



ANKARA

HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**YENİ MEDYADA KURGUNUN ANLATIM DİLİ:
YOUTUBE VIDEO İÇERİKLERİNİN KURGULANIŞI
İLE FİLM KURGUSUNUN KARŞILAŞTIRMALI
ANALİZİ**

Göker EMİR

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Serdar ULUKAN

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
YENİ MEDYA BİLİM DALI**

MART 2021



**YENİ MEDYADA KURGUNUN ANLATIM DİLİ: YOUTUBE VIDEO
İÇERİKLERİNİN KURGULANIŞI İLE FİLM KURGUSUNUN
KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ**

Göker EMİR

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
GAZETECİLİK ANABİLİM DALI
YENİ MEDYA BİLİM DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

MART 2021

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Göker Emir

19/03/2021

Yeni Medyada Kurgunun Anlatım Dili:
Youtube Video İçeriklerinin Kurgulanışı ile Film Kurgusunun Karşılaştırmalı Analizi
(Yüksek Lisans Tezi)

Göker EMİR

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Mart 2021

ÖZET

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak yeni medyada görselliğe dayalı üretilen yapımların sayısının arttığı görülmektedir. İnternetin yaygınlaşması ve video işleme olanaklarının artması ile daha büyük güç kazanan Youtube ise söz konusu artışın ortaya çıkmasında önemli bir sosyal ağ konumundadır. Video paylaşım ağı olarak işlev gören Youtube’da üretilen birçok video içeriği niteliğine sahip yapımlar, kurgu alanının çeşitli özelliklerinden yararlanılarak yeni medya kullanıcılarının beğenisine sunulmaktadır. Dolayısıyla yeni medya ortamları içerisindeki video paylaşım ağları için üretilen video içeriklerinin belirli bir kurgu aşamasından geçmesini, kurgunun yeni medya ortamlarında işlev görmesi olarak ele almak mümkündür. Özellikle ağda popülerlik elde etmeye çabalayan birçok Youtuber, yer aldıkları video içeriklerini takipçilerinin ilgisini çekecek bir biçimde kurgulamayı tercih etmektedir. Bu noktada sinemanın ortaya çıkmasından kısa bir süre sonra keşfedilen kurgunun video içeriklerinde uygulanmaya başlamasıyla birlikte birtakım değişikliklere uğradığı görülmektedir. Tarihsel gelişimi dikkate alındığında filmlerin meydana gelmesinde önemli bir aşama olan kurgu, uygulama biçimi sayesinde kendine ait bir dil oluşturmakta ve bu dil yeni medyada üretilen video içeriklerindeki haliyle kıyaslandığında birtakım benzerlikler ve farklılıklar içermektedir.

Bu çalışmada, kurgunun kendi anlatım diline sahip olduğu noktasından hareketle, filmlerin meydana gelmesinde oluşturduğu dil ile yeni medyadaki uygulama biçimi arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konulmaktadır.

Bilim Kodu	: 115612
Anahtar Kelimeler	: Kurgu, Video İçeriği, Youtube, Film
Sayfa Adedi	: 215
Tez Danışmanı	: Dr. Öğr. Üyesi Serdar Ulukan
Öğrenci ORCID ID	: 0000-0002-3194-5061

Narrative Language Of The Editing In New Media:
Comparative Analysis Of Youtube Media Content Editing and Movie Editing
(M.Sc. Thesis)

Göker EMİR

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY
THE INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

March 2021

ABSTRACT

Nowadays, in new media, it is seen that the number of productions based on visuality has increased in parallel to the development of new communication technologies. With the increase in video processing opportunities and the widespread use of internet, Youtube, which is gaining more power today, is an important social network in the emergence of this increase. The production, which has the quality of many video content produced on Youtube, which functions as a video sharing network, is presented to the taste of new media users by taking advantage of various features of the editing field. Therefore, it is possible to consider the completing a certain phase in editing of the video content which is produced for video sharing networks in new media environments as a function of editing in new media environments. Particularly, many Youtubers who try to gain popularity on the network, prefer to edit their video contents in a way that attracts the attention of their followers. At this point, it is seen that editing which is discovered after the appearance of cinema, has undergone some changes with its application in the video content. In consideration of its historical development, editing, which is an important stage in the process of making films, creates a language of its own because of the way it is applied, and this language contains some similarities and differences compared to the way in the video content which is produced in new media. In this study, from the point of editing has its own language of expression, it is aimed to reveal that the similarities and differences between the language that editing creates in the process of making films and the way they are applied in new media.

Science Code : 115612
Key Words : Edit, Video Content, Youtube, Movie
Page Number : 215
Supervisor : Dr. Öğr. Üyesi Serdar Ulukan
Student ORCID ID : 0000-0002-3194-5061

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TABLoların LİSTESİ.....	xiii
RESİMLERİN LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR	xvii
1. GİRİŞ.....	1
2. KURGU VE KURGU TEKNİĞİNE GENEL BİR BAKIŞ	5
2.1. Kurgu Nedir?.....	5
2.2. Kurgunun Tarihsel Gelişimi.....	7
2.2.1. Kurgudan Önce Sinema	7
2.2.2. Kurgunun Keşfedilmesi	9
2.2.3. Sessiz Sinema Döneminde Kurgu.....	11
2.2.4. Sovyet Sineması'nda Montaj Teorisi.....	13
2.2.5. Komedi Kurgu.....	17
2.3. Genel Kurgu Türleri ve Özellikleri	18
2.3.1. Hızlı-Yavaş Kurgu	18
2.3.2. Karşıt Kurgu	19
2.3.3. Koşut (Paralel) Kurgu	19
2.3.4. Olağan Kurgu.....	20
2.3.5. Bağıntılı Kurgu	20
2.3.6. Derleme Kurgu	20
2.3.7. Çarpıcı Kurgu	21
2.3.8. Atlamalı Kurgu (Jump-cut).....	21
2.4. Kurgunun Kuramsal Boyutu	22

2.4.1.	Biçimci Kurgu.....	23
2.4.1.1.	Sergey Mihayloviç Eisenstein.....	23
2.4.1.2.	Vsevolod Ilarionoviç Pudovkin	26
2.4.2.	Gerçekçi Kurgu Anlayışı	28
2.4.2.1.	André Bazin	29
2.5.	Kurgunun Dijitalleşmesi	31
2.6.	Kurgunun Teknik Boyutu	33
2.6.1.	Kurgunun Aşamaları.....	33
2.6.2.	Temel Görüntü Geçiş Türleri.....	35
2.6.2.1.	Kesme (Cut)	35
2.6.2.2.	Zincirleme (Dissolve).....	38
2.6.2.3.	Silinme (Wipe).....	39
2.6.2.4.	Kararma-Açılma (Fade In-Fade Out).....	40
2.6.3.	Kurguda Ses, Müzik ve Ses Efektü Kullanımı	41
2.6.4.	Kurguda Filmsel ve Gerçek Zaman	44
2.6.5.	Kurguya Yardımcı Öğeler	46
2.6.5.1.	Mekân ve kompozisyon	46
2.6.5.2.	Ara yazı, şekil ve grafik uygulamaları	48
2.6.5.3.	Renk ve ışık kullanımının kurguya etkisi.....	50
2.7.	Kurguculuk Mesleği.....	52
3.	YENİ MEDYA VE YENİ MEDYAYA GENEL BİR BAKIŞ.....	57
3.1.	Yeni Medya.....	57
3.1.1.	Yeni Medyanın Tarihsel Gelişimi.....	61
3.1.2.	Yeni Medya ve İnternet	62
3.1.3.	Web 2,0 Teknolojisi ve Özellikleri.....	67
3.1.4.	Sosyal Medya ve Özellikleri.....	69
3.1.5.	Video Paylaşım Ağları ve Video Kavramı	78

3.2.	Bir Yeni Medya Ortamı Olarak: Youtube.....	80
3.2.1.	Youtube'un Başlangıcı ve Gelişimi.....	82
3.2.2.	Youtube'un Çalışma Sistemi	84
3.2.3.	Youtube'da Kanal Açma ve Popülerlik	85
3.2.4.	Youtuberlık	87
3.2.5.	Youtube'da Reklam	92
3.2.6.	Youtube Türkiye	94
4.	KURGU DİLİ AÇISINDAN YOUTUBE VİDEO İÇERİKLERİNİN KURGULANIŞI İLE FİLM KURGUSUNUN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ.....	99
4.1.	Araştırmanın Metodolojisi	99
4.1.1.	Araştırmanın Amacı.....	99
4.1.2.	Evren ve Örneklem	99
4.1.3.	Kapsam ve Sınırlılıklar	101
4.1.4.	Yöntem.....	102
4.2.	Analiz ve Bulgular	103
4.2.1.	Oyuncak Avı Kanalı ve “Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı” Videosunun Kurgu Dili	103
4.2.1.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	105
4.2.1.2.	Kurgunun uygulanışı.....	106
4.2.1.3.	Planlar arası geçiş.....	107
4.2.1.4.	Ara yazı, şekil ve grafik	107
4.2.1.5.	Ses öğelerinin analizi	107
4.2.1.6.	Işık ve renk kullanımının analizi.....	108
4.2.1.7.	Kurguda zamanın analizi.....	109
4.2.2.	Enes Batur Kanalı ve “Hayat Hileleri” Videosunun Kurgu Dili	110
4.2.2.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	111

4.2.2.2.	Kurgunun uygulanışı.....	112
4.2.2.3.	Planlar arası geçiş.....	113
4.2.2.4.	Ara yazı, şekil ve grafik	113
4.2.2.5.	Ses öğelerinin analizi	114
4.2.2.6.	Işık ve renk kullanımının analizi.....	115
4.2.2.7.	Kurguda zamanın analizi.....	115
4.2.3.	Orkun Işıtmak Kanalı ve “Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo)” Videosunun Kurgu Dili.....	117
4.2.3.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	118
4.2.3.2.	Kurgunun uygulanışı.....	119
4.2.3.3.	Planlar arası geçiş.....	121
4.2.3.4.	Ara yazı, şekil ve grafik	122
4.2.3.5.	Ses öğelerinin analizi	122
4.2.3.6.	Işık ve renk kullanımının analizi.....	123
4.2.3.7.	Kurguda zamanın analizi.....	124
4.2.4.	Oyuncakoyunuyorum Kanalı ve “Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor” Videosunun Kurgu Dili	125
4.2.4.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	126
4.2.4.2.	Kurgunun uygulanışı.....	127
4.2.4.3.	Planlar arası geçiş.....	128
4.2.4.4.	Ara yazı, şekil ve grafik	128
4.2.4.5.	Ses öğelerinin analizi	129
4.2.4.6.	Işık ve renk kullanımının analizi.....	129
4.2.4.7.	Kurguda zamanın analizi.....	130
4.2.5.	Kafalar Kanalı ve “Yorumlarla Şarkı – Artık Gör Beni!” Videosunun Kurgu Dili.....	132
4.2.5.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	133
4.2.5.2.	Kurgunun uygulanışı.....	134

4.2.5.3.	Planlar arası geiř.....	135
4.2.5.4.	Ara yazı, řekil ve grafik	135
4.2.5.5.	Ses gelerinin analizi	136
4.2.5.6.	Iřık ve renk kullanımının analizi.....	136
4.2.5.7.	Kurguda zamanın analizi.....	137
4.2.6.	Reynmen Kanalı ve “Bir Gn Boyunca Kardeřimin Klesi Olmak” Videosunun Kurgu Dili	138
4.2.6.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	139
4.2.6.2.	Kurgunun uygulanıřı.....	140
4.2.6.3.	Planlar arası geiř.....	140
4.2.6.4.	Ara yazı, řekil ve grafik	141
4.2.6.5.	Ses gelerinin analizi	142
4.2.6.6.	Iřık ve renk kullanımının analizi.....	143
4.2.6.7.	Kurguda zamanın analizi.....	144
4.2.7.	“Recep İvedik 5” Filminin Kurgu Dili	146
4.2.7.1.	Mekânın ve kompozisyonu analizi	147
4.2.7.2.	Kurgunun uygulanıřı.....	148
4.2.7.3.	Planlar arası geiř.....	150
4.2.7.4.	Ara yazı, řekil ve grafik	151
4.2.7.5.	Ses gelerinin analizi	152
4.2.7.6.	Iřık ve renk kullanımının analizi.....	153
4.2.7.7.	Kurguda zamanın analizi.....	154
4.2.8.	“Dğn Dernek” Filminin Kurgu Dili	155
4.2.8.1.	Mekânın ve kompozisyonun analizi	156
4.2.8.2.	Kurgunun uygulanıřı.....	157
4.2.8.3.	Planlar arası geiř.....	158
4.2.8.4.	Ara yazı, řekil ve grafik	159

4.2.8.5. Ses öğelerinin analizi	159
4.2.8.6. Işık ve renk kullanımının analizi.....	161
4.2.8.7. Kurguda zamanın analizi.....	161
4.2.9. “Aile Arasında” Filminin Kurgu Dili	163
4.2.9.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi	164
4.2.9.2. Kurgunun uygulanışı.....	165
4.2.9.3. Planlar arası geçiş.....	167
4.2.9.4. Ara yazı, şekil ve grafik	168
4.2.9.5. Ses öğelerinin analizi	168
4.2.9.6. Işık ve renk kullanımının analizi.....	169
4.2.9.7. Kurguda zamanın analizi.....	170
4.2.10. “Arif V 216” Filminin Kurgu Dili	171
4.2.10.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi	172
4.2.10.2. Kurgunun uygulanışı.....	173
4.2.10.3. Planlar arası geçiş.....	175
4.2.10.4. Ara yazı, şekil ve grafik	175
4.2.10.5. Ses öğelerinin analizi	176
4.2.10.6. Işık ve renk kullanımının analizi.....	177
4.2.10.7. Kurguda zamanın analizi.....	178
4.2.11. “Ailecek Şaşkınsınız” Filminin Kurgu Dili.....	179
4.2.11.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi	180
4.2.11.2. Kurgunun uygulanışı.....	181
4.2.11.3. Planlar arası geçiş.....	183
4.2.11.4. Ara yazı, şekil ve grafik	183
4.2.11.5. Ses öğelerinin analizi	185
4.2.11.6. Işık ve renk kullanımının analizi.....	186
4.2.11.7. Kurguda zamanın analizi.....	187

4.2.12. “G.O.R.A” Filminin Kurgu Dili	188
4.2.12.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi	189
4.2.12.2. Kurgunun uygulanışı.....	190
4.2.12.3. Planlar arası geçiş.....	191
4.2.12.4. Ara yazı, animasyon ve grafik	192
4.2.12.5. Ses öğelerinin analizi	193
4.2.12.6. Işık ve renk kullanımının analizi.....	194
4.2.12.7. Kurguda zamanın analizi.....	195
5. SONUÇ	197
KAYNAKLAR	203
ÖZGEÇMİŞ	215

TABLoların LİSTESİ

Tablo	Sayfa
Tablo 3.1. Youtube Türkiye'nin en fazla aboneye sahip 10 YouTube kanalı	95
Tablo 4.1. 1989 yılından 2020'ye kadar Türk Komedi Filmleri Seyirci Rekoru – ilk 10	100
Tablo 4.2. Araştırma kapsamında belirlenen birinci video ile ilgili bilgiler.	104
Tablo 4.3. Araştırma kapsamında belirlenen ikinci video ile ilgili bilgiler.	111
Tablo 4.4. Araştırma kapsamında belirlenen üçüncü video ile ilgili bilgiler.	118
Tablo 4.5. Araştırma kapsamında belirlenen dördüncü video ile ilgili bilgiler.	126
Tablo 4.6. Araştırma kapsamında belirlenen beşinci video ile ilgili bilgiler.	133
Tablo 4.7. Araştırma kapsamında belirlenen altıncı video ile ilgili bilgiler.	139
Tablo 4.8. Araştırma kapsamında belirlenen birinci film ile ilgili bilgiler.	147
Tablo 4.9. Araştırma kapsamında belirlenen ikinci film ile ilgili bilgiler.	156
Tablo 4.10. Araştırma kapsamında belirlenen üçüncü film ile ilgili bilgiler.	164
Tablo 4.11. Araştırma kapsamında belirlenen dördüncü film ile ilgili bilgiler.	171
Tablo 4.12. Araştırma kapsamında belirlenen beşinci film ile ilgili bilgiler.	179
Tablo 4.13. Araştırma kapsamında belirlenen altıncı film ile ilgili bilgiler.	188

