açısından inceliyoruz yazıları.

Metnin hangi bölüme denk geleceği ve ekranda ne göreceğimiz ne duyacağımız kısma ise “storyboard” kısmında yer vereceğiz.

İlk oluşturulan metin taslağı şu şekildeydi<sup>52</sup>:

1. Açılış, Michael Jackson- Beat it. Görüntü, yeni çekim, İstanbul’un kızları.
2. Bir tiyatro oyunu bizimle nasıl iletişim kurar? [Karanlık üzerine voiceover]
3. Görüntü, ses, ışık, karakterler, mekân, zaman -fakat sonuçta tüm bunlar iki ana birimi ortaya getirecek şekilde bir araya gelirler. [Puzzle parçaları?]
4. Sahneler ve Anlar. (scene and moments) [Street-Fighter tarzında VS. simgesi etrafında]
5. Belirlenmiş bir ritm ve tempo içinde izlediğimiz sahneler ve anlar oyunu algılayış şeklimizi belirler. [Buster Keaton- the art of the gag denemesinden sahne]
6. Sahne, geçişken birçok duygu ve eylemden oluşur. Desire, action, conflict ve change barındırır. [İngilizce ve Türkçeleriyle beraber. Alıntı: The anatomy of a story, John Truby] Herhangi bir anı, başı ve sonuyla aynı değeri taşımaz. [Görüntü oyundan önce 3 kesit sonra uzun oynatma]
7. An ise, tekil bir eylemin, çoğu zaman bir duygu eşliğinde [derken renk değişimi] diğerlerinden ayrılarak, altının çizilmesiyle ortaya çıkarılır. (diğer öğeleri flulaştır) (Başı, ortası ve sonu aynı tondadır. Önce kesit sonra oynatma/oyundan görüntü) [Deli Kadın’dan görüntüler]
8. Sahne, minyatür bir hikâye gibidir. İçinde... (alıntı, resim) [İstanbul’dan parçalar]
9. An ise, hatırimızda kalması gereken bir imge, bir resim. Daha sonra dönülmek üzere düşülmüş bir not; bir fotoğraf[Deli Kadın’dan parçalar]
10. Röportaj Görüntüsü: Murat M.: “Bizim oyunun bir türlü güzel fotoğrafını çekemiyoruz”) [Ani geçiş]
11. İyi bir oyun (grafik girer) Sahne ve anlar’ın ritmiyle ortaya çıkar. Oyunun tasarlayıcısı, müzik bestecisi gibi birbirinden farklı tınlayan bu notaları birbiri ardına sıralar. (Metinden bağımsız bir oyun/) [Alıntı: Patrice Pavis, Gösterimlerin çözümlenmesi]
12. PROBLEM: Bugün pek çok oyun tasarımcısı, yönetmeni, yazarı, oyuncusu "anların" kendi başlarına görevlerini yerine getireceğini düşünüyor. Seyircinin o an la karşı karşıya

---

<sup>52</sup> Taslağı düzeltmeden paylaşıyoruz. İlk oluşturulan bu taslakta bazı yazım hataları, noktalama hataları, yabancı sözcükler var. Fakat bu metni düşünme sürecinin bir parçası olarak olduğu haliyle paylaşmak, süreci anlamak açısından daha faydalı.

geldiğinde bir "OOOOOvvvv" [Owen Wilson, ses efekti "woow"]anı yaşayacağına inanıyor ve oyunu bu anların birbirine bağlanışları üzerine kuruyor.

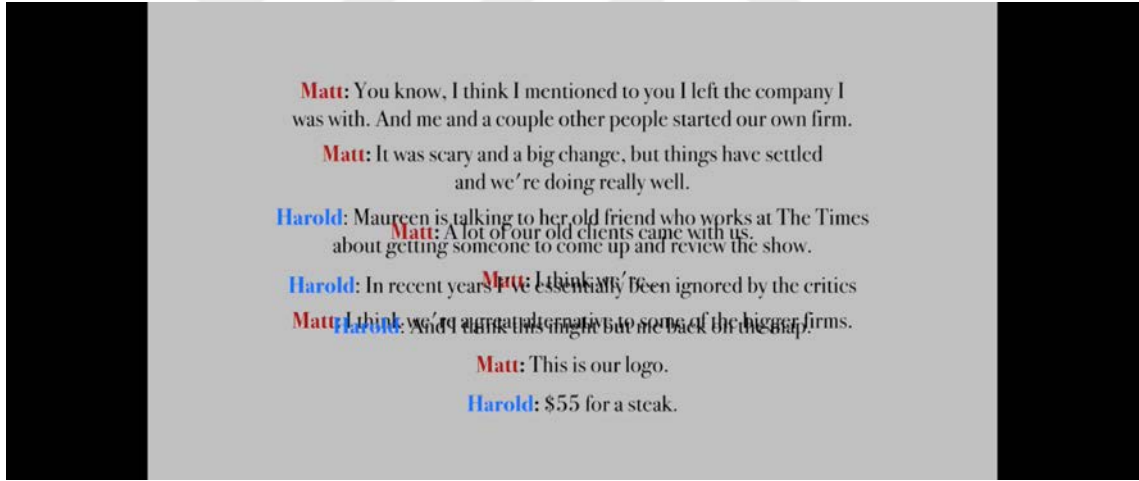
13. Oyuncu da, yalnızca anın yani bir sonraki resmin gelmesini bekleyerek aradaki diyalogları ya da eylemleri hızlıca geçmek istiyor. Bunun içinde wow dedirten ışık tasarımcılarıyla ses tasarımcılarıyla kısacası, oyuncunun sanatından odağı alıp da ... yapabilmek için elinden geleni yapıyor. [Stanislavski provada- alıntı- bu sahneden bir şey yok]
14. Aslında, anlar, oyun için gerekli olmakla beraber, görevi olsa olsa sahnelerin bağlayıcıları. [2 grafik, anların bağlanması ve sahnelerin arasına anların gelmesi.]
15. Kendi için, zamanda ve mekânda var olabilen sahnelerin toplamı bize oyun hissini tattırıyor. [6 farklı sahne, aynı anda oynuyor. Üzerlerinden arzu, değişim vs. yazıyor]
16. Sen İstanbul'dan daha güzelsin oyununun iyi bir oyun olmasının asıl sebebi bu. [oyundan sahne, muhtemelen çay içme- 4e bölerek]
17. Yine tam bu hissiyatın, oyun üzerine tanıtım, eleştiri, analiz yazıları yazılmasındaki problem. Oyun üzerine çıkan 18 eleştiri yazısı oyunun "sıfat sıfat sıfat sıfat" olmasından ileri götüremiyor. Tam önümüzde durmasına alışkın olduğumuz anlar yaratılmadı için kendi hislerimizi aktarmak zorunda kalıyoruz ve sonuç olarak yaranın işine +1 ekleyemeyeceğimiz bir durumda buluyoruz kendimizi. Açıkçası, biraz da kazara yapıldığını düşünmek işimize geliyor olabilir. []
18. BAM, is a well crafted play. IT has all the needs for a good play and good feeling in the sense of audience. Mekânlar arasında geziniyor, farklı zamanlarda 3 kadını farklı tavırlar içinde izliyor, onlarla yolculuğa çıkabiliyoruz. Ayrıca, 3 farklı "davranış trenini, aynı anda takip edebileceğimiz şekilde bir kurgudan haz alıyoruz. [Grafik, zaman mekân, 3 lü açılımlar.] Aynı şekilde Deli Kadın'ı izlenilir yapan etki bundan çok farklı. [7 kadın, 7 birbirinden bağımsız mekân ve zaman görüyoruz.]
19. Tüm bunlara rağmen büyük resimde desire/change/ göremiyoruz. Oyun bir ateşleyici olayla başlamıyor. Bu yüzden de bir başı ve sonu hissiyatı; neden burada başlayıp burada bittiği hissiyatından yoksun kalıyoruz. Aynı durum, deli kadın hikâyelerinde bilinçli bir tercih olarak karşımızda çıkıyor. Olaylar, bilerek birbirinden kopuk anlatılıyor ve AN'lar üzerine kurulu olmasını haklılaştırıyor. Yapısal bu eksiklik, oyun sırasında aldığımız keyfi etkilemiyor. Fakat oyunun bir anını hatırlamaya çalıştığımızda; tüm eylemlerin işaret ettiği bir ortaklık bulamadığımız için birbirinden kopuk, fakat kendi başına güçlü