RESİMLERİN LİSTESİ

Resim	Sayfa
Resim 4.1. Oyuncak Avı Youtube kanalı kapak resmi.	103
Resim 4.2. Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı video içeriğine ait bir görsel.	105
Resim 4.3. Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı video içeriğinde doğal ışık kullanıldığını gösteren bir görsel.	108
Resim 4.4. Enes Batur Youtube kanalı kapak resmi.	110
Resim 4.5. Hayat Hileleri video içeriğine ait bir görsel.	112
Resim 4.6. Hayat Hileleri video içeriğinde ara yazı kullanımına bir örnek.	114
Resim 4.7. Orkun Işıtmak Youtube kanalı kapak resmi.	117
Resim 4.8. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğine ait bir görsel.	119
Resim 4.9. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğinde kurgunun uygulanışına dair bir görsel.	120
Resim 4.10. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğinde uygulanan bir kurgu tekniği.	122
Resim 4.11. Oyuncakoyuyorum Youtube kanalı kapak resmi.	125
Resim 4.12. Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor video içeriğine ait bir görsel.	127
Resim 4.13. Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor video içeriğinde doğal ışık kullanıldığını gösteren bir görsel.	130
Resim 4.14. Kafalar Youtube kanalı kapak resmi.	132
Resim 4.15. Yorumlarla Şarkı–Artık Gör Beni! video içeriğine ait görsel.	134
Resim 4.16. Yorumlarla Şarkı–Artık Gör Beni! video içeriğinin kurgusunda şekil kullanımına bir örnek.	135
Resim 4.17. Reynmen Youtube kanalı kapak resmi.	138
Resim 4.18. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğine ait görsel.	142
Resim 4.19. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğinin başlangıcında yer alan bir görsel.	143

Resim 4.20. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğinde yer alan separatör geçiş örneği.	144
Resim 4.21. Recep İvedik 5 film afişi.	146
Resim 4.22. Recep İvedik 5 filmi hastane sahnesi.	148
Resim 4.23. Kurgu aracılığıyla yaratılan mizahı duruma örnek.	150
Resim 4.24. Sahneler oluşturulurken ışıklandırma tekniklerine başvurulduğunu gösteren filmin kamera arkası görüntülerinden seçilmiş bir örnek.	153
Resim 4.25. Düğün Dernek film afişi.	155
Resim 4.26. Düğün Dernek filminde paralel kurgunun sonlandığı sahneye ait bir görüntü.	158
Resim 4.27. Düğün Dernek filminde geriye dönüş (flashbag) sahnesine ait bir görüntü.	162
Resim 4.28. Aile Arasında film afişi.	163
Resim 4.29. Aile Arasında filminde paralel kurguyu oluşturan iki görüntü.	166
Resim 4.30. Aile Arasında filminde karşıt anlama sahip iki görüntü.	166
Resim 4.31. Aile Arasında filminde ışığın karakteri ön plana çıkaracak biçimde kullanımı.	169
Resim 4.32. Arif V 216 film afişi.	171
Resim 4.33. Arif V 216 filminde iki farklı zaman dilimine ait görüntüler.	173
Resim 4.34. Arif V 216 filminin açılış sahnesine ait bir görüntü.	175
Resim 4.35. Arif V 216 filminde siyah beyaz kurgulanan görüntülerden bir örnek.	177
Resim 4.36. Ailecek Şaşkınız film afişi.	179
Resim 4.37. Ailecek Şaşkınız filminde ofis sahnelerinden birine ait bir görüntü.	181
Resim 4.38. Ailecek Şaşkınız filminde diyaloglar referans alınarak yapılan kurguya ait görüntüler.	182
Resim 4.39. Ailecek Şaşkınız filminde kurguda ara yazı kullanımına örnek.	184
Resim 4.40. Ailecek Şaşkınız filminde kurguda şekil kullanımına örnek.	184
Resim 4.41. Ailecek Şaşkınız filminde ışığın karakterleri ön plana çıkaracak şekilde kullanımına örnek.	186
Resim 4.42. G.O.R.A. film afişi.	188

Resim 4.43. G.O.R.A. filmine ait bir görüntü.....	190
Resim 4.44. G.O.R.A. filminde iki sahne arası geçiře örnek.....	192



KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklamalar
2D	Two Dimensional (2 boyutlu)
3D	Three Dimensional (3 boyutlu)
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
ARPANET	Gelişmiş Araştırma Projeleri Dairesi Ağı
BBN	Bolt Beranek and Newman Inc
CD-ROM	Compact Disc Read-Only
CEO	Chief Executive Officer
CERN	Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire
DARPA	Advanced Research Projects Agency Network
DNS	Domain Name Server (Alan Adı Sunucusu)
DVD	Digital Versatile Disc
HTML	Hyper Text Markup Language
İŞKUR	Türkiye İş Kurumu
IP	Internet Protocol
TCP	Transmission Control Protocol
URL	Uniform Resource Locator (Kaynak Konumlayıcı)
WWW	World Wide Web

1. GİRİŞ

Dil, insan zihninde var olan ve onu diğer canlılardan ayıran dil yetisinin ürünü olarak bilinmektedir. Sistemsel alt yapısı nedeniyle çeşitli ilkeler ve kurallar temelinde varlık gösteren dil, kompleks bir süreç olarak algılanmaktadır. Dil olgusunun var olabilmesi için arka arkaya gelebilen ve sonuç üretebilme özelliği olan bir mekanizmadan söz edilmesi gerekmektedir. Dilsel üretimler, sistematik biçimde işleyen mekanizma çerçevesinde gerçekleşmektedir. Dilbilimde sentaks terimi, söz konusu üretimlere yönelik dili yatay dizilimde bir sistem olarak ele almaktadır. Bu dizilim sesten sözcüklere, sözcüklerden daha büyük öbeklere doğru ilerlemekte ve dilin her seviyesine uygulanabilmektedir (Aktan, 2016). Bu bağlamda, gündelik dilde sıklıkla kullanılan “müziğin dili, renklerin dili, filmin dili” gibi üretimlerin dil ile benzetim kurulan nesne veya kavrama ilişkin birtakım özelliklerin ortaklığından kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bu özellikler dil ile benzetim kurulan nesne veya kavramların sahip oldukları belirli uyaranlara gönderim yapmaktadır. Nesne veya kavramlara ilişkin yapılan gözlemler sonucunda tespit edilen uyaranların sistematik bir biçimde arka arkaya sıralandığında bir anlam oluşturabiliyor olması dikkat çekmektedir. Dilin üretimsel boyutu göz önünde bulundurulduğunda sözcüklerin ardışık olarak sıralanması ve bu sıralanmanın bir anlam yaratma olgusu, kamera aracılığıyla kayda alınan görüntülerin ardı ardına sıralanması sonucu ortaya çıkan anlam yaratma olgusuna paralel düşünülebilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde görüntülerin sıralanmasını ifade eden kurgu işlemi başta sinema olmak üzere uygulandığı her alanda kendine ait bir dile sahip olabilmektedir.

Kurgu genel anlamda bir olay örgüsünün nasıl sıralanacağına karar verme sürecini ifade etmektedir. Teknik anlamda ise bu olay örgüsünü oluşturan unsurların tek tek seçilip sıralanmasıdır. Söz konusu unsurlar çoğu zaman çekilen görüntüler olabileceği gibi bazen de birtakım ses öğeleri olarak ele alınabilmektedir.

Kurgunun teknik ve sanatsal olarak en fazla kullanıldığı alanın sinema olduğu bilinmektedir. Kimi teorisyenlere göre bu alanda üretilen filmlerin en temel ögesinin kurgu olduğu öne sürülmektedir. Sinemada kurgunun etkisi ilk olarak filmin senaryo aşamasında varlığını hissettirmekte ve filmin nihai sona ulaşmasına kadar her aşamada devam etmektedir. Kurgu sayesinde filmler izleyiciye bir hikâye aktarmaktadır. Bu hikâyenin içerisinde yer alan durumlar, olaylar veya olgular da

çeşitli kurgu teknikleri kullanılarak bir araya getirilmekte ve böylece film meydana gelmektedir.

Kurgu, günümüzde sadece sinema alanında değil, farklı alanlarda birçok yapımın bir bütün olarak izleyiciye ulaştırılmasında başvurulan bir yöntem haline gelmiştir. “Yapım” kelime anlamı olarak bir üretim sürecine işaret etmektedir. Genellikle sinema filmlerinden farklı olarak televizyon programları, belgeseller, reklam filmleri ve video içerikleri gibi medya alanında dolaşıma sokulan birçok ürünü ifade etmek için kullanılmaktadır. İlk olarak sinema alanında üretilen filmleri tanımlamak amacıyla kullanılmış olmasına karşın, teknolojinin gelişip değişmesine paralel olarak kapsamının ve anlamının da değiştiği söylenebilir.

Bir yapımın oluşmasında yapım öncesi (Pre-Prodüksiyon), yapım (Prodüksiyon) ve yapım sonrası (Post-Prodüksiyon) olarak ifade edilen üç aşama devreye girmektedir. Yapım öncesi aşamada senaryonun hazırlanıp geliştirilmesi, senaryoya bağlı olarak çekim mekânlarının hazırlanması, çekilecek görüntülerin ve seslendirmelerin önceden planlanması gibi etmenler yer almaktadır. Yapım aşaması çekim aşaması olarak bilinmektedir. Bu aşamada kamera aracılığıyla görüntüler kaydedilmekte ve bir sonraki aşamada ihtiyaç duyulacak materyaller elde edilmektedir. Yapım sürecinin son aşaması olan yapım sonrası aşama genelde kurgu alanı ile özdeşleştirilmektedir. Bu aşamada elde edilen tüm materyaller bir araya getirilmekte ve belirli bir konseptte uygun olarak kurgu programları aracılığıyla işlenmektedir. Grafik ve animasyon uygulamaları, görsel efekt tasarımı ve renk düzenleme işlemleri de yapım sonrası aşamada yer almaktadır.

Kurgu, yapım sonrası aşamanın en önemli bölümlerinden birini oluşturmaktadır. Çünkü bir yapımın nasıl meydana getirileceği, görüntülerin nasıl bir bütün oluşturacağı ve anlatılmak istenen hikâyenin en etkili biçimde nasıl aktarılabilceği kurguda cevaplanması gereken sorulardır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde kurguyu yaratım süreci olarak ele almak mümkündür.

Joseph V. Mascelli, kurgunun yaratım yönüne özgü şunları söylemektedir:

“Film kurgulamak bir elmasın kesilmesi, parlatılması ve yerine yerleştirilmesi ile kıyaslanabilir. İşlenmemiş durumdaki bir elmasın elmas olduğunu anlamak zordur. İşlenmemiş elmasın, doğasından gelen güzelliğinin anlaşılabilmesi için, kesilmesi, parlatılması ve yerleştirilmesi gerekir. Aynı şekilde, bir film öyküsü

karmaşık bir çekim yığındır, ta ki elmas gibi kesilip parlatılana ve bir araya getirilene kadar. Hem elmas hem de film atılan parçalar ile zenginleşir. Geriye kalan parça öyküyü anlatır. Elmasın ya da filmin, pek çok yüzü, en son kesim yapılane değin belirgin değildir (Mascelli, 2002: 153).”

İlk olarak sinemada ortaya çıkan ve sinemaya bağlı olarak gelişen kurgu, 1950 sonrası giderek yaygınlaşan televizyon alanında yoğun biçimde kullanılmıştır. Günümüzde de televizyonda yayınlanan birçok yapımın meydana gelmesinde kurgu ve kurgu tekniklerine başvurulmaktadır. İlerleyen dönemlerde kurgu yeni medyanın gelişimiyle birlikte popülerlik kazanan video içeriklerinin oluşturulmasında da etkin kullanılmaya başlanmıştır. Bugünkü internet kullanıcıları tarafından video paylaşım ağları için üretilen birçok video içeriği hazırlanırken kurgunun çeşitli imkânlarından faydalanılmaktadır. Fakat kurgunun sinema ve televizyondaki uygulanış biçimi ile yeni medyadaki uygulanış biçimi arasında birtakım farklılıklar olduğu düşünülmektedir.

Söz konusu farklılığı ortaya koyabilmek ve yapımlarda kurgunun sahip olduğu anlatım dilini açığa çıkarabilmek amacıyla oluşturulan bu araştırma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci ve ikinci bölümlerde kurgu ve yeni medyaya yönelik kuramsal bilgiler tartışılırken edilirken üçüncü ve analiz bölümünde araştırmanın bulgularına içerik analizi yöntemi uygulanarak ulaşılmıştır.

Nitel bir araştırma olan “Yeni Medyada Kurgunun Anlatım Dili: Youtube Video İçeriklerinin Kurgulanışı ile Film Kurgusunun Karşılaştırmalı Analizi” çalışmasının birinci bölümünde ilk olarak kurgunun tanımı çeşitli açılardan ele alındıktan sonra tarihsel gelişimine özgü bilgilere yer verilmiştir. Daha sonra kurgu alanıyla ilgili yapılmış bilimsel araştırmalardan yararlanılarak genel kurgu türleri ve özelliklerine değinilmiştir. Teknolojinin ilerlemesi sonucu ortaya çıkan kurgunun dijitalleşme sürecinde yaşanan gelişmeler aktarıldıktan sonra kurgunun kuramsal ve teknik yönü detaylı olarak ele alınmıştır. Kurgunun önemini ve kurgunun anlatım dilini ortaya çıkaran etmenleri kavramak amacıyla yukarıda ifade edilen başlıkları kurgunun tarihsel gelişim süreci içerisinde ele almak araştırmanın niteliği açısından önem arz etmektedir.

Araştırmanın ikinci bölümünde, örneklem kısmını oluşturan “Youtube” adlı sosyal medya ağı ve ağıın özelliklerini içeren bilgiler ortaya konulmadan önce yeni medya

kavramı ve yeni medyanın sahip olduđu özellikler derinlemesine incelenmiştir. Bu bağlamda Youtube'un gelişimine giden süreçte yaşanan değişimleri tarihsel süreçte ele almak araştırmanın niteliği açısından gereklidir. Daha sonra sosyal medya kavramına ve sosyal medyanın önemli bir mecrası olarak kabul edilen video paylaşım ağlarına özgü bilgilere yer verilmiştir. Son olarak Youtube'un ortaya çıkması ve bu süreçte yaşanan gelişmeler, ağın çalışma sistemi, Youtube ve reklam ilişkisi, Youtube'un Türkiye'deki ilerleme süreci detaylı olarak araştırılmıştır.

Araştırmanın üçüncü bölümünde ise izlenme sayıları dikkate alınarak belirlenen film yapımlarının ve yeni medyada yer alan video içeriklerinin kurgu özellikleri biçimsel ve içeriksel açıdan analiz edilmiştir. Yerli sinema alanında resmi rakamlara göre en fazla izlenen filmlere ve örn yeni medya ağı Youtube'da en çok aboneye sahip yerli kanalların en popüler videolarına içerik analizi yöntemi uygulanmıştır. Analiz kapsamında kurgunun teknik boyutunu ön plana çıkaran araştırma kategorileri belirlenmiş ve bu kategoriler filmlere ve video içeriklerine uygulandığında ulaşılan bulguların niteliğini belirlemiştir.

2. KURGU VE KURGU TEKNİĞİNE GENEL BİR BAKIŞ

Bu bölümde kurgunun tanımına, tarihsel gelişimine, genel kurgu türlerinin özelliklerine, kurgunun kuramsal ve teknik yönüne ait bilgilerin bulunduğu başlıklar yer almaktadır. Ayrıca bu bölüm kurgunun dijitalleşme sürecine, kurguya yardımcı öğelerin kullanımına ve kurguculuk mesleğine ait birtakım bilgiler içermektedir.

2.1. Kurgu Nedir?

Kurgu, genel anlamda görüntülerin arka arkaya sıralanma süreci olarak ifade edilmektedir. Teknik anlamda ise kurgu; bir filmin çekiminde oluşturulan görüntüler arasında seçim yapma, bu görüntüleri senaryo dâhilinde dizme, görüntülerin uzunluk kısalık sürelerini belirleme, çekimlerin içerik özelliklerini tespit etme ve tüm bunları belli bir anlatım biçimine hizmet edecek şekilde düzenleme işidir (Küçükdoğan, 2014: 32).

Kurgu terimi ABD’de ‘cutting’ ve ‘editing’ yani kesme ve düzenleme anlamlarıyla eşdeğer olarak kullanılmaktadır. Avrupa’da ise bu terim yeni bir anlam yaratma ve bir gerçeklik oluşturma biçimi olarak ifade edilmektedir (Küçükdoğan, Yengin vd., 2013: 38).

Kurgu en basit anlamda görüntülerin kesilip biçilmesi işlemidir. Parça parça kaydedilen görüntüler kurgu sayesinde bir araya gelir ve bir bütün oluşturur. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, düzensiz halde bir anlam ifade etmeyen görüntüler, kurgu sayesinde bir anlam kazanır. Fakat bu anlam görüntülerin düzensiz halinden tamamen farklıdır. Yani, bütün parçaların toplamından farklı bir şeydir. Buradaki nihai anlamı oluşturan, bütün olarak nitelendirdiğimiz filmin oluşturulmasını sağlayan kurgu işlemidir. Özetle kurgu anlam olarak yeniden yaratım sürecidir. Doğal bir olgu olmayan kurgu, insan faktörü aracılığıyla izleyiciyi yeni anlamlarla karşı karşıya bırakır (Toprak, 2012: 14).

“Kurgu çeşitli parçaların düzensiz olarak birleştirilmesinden ibaret olursa, seyirci bundan hiçbir şey anlamayacaktır; fakat bu parçalar olayların belirli akışına ya da belli bir kavrama göre birleştirilmişlerse, ister hareketli ister sakin olsun, seyirciyi ya heyecanlandıracak ya da yatıştıracaktır (Pudovkin, 1995: 73).”