sahnelere rastlıyoruz. Yine aynı sebepten sahneler birbirine bağlanmadığı için gözümüzün önünde çok az AN kalıyor hatırlanacak ya da fotoğraflanacak. [Flaş ve fotoğraf]

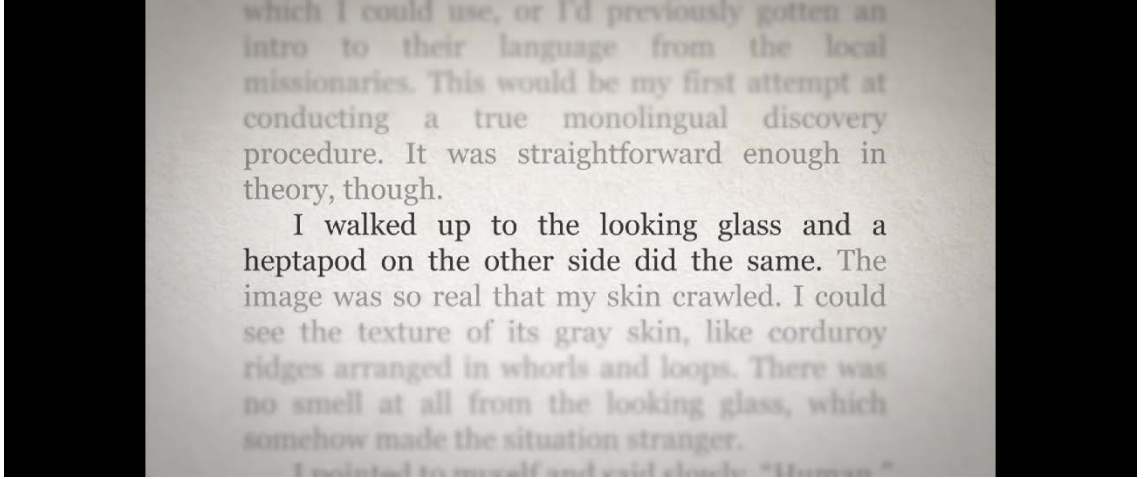
20. Sahne ve anların akışkan geçişi, karakterlerin, dekorun müziğin eriyerek kaybolması bize bu sanatsal hazzı yaşatmakta yeterli bir düzeye ulaşıyor. Bu kadar anlara yüklenmiş bir tiyatro algısında, tam tersi yönünde sahnelerle çalışan bir yönetmen/yazarla tanışmak işte bu yüzden hepimizi heyecanlandırıyor.

21. Final: Siz hiç bu kadar denizi olup da kokmayan vs. vs. [cümle yarıda kesiliyor. Blackout.]

İlk oluşturulan metin bu şekildeydi. Storyboard ve çekim aşamasına girmeden önceki bu aşama bizim için kaba bir taslak sunuyor. Bu taslağa bakarak yaklaşık bir uzunluk kestirebiliyoruz. Eklenicek çıkarılacak öğeleri gözden geçirebiliyoruz. Örneğin taslakta alıntı yapılacak metinler belli. Biz bu metinleri biliyoruz fakat bu metinlerin nasıl ekrana geleceği üzerine henüz karar verilmemiş durumda.



Şekil 4.6 What Realistic Film Dialogue Sounds Like- Nerdwriter1



**Şekil 4.7** How An Adaptation Works - Lessons From A Screenplay

İlk metin oluşturulduktan sonra, denememiz en azından kafamızda kabaca canlanmaya başladı. Şimdi, storyboard aşamasına geçmeden önce karar vermemiz gereken birkaç biçimsel karar vardı önümüzde.

Tüm videoyu kurgu masasında halledebilirdik. Görüntüleri çekmiş durumdayız. Malzemeler elimizde hazır, müzikler indirildi, röportajlar yapıldı. Fakat biçim, tek başına en az içerik kadar önemli bir mesele. Özellikle seçtiğimiz iki oyuna, minimalist yapılarına baktığımızda, bu iki oyunun bizde uyandırdığı etkiye baktığımızda içeriksel olarak da bir tasarım istediğini fark ettik. Bunun üzerine kurgu öncesi bir çekim yöntemine karar verdik.

Sabit bir masa üzerine bakan sabit bir kamerayla, elimizdeki tüm malzemeyi yeniden çekmeye başladık. Oyun afişini, “After Effects” programında hareketlendirmek yerine, bizatihi elimizle tutup kameranın önüne getirmek ya da kameranın önünden uzaklaştırmak; videoları, oyun görüntülerini direkt olarak ekrana vermek yerine, örneğin masanın üzerine 3 cep telefonu koyup play tuşuna basarak oynatmak gibi, içerikle uyumlu biçimsel çekimler yapmaya başladık. Tüm bu çekim, tabi ki tekrar kurguya girecek, renk düzeltilmesine uğrayacak ve “After Effects” programının elinden geçecektir. Fakat bu biçimsel birlikteliğin, elimizdeki içeriği bir arada tutacak bir kaba dönüşeceğini umuyoruz.