Vsevolod Ilarionoviç Pudovkin “Sinemanın Temel İlkeleri” adlı kitabında kurguyu filmin temel yaratıcı gücü olarak betimlemektedir. Ona göre bu güç, filmi anlamsız fotoğraflar dizgesinden canlı sinematik bir biçime dönüştürürken aynı zamanda gerçeği de değiştirmektedir (Pudovkin, 1995: 19). Böylece kurgu, gerçek ile film arasındaki ilişkiyi de açığa çıkarmaktadır. Kurgu sayesinde yeni bir gerçeklik yaratılmakta yaratılan yeni gerçeklik, filmsel gerçeklik olarak nitelendirilmektedir.

Fransız eleştirmen ve sinema kuramcısı André Bazin, kurguyu bir filmin sanat olarak doğuşunu sağlayan ve filmi fotoğraftan ayıran en önemli teknik olarak nitelemektedir. Bazin’e göre kurgu işleminde görüntülerle oluşan bir uyum söz konusudur. Görüntülerin nesnel olarak taşımadıkları anlamı birbiriyle olan ilişkileri sonucu ortaya çıkarmak, ancak kurguyla gerçekleşen bir durumdur (Bazin, 1966: 46).

Filmde kurgu yeni bir anlam yaratmanın dışında teknik olarak da birçok amaç için kullanılmaktadır. Bu amaçlardan bazılarını şu şekilde sıralayabiliriz.

- Planlar arası seçim yapma ve bunları bir senaryo kapsamında dizme,
- Planlar arasında bir geçiş sağlama,
- Planın başladığı ve bittiği yeri belirleme,
- Yapımın etkisini arttırma,
- Planların ses ve renk ayarlarını yapma,
- Planlar üzerinde yazı, şekil ve grafik çalışması yapma,
- Planlardaki belli başlı hataları giderme,
- Yapımın uzunluk kısalık süresini belirleme,
- Planlar aracılığıyla belli bir ritim ve tempo oluşturma.

Kurgu sadece filmlerin yapım sürecinde kullanılan bir anlatım aracı değildir. Aynı zamanda televizyonda yayınlanan yapımlarda da kurgu ve kurgu tekniklerine başvurulmaktadır. Günümüzde ise kurgu, filmler ve televizyonun yanı sıra, internetin gelişimiyle birlikte yeni medya ortamlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin, sosyal medya ağlarında çeşitli video içerikleri oluşturulurken kurgunun özelliklerinden yararlanılmaktadır. Filmlerde bir anlatım aracı olarak işlev gören kurgunun video içerikleri üretimine katkısından dolayı en çok kullanıldığı yeni medya ortamının ise internette yer alan video paylaşım ağları olduğu söylenebilmektedir.

2.2. Kurgunun Tarihsel Gelişimi

Kurgunun sinemanın doğuşundan sonra ortaya çıkmış olmasına karşın; filmlerin gelişimine katkı sağlayan önemli bir öge olduğunu öne sürmek mümkündür. Bu bağlamda sinemadaki ilk başarılı kurgu örnekleri aynı zamanda ilk başarılı film örnekleri olarak kabul edilmektedir.

2.2.1. Kurgudan Önce Sinema

Sinemanın yeni ve farklı anlatım biçimi olarak ortaya çıkmasını sağlayan “cinematographe” adlı cihazın mucidi, dolayısıyla sinemanın mucidi olarak Lumiere Kardeşler bilinse de, öncesinde teknik altyapıyı hazırlayan birçok gelişme meydana gelmiştir. Bu gelişmelerden en önemlisi olan fotoğrafın bulunması bir bakıma film yapımına giden teknik süreci başlatmış ve hareketsiz resimden hareketli resme nasıl geçileceği sorusunun oluşmasına zemin hazırlamıştır. Bu soruyu ilk soran fotoğrafçılardan biri olan Edward Muybridge’nin, koşan yarış atıyla çektiği fotoğraflar ve bunları çekerken geliştirdiği teknikler, hareketli resme geçişte bir dönüm noktası sayılmaktadır. Görüntülerin sırrını çözmeye çalışan Muybridge, at yarışı pistine yirmi dört adet yan yana olacak şekilde fotoğraf makinesi konumlandırmış ve bu makinelere bağlanan ince telleri, piste enlemesine germiştir. Koşan at bu tellere değdiğinde fotoğraflarını çekmiş ve sonuçta yirmi dört fotoğraf karesi elde etmeyi başarmıştır. Böylece Muybridge, atın kısa bir süre içinde ayaklarının tümünün yerden kesildiğini kanıtlamış ve hızın görmemizi engellediği görüntüleri, bu fotoğraflar aracılığıyla görünür kılmıştır. Buna benzer deneyleri sıklıkla tekrarlayan Muybridge, kendisinden sonra gelen birçok bilim insanını da etkilemiştir. Muybridge’den etkilenen Fransız fizyoloji bilgini Etienne Jules Marey, 1882 yılında hareketin çeşitli anlarını saniyede 12 kare olarak kaydeden tek bir makine yapmayı başarmıştır (Abisel, 2007: .25-26). Artık 24 tane farklı fotoğraf makinesinin bir ortamda hazır bulunmasına gerek kalmamış, film kamerasının gelişimine giden teknik süreç başlamıştır.

1887’de fotoğraf sanatçısı Hannibal Goodwin’in selüloit filmi bulması ve çektiği fotoğrafları makaralar üzerine sarması, film çekiminin başlanması için gerekli olan son şartı da yerine getirmiştir. Geriye sadece gösterim tekniklerinin geliştirilmesi kalmıştır. Bunu izleyen süreçte ABD’de Thomas Edison ve William Kennedy, bugünkü haliyle kameranın ilk tasarımını yapması ve gösterim teknikleri üzerine

çalışması sonucu “Tek Kişilik Sinema”yı bulmuştur. Tek kişilik sinema; Edison’un, Marey’in kronofotoğraf tekniğini (seri fotoğraf çekimi) ilerletmek suretiyle ortaya koyduğu bir buluştur. Yardımcısı Laurie Dickson, bunu geliştirerek 1889’da kinematographı meydana getirmiştir. Bu araç, bir kutu içerisine birbirine paralel gelecek şekilde yerleştirilen film bandının, makaralar arasında hareket ettirilmesi ışık, mercek ve aynalar aracılığı ile şeridin bir delikten daha sonra seyreden önünden geçirilmesi dolayısıyla film yapımının özünü teşkil etmektedir (Onaran, 1994: 10). Dickson, bu araçla selüloit üzerine kaydedilmiş ilk film olan “Fred Ott’un Aksırığı” filmini çekmiştir. Filmde, bir fabrika işçisinin kameraya doğru aksırması, yakın plan kayda alınmıştır. Kinematographın özelliği, üzerindeki bir göz deliğinden içeri bakılması ve filmin bu biçimde tek kişi tarafından kaydedilmesi ve kaydın izlenmesidir. Tek kişi tarafından izlenme kısıtlılığına rağmen araç, kısa bir süre içinde piyasaya sürülmüş ve oldukça fazla ilgi görmüştür. Böylece içerisinde birden çok kinematographın yer aldığı gösterim salonları yaygınlaşmaya başlamıştır (Abisel, 2007: 29).

1895 yılında Fransa’da Louis ve Auguste Lumiere Kardeşler, kinematograph üzerine çalışmaya başlamışlar ve 13 Şubat 1895’te kendi teknik bilgilerini de ekleyerek oluşturdukları “cinematographe”ın patentini almıştır (Onaran, 1994: 10). Cinematograph hem kamera hem gösterici hem de baskı makinesi olarak kullanılan, saniyede on altı kare esasına dayalı oldukça hafif bir aygıttır. Böylece birbirinden habersiz pek çok kişinin çabaları ve uğraşları sonucunda film yapımı ve film izleme olguları gerçekleşmiştir. Her ne kadar Thomas Alva Edison’un kendini sinemanın mucidi olarak gördüğü bilinse de evrensel bir kabul gören ‘sinema’ sözcüğünün yaratıcıları ve film seyretmenin biçimini, dolayısıyla sinemanın geleceğini belirleyenler Lumiere Kardeşler olmuştur (Abisel, 2007: 28-31).

Film yapımlarının gelişimine öncülük eden ilk filmler genelde deneysel tarzda, süre olarak kısa ve kurgusuz olarak oluşturulmuştur. O yıllarda filmler, gösterimde süreyi arttırmak amacıyla arka arkaya eklenmekte, fakat bu durum bir yaratım olmadığından dolayı kurgu işlemi olarak değerlendirilmemektedir. Çekilen filmlerde kurgu eksikliğinin yarattığı problemler hissedilmektedir. Filmlerin çoğu hayatın içinde yer alan bir detayı göstermekte herhangi bir zaman-mekân bütünlüğü içermemektedir. (Asiltürk, 2014: 103-104). Örnek olarak Lumiere Kardeşler’in ilk

filmlerinden “Trenin Gara Girişİ” (*L'Arrivée D'un Train En Gare De La Ciotat*, 1895), kurgunun eksikliğine örnek olabilecek nitelikte bir filmidir. Bu filmde bir trenin gara gelişi tek bir görüntü içerisinde gösterilmektedir. Trenin lokomotifi belli bir süre sonra görüntü çerçevesinin dışına çıkar, filmin salonda izlendiği esnada ise seyirciler trenin üstlerine doğru geldiği izlenimine kapılıp büyük bir korku yaşarlar. Eğer burada temel kurgu tekniği bilinmiş olsa, trenin belli bir kısmı görüntü çerçevesinin dışına çıktığında kesme yapıp ikinci çekimde ise trenin çerçeve dışına çıkan kısmı gösterilerek çekime devam edilebilecektir. Bu tekniğin kullanımı, filmin izlendiği esnada izleyicilerin yaşadığı korkuyu azaltmayacak olsa bile, teknik olarak filme bir hareket katacaktır.

Louis Lumiere'in hayattan kısa kesitleri sunduğu filmlerinden “Bahçıvanın Sulanışı” (*L'arroseur Arrose*, 1895), kurgunun eksikliğine verilebilecek diğer bir örnektir. Filmde bir bahçıvan bahçeyi sularken arkasından habersizce gelen bir çocuk hortuma basar ve suyun akışını keser. Şaşırان bahçıvan hortumun ucunu yüzüne yaklaştırdığında, çocuk ayağını hortumdan çeker ve bahçıvanın yüzüne su fışkırır. Çocuk kaçtığı anda ise bahçıvan çocuğu yakalamak için çocukla birlikte çerçeve dışına çıkar. Daha sonra çocuğu yakalayıp zorunlu olarak kameranın önüne getirir ve orada çocuğu döver. O dönem kurgu teknikleri bilindiği takdirde, filmde ekrandan çıkan karakterlerin kesme yapılarak devamlılığı sağlanacak ve filmin akışı kesintiye uğramayacaktır (Toprak, 2012: 21).

2.2.2. Kurgunun Keşfedilmesi

Kurgunun film yapımlarıyla tanışması rastlantı sayılabilecek bir olayın sonucunda gerçekleşmiştir. 1898 yılında Fransız yönetmen George Méliès, Paris'in opera meydanında çekim yaptığı bir esnada, kamerası aniden arızalanır ve durur. Tamir edilip yeniden çalıştırılınca kadar geçen sürede, sabit duran kameranın önündeki akış devam eder. Bu süre zarfında ise çerçevenin önündeki hareketler ve eylemler değişir. Daha sonra çekilen görüntüleri izleyen Méliès, kamera önündeki kadının aniden bir erkeğe, bir otobüsün ise bir cenaze arabasına dönüştüğünü fark eder. Böylece film ile kurgu arasında bağlantı kurmayı başaran ilk yönetmen olur. İlk zamanlar kesme yoluyla görüntüleri birbirine bağlar, kısa zamanda bindirme, dissolve (bir görüntü diğerinin içinde eriyerek kaybolması), ve fade in fade out

(açılma ve karar) gibi teknikleri keşfederek kurgu sayesinde filmlerin gelişiminin yolunu açar (Abisel, 2007: 53).

Kurgu tekniğini bir tesadüf olarak George Méliès bulmuş olsa da, bugün kurgunun atası olarak kabul edilen ABD'li yönetmen Edwin Stantan Porter'dır (Abisel, 2007: 61). Günümüzde konulu filmin babası olarak da bilinen Porter, filmlerin sadece çekimlere değil, çekimlerin devamlılığına dayandığını ispat etmiş, kurguya ait ilk önemli denemelerin sahibi olmuştur. O, Méliès'e kıyasla fantastik dünyadan uzaklaşmış, gerçek hayat sahnelerine ağırlık vermiş ve çağdaş Amerikan yaşamından esinlenerek filmler yapmıştır. Onun filmlerinde en dikkat çeken öge ise daha önce hiç bu şekilde kullanılmamış olan kurgu tekniğidir. Devamlılık kurgusu adı verilen bu teknik, filmlerin kurgusunda Porter ile birlikte kullanılmaya başlanmıştır (Onaran, 1994: 34-35). Devamlılık, en basit tanımıyla bir görüntüde hareket eden bir objenin çekilen diğer görüntülerde de aynı şekilde hareket etmesi anlamına gelmektedir. Farklı zamanlarda kayda alınan bu görüntüler birleştirildiği takdirde söz konusu objenin hareketinde herhangi bir kesinti göze çarpmamaktadır (Nişancı, 2018: 127). Filmlerin kurgu teknikleriyle geliştirilebileceğini gösteren Porter'ın en ünlü filmleri "Amerikan İtfaiye Erinin Yaşamı (*The Life Of An American Fireman*, 1902)" ve "Büyük Tren Soygunu (*The Great Train Robbery*, 1903)"dur (Özön, 1964: 16). Porter bu filmlerde, devamlılık tekniğini öyküsel bir bütünlük yaratmak amacıyla kullanmıştır. "Amerikan İtfaiye Erinin Yaşamı" filminde, önceden çekilmiş olan itfaiyecilerin hayatları ile ilgili görüntüleri devamlılığa dayalı bir kurgu tekniğiyle birleştirerek dramatik bir hikâye oluşturmuştur. Filmde bir itfaiyeci, yanmak üzere olan anne ile çocuğu rüyasında görür, daha sonra yangın alarmı çalar ve itfaiyeciler yangının olduğu yere doğru at arabalarıyla giderler. Daha sonra yanan bir bina görüntüsü, ardından anne ile çocuğun dumanlar arasındaki görüntüleri gösterilir. Telaş içinde gelişen sahnelere, son olarak itfaiye erinin anne ile çocuğu kurtardığı anın görüntüsü eklenir (Asiltürk, 2014: 106). Son sahnelerde kurgu sayesinde gerilim doruğa ulaşır. En nihayetinde ilk olarak anne, daha sonra çocuk kurtarılır. Filmi izleyen seyirciler, baştan sonra çekimlerin kurgulanmasıyla oluşan dramatik etki sayesinde filmin içine girer. Filmdeki kişilerle birlikte o an orada yaşıyormuş izlenimine sürüklenir ve kendilerini karakterlerle özdeşleştirirler (Abisel, 2007: 61). Bu etkiyi yaratan, yönetmenin filmi oluştururken kullandığı devamlılığa dayalı kurgu tekniğidir.

Bu film ile Porter, sahneleri oluşturan aksiyonların etki yaratacak biçimde verilişini ve her aksiyonla bir sonraki aksiyon arasındaki ilişkiden doğan anlamın kurgunun temel prensiplerinden ikisi olduğunu göstermiştir. Kurgunun kullanılmasına ait ilk önemli denemelerden olan bu film, döneminde büyük bir ilgi uyandırmış ve kendisinden sonra gelen birçok yönetmene de esin kaynağı olmuştur (Onaran, 1994: 36).

2.2.3. Sessiz Sinema Döneminde Kurgu

Kurgunun altın çağı, sessiz çekilen filmler dönemidir (Parsa, 1989: 80). Bu dönemde Porter'ın yolundan ilerleyerek devamlılığa dayalı kurgu tekniğini geliştiren ve kurguyla izleyicide zaman-mekân algısı yaratan, sinema tarihinin önemli yönetmenlerinden biri de ABD'li David Wark Griffith'tir. Griffith, Amerikan (Hollywood) Sineması'nın yapı taşlarını kurgu teknikleri sayesinde oluşturmuş, yaşadığı dönemde üç yüz ellinin üzerinde filme imza atarak bu alanda birçok ilki gerçekleştirmiştir (Abisel, 2007: 94). Onun en önemli filmleri “Bir Ulusun Doğuşu (*The Birth Of A Nation, 1915*)” ve “Hoşgörüsüzlük (*Intolerance, 1916*)”, kurgu tekniklerinin film yapımlarında sistemli bir biçimde uygulandığı ilk filmlerdendir (Onaran, 1986: 73).

Griffith, kurguya birçok yenilik getirmiş bir yönetmendir. Bunların içinde en önemlisi ‘koşut (paralel) kurgu’ tekniğini ortaya atması ve filmlerinde uygulamasıdır. Koşut kurgu, birbirinden bağımsız zaman ya da mekânda geçen olayların ardışık olarak arka arkaya bağlanması ve filmin sonunda belli bir noktada kesiştirilmesidir. Koşut kurguyu ilk olarak “Hoşgörüsüzlük” filminde kullanan Griffith, filmde farklı tarihsel dönemlere ait dört öyküyü anlatmıştır. Uzun sahnelerle aktarılan öyküleri, her birinin içinde gerilimi arttıran bir tempoyla bir çekimden diğerine ve zamandan zamana geçecek şekilde kurgulamıştır (Abisel, 2007: 101). Koşutluk sayesinde senaryonun anlatılış tarzına yeni biçimler getirmiş, filmin içinde gerilim ve gevşeme noktaları oluşturmuş, böylelikle seyircinin ilgisini filmin sonuna kadar canlı tutmayı başarmıştır (Onaran, 1986: 73).

Kurguyu teknik ve sanatsal açıdan geliştiren Griffith, kesme yöntemini en etkin biçimde kullanan yönetmenlerden biridir. O, filmde devamlılık ve ritim sağlayan kesmeyi geliştirir ve günümüzde klasik kesme (cut) diye adlandırılan yöntemi bulur. Griffith kurguyu, sahnede gerçekleşen eylemlerin duygusal etkisini arttırmak ve

kesme sayesinde oluşturduğu tempoyu, bu temponun seyircide yarattığı etkiyi pekiştirmek amacıyla kullanır. Bunu yaparken kesme yöntemiyle dramatik anlam yaratılabileceğini, filmde her detayın verilmemesi gerektiğini ve kesme yaparak filmin eksik parçalarının izleyicinin zihninde birleşebileceğini gösterir (Büker, 1985: 114-115). Örnek olarak kapıyı açıp içeri giren bir karakteri masaya oturuncaya kadar geçen sürede kayda almak yerine, çekilen iki plan arasında kesme yapılabilmektedir. İlk planda karakter kapıyı açıp içeri girer, ikinci planda ise karakter masaya oturur. Böylece izleyici, planlar arasında kesme yapılarak atılan süreyi kendi zihninde tamamlar. Böylece Griffith ilk örneklerini Porter'da gördüğümüz devamlılığa dayalı kurgu tekniğini klasik kesme yöntemiyle birleştirmiştir. Ayrıca Griffith, filmlerindeki karakterlerin duygusal durumlarını da kesme yöntemiyle izleyiciye aktarır. Yakın yüz planlar, detay çekimler Griffith'in filmlerinde oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Griffith, kurgunun yarattığı psikolojik etkileri filmlerinde kullanan ilk yönetmenlerden biridir. Kurgunun bir anlatım tekniği olduğu ilkesinden yola çıkan Griffith filmlerini kurgularken kurgunun dilini keşfetmiş ve tüm çabalarını bu dili geliştirmeye yöneltmiştir. Böylece Griffith, kurgu sayesinde sinemanın bir sanat niteliğine ulaşmasına da katkı sağlamıştır (Özön: 1985: 167).

Sessiz Sinema Dönemi, Sovyet sinemasının da altın çağı olarak bilinmektedir (Parsa, 1989: 80). Filmlerde kurguyu bir anlam yaratmak amacıyla kullanan ilk yönetmenler Porter ve Griffith olsa da kurgu, Sovyet yönetmenlerin çabaları sayesinde gelişmiştir. Dönemin önemli yönetmenlerinden Eisenstein ve Kulešov, Griffith'in filmlerini izleyerek kurgunun gücünü kavramış, bunu filmlerine taşıyarak sinemanın gelişiminin önünü açmışlardır. Onlar kurguya kuramsal açıdan yaklaşmış ve Griffith'in geliştirdiği teknikleri yorumlayarak kurgunun günümüzdeki anlamına ulaşmasına katkı sağlamışlardır. (Asiltürk, 2014: 116).

Kurgunun tarihsel gelişimini değerlendirirken toplumsal hareketlerin tarihinin, sinema tarihinin kesişiminde yer aldığının bilinmesi gerekmektedir. Kesişimin yarattığı sonuçların en fazla etkilediği ülke, yirminci yüzyılın başında iç savaşın yaşandığı Rusya'dır. Birinci Dünya Savaşı bittiğinde yeni bir toplumsal yaşam biçiminin temellerinin atıldığı Rusya'da Sovyet yönetmenler, iç savaşın yarattığı tahribat içinde sosyalist devrimi kitlelere benimsetmek amacıyla filmleri ve filmlerin

anlatım araçlarını kullanmaya başlarlar. Bu amacın ilk öncüleri Kulešov, Eisenstein, Vertov ve Pudovkin kurgu alanına uygulamanın yanında kuramsal açıdan da yaklaşmış, çektikleri filmler sayesinde devrimin kitlelere benimsetilmesine katkıda bulunmuştur (Abisel, 2007: 195-196).

Sonuç olarak kurgu, Sessiz Sinema Dönemi'nde yer alan birçok yönetmen ve kuramcının çabaları sayesinde filmlerin anlatımına yeni olanaklar getirmeye başlamıştır. Günümüzdeki uygulama biçimi dikkate alındığında ise kurgunun o dönemdeki çabalar neticesinde şekillendiğini ve böylece sinema, televizyon ve yeni medya ortamlarında kendine has bir dil geliştirdiğini öne sürmek mümkündür. Sessiz sinema döneminde gerçekleşen söz konusu gelişmelere, araştırma kapsamında ele alınan yeni medyada kurgunun dili savıyla doğrudan ilintili olduğundan dolayı değinilmiştir.

2.2.4. Sovyet Sineması'nda Montaj Teorisi

“Montaj” terimini ilk ortaya atan Sovyet yönetmen Sergey Mihayloviç Eisenstein, terime filmin kurgusundan farklı bir anlam yüklemiştir. Eisenstein ve dönemin diğer Sovyet sinemacılarına göre montaj, filmin kurgusundan farklı bir anlama sahiptir. Kurgu, her filmde olması gereken teknik bir işlemken montaj ise kurgu işleminin anlam yaratmak amacıyla kullanılması demektir. Sovyet yönetmenler tarafından geliştirilen teori, özel olarak seçilmiş birbirinden alakasız olan film parçalarının belli bir amaç uğruna bir araya getirilmesi ve başlangıçtaki anlamdan farklı bir anlam oluşturmaları demektir. Onlara göre kurgu alanının yaratıcı gücü montaj teorisinde yatmaktadır (Abisel, 2007: 211-212).

Montaj teorisi üzerine çalışan Sovyet yönetmen Lev Vladimiroviç Kulešov'un kurgu masası deneyleri, film yapımlarında montajın etkisinin kanıtlanması açısından önem arz etmektedir. Deneylerden en önemlisi sinema tarihine “Kulešov Etkisi (Kulešov Effect)” olarak da geçen “çorba kâsesi, tabut ve çocuk” çekimlerinin kurgusudur. Deney şu şekildedir: Kulešov, ilk olarak ifadesiz bir adamın yüzünü yakın planda kayda alır. Daha sonra bu görüntüyü sırasıyla çorba kâsesi, tabut ve çocuk görüntüleriyle ayrı ayrı kurgular. Ortaya üç farklı film çıkar. Filmleri farklı deney gruplarına izleten Kulešov, çekimlerin birbiriyle olan ilişkisinin yeni anlamlar oluşturacağını kanıtlar. Öyle ki ilk filmde ifadesiz adamın yüzünün çorba kâsesi görüntüsünün arkasında kullanılması, seyircide adamın aç olduğu izlenimi

uyandırmaktadır. İkinci filmde; tabut ile birlikte adamın üzgün olduğu, üçüncüsünde ise görüntünün küçük çocukla birlikte kullanılması adamın mutlu olduğu izlenimi uyandırmaktadır. Hâlbuki ortada tek bir plan vardır ve planda kullanılan adamın yüzünde herhangi bir ifade yoktur (Pudovkin, 1995: 182). Deneye ilişkin Kulešov, bir görüntüdeki anlamın başka bir görüntüyle birlikte kullanılmasının yeni bir anlam yaratacağını belirterek: “İki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil, bu sahnelerin hiç de ifade etmediği, üçüncü bir anlam ortaya çıkıyordu. Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim.” ifadelerini kullanmıştır (Toprak, 2012: 28).

Kulešov “Yaratıcı Coğrafya” adını verdiği diğer deneyinde ise, farklı zaman ve mekânlarda kayda alınan kadın ve erkek karakterlerin çekimlerini ardı ardına kurgular. Çekimlerde karakterler Moskova’nın farklı caddelerinde yürümektedir. Kurgu aracılığıyla oluşan uzamda izleyici, farklı mekânlarda çekilen bu görüntüleri aynı mekânda çekilmiş gibi hayal eder. Böylece izleyicinin zihninde kadın ve erkek karakterlerin aynı mekânda karşılaşacakmış izlenimini yaratan Kulešov, bir sonraki görüntüde Gogol Anıtı önünde karakterlere el sıkıştırır ve sonrasında onları çerçeve dışına baktırır. Bundan sonra gelen görüntü ABD’de yer alan Beyaz Saray’ın genel plan görüntüsüdür. Böylece izleyici, çerçeve dışına bakan karakterleri Beyaz Saray’a bakıyormuş gibi hisseder. Daha sonra kadın ve erkek caddede yürürken gösterilir, detay plan ayak görüntüleri eşliğinde bir merdivenden yukarı doğru çıkarlar. Sonunda izleyici onların Beyaz Saray’ın merdivenlerinden çıkıp içeri gireceklerini düşünür. Fakat el sıkışma ve Beyaz Saray görüntüleri asıl filme sonradan eklenmiş olan görüntülerdir. Böylece Kulešov hiçbir kamera hilesi kullanmadan sadece görüntülerin sıralamasını düzenleyerek ilk anlamlarını değiştirir, Gogol Anıtı’nın karşısına Beyaz Saray’ı getirerek filmde yeni bir anlam yaratır (Pudovkin, 1995: 91-92).

Kulešov, kurgu masasında buna benzer birçok deney yaparak filmlerde montajın gücünün kanıtlanabileceğini öngörmüştür. Ayrıca deneyler birçok Sovyet yönetmeni etkilemiş, yönetmenler de filmlerinde bu gücü kullanmaya başlamışlardır. Burada altı çizilmesi gereken husus ise Kulešov ve diğer yönetmenlerin montajın gücünü salt kendi başlarına keşfetmemiş olmamalarıdır. Kulešov, sinemada yer almaya başladığı andan itibaren başta Griffith olmak üzere dönemin Amerikan Sineması’ndan

etkilenmiş, özellikle Griffith'in filmlerindeki kurgu anlayışını çözümleme yoluna gitmiştir (Abisel, 2007: 213-215). Sonuç olarak Kulešov'a göre montaj, filmde var olan anlamı değiştirip yeni bir anlam yaratan ve filmi film yapan en temel ögedir. O sadece montaj teorisinin gelişmesine katkı sağlamakla kalmamış, aynı zamanda birçok yönetmene ve kurgucuya bir sistem kurarak anlamı yeniden biçimlendirip oluşturabilecekleri alan bırakmıştır (Abisel, 2007: 218).

1918 yılında Sovyet yönetimi tarafından Sosyalist Devrimi yerele yaymak amacıyla "Ajitasyon Trenleri Projesi" oluşturulmuştur. Bu proje kapsamında trenler Rusya'nın tamamına ulaşmak için binlerce kilometrelik seferlere çıkmıştır. Trenlerin içerisinde bilgilendirme ve propaganda araç gereçlerinin dışında eğlenceye yönelik olarak film ekipmanları ve kameramanlar da yer almıştır. Seyahat esnasında kameramanlar tarafından binlerce makara film çekilmiş, bu filmler Moskova'ya geri dönüldüğünde dönemin önemli kurgucularına teslim edilmiştir. Kurgucular, kurgu masalarında filmleri kurgularken bilinçli olarak Sovyet sinemasında montaj teorisinin gelişimine katkı sağlamışlardır. Bu kurgucular arasında en önemlisi, daha sonra ismi film tarihinin önemli eserlerinden sayılan "Kameralı Adam (*Man With A Movie Camera*, 1929)" filmiyle anılacak olan Sovyet sinemacı Jiga Vertov'dur (Abisel, 2007: 207). Kurgu alanında "Kino-glaz (sine-göz)" kuramını ortaya atmasıyla da bilinen Vertov, kameranın insan gözü yerine geçmesi gerektiği fikrini savunmuştur. Ona göre izleyicinin yerine gözün fonksiyonel işlevlerini üstlenen kamera, olup biteni parçalar halinde algılamaktadır. Bu parçaların nasıl birleştirilmesi gerektiği de kurguda karar verilmesi gereken bir durumdur. O, kurguya dönemin yönetmenlerinden farklı bir görev atfetmiş, kurgunun sadece film parçalarının birbirine eklenmesi sonucu gerçekleşen bir işlem olmadığını savunmuştur. Dış dünyanın gözlemlenmesi fikrine dayanan Sine-Göz kuramına göre; filmin anlatmak istediği içerik, dış dünyadan elde edilen gözlemler neticesinde oluşturulmalı, kurgu ise; gözlem sonucu elde edilen gerçekliği aktarmada bir araç olarak kullanılmalıdır (Asiltürk, 2014: 119). Vertov'a göre kurgu, tamamı nesnel olarak elde edilen film parçalarının birlikte kullanılması, bu parçaların ölçülüp biçilmesiyle aralarında bağıntı kurularak ve seçme yapılarak filmin meydana getirilmesidir. (Özön, 1985: 177). Kuram hakkında: "Sine-Göz, sinemayla görüyorum, sinemayla yazıyorum ve sinema düzenliyorum." ifadelerini kullanan Vertov, düzenleme aşamasını yani kurguyu kuramında önemli bir yere

koymuş, çekilen filmlerin gerçekliği yansıtmak amacıyla kurgulanması gerektiğini savunmuştur (Onaran, 1994: 215-217).

Sessiz Sinema Dönemi'nde Sovyet Rusya'da montaj teorisi, yönetmenlerin zihninde “Filmde anlam nasıl aktarılır?” sorusuyla eşdeğer bir öneme sahiptir. Pek çok Sovyet yönetmen bu konuda çalışmalar yürütmüş, çeşitli öneri ve kuramlar ortaya atmıştır. Böylece montaj teorisi sayesinde filmlerin anlatım olanakları gelişmiştir.

Sovyet sinemasının günümüzdeki kurgu anlayışına en büyük katkısı, Sergey Mihayloviç Eisenstein ve onun filmleri sayesinde olmuştur. Kurgunun tarihsel gelişiminde önemli isimlerinden sayılan Eisenstein, kurgu hakkındaki fikirleri, geliştirdiği kuramları ve filmlere bakış açısı sayesinde kurgunun özünü oluşturmuştur. Onun geliştirdiği montaj kuramı, günümüzde filmde anlam ile ilgili gelişen tartışmaların temelini oluşturmaktadır. Bazı yönetmenler tarafından desteklenen, bazıları tarafından ise eleştirilene maruz kalan montaj kuramını geliştirmesiyle Eisenstein, Kulešov ile beraber Sovyet yönetmenler arasında kurgunun kuramsal yönünü en çok önemseyenlerin başında gelmektedir. Ayrıca montajın dışında film alanında sayısız konuyla ve bu konulara ilişkin pek çok kuramla da ilgilenmiştir. (Abisel, 2007: 234).

Eisenstein'ın “Potemkin Zırhlısı (*Bronenosets Potyomkin*, 1925)” adlı filmi, anlam yaratmak amacıyla uygulanan montaj kuramının en başarılı örneği olarak kabul edilmektedir. Film, Sovyet Devrimi öncesi Potemkin adlı bir gemide yaşanan isyanı ve isyan sonucunda gelişen olayları konu almaktadır. Eisenstein, montajı filmin anlamını oluşturan biçimsel bir teknik olarak kullanarak gemide yaşanan isyanı, daha sonra gerçekleşecek olan Sovyet Devrimi ile özdeşleştirmiştir. Filmdeki anlatıyı bu özdeşleşme sayesinde kuran yönetmen, kurgunun gelişimi bağlamında önemli sayılabilecek bir filme imza atmıştır. Ayrıca filmde anlam olarak birbirinden bağımsız iki farklı görüntünün kurgulanarak görüntülerin birleşiminden doğan ilişkinin, izleyicinin zihninde yeni bir anlam oluşturabileceği tezi de doğrulanmaktadır. Eisenstein, filmin en çarpıcı bölümlerinden biri sayılan “Odesa Merdivenleri” sahnesini kurgularken bir ilki gerçekleştirmiş, filmin içinde gerçek zaman ile filmsel zaman arasındaki ayrımı ortaya koymuştur. Ayrımda gerçek zaman içerisinde birkaç dakikada bitecek bir olayı, kısa çekimleri kurgulayarak uzaysal olarak daha uzun bir zaman yaratmıştır. Zamanın da kurgulanabileceğini gösteren

tekniki, hem bu haliyle hem de tersi olarak uzaysal zamanı filmsel zamana indirgemeyi, Eisenstein'dan sonra sayısız yönetmen filmlerinde uygulamıştır (Asiltürk, 2014: 128).