Metin taslağından birkaç sahneyi örnekteki gibi çektikten sonra bu formda karar kılıyoruz ve formun getireceği artıları ve eksileri gözden geçirmeye başlıyoruz. Örneğin masanın üzerine bir kraft kâğıdı koymak renk düzenlemesini kolaylaştırıyor, fakat üzerine not



düşüldüğünde bir sonraki görüntüye keserken problem yaratabiliyor. Kameranın önüne sağdan soldan kaydırılan cep telefonları ve ipad'lerde görüntüleri oynatmak güzel bir biçim sağlıyor fakat kamera farklı ekranları aynı okuyamıyor. Burada ekranlara yeşil ekran uygulamak gerekiyor ve ekstra bir iş çıkarıyor.



**Şekil 4.8** Telefon ekranını "green screen"e çeviren programlar yardımıyla kayıt alma  
Bu problemlerin çözülebilir olduğuna karar verince, artık çekimden önceki son aşamamıza yani storyboard'umuza başlayabiliyoruz.

### 4.2.3 Storyboard

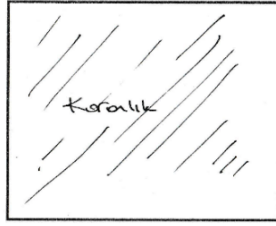
Storyboard, tam olarak da yazılarak anlatılamayacakları içeren bölüm. Artık hangi bölümün ekranda nasıl görüneceğini ne zaman ekrana girip ne zaman çıkacağını tasarlamaya başlıyoruz. Storyboard'umuzda, bir filme göre farklı olan bir şey, sahnelerin çoktan çekilmiş olması. Dolayısıyla, kurguya hazırlık yapıyoruz, çekime değil.

Örneğin "Sahneler ve Anlar Storyboard1" denemenin açılış çizimlerini içeriyor. Ana sorunun sorulmasından hemen önce aydınlıktan karanlığa bir geçiş ve arka planda "İstanbul'un Kızları" şarkısı not düşülmüş. Parçaların nasıl bir araya geleceği not edilmiş. Sahne bölümlenmeleri, hangi videonun hangi tarafta oynatılacağı belirlenmiş. Alt kısımda da metnin tamamı değil, başlangıç ve bitiş kısımları not düşülmüş geçiş tamamlansın diye.

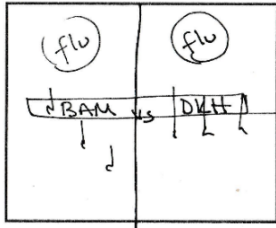
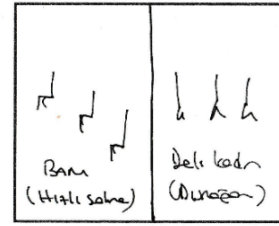
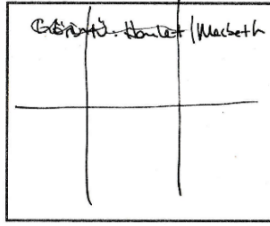


### Storyboard Template

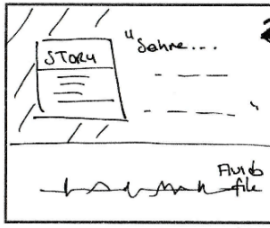
Name:  
Project:



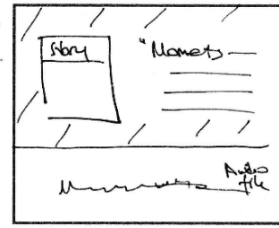
Ses: Bir fiyato aynı birime  
nasıl defizite kuruyor?  
Müzik: İstanbul'un kalori



Sahne ve Anlar



Filtre: Robert McKee, Story

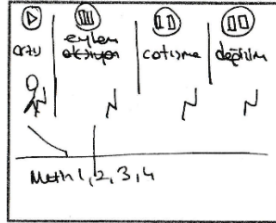


Filtre:

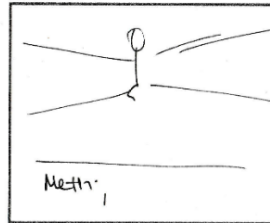
Şekil 4.11 Sahneler ve Anlar Storyboard3

### Storyboard Template

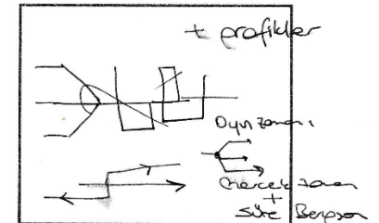
Name:  
Project:



Kayıtlı ses; oynatılan kare  
penilıyor; kütü 'ut'lar.



Kesitile yapılar, paron  
ve duyar ayar.  
Bu ilk. durumla farklı katin.



Şekil 4.12 Sahneler ve Anlar Storyboard4

## Storyboard Template

Name:  
Project:

<p>Birka ayar parantez Türkiye tiyatroları Anlar, güzel resimler.</p>	<p>Wow!</p>	
<p>Müzik ve ton seçimi (kalk) Bütün pek çok yönetmen, yapımcı olarak, tek bir kayıp sahne olarak görülebilir.</p>	<p>ya da pahalıya satılır.</p>	

Şekil 4.13 Sahneler ve Anlar Storyboard5

Toplamda 30 sayfa, 180 çizimden oluşan storyboard'umuz, kurgu yaparken (ya da kurgucuyla çalışırken) bize kılavuzluk edecek ana hatları oluşturuyor.

## 4.2 KURGU

Buraya kadar yaptığımız bölüm, bir içerik üreticisi olarak işin tasarlanma kısmıydı. Şimdi, bunu ürüne çevirmek için kurgulamaya ihtiyacımız var. Eğer kurgu programlarını biliyorsak kendimiz altından kalkabiliriz. Ya da bu video denememizde olduğu gibi kurgulanması daha kolay bir biçim oluşturabiliriz. Fakat unutmamak gerek ki, kurgu başlı başına bir meslek. Bu sebeple profesyonel yardım almak bu adımda en akıllıcası. Genel bir kurgu eğitimi alarak kendi kurgumuzu yardım almadan yapabiliriz. Yine sinema sektöründe çalışan birçok kurgucu arkadaşımızdan destek isteyebiliriz. Burada en önemli olay, problemsiz bir storyboard ve eksiksiz malzemeyle kurguya başlamaktır. Bu şekilde başladığında denememizi yalnızca “ayarlamamız” gerekir. Hangi video, hangi müzik, hangi ses hangi sırayla kaç saniye ekranda kalacak; önceden belirlenmişse, bu sıralamaları yaptıktan sonra üzerinde değişiklik yapmak çok daha kolay olacaktır.