Sonuç olarak kurgunun tarihsel gelişimi ve film yapım sürecindeki önemi, Sovyet yönetmenlerin çeşitli çabaları sayesinde oluşmuştur. Onlar filmlerinde, Griffith ve Porter'dan miras aldıkları kurgu tekniklerini geliştirmişler, bu tekniklerin izleyicinin zihninde yarattığı anlamları ise kuramsal boyutta tartışmaya açmışlardır. Kurgu tarihinde Sovyet Okulu temsilcileri olarak anılan Kulešov, Vertov ve Eisenstein ortaya attıkları kuramlar sayesinde kurgu alanının en başarılı filmlerine imza atmışlardır. Kurgunun başlı başına bir kuram olarak geliştirilmesi; kurgunun izleyicileri belli bir sonuca ulaştırma gücünü kazanması görüntü, görüntü içeriği ve kurgu arasında belli bir ilişki kurulması, birbirinden bağımsız iki görüntünün birlikte bir anlam yaratması, Sovyet Okulu'nun kurgunun gelişimine başlıca katkıları olarak sayılabilir (Özön, 1985: 178).

2.2.5. Komedide Kurgu

Ortaya çıktığı ilk yıllarında kurgu, sessiz filmlerin en popüler olan komedi filmlerinde de etkin kullanılmıştır. Yönetmenler, filmin içinde yer alan güldürü öğelerini, kurgu tekniği üzerinden inşa ederek seyirciyi etkilemeyi amaçlamıştır. Dönemin en popüler oyuncu ve yönetmenlerinden Marc Sennet, Griffith'den öğrendiği kurgu tekniklerini filmlerinde uygulamış, bu teknikler yönetmenin filmin içinde komedi yaratmasında en önemli yardımcısı olmuştur.

Komedi filmlerinde kurgunun yarattığı etkiyi keşfeden diğer önemli isim ise Charlie S. Chaplin'dir. Sinema tarihinde “Şarlo” lakabıyla bilinen ünlü yönetmen ve oyuncu Chaplin, Sessiz Sinema Dönemi'nde kurgudan yararlanan sinemacıların başında gelmektedir. Chaplin kurguyu, belli bir mizansen aracılığıyla filmin içinde yorum ve eleştiri getirmek amacıyla kullanmıştır. Chaplin'nin kurgu tekniklerini kullanarak politik eleştiri yaptığı önemli eserlerinden biri “Göçmen (*The Immigrant*, 1917)” adlı filmidir. Yönetmen, filmin bir sahnesinde ABD'de yer alan Özgürlük Anıtı görüntüsü ile göçmenleri taşıyan tekneyi ardı ardına kurgulayarak gösterir. Daha sonra filmde, ekranda beliren “Özgürlükler Ülkesi” yazısından sonra tüm göçmenlerin birbirine bağlanarak kimlik kontrolü yapıldığı bir başka sahneye geçilir. Böylece birbiriyle ilgisi olmayan iki farklı görüntünün ardı ardına kurgulanmasıyla yeni bir anlam

yaratılacağı savı, Chaplin'in filmlerinde de doğrulanmış olur. Yaptığı filmlerle sinemayı kitlelere sevdiren Charlie Chaplin'in oyuncu ve yönetmen olarak yer aldığı diğer filmlerinde de kurgunun etkisini görmek mümkündür.

Sonuç olarak Sessiz Sinema Dönemi'nin 1927 yılına kadar devam eden altın çağında filmlerin kurgu dili ve kurgu alanının gelişimi en üst düzeye ulaşmıştır (Onaran, 1994: 253). Yaklaşık otuz yıl süren dönemde, Porter ve Griffith'in ilk kurallarını oluşturduğu kurgu, Sovyet Okulu yönetmenlerinin kuramsal çabaları sayesinde filmlerin anlatım olanaklarının gelişmesine katkı sağlamıştır. Sesin filmlerde kullanılmaya başlamasından itibaren ise bazı yönetmenler tarafından görevini tamamladığı iddia edilse de kurgu; ilerleyen zamanda kendine has birtakım kuralları sahip, belli ilkelere bağlı ve yapımı oluşturan en önemli öge olarak varlığını sürdürmüştür (Asiltürk, 2014: 128).

Yukarıda aktarılan bilgiler kapsamında, kurgunun Sessiz Sinema Dönemi'nde olduğu gibi günümüzde de çeşitli alanlar için oluşturulan yapımlarda yararlanıldığını ileri sürmek mümkündür. Tarihsel gelişim süreci içerisinde tesadüfî bir olayın sonucunda keşfedilen kurgu, günümüzde yönetmenlerin ve sinemacıların dışında, farklı alandan birçok kişi tarafından da ustalıkla kullanılan bir tekniktir. Fakat kurguyu salt teknik bir olgu olarak nitelemek doğru değildir. Bu durum, kurgunun yaratıma bağlı sanatsal yönünün göz ardı edilmesi sonucuna yol açmaktadır. Günümüzde oluşturulan birçok yapımda kurgunun teknik olarak uygulanışının dışında sanatsal olarak da ele alındığını görmek mümkündür.

2.3. Genel Kurgu Türleri ve Özellikleri

Bir yapımda yer alan hikâyeyi veya olayı, izleyicinin ilgisini çekecek biçimde anlatmanın birçok farklı yolu olduğu gibi yapımı kurgulamanın da birden fazla yöntemi vardır. Genel kurgu çeşitleri, kaynaktan kaynağa farklılık gösterse de bu kısımda birçok kaynak tarafından kabul edilen belli başlı kurgu türleri üzerinde durulacaktır.

2.3.1. Hızlı-Yavaş Kurgu

Hızlı kurgu, kısa çekimlerin arka arkaya bağlanması sonucu oluşan kurgudur. Hızlı kurgu sayesinde hikâye veya olay içerisinde zaman ve mekân değişimleri sık gerçekleşir. Böylece anlatılmak istenen hızlı bir şekilde ilerler ve sonuçlanır

(Asiltürk, 2014: 141). Canlı, sevinçli ve coşkulu olayların yer aldığı görüntülerin birleştirilmesinde ve aksiyon sahnelerinde hızlı kurgudan yararlanılmaktadır. Yavaş kurgu ise hızlı kurgunun tersi bir şekilde ilerler. Aynı uzunlukta olan çekimlerin her biri uzun ise görüntülerin kurgulanmasından yavaş kurgu elde edilir. Kederli, duygulu ve olay örgüsü ağır ilerleyen yapımlarda yavaş kurguya başvurulur (Özön, 1964: 283). Uzun çekimlerin birbirini izlemesi sonucu izleyicide yavaşlık, ağırlık ve zamanın ilerlememesi gibi çeşitli duygular yaratılmak istenmektedir (Özkoçak, 2011: 35).

2.3.2. Karşıt Kurgu

Karşıt kurguda karşıt içerikli olaylar birlikte kurgulanarak izleyicinin aktarılan durumla ilgili karşılaştırma yapması beklenmektedir (Asiltürk, 2014: 141). Pudovkin'e göre (1995: 75) karşıtlık, kurgunun en etkili yöntemlerinden biridir. Bu yöntem, anlam olarak birbirine ters düşen sahneleri karşılaştırarak seyircide karşıtlık izlenimi yaratmak amacıyla kullanılmaktadır. Örnek olarak bir sahnede ağlayan bir çocuğun içinde bulunduğu durum anlatmak istenmektedir; bu sahne keyifli ve mutlu bir çocuğun manasız gülümsemesiyle birleştirilirse çok daha etkileyici bir anlam ortaya çıkmaktadır.

2.3.3. Koşut (Paralel) Kurgu

İlk kez ABD'li yönetmen David Griffith'in "Hoşgörüsüzlük (*Intolerance*, 1916)" filminde sistemli olarak uygulanan, hikâyede eş zamanlı gelişmekte olan iki ya da daha fazla olayı temponun en çok yükseldiği noktaya kadar birbirine paralel olacak şekilde kurgulama yöntemi "koşut (paralel) kurgu" olarak tanımlanmaktadır. Yapımlarda gerilimin tırmanarak yükselmesini sağlayan koşutluk, kurgunun en ilgi çekici yöntemlerinden biridir (Küçükdoğan, 2014: 64). Koşut kurgunun en önemli özelliği, asıl olayın etrafında gelişen yan olaylarla birlikte kurgulanırken senaryo sırasına bağlı kalınmasıdır. Böylece odadaki olay ve yan olaylar sırasıyla verilerek gerilimin en çok yükseldiği yerde, yani hikâyenin doruk noktasında birleştirilmektedir (Asiltürk, 2014: 143). Koşut kurgunun bir diğer özelliği, hikâyede yer alan insanlar, kültürler, ülkeler, ürünler, olaylar ve yöntemler arasında karşılaştırma yapmaktır. Örneğin, bir filmde aynı madde üzerinde çalışan iki bilim insanının yaptığı deneylerin her bir aşaması, birbiri ardına kurgulanarak iki olay arasında karşılaştırma yapılabilir. Mascelli, koşut kurgu yöntemiyle

kurgulanan bütün yapımların tek bir ortak özelliği olduğunu ileri sürmektedir. “Farklı zaman ve uzamda birbirine paralel bir şekilde ilerleyen olaylar, hikâyenin en çarpıcı yerinde birleştirilir (Mascelli, 2002: 161).”

2.3.4. Olağan Kurgu

Bazı yapımlarda aktarılan olayların gerçek zamandaki karşılığı filmsel zamanla gerçek zaman arasındaki ayrımı ortaya koymaktadır. Gerçek zamanda yıllarca süren bir olay, yapımda öyküsel olarak birkaç saatte anlatılabilmektedir. Böyle bir anlatımı sağlamak için başvurulan kurgu yöntemi olağan kurgudur. Olağan kurgu, hikâyede yer alan bir olaydan sonraki başka bir olaya zamansal ve uzamsal geçişler yapmak için kullanılmaktadır. “Üç yıl sonra”, iki yıl önce” gibi ara yazılara da yer verilen olağan kurguda, kurgunun görsel ritmi senaryodaki dizilimine uygun olarak oluşturulmaktadır (Asiltürk, 2014: 143).

2.3.5. Bağlantılı Kurgu

Kurgunun sanatsal boyutunu ortaya çıkaran bağlantılı kurgu, birbirini andıran iki sahnenin veya görüntünün ardı ardına kurgulanmasıdır. Diğer kurgu türlerinden farkı ise kurguda anlamın estetik kaygılar gözetilerek oluşturulmasıdır (Asiltürk, 2014: 144). Örneğin, Pudovkin’in “Ana (*Mat*, 1926)” adlı filminde, buz kütlelerinin köprüünün ayaklarına çarpıp parçalanışını gösteren çekimle, gösteride bulunanların Çar’ın askerlerinin saldırısı karşısında paniğe kapılıp kaçmaları görüntülerinin birlikte kurgulanması sonucunda görüntüler arasındaki bir anlam oluşmaktadır. Anlamı oluşturan temel unsur ise bağlantılı kurgunun kullanılış biçimidir (Onaran, 1986: 77). Charlie Chaplin’in “Modern Zamanlar (*Modern Times*, 1936)” adlı filminin giriş bölümünde de bağlantılı kurgunun benzer bir örneğine rastlamak mümkündür.

2.3.6. Derleme Kurgu

Araştırmalar, raporlar, analizler, kayıtlar, tarih ya da yolculuk notları esas alınarak oluşturulan belge niteliğindeki yapımlarda derleme kurgu kullanılmaktadır. Derleme kurguda birbirinde bağımsız görüntüler, devamlılık gibi birtakım kurgu kurallarına uyulmaksızın hikâyeyi belli bir mantık çerçevesinde aktarmak amacıyla kurgulanmaktadır. Derleme kurguyla oluşturulmuş yapımlarda, aralarında herhangi bir anlamsal bağlantı bulunmayan görüntüler birlikte kullanılabilir, görüntülerin

zaman ve uzamları birbirleriyle tutarlı olmayabilir, birbiriyle ilişkili olmayan iki farklı görüntüden yapımın konusuyla alakalı yeni bir anlam oluşturulabilir. Tüm bunları, anlatımın anlamlı olması ve hikâyenin tutarlı aktarılması şartıyla, derleme kurgunun yapıma getirdiği olanaklar olarak sıralamak mümkündür (Mascelli, 2002: 158).

2.3.7. Çarpıcı Kurgu

Bir yapım, kısalığı ve özü bakımından seyirci üzerinde vurucu bir etki yaratmak amacıyla kurgulanıyorsa çarpıcı kurguya başvurulur. Çarpıcı kurguda amaç, süre olarak kısa çekilmiş görüntülerin kurgulanmasıyla izleyicide hedeflenen etkiyi yaratmaktır. Çekimlerin uzunluğu, anlatılmak istenenin gerektirdiği kadar kısa ve öz olmalıdır. Her bir görüntü süre bakımından aktarılmak istenen anlama uygun olmalı, kurgu ise bu uygunluğu sağlamak amacıyla yapılmalıdır. Böylece çarpıcı kurgu sayesinde oluşturulan tempo, seyirci üzerinde vurucu bir etki yaratmaktadır (Özön, 1964: 283).

2.3.8. Atlamalı Kurgu (Jump-cut)

Sıçramalı kurgu olarak da ifade edilen bu kurgu türü, görüntüler arasındaki devamlılık ilkesi göz ardı edilerek devam eden bir çekimin orta bölümünün silinmesiyle çekimin başlangıç ve sonunun birleştirilmesi olarak işlev görmektedir. Devamlılığı kesintiye uğratarak kullanılan atlamalı kurguda, bir çekimde hareket eden nesnenin diğer çekimde yeni bir konumda yer aldığı fark edilmektedir. Ayrıca zamanda ve mekânda izleyicinin açık bir biçimde fark edebileceği mantık dışı kesmeler de atlamalı kurgu olarak ifade edilmektedir (Özkoçak, 2011: 41). Atlamalı kurgu aynı plan içerisinde yapılabildiği gibi farklı planlar arasında da uygulanarak zaman-mekân bütünlüğü bozulabilmektedir.

Kurgunun tarihsel gelişimi dikkate alındığında atlamalı kurgunun ilk önemli örneklerine Sovyet sinemasında ve Eisenstein'ın çektiği filmlerde rastlanılmaktadır. Porter'dan beri süregelen devamlılık ilkesini kabul etmeyen ve kuramında sıklıkla eleştiren Eisenstein, Potemkin Zırhlısı'nı kurgularken aynı zamanda atlamalı kurgunun başarılı örneklerinden birini oluşturmuştur. Eisenstein, atlamalı kurgu sayesinde sinemanın özgün yapısını geliştirmekle kalmamış, aynı zamanda kurgunun teknik gelişimine de katkı sağlamıştır. Diğer önemli Sovyet sinemacılarından olan Vertov ise atlamalı kurguyu farklı planlar arasında da uygulayarak zaman ve mekân

bütünlüğünün yeniden kurgulandığı deneysel filmlere imza atmıştır (Nişancı, 2018: 66).

Bu kurgu türünü sinemanın önemli örneklerinden biri olan “Serseri Âşıklar (*À Bout De Souffle*, 1960)” filminde uygulayan yönetmen Jean– Luc Godard, filmin bazı sahnelerini çıkarmak yerine aynı plan içerisinde kesme yaparak atlamalı kurguyu yıllar sonra bilinçli olarak yeniden kullanmıştır (Nişancı, 2018: 66). Kurgunun ilk uygulayıcılarından biri olan Griffith’ten beri süre gelen kesme geleneğinin Godard ile birlikte bir kez daha değişime uğradığını ifade etmek mümkündür. Godard’ın filminden önce çekilen birçok filmde kesmelerin başka bir görüntüyü göstermek amacıyla uygulandığı söylenebilir. Fakat Godard, kesmeleri aynı açıdan çekilmiş görüntüleri farklı ışık altında ya da farklı arka plan şeklinde uygulayarak kurgu alanında önemli bir gelişmeye imza atmıştır (Cousins, 2011).

Birçok film yapımında genellikle teknik bir hata olarak algılanan atlamalı kurgunun günümüzde yeni medya ortamlarında üretilen video içeriklerinin kurgusunda kullanıldığı görülmektedir. Özellikle video paylaşım ağı Youtube için üretilen bazı video içeriklerinin kendine özgü kurgu ritmini ortaya çıkaran unsurun ve klasik kurgu yapısından ayıran özelliğın görüntüler birleştirilirken uygulanan atlamalı kurgu olduğunu söylemek mümkündür.

Yukarıda aktarılan kurgu çeşitleri ve uygulamalarını içeren bilgilere ek olarak tüm bu yöntemlerin ya da birkaçının birlikte kullanıldığı çeşitli yapımlar da bulunmaktadır. Genel kurgu çeşitleri, kurgunun tarihsel gelişimi boyunca birtakım denemeler sonucunda oluşmuş ve film yapım süreci içerisinde gelişerek bugüne kadar gelmiştir. Sinema, medya ve yeni medya ortamlarında oluşturulan birçok film ve video içeriğinde genel kurgu çeşitlerinin uygulanışını görmek mümkündür. Özellikle internet ortamlarında yer alan video içerikleri hazırlanırken genel kurgu çeşitleri ve özelliklerinden sıklıkla yararlanılmaktadır.

2.4. Kurgunun Kuramsal Boyutu

Kurgu, kuramsal boyutta iki akımın temsilcileri tarafından tartışılmaktadır. Tarihsel gelişim içerisinde biçimci gelenek ve gerçekçi gelenek olarak yer alan akımlar, genellikle birbirinin karşıtlığını ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır. Hem gerçekçilik hem de biçimcilik, sinema tarihinin özgül dönemleriyle ilişkili terimler olup Méliès’den bu yana gelişen kurgu kuramları ve uygulamalarına öncülük

etmektedir (Monaco, 2002: 379). Bu kısımda gerçekçi ve biçimci kurgu anlayışlarına sağladığı katkılarla ön plana çıkan belli başlı kurgu kuramcıları üzerinde durulacaktır.

2.4.1. Biçimci Kurgu

Disiplinlerarası bir akım olarak değerlendirilen biçimcilik, ilk olarak psikoloji alanında ortaya çıkmıştır. Biçimcilik, parça-bütün ilişkisini temel alan Gestalt ekolünün sanat dallarında uygulanışı olarak bilinmektedir. Sinema alanında kurgu sayesinde gelişen biçimcilik anlayışı, parça parça kullandıklarında herhangi bir anlam ifade etmeyen görüntülerin bir araya getirildiklerinde bir anlam oluşturması olarak ifade edilmektedir. Fakat bu anlam, parçaların tek başlarına taşıdıkları anlamdan tamamen farklıdır. Dolayısıyla bütün, parçaların toplamından farklı bir şey olarak değerlendirilmektedir (Erdikmen vd., 2013: 38).

Biçimci kurgu, Sovyet Okulu sinemacılarının kuramsal çabaları sonucunda ortaya çıkan ve edebiyat, resim gibi birçok sanat dalında varlığını hissettiren biçimci kuramın bir yansımasıdır (Asiltürk, 2014: 114). Biçimcilik anlayışı, ilk filmlerin çekilmeye başlamasından bugüne kadar birçok filmin temelini oluşturmaktadır (Savaş, 2019: 21). Yönetmenler biçimci kurgu anlayışıyla oluşturduğu filmlerinde, parça ile bütün arasındaki ilişkiyi ele almışlar, gerçekliğin olduğu gibi yansıtılabileceğini kabul etmeyerek onu yorumlayıp yeniden oluşturmayı amaçlamışlardır (Monaco, 2002:379). Söz konusu anlayışın en önemli temsilcileri Eisenstein ve Pudovkin'dir.

2.4.1.1. Sergey Mihayloviç Eisenstein

Eisenstein, biçimci kurgu anlayışıyla oluşturduğu filmlerle kurgu alanına yönelik önemli katkılar sağlamıştır. Ona göre sinemada gelişen biçimci kuram, montaj teorisiyle iç içe gelişen bir olgudur. Eisenstein, Kulešov gibi montaj kuramını, filmin oluşturulmasında temel yaratıcı güç olarak görmektedir. Biçimci kuramı en çok önemseyen Sovyet sinemacıların başında gelen Eisenstein, montajı diğerlerine kıyasla farklı bir düşünsel çerçevede ele almış, montajın anlatımsal işlevlerinden çok entelektüel işlevleri üzerinde yoğunlaşmıştır. Ona göre montajı oluştururken görüntüden duyguya, duygudan fikre geçilmeli ve filmdeki biçimsel faaliyetler entelektüel düşünme biçimiyle oluşturulmalıdır (Abisel, 2007: 252). Film kurgusunun amacı, eski hayatın gerçekliğini değiştirip yeni bir gerçeklik yaratmak

anlamına gelmektedir (Küçükdoğan, Yengin vd., 2013: 119). Söz konusu gerçeklik yaratılırken montaj teorisi uygulanarak yeni anlamlar yaratılmakta film parçalarını düzensiz ve tarafsız malzemeler olarak ele alınarak aralarında diyalektik ilişkiler kurulmaktadır (Monaco, 2002: 380). Eisenstein, çekimlerin birbiriyle olan ilişkisinden bir çatışma yaratarak orijinal, anlatım dili güçlü, farklı kavramlara kapı aralayan bir kuram ortaya atmış, kuramı da biçimcilikle birleştirerek kendine ait bir kurgu dili ortaya çıkarmıştır (Asiltürk, 2014: 114).

Eisenstein, montaj teorisi üzerine yürüttüğü çalışmalarında döneminin diğer yönetmenlerinden farklı olarak çeşitli yaklaşımlar geliştirmiştir. Söz konusu yaklaşımlardan biri, çekim ile kurgu arasında kurduğu ilişkide çekimi kurgunun bir ögesi olarak görmeyip kurgunun çıkış noktası olarak değerlendirmesidir. Ona göre çekimler çatışmalardan oluşmalı, çekimlerin kurgulanması sonucu yeni bir çatışma meydana getirilmelidir. Kurgu, çekim içindeki çatışmanın ya da çelişkinin aşılması birbirine eklemlenen iki çekimin çatışmasına doğru genişlemesidir (Eisenstein, 1985: 314).

“Çekim içindeki çatışma, gizil kurgudur; yeğlinin gelişmesi sırasında çekimin (çerçevenin) dört kenarlı kafesini kırar ve kurguda çatışmaları kurgulanmış parçalar arasındaki çarpışmalara iter. Sonra çatışma bütün bir düzlemler dizgesine yayılır; bunun sayesinde parçalanmış olayı yeni baştan bir bütün olarak kurarız ama bu kez kendi görüş açımızdan. Olayla ilişkimizi kendimize göre kurarak (Eisenstein, 1985: 314).”

Eisenstein’a göre, kurgu aracılığıyla oluşturulan çatışmanın çeşitliliği, değişik kurgu çeşitlerine yol açmaktadır. Kurgu kesin bir sonuç içeren, tartışmaya kapalı bir kavram ya da yöntem değil, filmlerin gelişimine ve filmlere yeni öğeler eklenmesine paralel olarak gelişen ve yenilenen bir alandır (Eisenstein, 1984: 112). Kullanılan terimler zaman içerisinde değişiklik gösterse de Eisenstein, çatışmaya bağlı beş farklı kurgu çeşidinin olduğunu ileri sürmektedir (Eisenstein, 1985: 88).

- **Ölçümlü (metrik) kurgu:** Eisenstein’a göre, ölçümlü kurgunun temel ilkesi film parçalarının uzunluğudur. Parçalar birbiriyle bir müzik ölçüsüne uygun bir kalıp içinde kurgulanmalıdır. Burada çatışma, parçaların uzunluğu ve kısalığının yarattığı etkiyle sağlanmalıdır. Filmdeki geçişler, bir yandan metrik kurgunun asıl orantılarını koruyarak öte yandan parçaların kısaltılması sonucunda oluşan

mekanik ivmenin etkisiyle oluşturulmalıdır (Eisenstein, 1985: 88). Metrik kurgu yöntemini uygularken yönetmen, bir baş çekim ne kadar süre ekranda kalırsa izleyici tarafından algılanır ya da ne kadar süre sonra seyirci görüntüden sıkılır ve diğer görüntüyü görmek ister gibi parçaların uzunluklarını içeren matematiksel sorular sormalıdır. Metrik kurguda yönetmen, insan zihninin görüntüyü algılama süresini doğru hesaplamalıdır. Sorulara verilen cevaplar kurgunun yalın bir şekilde oluşmasını sağlayarak metrik kurgunun önemini ortaya çıkarmaktadır (Asiltürk, 2014: 152). Metrik kurguyla Eisenstein, kurguya bilimsel açıdan yaklaşmayı başarmış, klasik Amerikan anlatı tarzına alternatif bir kurgu dili ortaya koymuştur (Küçükdoğan, Yengin vd., 2013: 109).

- **Dizemsel (ritmik) kurgu:** Parçaların uzunluk kısalık sürelerini belirlemede görüntünün içeriğinin önemli olduğu kurgu türüdür (Eisenstein, 1985: 89). Görüntünün ekranda kalma süresi belirlenirken önemli olan, görüntüde yer alan içeriğin gösterilmesidir (Eisenstein, 1985: 91). Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı (*Bronenosets Potyomkin*, 1925)" adlı filminin "Odesa Merdivenleri" sahnesinde, askerlerin yürüyüşleri ve çocuk arabasının merdivenin başında sarsılma görüntüleriyle birlikte annenin yüz ifadesinin kurgulanması dizemsel (ritmik) kurguya örnek olarak verilebilir (Küçükdoğan, 2014: 107).
- **Titremsel (tonal) kurgu:** Eisenstein'a göre titremsel kurgu, dizemsel kurgudan ileri bir aşamayı ifade etmektedir. Burada devinim geniş bir anlamda algılanmalıdır. Devinim kavramı kurguda kullanılan görüntünün izleyiciye hissettirdiği bütün duyguları kapsamaktadır. Kurgu, görüntünün coşkusal sesinin egemen ögesine dayanmaktadır (Eisenstein, 1985: 91). Coşkusal ses, görüntü içerisindeki birçok öge ile ilişkilidir. Bu öğelerden birini görüntüdeki hâkim renk tonları oluşturmaktadır. Filmde iki farklı görüntüyü kurgularken hedeflenen anlamı oluşturmak için temel bir renk tonu benimsenir. Örnek olarak "Potemkin Zırhlısı" filminde matem ve yas sahneleri kurgulanırken görüntülerde gri renk tonu ön plana çıkmaktadır. Söz konusu film örneğinden hareketle titremsel kurguda, görüntülerin fizyolojik niteliklerinin de önemli olduğunu ileri sürmek mümkündür (Küçükdoğan, 2014: 107).
- **Üsttitremsel (overtonal) kurgu:** Eisenstein, üsttitremsel kurguyu titremsel kurgunun doğal bir gelişimi olarak değerlendirmektedir. İki kurgu çeşidi arasındaki ayırt edici unsur ise kullanılan görüntünün bütün özelliklerinin dikkate

alınması ve ona göre kullanılmasıdır (Eisenstein, 1985: 94). Böylece kurgunun, görüntüde yer alan egemen ögenin öneminin diğer öğelerle bir tutularak oluşturulması sağlanmaktadır. Üsttitremsel kurgu, görüntü parçasının egemen ögesi ve egemen ögeye kıyasla daha az önemli diğer öğeler arasındaki çatışma neticesinde oluşmaktadır (Asiltürk, 2014: 137).

- **Anlıksal (intellectual) kurgu:** Filmi kurgularken görüntülerin içerisinde saklı bulunan entelektüel çekiciliğin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Böylece izleyici filmi izlerken soyut bir genelleme etkisine kapılmalı ve filmin vermek istediği soyut mesajları alabilmelidir. Anlıksal kurgunun en belirgin özelliği, izleyicinin zihninde özel olarak belirlenmiş duygusal etkiler ve düşünceler uyandırmaktır. Bu sayede film, izleyiciyle belirli kavram ve duygular üzerinden konuşmalıdır (Küçükdoğan, 2014: 108).

Eisenstein'a göre çatışmadan doğan söz konusu kurgu çeşitleri birbiriyle ilişkili ve birbirini tamamlayan yöntemler olarak değerlendirilmektedir. Bunlar, yukarıda aktarıldığı şekilde kurgulanan görüntüler birbiriyle çatışma ilişkisine girdiklerinde, filmin kurgu yapısı oluşmaktadır. Birbirini yansıtan ve birbiriyle çatışan bir karşılıklı ilişkiler taslağından, her biri doğal olarak diğerinden oluşan ve gittikçe daha da güçlenen kurgu çeşitlerine doğru ilerlenmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, ölçümlüden dizemliye geçişin, titremsel ve üsttitremsel arasındaki bağın söz konusu çatışma sonucunda meydana geldiğini ifade etmek mümkündür (Eisenstein, 1985: 94-95).

2.4.1.2. Vsevolod Ilarionoviç Pudovkin

Eisenstein gibi biçimci kurgu anlayışını benimseyen Pudovkin, yaptığı filmlerle sinemanın temelini kurguya dayandığını kanıtlamaya çalışmıştır. Pudovkin'in biçimci kurgu anlayışıyla oluşturduğu en önemli eserleri: “Ana (*Mat*, 1926)”, “Sen Petersburg’un Sonu (*Konyets Sankt-Peterburga*, 1927)” ve “Kan Cengiz Hanın Varisi (*Potomok Çingiz*, 1928)” adlı filmlerdir (Pudovkin, 1966: 12). Pudovkin’e göre bir filmin sanatsal boyutu kurgu ile ortaya çıkarılabilecek bir durumdur. Tek başlarına kullanıldıklarında herhangi bir anlam ifade etmeyen görüntülerin sanatsal bir bütünlük kazanabilmeleri için kendinden önceki ve sonraki görüntülerle birlikte düzenlenmesi gerekmektedir. Pudovkin’e göre bu bütünlük, filme sanatsal bir değer katmaktadır. Böylece yönetmen iletmek istediği mesajı, izleyiciye en etkili bir

biçimde ulaştırabilmektedir (Yıldız, 2013: 66). Pudovkin, kurgunun bir filmi oluştururken üstlendiği görevi şu sözlerle ifade etmektedir:

“Sözcükler ozan için ne işe yararsa, tamamlanmış bir filmin her çekimi de film yönetmeni için aynı işe yarar. Film yönetmeni duraksayarak seçerek atarak yeniden ele alarak ayrı ayrı çekimler önünde durur ve bu aşamada ancak bilinçli, sanatçı düzenlemeyle yavaş yavaş kurgu cümlelerini, olayları ve ayrımları bir araya getirir, bundan da adım adım tamamlanmış olan yaratma, yani film ortaya çıkar (Pudovkin, 1966: 16).”

Pudovkin’i dönemin diğer sinemacılarından ayıran en önemli özelliğin, kurgunun uygulanışına getirdiği bakış açısı olduğunu öne sürmek mümkündür. Pudovkin’e göre biçimci kurgu, seyircinin algısının dış gerçekliği kavrama, çözme ve yorumlama biçimine uygun olarak gerçekleştirilmelidir. Bu süreçler yönetmenin elinde olan bir görüntünün öncesini ve sonrasını düşünmek, filmin öyküsünü bütünsel boyutta ele alarak neden sonuç ilişkilerini ortaya koymak ve böylece bir sonuca ulaşmak amacıyla oluşturulmalıdır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Pudovkin’in biçimci kurgu anlayışında amaç, filmi izleyen seyircinin de söz konusu süreçleri yaşamasına olanak sağlamak olduğu ileri sürülebilmektedir (Yıldız, 2013: 67).

Pudovkin’e göre görüntünün oluşması çekim öncesi, parçalanma ve bütünleştirme süreci olarak üç kısımdan oluşmaktadır. Çekim bittiğinde yönetmen, dikkatle seçtiği malzemeler arasında en uygununu bulduğunda bu malzemenin en etkileyici görüntülerini yakalamaya çalışmaktadır. Böylece parçalanma süreci tamamlanır ve bütünleştirme süreci devreye girer. Bütünleştirme sürecinde yönetmen gerçekliği olduğu gibi aktarmamakta gerçekliğin parçaları olan çekimleri düzenleyerek zamanı ve mekânı yeniden oluşturmaktadır. Böylece kurgu, küçük bir ayrıntıdan geniş bir anlama ulaşılabilmek için araç olarak kullanılmaktadır. Kamera, izleyicinin gözünden kaçabilecek detaylara ulaşarak gerçekliğin her bir ögesini baştan yaratmaya çalışır. Kurgu sonlandığında ise söz konusu gerçeklik film olarak somutlaşır. Pudovkin’e göre kurgunun son aşaması olan bütünleştirme süreci üç farklı biçimde gerçekleştirilebilir: İnşacı kurgu, yapısal kurgu ve bağlantısal kurgu (Abisel, 2007: 124-125).

- **İnşacı kurgu:** Pudovkin, yönetmen ile roman yazarı arasında benzeşim kurarak roman yazarının kitabında yer alan olayları tasvir ettiği gibi, film yönetmeninin

de filmin içinde geçen olayları kurgu aracılığıyla tasvir ettiğini ileri sürmektedir. İnşacı kurguda sahneler oluşturulurken genel çekim ölçeklerine başvurulmaktadır. Böylece filmde yer alan ayrıntılar, sahneler ile organik bir bağlantı içerisinde yer alır (Abisel, 2007: 125).

- **Yapısal kurgu:** Filmin senaryosunu meydana getiren parçalar kurgu düşünülerek oluşturulmalıdır. Bir sonraki aşamada parçalar sahnelere bölünmeli, bu sahnelerde çeşitli açılardan ele alınmış çekimlerden oluşmalıdır (Pudovkin, 1966: 66). Yapısal kurguda sahneler, ayrıntı ve genel çekim ölçekleri bir arada kullanılarak oluşturulmalıdır. Böylece sahne içinde yer alan ayrıntı çekimlerin karakteristik özellikleri ve bütün içindeki farklı niteliği vurgulanmalıdır (Abisel, 2007: 125).
- **Bağlantısal kurgu:** Filmin kurgusunun izleyicinin zihninde yaratılmak istenen anlama bağlı olarak şekillendirilmesi gerektiğini belirten Pudovkin, bağlantısal kurgu kuramı kapsamında çeşitli yöntemler öne sürmektedir. Bu yöntemlerden en önemli ikisi karşıtlık ve koşutluk (paralellik) olarak bilinmektedir (Pudovkin, 1966: 75).