Kurgu yaparken ilk fark edeceğimiz, gözümün gördüğüyle kafamızdakilerin aynı olamayacağı olacaktır. Bu aşamada bazı görüntüleri sesleri yeniden düzenlemek gerekecektir. Voiceover'un arkasına konulan müzik sesimizi boğuyor mu, görüntü kaydının sesi ile üzerine eklenen ses arasında kalite kaynaklı problemler var mı gibi, renkler uyumlu mu, tüm görüntülerin saniyede gösterdikleri kare oranları aynı mı gibi sıradan bir kurguda karşılaştığımız her problem bizi burada da bekliyor.

An'lar Sahneler Karşı: Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin ve Deli Kadın Hikâyeleri video denememizi profesyonel yardımla kurguladıktan sonra yayına hazır hale geliyor. Hikayeyi anlattığımız şekliyle çalışıp çalışmadığını öğrenmenin tek yolu bir denek gruba izleterek geri dönüş almak. Sonrasında ise yayınlama mecrasını seçmek kalıyor.

### **4.3 YAYINLAMA MECRASI**

An'lar Sahneler Karşı: Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin ve Deli Kadın Hikâyeleri, genel seyirci kitlesini ulaşmayı hedefleyen bir video. Bu sebeple yayınlama mecrası Youtube. Herkese açık, şifresiz ve ilk etapta reklamsız olarak sayfamıza yükleyebiliriz.

## SONUÇ

Video deneme, karşılaştırıldığı diğer türlere göre henüz çok genç. Örneğin denemeler film değildir, çünkü filmler görüntü merkezli, pek çok insanın iş birliğine dayanan büyük bütçeli çekimlerden oluşur; analogdur. Chris Marker'ın 2003 yılında Liberation'da dediği gibi filmi film yapan "shutter"dır: "Sinemada harcadığımız 2 saatin 1 saati karanlıkta geçer. İşte bu karanlık asıl olarak hafızamıza kazınır ve televizyon ya da monitörden izlenen bir videodan farklıdır." Video denemeler ise tam olarak bahsi geçen televizyon ve monitörlerde izlenmek üzere çekilir. Bu sebeple sinemanın imkanlarını kullanır fakat sinemadan tamamen ayrılmış durumdadır.

Bu ayırım, internetin ortaya çıkması, bilgisayarların gelişmesi ve kameraların ulaşılabilir olmasıyla ortaya çıkmıştır. Bir macbook'u direkt kutusundan çıkarıp kurgu yapmaya başlayabilirsiniz; bu 10 sene önce parayla bile satın alamayacağımız bir teknolojiydi. Aynı şekilde dijital bir kamerayla çekilmiş görüntüler, hemen her video mecrasının kalite ortalamasını tutturabiliyor. Ortalama bir cep telefonu kamerası ve telefonda stok olarak bulunan bir kurgu programı bile bir video deneme ortaya çıkarmak için yeterli.

Video denemenin karşılaştırıldığı diğer türler ise türün "video" değil "deneme" kısmından akrabalar. Yazılı deneme, inceleme, eleştirel inceleme, eleştirel analiz gibi türlerle video denemenin ilişkisi, yine türün gençliğinden dolayı oturmamış durumdadır. Her video denemenin bir argüman barındırması konusunda yaşanan ortaklık, her video denemenin kanıtlar sunması, eleştirel olması ya da malzemesini kesip parçalara ayırarak incelemesi gerektiği gibi konularda sağlanmamış. Yazılı deneme, bir konuyu alıp tartar. Deneme yazarı, kendi düşüncesini, bu düşüncüye yol açan öncül düşünceleri ve buradan devam ettiği yolu okuyucunun takip edebileceği şekilde sunar ve yazar ve okuyucu beraber bir yolculuğa çıkarlar. Video deneme için de kesinlikle geçerli bir tanımdır bu. Fakat video deneme, yukarıda video için yapılan tanımlardan da anlaşılacağı üzere herkesin ulaşabileceği ve üretebileceği bir türdür. Bu sebeple türün sınırları ve diğer yazılı türlerle iç içe geçen ve ayrışan yönleri henüz net olarak görülemiyor. Tiyatro ekseninde video denemelerin zaten üretilmediği göz önünde bulundurulursa, bazı noktalara şerh düşmek şartıyla, tiyatro video denemenin de sınırlarının belli olmadığını söyleyebiliriz.

Bununla birlikte, video denemelerin olanaklarının yavaş yavaş farkına varmış durumdayız. Bir kere herkes tarafından ulaşılabilir ve üretilebilir olmasının müthiş bir

cezbediciliği var. Video üretim araçlarına ve video kurgu programlarına herkesin bir şekilde erişimi bulunuyor. Bir yazarın, bir akademisyenin ya da herhangi bir konuda, herhangi bir fikrini ortaya koymak isteyen bir bireyin hizmetine amade bir tür. Fakat nasıl ki her düşünce bir (yazılı) deneme değilse, her çekilen video da bir video deneme değil.

İlk sınır, çalışma boyunca tekrarladığımız argüman meselesi. İyi kurulu, araştırılmış ve benzerleriyle karşılaştırılmış bir argümanımız olması şart. Bir konu hakkında şöyle-böyle düşünülmüş bir fikir video deneme için başlangıç noktası oluşturamaz. Video denemeyi yeni bir sanat formu olarak ele alıyoruz. En kaba haliyle, yazılı bir denemenin konusu olamayacak bir fikir, video denemenin de konusu olamayacaktır. Örneğin, bir tiyatro oyunuyla ilgili tespitimiz, oyunda yalnızca bizim fark ettiğimiz bir şey olsa bile bir argüman değildir. Hiçbir video deneme, yalnızca bir oyunun iyi ya da kötü yanlarını ortaya koyan bir video olamaz. Hiçbir video deneme, bir tiyatro oyununun nasıl olması gerektiği ya da bir tiyatro oyununun başarı-başarısızlık kıstasları üzerinden üretilemez. Hiçbir video deneme, oyunun içeriği, metni, oyuncularını, oyunculukları gibi konularda, merkezi bir argüman olmadan konuşamaz. Bu tarz videolara, video deneme denemeyeceğinin altını çizmek gerekir. Fakat video deneme, tiyatro eleştirisi, tiyatro incelemeleri, tiyatro makaleleri gibi oturmuş yazılı türlerden beslenebilir- tabi öncelikle neden bunun yazılı olarak yapılamayacağını, görsel işitsel bir mecraya neden ihtiyaç duyduğunu keşfetmesi gerekir.