Karşıt ve koşut kurgu yöntemleri, çalışmanın “Genel Kurgu Türleri ve Özellikleri” başlıklı bölümünde detaylı olarak ele alındığından dolayı bu kısımda değerlendirilmeyecektir.

Yukarıda aktarıldığı biçimde, biçimci kurgu geleneğini savunan ve bunun üzerine çeşitli çalışmalar yürüten başta Eisenstein ve Pudovkin olmak üzere söz konusu geleneği savunan yönetmenler kurgunun gelişimine ve kendine ait bir dile sahip olmasına önemli katkılar sağlamışlardır. Bu bağlamda aktarılan bilgiler kapsamında kurgu dilinin oluşmasında biçimci kurgu geleneği, savunucuları ve onların çalışmaları önemli bir noktada durmaktadır.

2.4.2. Gerçekçi Kurgu Anlayışı

Film yapımlarının gerçek ile olan ilişkisi, sinemanın ortaya çıktığı dönemden bugüne kadar geçen sürede birçok yönetmen ve kuramcı tarafından tartışılmaktadır. Oluşturulan filmler bu bağlam içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Bunlar, gerçeği nesnel olarak yansıtan ve gerçek olana müdahale etmeyen filmler ve gerçeği yorumlayıp değiştiren filmler. Biçimci geleneğin benimsediği gerçeği olduğu gibi yansıtanın mümkün olmayacağından hareketle, kurgu sayesinde gerçekliğe müdahale edilip

onun yorumlayarak yeniden oluşturulması gerektiği savının aksine gerçekçi gelenek, filmin gerçekliğe müdahale etmeden var olanı olduğu gibi değiştirmeden gösterebileceğini savunmaktadır. Gerçekçi kurgu anlayışının film tarihindeki önemli temsilcisi André Bazin olarak kabul edilmektedir.

2.4.2.1. André Bazin

Fransız eleştirmen ve film kuramcısı André Bazin, 1940'lı yılların ortalarından 1958 yılındaki ölümüne kadar süren kısa kariyeri boyunca diğer kurgu kuramcılarından farklı olarak tek tek filmler üzerine düzenli olarak yazı yazan, gerçekçi kuramın önemli bir temsilcisidir. Kuramı, onun pratik deneyimi ve tümdengelimsel bakış açısıyla derinden ilişkilidir (Monaco, 2002: 385-386).

Nesnel gerçekçilik, Bazin'in kuramının temelini oluşturmaktadır. Kurguya karşı mizansene önem veren Bazin, gerçek sürekliliğin ancak mizansen içindeki düzenlemelerle yaratılabileceğini savunmuştur (Odabaş vd., 2013: 158). Bu sayede kurguyu gerçek olana açık bir soyutlama getirmesi noktasında eleştirmiştir (Bazin, 1966: 164). Mizansen (Mise en scène)", Fransızca kökenli bir terim olup bir olayın düzenlenerek ortaya çıkarılmasını ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır (Demiray, 1988: 627). Sinema ile tiyatro arasındaki ilişkiye dikkat çeken ve mizansene sinemasal bir anlam katan Bazin, bir olayı filmin içerisinde parçalara bölerek göstermenin olayın diğer yönlerini izleyiciden gizlemek anlamına geldiğini savunmaktadır. Bu savından hareketle, gerçekçi bir film yapımında kurgunun daha az kesme ve olabildiğince geniş plan kullanılarak oluşturulması gerektiğini iddia etmiştir (Bazin, 2011: 44).

Gerçekçi eğilimi savunmasına karşın Bazin, kurguyu tamamen reddetmemekte, kurgunun bir gereklilik olduğu noktasından hareket ederek onu yönetmenin söylemek istediklerini aktaran yardımcı bir araç olarak ele almaktadır (Bazin, 1966: 69). Bazin'e göre kurgunun yapabilecekleri üç kurgu yöntemi incelenerek anlaşılmaktadır. Birinci incelemeyi, Griffith'in yarattığı koşut kurgu yöntemiyle ilgili olarak uzayda birbirinden uzak iki hareketin, birinin ve diğerinin çekimlerini arka arkaya eklemek yoluyla aynı zamanda meydana gelişi olarak değerlendirmektedir. İkincisini, Eisenstein'in yarattığı diyalektik kurgu yöntemi, bir görüntünün anlamının mutlaka aynı olaya bağlı olması gerekmeyen başka görüntüye yaklaştırarak pekiştirilmesi olarak ele almaktadır. Üçüncüsünü ise gerçekçi kuram anlayışıyla

gerçekliğe müdahale etmeden olayların olduğu gibi aktarılması amacıyla yapılan kurgu yöntemi olarak incelemektedir. (Bazin, 1966: 44-45). Bazin, Eisenstein'ın diyalektik kurgu anlayışını eleştirerek görüntülerin birbiriyle çatışmasının yeni bir anlam doğuracağı anlayışını reddetmektedir. Ona göre sık görüntü geçişlerinin olduğu ve bağımsız bir anlam yaratmak amacıyla kurgulanan filmlerden ziyade, bir gereklilik olmadığı sürece geçişin kullanılmadığı ve anlamın değiştirilmediği görüntülerin kullanılması yapımın gerçekliğe katkısı açısından önemlidir (Büker, 1966: 19).

Bazin'in ortaya attığı bu kuramı geliştiren yönetmen ve film eleştirmeni Jean – Luc Godard, 1956 yılında kaleme aldığı “Kurgu, Benim En Güzel Kaygım (Montage, Mon Beau Souci, Cahiers du Cinema)” isimli makalesinde, söz konusu karşıtlığın diyalektik bir sentezini oluşturmaktadır. Bu senteze göre Godard, hem mizansenin hem de kurgunun filmin oluşum aşamasının değişik yanları olarak görülebilmesi için aralarındaki ilişkiyi yeniden ele almaktadır. Makalesinde: “Kurgu her şeyden fazla mizansenin içsel parçasıdır.” diye belirten Godard, ikisi arasındaki farkı zaman ve uzam noktasında değerlendirmektedir (Godard, 1991: 66). Ona göre kurgu zamanda, mizansen ise uzamda ileriye görmek amacıyla oluşturulmalıdır. Devamlılığın ön plana çıktığı Amerikan (Hollywood) filmlerinin kurgusunda iki görüntünün birleştirilmesi, her zaman bir kurgu tanımlaması olarak değerlendirilmektedir. Bu durumda Godard'a göre bu kurgu söz konusu amaçtan ötürü mizansen tarafından özellikle belirlenmektedir. Örneğin; bir oyuncu bir nesneye bakmak için dönerken kurgu hemen bize onu gösterir. Bu türden bir kurguda çekimin uzunluğu, görüntünün işlevine ve görüntü içerisindeki malzemenin yani mizansenin kontrol ettiği çekimler arası ilişkiye bağlıdır (Monaco, 2002: 389).

Sonuç olarak gerçekçi kuramın en önemli temsilcisi sayılan Bazin, hem döneminde çalışma yürüten kuramcılara hem de kendisinden sonra gelişen dönemde yetişen birçok yönetmen ve kurgucuya ilham kaynağı olmuştur. Bazin, görüşlerini kesin bir şekilde formüle edecek kadar uzun yaşamamasına karşın, onun film ve kurgu alanına katkısı Eisenstein'ın kurgunun gelişimine etkisi kadar önemli görülmektedir. Bazin'in kurgu ve mizansen arasında kurduğu ilişkiyi temel alarak çalışmalar yürüten Godard da önemli kurgu kuramcıları arasında yer almaktadır. Son olarak yukarıda aktarılan bilgiler göz önüne alındığında, Sovyet biçimci geleneğinin hâkim

olduğu biçimci kurgu anlayışına alternatif bir bakış açısı getiren gerçekçilik anlayışının, kurgunun kendine özgü bir dile sahip olmasına yönelik önemli katkılar sağladığı öne sürülebilir.

2.5. Kurgunun Dijitalleşmesi

Kurgu, tarihsel gelişimi boyunca yaşanan teknolojik gelişmelerden etkilenecek hem uygulama hem de anlatım dili bağlamında birtakım değişikliklere uğramıştır. Ses ve renk gibi film yapımlarına eklenen yeni biçimler teknolojik gelişmelerle beraber kurgunun uygulanışını değiştirirken aynı zamanda dijital teknolojiler sayesinde film yaşanan değişimler de kurgunun dijitalleşmesine katkı sağlamıştır (Nişancı, 2016: 37). Dijitalin bilgisayar diline ait kavram olduğu dikkate alındığında, kurgunun dijitalleşmesi sürecinin başlangıcı da bilgisayarlı kurgu sistemlerinin kullanılmaya başlanması olarak değerlendirilmektedir (Özkoçak, 2011: 85). Filmlerin ilk dönemlerinde kurgu analog cihazlarla yapılırken 1990'lı yılların başından itibaren bilgisayarlı kurgu sistemleri kullanılmaya başlanmıştır.

Kurgunun dijitalleşme sürecine yönelik yaşanan teknik gelişmeler iki kavram arasındaki ayrımı ortaya koymaktadır. Bu kavramlar; linear (doğrusal) kurgu, non-linear (doğrusal olmayan) kurgu olarak ifade edilmektedir. Non-linear kurgu, ilk kez 1991 yılında uygulanmaya başlanmış ve daha sonrasında yaygınlaşmıştır. Linear ise non-linear için türetilmiş bir kavram olup dijitalleşme öncesi süreci temsil etmektedir. Bu iki kavram kurgunun doğrusallık boyutuna işaret etmektedir. Doğrusallık ise kurgunun uygulanışında görüntülerin seçilmesindeki nitelikler olarak tanımlanabilir. Bilgisayarlı kurgunun kullanılmaya başlanması ile birlikte görüntülerin kurgu yapısı içerisinde istenilen yere ve istenilen zamana taşınabilmesi ya da uzatılıp kısaltılabilmesine imkân veren kurgu biçimine non-linear kurgu yani dijital kurgu denilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, kurgunun ilk kullanılmaya başlandığı dönemlerde söz konusu olanakların teknik olarak oldukça zor olduğu söylenebilir. O yüzden kurgunun uygulanışı en başta kesme ve birleştirme işlemlerini kapsayan bir süreç olarak ele alınmaktadır. Fakat kurgu pratik anlamda sadece görüntüleri birleştirme işlemi olarak uygulanmaktayken aynı zamanda maliyeti de oldukça yüksek bir alan olarak değerlendirilmektedir. Kurgunun dijitalleşmesiyle birlikte gerçekleşen yenilikler sayesinde görüntülerin

birleştirilmesinin ve diğer birtakım işlemlerin daha kolay, hızlı ve teknik olanaklara imkân sağlayan bir yapı üzerinde kullanılması sağlamıştır (Nişancı, 2016).

Kurgunun 1925 yılına kadar “kurgu odası” diye tabir edilen bir laboratuvar da geriye sarma makinesi, makas ve büyüteç vasıtasıyla yapıldığı bilinmektedir. Film çekildikten sonra laboratuvar da izlenmekte, büyüteç ile her bir kare büyütülmekte ve hangi kısımlardan kesileceği tespit edilerek makas vasıtasıyla kesilmektedir. Ardından belirlenen görüntüler ataçlar sayesinde birbirine tutturulmaktadır. Son olarak film bir bütün olarak izlendikten sonra yönetmenin bakış açısı esas alınarak gerekli düzenlemeler yapılmaktadır. Sesin filmlerde yer almasından itibaren ise ses ve görüntü farklı bantlara kaydedilmekte ve eşgüdümlü olarak düzenlenmektedir. Tüm bu süreçlerin bilgisayarlı sistemlere geçinceye kadar Moviola, Kem veya Flabed adı verilen mekanik cihazlar aracılığıyla gerçekleştiği bilinmektedir (Nişancı, 2016: 94). Moviola, Amerikan (Hollywood) sinemasının yaygın olarak kullandığı bir kurgu makinesi iken Flabed ise Avrupa sinemasında sıklıkla tercih edilmektedir (Özkoçak, 2011: 52).

1970’li yıllardan itibaren elektronik şirketleri de kurgunun pratik bir şekilde uygulanmasına özgü birtakım teknik çalışmalar gerçekleştirmiştir. Söz konusu çalışmalar kurgunun dijitalleşme sürecinin en önemli basamaklarını oluşturmaktadır. Avid, kurgunun bilgisayarlı ortamlara taşınmasına katkı sağlayan ilk elektronik şirketlerden biri olarak bilinmektedir (Cousins, 2011). Avid’in kurgu alanında yaptığı yatırımlar diğer birçok şirketi de bu konuda çalışma yapmaya yöneltmiş ve böylece amatörler veya profesyonellerin kolaylıkla erişebilecekleri yeni kurgu yazılımları ortaya çıkmıştır. Bu yazılımlardan bazılarını Avid, Adobe Premiere, Grass Valley Edius ve Final Cut olarak sıralamak mümkündür (Özkoçak, 2011: 93). Teknolojinin gelişmesine ve artan beklentiye paralel olarak güncellenen bu yazılımlar günümüzde film yapım sürecinde, televizyon piyasasında, reklamcılık sektöründe ve yeni medya ortamlarında sıklıkla kullanılmaktadır.

Sonuç olarak yukarıda aktarılan gelişmeler dikkate alındığında kurgu alanında yaşanan birtakım değişimlerin teknolojiye yaşanan gelişmelere paralel olarak gelişen dijitalleşme sonucunda ortaya çıktığı söylenebilir. Bu bağlamda kurgu alanını dönüşüme uğratan söz konusu dijitalleşme sürecinin aynı zamanda kurgunun dilini de etkilediği öne sürülebilir.

2.6. Kurgunun Teknik Boyutu

Keşfedilmesine, gelişimine ve yukarıda tartışılan kuramsal çabaların sonucuna paralel olarak kurgu, teknik boyutta da birçok değişikliğe uğramış ve kendine has birtakım kurallara sahip olmuştur. Söz konusu kurallar, kurgunun ilk yıllarında sadece görüntü ve zaman ile ilişkili olarak değerlendirilirken sesin filmlerde kullanılmaya başlamasından itibaren sesin işlevi de ortaya çıkmıştır. İlerleyen zamanlarda ise kurgunun görüntü, ses ve zaman ile olan ilişkisine renk faktörü de eklenerek kurgunun teknik yönü zenginleşmiştir. Kurgunun teknik boyutu, onun ortaya çıkışından bugüne kadar geline sürede teknolojiye gerçekleşen birçok gelişmeden de etkilenmiştir. Söz konusu gelişmeler kapsamında değerlendirildiğinde kurguyu teknik olarak görüntü, zaman, ses ve renk ile olan ilişkisi bağlamında ele almak, tez çalışmasının konusunu oluşturan kurgunun dili savını temellendirmek açısından önem arz etmektedir.

2.6.1. Kurgunun Aşamaları

Çekim sonrasında gerçekleştirilen kurgu teknik bir süreç olarak ele alındığında belli başlı temel aşamalar içermektedir. Kurgu, bu aşamaların birbiriyle olan ilişkisine dayanmaktadır. Söz konusu aşamalar olan planlar (görüntüler), sahneler ve sekanslar kurgunun özü olarak değerlendirilmektedir (Nişancı, 2016: 243-244).

Kurgusu tamamlanmış bir yapım çok sayıda sekansa ayrılmaktadır. Yapımın hikâyesinin bir kısmını anlatan bu sekansları romanın bir bölümüne ya da tiyatro oyununun bir perdesine benzetmek mümkündür. Bu bağlamda sekansların başlangıç, orta ve bitiş noktaları vardır. Sekans bittiğinde anlatılmak istenen hikâyenin bir bölümünün tamamlandığı anlamı ortaya çıkmaktadır. Sekanslar ise sahnelerden meydana gelmektedir. Anlatılmak istenen hikâyeye göre aralarında ilişki olacak şekilde birleştirilen sahneler bir sekans oluşturmaktadır. Bazen bir sekans, bir sahne olabileceği gibi birden fazla sahne de bir sekans oluşturabilmektedir. Sahne, bir mekânda çekilen görüntülerin, görüntülerde yer alan karakterlerin ve karakterlerin konuştuğu diyalogların araya başka bir zaman ve mekân girinceye kadar birlikte oluşturduğu toplamı ifade etmektedir. Aynı zamanda sahne, sekansın bir çekim mekânındaki parçalarından biri olarak ele alınmaktadır. Sekans ile sahne arasındaki ilişki sahne ile plan arasındaki ilişkiye denk düşmektedir. Sahnelerin toplamı sekansları oluşturduğu gibi kamera ile çekilen her görüntünün aralarında ilişki olacak

şekilde birleştirilmesi ise sahneleri oluşturmaktadır. Plan, kameranın tek bir kaydında ortaya çıkan ve kesme yapılarak başka görüntüye geçilmeden sadece çekilmiş olan tek bir kamera kaydını ifade etmektedir. Kurgu bir bütün olarak ele alındığında, planları kurgunun en küçük birimi ve kurgu aşamasının ilki olarak değerlendirmek mümkündür. O halde planlar sahneleri, sahneler sekansları oluşturmaktadır. Kurgu ise sekansların, sahnelerin ve planların toplamından meydana gelen bir bütünü ifade etmektedir (Dmytryk, 2015: 270-271).