İkinci sınırimız üretim sürecinin zorluğu. Video üretim araçlarına erişilebilirlik ve bu araçlara hakimiyet iki farklı konu. İyi düşünülmüş bir argümanımız olabilir; bir cep telefonu ve kurgu programlarıyla dolu bir bilgisayarımız olabilir. Bu durum bizi kurgucu yapmaz. Kurgu başlı başına bir teorisi olan, sinema alanında çok önemli bir yeri bulunan ayrı bir meslek. Aynı zorluk çekim süreci için de geçerlidir. Cep telefonuyla video çekmek, argümanımızı destekleyecek açıdan, argümanımıza uygun olacak özelliklerde ve uzunlukta video çekmekle aynı şey değildir. Bir oyunun kayıt altına alınmış görüntülerin varlığı, çekim yapmamıza gerek olmadığı anlamına gelmez. En temelinden temel kamera bilgisi, temel çekim senaryosu bilgisine ihtiyacımız vardır.

Sınırlılık kapsamında değinmemiz gereken üçüncü bölüm de etik. Video denememiz, yine yazılı akrabaları gibi belli bir etik kod altında çalışmak zorunda. Her çekilecek videonun bir video deneme olmadığını belirtmiş olsak bile, argümanımızı üretirken hedef

aldığımız yeri görmek zorundayız. Üretilen eser ve üretici kişiler arasındaki ayrıma varmak; eğer eleştirel bir video üretiyorsak bu eleştirinin kişileri değil, yapılan işi hedef aldığını netleştirmemiz gerekir. Özellikle tiyatro video deneme, sinema video denemeye göre çok daha dar bir cemaate hitap edeceği için sınırlarını daha dikkatli çizmek gerekecektir.

Tezim için araştırma yaparken Seinfeld dizisinin yaratıcısı, Jerry Seinfeld'in bir röportajına rastladım. Seinfeld, esprileri nasıl yazdığını anlatırken “Mobilyaları istediğiniz gibi yerleştirebilir, evi istediğiniz gibi döşeyebilirsiniz; fakat duvarların içinde çelik olmak zorunda.” diyordu. Gerçekten de parçaları bir arada tutan bir yapı olmadan her şey dağılır gider; analogiyi takip edersek çökerdi. İşte bu çalışma -belki de daha önce hiç çalışılmamış bir konuya denk gelmenin büyük şansıyla da- bize böyle bir yapı kurma imkânını veriyor. Tiyatro üzerine, bırakalım Türkiye'yi, Dünya'da bile henüz böyle bir çalışma yapılmamış, video deneme tekniğinin tiyatro için kullanılabilmesi için oluşturulmamıştı. Bu şans, bu fırsatı kullanarak hem video deneme tekniğinin imkânlarını araştırabilmiş, hem bu imkânın Türkiye'de neden değerlendirilmediğine değinebilmiş hem de tiyatro sanatı için yeni kapıları açıp açamayacağını tartışmış olduk.

Tezin daha ilk cümlelerinden itibaren sorduğumuz sorular “video deneme tekniğinin tiyatro için ne anlam ifade ettiği” ya da “edebileceği” yönündeydi. Tezin sonuç bölümüne geldiğimizde, şimdiye kadar keşfedilmemiş bir kaynakla baş başa olduğumuzun farkına varıyoruz. Video deneme, yalnızca bir inceleme ya da eleştiri tekniği olarak değil, yeni bir sanat formu olarak su yüzüne çıkıyor. Herhangi bir argümanı, görsel işitsel olarak destekleyen, kısacık sürelerle müthiş teoriler sıkıştırabilen yeni bir anlatım -belki de iletişim aracı olarak vücut buluyor. İşte bu yeni aracı kullanabilmek, yapıyı baştan çözebilmek için bu tezin yol gösterici bir nitelikte.

Araştırmam sırasında Türkiye'de üretilmiş birçok video denemeyi de inceleme fırsatı buldum. İzlediklerimden yola çıkarak bu alanda başka tez çalışmalarına kaynaklık edecek birçok olguya rastladım. Bunlardan en göze çarpanı Türkiye'deki video üreticilerin, diğer ülkelerdekinden farklı olarak bir argüman etrafına kurulu olmaması. Neredeyse hiçbir video denemenin üzerine çekildiği konu hakkında yeni bir söz söyleme amacı yok. Bu bir eksiklikten çok tercih olarak göze çarpıyor. Üzerine en çok video üretilen ve en çok izleyici sayısına sahip konular popüler, magazinsel konular. Yeni çıkan bilgisayar



oyunları, yeni çıkan müzik klipleri, Dünya’da yaşanan bazı gelişmeler, bilimsel bulgular vb. konuları kısa, açıklayıcı, görselle desteklenmiş bir halde sunmak Türkiye’deki videoların temel amacı. Burada ilginç olan, video deneme benzeri örneklerin neredeyse hiç yer bulamamış olması. Diğer ülkelerdeki içerik üreticileri, genel seyirciye bu tarz videolar üretmekle beraber, videoyu argüman oluşturmak için de kullanıyor. Türkiyeli içerik üreticilerinin neden bu kanala hiç girmediği ilginç bir araştırma konusu.

Türkiyeli içerik üreticilerinde ortak olan ve yine araştırmaya değer olan ikinci durum kendilerini sergilemeleri. Yine diğer ülkelerde pek karşılaşılmayan bir durum. Türkiyeli içerik üreticileri gerçek adlarını kullanıyor; kendi adlarına kanal açıyor ve video boyunca hep ekranda kalıyor. Yapılan işle yapan kişi arasına hiçbir mesafe konmuyor. Bunun ilk görünen sebebi, Facebook ve Instagram’da olduğu gibi ünlü olma arzusu. Ünlü olmak, yalnızca bilinmek değil; bu kanalları, bu mecraları dizi ve sinema için zıplama tahtası olarak kullanmak anlamına da geliyor. Bu durum doğal olarak isminin bilinir görünür olması, yüzünün tanınır olması; işinin değil senin bir marka olmanı sağlıyor.

Bu durumun sonucu ise daha ilginç bir araştırma konusu. Mahlas kullanmamak, videonun tamamında ekranın ortasına kendi suratını (ya da sunucunun suratını) yerleştirmek, video ve sesin imkânlarını sınırlı kullanma zorunluluğunu getiriyor. Birkaç efekt, yeşil ekrana yansıtılmış konuyla alakalı birkaç görsel ve fon müziği dışında videonun hiçbir imkanı kullanılmıyor. Sonuç olarak birbirine benzeyen, biçimsel olarak hiçbir şey önermeyen videolar ortaya çıkıyor. Tezde ortaya koyduğumuz durumlardan bir tanesi video denemenin uzun zaman, araştırma ve emek istediği. Görsellerin araştırılması, malzeme yaratılması ve başlı başına kurgu süreci muazzam büyüklükte. Fakat yeşil ekran önünde dümdüz metin konuşup üzerine görüntü ve ses eklemek çok daha az zaman harcayan bir süreç. Dolayısıyla bu denklemlerde ekonominin rolünü de araştırmak gerekir; bu da ancak başka bir tezin konusu olabilir.

Yine araştırılması gerek başka bir konu ise göstermek ve söylemek arasındaki denge. Bu tartışma, yani söylemek yerine göstermek meselesi Türkiye tiyatrosunda başlı başına bir gündem. Batılı olan tiyatro biçimi ile bizdeki, Doğu ile Batı arasında sıkışmış bir coğrafyada ortaya çıkmaya çalışan tiyatro arasındaki gösterme-söyleme farkı, video çalışmalarında da kendisini gösteriyor. Türkiye’de üretilmiş bir içerikte bütün göstergeler, görüntüler, metin ve sesler aynı yörüngede ilerliyor. Birbirlerinden ayrılıp

tekrar bir araya gelerek izleğin başka katmanlarına temas etmek yerine doğrusal bir şekilde, meselesini açıklamak için kendini paralıyor. Açık ve seçik olmak istiyor. Bu sebeple her şeyi söylemek, ortaya dökmek; söylenmemiş bir şey bırakmamak istiyor. Sonuç olarak ortaya çıkan içerik soru işaretlerinden arınmış oluyor. Hâlbuki video denemenin asıl görevlerinden birisi sorularını paylaşarak yeni soru işaretleri ortaya çıkarmak. Bu durumu Doğulu içerik üreticilerini göz önünde bulundurarak yeniden tartışmak gerektiğini düşünüyorum.

Tezi yazarken karşılaştığım zorluklardan birisi de “deneme” sözcüğünün kendisiyle ilgili oldu. Geleneksel, yazılı deneme ve video deneme arasındaki ayırım anlaşılır olarak ortaya konabildi. Fakat bizatihi deneme sözcüğü, Türkçe’de semantik bir güçsüzlük barındırıyor. Tümcenin orijinali, “video essay”in barındırmadığı bir durum bu. İngilizce “Essay” sözcüğü Latince “Exigere” ve “Exagium”dan geliyor. Exigo kökünden gelen bu sözcükler talep, duruşma, ölçme, tartma, gibi birçok sözcüğe komşu. Yani, bir düşünce üzerine “essay” yazma, bu düşünceyi duruşmaya çıkarmak; bu düşüncenin ağırlığını tartmak anlamına geliyor. Fakat “deneme” sözcüğü bu anlamda eksik. Deneme yazmak, bir düşünce hakkında yazmayı denemek gibi kulağa geliyor. Bu durumun garip sonucu olarak da video deneme, bir konuyu bir argüman etrafına yerleştirip onu tartmaktan çok, bir konu üzerine hiçbir temeli olmadan “deneysel” bir çalışmaya girişmek gibi algılanıyor. Belki de bu sebeple hiçbir içerik üreticisi yaptığı işe video deneme ismi vermemiş olabilir.

Video içerik üreticileri üzerine yaptığımız araştırmalarda bir diğer dikkat çeken tartışma voiceover kullanımı konusunda. Videonun üzerine kurguda eklenen konuşma metinleri şeklinde olan voiceover’lar pek çok üretici tarafından tembellik olarak adlandırılıyor. Fakat video deneme ortamlarını domine eden videoların neredeyse hepsinde voiceover var. Aslen bu tartışmanın “yaratıcı voiceover kullanımı” şeklinde bir araştırmaya dönüşmesi gerektiği kanaatindeyiz. Yani, video ve ses üzerine eklenen metinlerin yaratıcı birer metin olması; içeriği açıklayan değil, en az video ve sesler kadar kendi dünyasını kurabilecek şekilde tasarlanması voiceover’ı video denemenin vazgeçilmez bir parçası haline getirecektir. Burada tembellik olarak niteleyebileceğimiz tek durum, voiceover’ı görüntünün ve sesin yeterince açık olmadığı durumlarda, bilgi vermek için kullanmak olabilir.

Belirlenmiş bir kural olmamakla beraber video denemelerin aynı zamanda self-reflexive olması yine dikkat çekici bir durum. Burada biraz da tekil videolardan çok, kanallardan bahsediyoruz. Her kanal, kendi içinde, ürettiği videolarla bir biçimsel ortaklık kurmakla beraber, video denemenin aslında nasıl olması gerektiğine dair de fikirler barındırıyor. Bir önceki video denemesine göndermeler yapıp; daha iyi olması gereken yerlerine işaret ederek, kendi hatalarını açığa çıkarıp, ders alarak yeni içerikler ortaya atıyor. Bu anlamda, videoların değil, video kanallarının self-reflexive olması ilginç bir araştırma konusu.

Araştırmamız sırasında dikkatimizi çeken, içerik olarak bu tezde yer bulamayan fakat biçimsel olarak Türkiye’de üretilmiş içeriklerden farklı içerikler üreten kanallar da mevcut. Bunlardan en dikkat çekici olan “Şok o Pop” isimli magazin kanalı. Şok o Pop’u ilginç kılan, videolarının muazzam ölçülerde araştırmaya dayanıyor olması. 42 Bin kadar abonesi olan kanal, Türkiye’nin magazinsel tarihini müstehzi bir dille ele alıyor. Bir video deneme olarak inceleyemeyeceğimiz bu videolar, öncelikle araştırma derinliği ve kurgu açısından dikkat çekici. Üreticinin mahlas kullanması, hiçbir videoda kendi yüzünü göstermemesi; ekran süresinin büyük bölümünün arşiv görüntülerden oluşması yine ilginç detaylar. Üstelik videoları içeriksel olarak birbirine bağlayan temalar da mevcut. Temel argümanları belirsiz olduğu için video deneme olarak inceleyemeyeceğimiz bu videolar başlı başına bir araştırma konusu olabilirler.

Bütün zorluklarına rağmen video deneme üretmek, sinema alanına uzak yazarlar ve akademisyenler için bile olası. Hali hazırda yazarlıkla iç içe olan birisi, çekim senaryosu oluşturmayı internette bile öğrenebilir. Birçok ücretsiz ve deneme sürümü kurgu programı yine mevcut. Yeni başlayanlar için basit video deneme oluşturma yöntemleri de var. Örneğin ortalama bir bilgisayar bilgisiyle “ekranı kaydet” tekniğiyle video deneme oluşturabiliriz. Tekniğin kullanımı basit: göstermek istediğiniz videoları, sesleri, görselleri, yazıları hazırlayıp, bilgisayarınızın masaüstü ekranını video şeklinde kaydetmeye başlıyorsunuz. Sonra da, önceden hazırladığınız materyali masaüstünde gezdirerek bir video oluşturuyorsunuz. Yine basit bir video deneme oluşturma tekniği de sabit, masaüstü kamera kullanmak. Masaya kuşbakışı bakan bir kameranın altında göstermek istediklerinizi masanın üzerine koyup kaldırarak tek parça bir video oluşturuyorsunuz. Videonuzda, başka videolar kullanmak için de kameranın altına bir başka bir cep telefonu ekranı tutmanız yeterli.

Türün olanakları ve sınırları somut olarak ortada. Video çekebilmek, video deneme çekebilmek için gerekli fakat her video bir video deneme değil. Yazılı deneme üretebiliyor olmak, video deneme üretebilmek için gerekli fakat görsel işitsel mecranın yazıya ne katacağını tasarlamadan başlanamaz. Video deneme, yazılı eleştiri, inceleme ve makale türlerine akraba fakat türlerin gerekliliklerini her zaman karşılamıyor. Video deneme, yeni bir sanat formu; tiyatro alanında kullanılabilir, tiyatro alanında özgün eserler üretmek için yararlanılabilir ve tiyatro video deneme türü altında kendi kuralları; kendi olanakları ve sınırlarını yaratabilecek bir tür. Fakat unutmamak gerekiyor: “Mobilyaları istediğiniz gibi yerleştirebilir, evi istediğiniz gibi döşeyebilirsiniz; fakat duvarların içinde çelik olmak zorunda.” Ancak tiyatro video denemeler üretmeye başladıktan sonra türü gerçekten kavrayabilir, gerçek imkanlarını konuşabiliriz.

## KAYNAKÇA

- Bernstein, P., 2016. *"What is a Video Essay? Creators Grapple with a Definition.* [Çevrimiçi]  
Available at: <https://filmmakermagazine.com/98248-what-is-a-video-essay-creators-grapple-with-a-definition/>  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Biemann, U., 2016. *The Video Essay in the Digital Age.* [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.academia.edu/11753563/Stuff\\_It\\_-\\_the\\_video\\_essay\\_in\\_the\\_digital\\_age](https://www.academia.edu/11753563/Stuff_It_-_the_video_essay_in_the_digital_age)
- Biemann, U., 2017. *www.academia.edu.* [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.academia.edu/11753563/Stuff\\_It\\_-\\_the\\_video\\_essay\\_in\\_the\\_digital\\_age?auto=download](https://www.academia.edu/11753563/Stuff_It_-_the_video_essay_in_the_digital_age?auto=download)  
[Erişildi: 25 7 2018].
- Bresland, J., 2010. *On the Origin of the Video Essay.* [Çevrimiçi]  
Available at: [https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland\\_j/ve-origin\\_page.shtml](https://blackbird.vcu.edu/v9n1/gallery/ve-bresland_j/ve-origin_page.shtml)  
[Erişildi: 2018].
- CAS, 2018. *"CAS – Central Authentication Service". search-proquest-com.ezproxy2.library.arizona.edu.* [Çevrimiçi]  
Available at: <http://search-proquest-com.ezproxy2.library.arizona.edu>  
[Erişildi: 25 03 2018].
- CinemaSins, 2017. *Youtube.* [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=Wf6r\\_YC9dhw](https://www.youtube.com/watch?v=Wf6r_YC9dhw)  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Dr. Robin Cox, A. P. R. R. U., 2017. *Royal Roads University, Video essays and digital storytelling: 5. Hosting.* [Çevrimiçi]  
Available at: <https://libguides.royalroads.ca/videoessayhowto/saveuploadshare>  
[Erişildi: 8 11 2018].
- Enter The Dragon.* 1973. [Film] Yöneten: Robert Clouse. Hong Kong: Warner Bros., Concord Productions.
- Every\_Frame\_A\_Painting, 2015. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/everyframeapainting>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Every\_Frame\_a\_Painting, 2015. *Youtube.* [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=UWEjxkkB8Xs>  
[Erişildi: 12 7 2018].

- Every\_Frame\_A\_Painting, 2015. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8&t=2s>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Every\_Frame\_a\_Painting, 2016. *Vimeo*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://vimeo.com/channels/everyframeapainting/166319350>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Ezgi'nin\_Kanalı, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at:  
[https://www.youtube.com/channel/UCwNuPW7u1LcO4h\\_Z8p7Mn6A/videos](https://www.youtube.com/channel/UCwNuPW7u1LcO4h_Z8p7Mn6A/videos)  
[Erişildi: 2018].
- Faden, E., 2008. *A Manifesto For Critical Media*. [Çevrimiçi]  
Available at:  
[http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Spring08\\_ManifestoForCriticalMedia.pdf](http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Spring08_ManifestoForCriticalMedia.pdf)  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Filme\_Gitmeden\_Önce, 2015. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/filmegitmedenonce/videos>  
[Erişildi: 2018].
- Filmler\_ve\_Filimler, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/channel/UCZCUdSjhEFof8\\_dNn4e9maQ](https://www.youtube.com/channel/UCZCUdSjhEFof8_dNn4e9maQ)  
[Erişildi: 2018].
- Flick\_Head, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=j1ITgAOnuHQ>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- FoundFlix, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=3TOa1rSD1VI>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- From\_A\_ScreenPlay, L., 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=AJLHsXw-LFI>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Get Out*. 2017. [Film] Yöneten: Jordan Peele. USA: Universal Pictures, Blumhouse Productions, QC Entertainment.
- Good\_Filmmaking, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=8UtLErHSHrk>.  
[Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=8UtLErHSHrk>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Higgin, T., 2018. *Why and How to Use YouTube Video Essays in Your Classroom*.  
[Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.common sense.org/education/blog/why-and-how-to-use->

youtube-video-essays-in-your-classroom  
[Erişildi: 2018].

KafeinSiz, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/channel/UC3jKkmwbXRxOFIy-PYmf54g/videos>  
[Erişildi: 2018].

kaptainkristian, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=WJ8bQmHwbo>  
[Erişildi: 12 07 2018].

Karsten\_Runquis, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Jdd0JF79q4I>  
[Erişildi: 12 7 2018].

Lessons\_from\_a\_Screenplay, 2016. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP\\_GJxmFpdjG9Jw](https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP_GJxmFpdjG9Jw)  
[Erişildi: 12 7 2018].

Lessons\_From\_A\_Screenplay, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=yYMhaILOs-I>  
[Erişildi: 12 07 2018].

Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=pFUKeD3FJm8>  
[Erişildi: 12 7 2018].

Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=7vfqkvwW2fs&t=11s>  
[Erişildi: 14 7 2018].

Lessons\_from\_the\_Screenplay, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at:  
[https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP\\_GJxmFpdjG9Jw/videos](https://www.youtube.com/channel/UCErSSa3CaP_GJxmFpdjG9Jw/videos)  
[Erişildi: 2018].

Like\_Stories\_of\_Old, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=XYT06RDTOio>  
[Erişildi: 12 7 2018].

Marshall, K., 2016. *Video Essays in the Cinema History Classroom*. [Çevrimiçi]  
Available at: <http://framescinemajournal.com/article/video-essays-in-the-cinema-history-classroom/>

Metacritic, 2018. *MetaCritic*. [Çevrimiçi]  
Available at: <http://www.metacritic.com/movie/the-dark-knight>  
[Erişildi: 12 7 2018].

- Mortal Kombat*. 1995. [Film] Yöneten: Paul W.S. Anderson. USA: New Line Cinema, Threshold Entertainment.
- National, 2011. *National Theatre*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/ntdiscovertheatre/about>  
[Erişildi: 2018].
- Nerdwriter1, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=kffo3pxNO7c>  
[Erişildi: 2018 7 12].
- Nerdwriter1, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=1dQEfL2BfUM&t=303s>  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Nerdwriter1, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=ufdvYrTeTuU&t=120s>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Nerdwriter1, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=M7Qm\\_UJML54](https://www.youtube.com/watch?v=M7Qm_UJML54)  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Nerdwriter1, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=keYYiuOJdrE>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Nerdwriter1, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Tva0xq-eDvI&t=2s>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Nerdwriter1, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=tyjVu\\_IFKMc&t=84s](https://www.youtube.com/watch?v=tyjVu_IFKMc&t=84s)  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Nerdwriter1, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=nK4erl\\_dqJE&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=nK4erl_dqJE&t=35s)  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Nora, A. M., 2014. *Memory Essays, Stuff It!*. [Çevrimiçi]  
Available at: <http://www.danieleisenberg.com/alltexts/2014/8/18/memory-essays-in-stuff-itnora-alter>  
[Erişildi: 2018].
- notdanielchoi, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=bFtEHZUqoOY>  
[Erişildi: 12 7 2018].



- Now\_You\_See\_It, 2016. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Zyv4jGWEzxY>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Odin, 2009. *Odin Theatre*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/odinteatretarchives1/videos>  
[Erişildi: 2018].
- Owens, S., 2016. <http://www.simonowens.net/>. [Çevrimiçi]  
Available at: <http://www.simonowens.net/the-rise-of-the-youtube-video-essay>  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Özcan, B., 2007. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/b31416>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Özcan, B., 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/b31416>
- Ramos, T. & Zhou, T., 2016. *Medium*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://medium.com/@tonyzhou/postmortem-1b338537fab>  
[Erişildi: 18 6 2018].
- RoyalRoads, 2017. *Royal Roads Uni*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://libguides.royalroads.ca/videoessayhowto/beginning>  
[Erişildi: 18 11 2018].
- ScreenPrism, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=ubNKSgdT1FQ>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Shockvoice\_TV, 2015. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/channel/UCYb3RvgFC7In\\_HnATTbY-Eg/videos](https://www.youtube.com/channel/UCYb3RvgFC7In_HnATTbY-Eg/videos)  
[Erişildi: 2018].
- Shockvoice\_TV, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=ki8vb15\\_7dQ&t=41s](https://www.youtube.com/watch?v=ki8vb15_7dQ&t=41s)  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Shockvoice\_TV, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=1lzxh8GekZY>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Shockvoice\_TV, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=74oYhV9G1-0>  
[Erişildi: 12 7 2018].

- SocialBlade, 2018. *https://socialblade.com/*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://socialblade.com/youtube/top/country/tr/mostsubscribed>  
[Erişildi: 2018].
- Sowers, E., 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=IETG9vuHf58>  
[Erişildi: 12 07 2018].
- Stolk, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=Bm19mHbObRQ>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Stolk, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/channel/UCvUbNqBKY\\_uHAfgs-xacGdQ/videos](https://www.youtube.com/channel/UCvUbNqBKY_uHAfgs-xacGdQ/videos)  
[Erişildi: 2018].
- TED-Ed, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=X7FobPxu27M>  
[Erişildi: 12 07 2018].
- The Dark Knight*. 2008. [Film] Yöneten: Christopher Nolan. USA, UK: Warner Bros.,  
Legendary Entertainment, Syncopy.
- The Office, UK*. 2001. [Film] Yöneten: Ricky Gervais. UK: British Broadcasting  
Corporation (BBC).
- The Office, USA*. 2005. [Film] Yöneten: Ricky Gervais, Stephen Merchant Greg  
Daniels. USA: Reveille Productions, NBC Universal Television, 3 Arts  
Entertainment.
- The\_AtZ\_Show, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=aE56qHOi7b0&t=5s>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Theatre, D., 2009. *Digital Theatre*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/digitaltheatre/featured>  
[Erişildi: 8 11 2018].
- Turner, J. M., 2015. *Mortal Kombat and Enter the Dragon Are the Same Movie*.  
[Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=KVHO4DXuFyk>  
[Erişildi: 11 07 2018].
- Turner, J. M., 2015. *The Karate Kid: Daniel is the REAL Bully*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=C\\_Gz\\_iTuRMM&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=C_Gz_iTuRMM&t=3s)  
[Erişildi: 12 07 2018].

- Vox, 2014. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/voxdotcom/about>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Vox, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=FxsGNyk4j1E&t=3s>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Vox, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=U2gvha4CipY>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Vox, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=DCGyLjBjuGI>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Vox, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=cdl8p9akJJw&t>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- Vox, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=JuRPK6drLbw&t>  
[Erişildi: 14 7 2018].
- What\_it\_all\_meant, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=ydX4ytDkkCM>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- What\_it\_all\_Meant, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=FmzF6toW5j0&t=11s>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- Wing, 2006. *American Theatre Wing*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/AmericanTheatreWing/about>  
[Erişildi: 2018].
- Wisecrack, 2013. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/user/thugnotes/videos>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- WiseCrack, 2017. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=9gQP4ffowCY>  
[Erişildi: 12 7 2018].
- WiseCrack, 2018. *Youtube*. [Çevrimiçi]  
Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=W307nbJNK\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=W307nbJNK_E)  
[Erişildi: 12 7 2018].

Zhou, T., 2016. *Vimeo*. [Çevrimiçi]

Available at: <https://vimeo.com/channels/everyframeapainting/166319350>  
[Erişildi: 12 7 2018].



## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Behiç Cem Kola  
Doğum Yeri ve Tarihi : 21.01.1987 Elazığ

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü (İstanbul), 2012-2016  
Yüksek Lisans Öğrenimi : Kadir Has Üniversitesi Film ve Drama Yüksek Lisans, 2016-2018  
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

### İş Deneyimi

Çalıştığı Kurumlar ve Tarihleri: Seyyar Sahne (2010-2014)  
Tiyatro Medresesi (2010-2014)  
Cazu Tiyatro (2014-2019)  
Kadıköy Theatron (2014-2019)  
Teatr Andra (2016-2019)

### İletişim

Telefon : 05554991453  
E-posta Adresi : behiccem@gmail.com