Planlar, sahneler ve sekanslar kurgu esnasında birleştirilirken farklı amaçlar doğrultusunda birden fazla kez kurgulanmaktadır. İlk aşama olarak bilinen kaba kurguda (rough editing) çekilen görüntüler çekim öncesi hazırlanan senaryoya uygun olarak ve uzunluk kısalığa müdahale edilmeden ardı ardına sıralanmaktadır (Toprak, 2012: 45). Yapımın kurgusunun geçiş evresi olarak nitelendirilen kaba kurguda çekimler numaralandırılarak senaryodaki hikâyeye göre sıralanmaktadır (Asiltürk, 2014: 172). Sahnelerin kurgu yapısını bir bütün olarak görebilmeyi sağlayan kaba kurgu, senaryoda yer alan hikâyenin akışına odaklanabilmeyi sağlamaktadır. Kaba kurgu yapılırken önceden hazırlanan senaryo ve senaryoya göre çekilen görüntüler temel referans noktası olarak kabul edilmektedir (Nişancı, 2016: 247). Kaba kurgunun ardından kurguya eklenmesi veya kurgudan çıkarılması gereken görüntüler belirlenerek ince kurguya geçilmektedir. İnce kurgu ise yapımın nihai biçiminin oluşturulduğu final aşamasıdır. İnce kurguda kurgucu ve yönetmen yaratıcı yönlerini ortaya çıkararak kaba kurguda yerleştirilen görüntülerin uzunluk kısalığını ayarlar, çekimlerin fazlalıklarını atar ve kurgunun ritmine yön verir. Kurgunun yaratıcı yönü ince kurgu yapılırken ortaya çıkmaktadır (Asiltürk, 2014: 172).

İnce kurgu sonucu ortaya çıkan en önemli sonuç kurgunun ritmini meydana gelmesidir. Kurgunun ritmini belirleyen ise görüntüler arası geçişlerdir. Görüntüler arası geçiş aralıklarının kısaltılması veya uzatılması aynı zamanda tempoyu belirlemektedir. Tempo hakkında fikir yürütülebilmesi için kurgunun toplam süresi ile görüntü geçişleri arasındaki ilişkinin dikkate alınması gerekmektedir. Dolayısıyla tempo ritmin bir bileşeni olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde ritm ile temponun farklı özellikler barındırdığı ve bir yapımın temposunu belirleyenin ise kurgu olduğu ifade edilebilmektedir (Nişancı, 2018: 17-23).

Yukarıda aktarılan bilgiler kapsamında kurgunun kendine ait bir dile sahip olabilmesinin çekilen planların, sahnelerin ve sekansların kurgulanırken oluşturduğu ilişkiye ve hikâyeyi oluşturan görüntülerin belirli bir tempo ve ritm yaratacak şekilde sıralanmasına bağlı olduğu öne sürülebilir.

2.6.2. Temel Görüntü Geçiş Türleri

Farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş görüntüleri, kurgu esnasında sıralarken birtakım yöntemlere başvurulmaktadır. Görüntülerin her biri, kendisinden önce gelen ve kendisini izleyen diğer görüntülere, söz konusu yöntemler aracılığıyla bağlanmaktadır (Monaco, 2002: 129).

Kurguda temel geçiş türleri olarak adlandırılan dört yöntem: kesme (cut), zincirleme (dissolve), silinme (wipe), kararma-açılma (fade in-fade out)'dır.

2.6.2.1. Kesme (Cut)

Düz geçiş olarak da adlandırılan kesme, kurguda en çok tercih edilen yöntem olarak bilinmektedir. Bir görüntüden diğer görüntüye, aralarında herhangi bir görüntü yer almayacak şekilde doğrudan geçmek anlamına gelmektedir (Hart, 2007: 170). Uygulanış biçimi olarak son derece basit olan kesme, geçiş hızı sabit, herhangi bir ayara gerek duyulmayan, doğru ve yerinde kullanıldığında etkili, insan gözünün bakış, yön ve açı değişimlerine göre şekillenen bir görüntü geçişidir (Gökçe, 1997: 142).

Kurgu esnasında kesme, doğru yerde ve doğru zamanda kullanıldığında bir anlam taşımaktadır. Kurguda bir anlam oluşturmak isteyen yönetmen ya da kurgucu seçtiği görüntüleri, aralarında bir anlam ilişkisi oluşacak şekilde kesme yöntemiyle arka arkaya bağlamaktadır. Yönetmen anlamı oluştururken seçtiği görüntüler arasında izleyicinin bağlantı kurmasını amaçlamaktadır. Söz konusu bağlantının temel dayanağı, insan zihninin anlamlandırma faaliyeti olarak görülmektedir. Çünkü izleyici, anlamı anlıksal bir çağrışımla çıkartmak zorundadır. Anlıksal çağrışım ise soyutlamaya yol açmaktadır. Çünkü farklı anlamlara sahip iki görüntü birleşerek yeni bir anlam oluşturmaktadır. Kesmeyi soyut kavramlar yaratmak amacıyla kullanan Sovyet sinemacı Eisenstein, kurguyu birbirinden bağımsız ya da karşıt çekimlerin çatışması olarak nitelendirmekte ve söz konusu çatışmayı kesme yöntemiyle oluşturmaktadır. Onun “Grev (*Stachka*, 1925)” filminde yer alan işçilerin öldürülmesi sahnesi ile

mezbahada boğazlanan boğa görüntülerinin kesme yöntemiyle birbirine bağlanması, kesmenin anlam yaratmak amacıyla kullanılması durumuna örnek teşkil etmektedir (Büker, 1985: 109-113).

Teknik olarak uygulandığı basit olan kesme, asıl önemini içerikte yarattığı değişiklik ile sağlamaktadır. Kesmenin bilinçli bir şekilde yapılması, izleyicinin olay örgüsünü kavrayabilmesi ve yönetmenin istediği etkiyi yaratabilmesi açısından önemlidir. Bilinçli yapılmış her kesme, gereksiz görüntüleri ortadan kaldırarak sahnenin hızını artırır ve her sahneye bir tazelik getirir. Burada dikkat edilmesi gereken husus, kesme yapıldığını izleyicinin hissetmemesi gerektiğidir. Bir görüntüden diğer görüntüye gereken ve doğru zamanda geçilmediği takdirde, izleyici kendi kendine birtakım düzenlemeler yapmak zorunda bırakılır. Böylece filmin akışı kesintiye uğramaktadır. Örneğin kesme ile yapılan bir geçişten sonra izleyicinin zihninde, “Birinci çekimde sağda duran karakter, ikinci çekimde nasıl sola geçti?” gibi bir soru oluşuyorsa kesme ile yapılan geçiş doğru uygulanmamış anlamına gelmektedir (Öngören, 1976: 86).

Kesme yönteminin en temel kuralı, kesmeyi uygulamak için ortada bir neden olması gerektiğidir. Nedensiz yere uygulanan kesme, görüntülerdeki akışı kesintiye uğratarak iki çekim arasındaki ilişkiye zarar vermektedir (Öngören, 1976: 189). Kurguyu yapan kişi, bir plan kesilirken kamera konumunun sahnenin belirli bir bölümü için gerekli bilgiyi en etkili biçimde nerede vereceğini bilmelidir. Dolayısıyla bir çekim, gerekli bilgiyi en iyi ileten çekim olduğu sürece uzun tutulacak ve diğer çekime ancak bu yeni çekim sahnenin amaçlarına daha iyi hizmet edebileceği zaman geçilecektir. (Dmytryk, 2015: 292).

Büker’e göre (1985: 12) kesme, yalnızca bir olayı kısaca anlatmak ya da uzun süren bir olayı belli bir noktada kesmek için kullanılmamaktadır. Kurguda ritm yaratmak, eğretilme yapmak, yaşam gerçekliğini bozmak, yaşam gerçekliğini yeniden kurmak ve gerilim yaratmak için de kesme uygulanmaktadır. Bu durumda yapımın estetik değeri, kesmenin oluşturduğu biçimden kaynaklanmaktadır. Örnek olarak kısa çekimler hızlı kesmelerle birbirine bağlandığında son derece canlı bir anlatım ortaya çıkmaktadır (Büker, 1985: 12-13). Teknik olarak değerlendirdiğinde ise kesme geçişinin uygulanma şekillerini şu şekilde sıralamak mümkündür:

- **Harekete göre kesme:** Sahnede yer alan hareketli bir nesne ya da karakterin hareketi esnasında uygulanan kesmedir. Kurgu yapılırken seyircinin dikkatinin üstünde olduğu oyuncu ya da nesnenin senaryoyla uyumlu bir hareketi gözlenmekte ve bu hareket bir sahneden diğerine kesme yapmak için kullanılmaktadır (Dmytryk, 2015: 294). Söz konusu kesme yöntemine, bir kapı açılırken ya da bir oyuncu bardağı eliyle kaldırırken kesme yapılarak farklı bir görüntüye geçilmesi durumu örnek olarak gösterilmektedir (Öngören, 1976: 191).
- **Diyaloga göre kesme:** Diyaloga göre kesmenin temel prensibi, kurgu yapılırken sahnede konuşan kişinin gösterilmesidir. İki karakterin karşılıklı konuşmasının yer aldığı bir sahnede, birinci karakterin konuşması bitmeden diğer karakter gösterilmemekte, birinci karakterin konuşmasının son tümcesi bittiği andan itibaren diğer karaktere kesme yapılmaktadır. Hatta bu kesme birkaç saniye önce gerçekleşmekte, seyircinin yapılan kesmeyi fark etmemesi sağlanarak kurgunun akışı kesintiye uğratılmamaktadır. Diyaloga göre kesme kurallarının geçersiz kaldığı durumlar ise karakterlerin tepkilerinin yer aldığı sahnelerdir (Öngören, 1976: 195). Film kurgucusu ve ses tasarımcısı Walter Murch, yukarıda aktarılan durumu kurgu esnasında yapılan hatalardan biri olarak nitelendirmekte ve “dgarnet kurgu” kavramını ortaya atmaktadır. Kurguda diyaloglar referans alınarak uygulanan kesmelerin yanlış olduğunu ifade eden Murch, bu anlayışı 1950’li yıllarda yapılmış bir televizyon dizisinin kurgulanışına benzetmektedir (Murch, 2005: 56).

“Dizinin anlayışı söylenen kelimeyi ekranda göstermektir. Birisi konuşmayı bitirdiğinde kısa bir boşluk olur ardından diğer konuşacak kişiye kesilirdi. O konuşmasını bitirdikten sonra diğerine geri dönülür, kafasıyla onaylaması gösterilir ve böyle sürüp giderdi... Dagnet yöntemi kurgu yapmanın basit bir yoludur ama sıgık derecesindeki basitliğı en gündelik konuşmalarda bile her zaman olan karmaşık alışverişı yaratma konusunda yetersizdir. İki kişı arasındaki konuşmayı gözlüyorsanız dikkatinizi sadece konuşana vermezsiniz. Aksine biri konuşmaya devam ederken söylenenlere ne tepki verdiğini görmek için dönüp diğerine bakarsınız. Soru ne zaman döndüğünüzdür (Murch, 2005: 56-57).”

Bu bağlamda Murch, diyalogların yer aldığı bir sahnenin kurgusunda diyaloga göre kesme uygulanımının yanlış olduğunu öne sürerek karakterlerinin tepkilerinin yer aldığı görüntülerin de kurguda olması gerektiğini savunmaktadır. Böylece kurgu öngörülebilir olmaktan çıkarak izleyici açısından daha ilgi çekici bir duruma gelmektedir (Nişancı, 2018: 58).

- **Tepkiye göre kesme:** Sahnede yer alan bir karakterin yüzündeki tepki yakalanmak isteniyorsa iki çekim arasındaki geçiş kesme ile sağlanmalıdır (Öngören, 1976: 192). Bu sayede karakterin düşüncelerini toparlayışı, tavırlarındaki ve ruh durumundaki değişiklikler gibi detaylar izleyiciye gösterilebilir. Sessiz Sinema Dönemi'nde çekilen komedi filmlerinde, tepkiye göre kesmenin en güzel örnekleri yer almaktadır. Charlie Chaplin'in filmlerinde absürt bir olay karşısında karakterin anlamsız yüz ifadesini göstermek amacıyla yapılan kesmeler, tepkinin kurgu yaparken yarattığı etkiyi gösterilmesi açısından önemlidir (Dmytryk, 2015: 340).
- **İlgi yönüne doğru kesme:** İzleyicinin ilgisinin çerçevenin dışında bulunan herhangi bir nesneye ya da olaya kayması sonucu gerçekleşen kesmedir. Filmin bir sahnesinde silahını doğrultan bir karakterin, silahını kime doğrulttuğunu göstermek amacıyla kesme yapılması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Film kurgulayan yönetmen ya da kurgucu, bu tip durumlar yaratarak seyircide yeni bir yeri ya da nesneyi görme gereksinimi oluşturmakta ve söz konusu gereksinimi de doğru yerde ve doğru zamanda kesme yaparak çekimler arası geçiş olarak sağlamaktadır (Öngören, 1976: 196).

2.6.2.2. Zincirleme (Dissolve)

İki görüntü arasındaki geçişi yumuşatmak amacıyla kullanılan bu yöntemde, bir resim kendisinden sonra gelen resmin üzerine biner ve onun yerine geçer (Hart, 2007: 170). Burada çekimin biri yok olurken ardından gelen çekim belirginleşir. Dil bilgisinde noktalı virgülün metinde üstlendiği işlevi anımsatan zincirleme geçiş, çoğu zaman 'şimdi' ya da 'sonra' kavramlarının etkisini güçlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Ayrıca zaman ve mekân değişikliklerinde ve hikâyenin akışını hızlandırmak ya da yavaşlatmak için de zincirleme geçişe başvurulmaktadır (Parsa, 1989: 92).

Zincirleme geçişe örnek olarak filmin bir sahnesinde öğle vaktini gösteren bir saatten, yine aynı saatin farklı bir açıdan çekilmiş görüntüsüne zincirleme ile geçilmektedir. İkinci görüntüde saat 18.00'ı göstermekte ve böylece iki görüntü arasında belli bir sürenin geçtiği zincirleme geçiş ile anlatılmaktadır. Diğer bir örnekte, bankta kitap okuyan bir karakterin görüntüsünden yine aynı karakterin bir caddedeki yürüyüşüne zincirleme ile geçiş yapılmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken husus, zincirleme geçişin süresinin doğru belirlenmesidir. Yani iki görüntü belirli bir süre içerisinde üst üste gelmelidir. Bu noktada filmin yönetmeninin beceri ve görüşleri ile hikâyenin havası ve akışı göz önünde bulundurulmalıdır. Eğer hikâye coşku içeriyorsa geçiş kısa, ağır bir havaya sahip ise geçiş uzun olmalıdır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde filmin içinde uygulanan zincirleme, hikâyenin ya da olayın akışını hızlandırdığı ölçüde yavaşlatıp ağırlaştırmaktadır (Öngören, 1976: 224-225).

Zincirleme geçişin ilk kez kurgunun mucidi olarak tanınan Fransız sinemacı George Méliès tarafından çekilen “Aya Seyahat, (*Le Voyage Dans La Lune*, 1902)” adlı filmde kullanıldığı bilinmektedir (Arijon, 1993: 248).

2.6.2.3. Silinme (Wipe)

Silinme geçiş yönteminde ekranda yer alan görüntü, çerçevenin herhangi bir yerinden belirginleşen yeni görüntü tarafından silinir. Diğerinin yerine geçen yeni görüntü, önceki görüntüyü düz, kırık, eğri ya da eğik çizgi biçimlerinden herhangi biriyle silmektedir. (Asiltürk, 2014: 164). Ayrıca silinme dikey, yatay ve dairesel olarak yapılabildiği gibi kare ya da çember gibi geometrik şekillerle de yapılmaktadır (Hart, 2007: 171). Dikey olarak yapılan silinmede yukarıdan gelen yeni görüntü, ekrandaki diğer görüntüyü bir perde yukarıdan aşağıya doğru kapanıyormuş gibi itmektedir.

Silinme ile geçiş, konunun hareket ettiği yönden başlayarak seyircinin belli bir noktaya dikkatinin çekilmesi amacıyla uygulandığında anlam kazanmaktadır. Ayrıca bazı durumlarda yapının hikâyesinde önemli bir değişiklik olacağı hissi uyandırmak için de silinme geçişi kullanılmaktadır. Filmin başkarakterinin evinin önüne geldiği ve yatak odasına çıktığı iki ayrı görüntünün silinme yöntemiyle kurgulanması söz konusu duruma örnek olarak verilebilir. Karakterin kapıdan girişini, merdivenden çıkışını, odaları dolaşmasını ve en sonunda da yatacağı odaya girişini uzun bir

biçimde kurgulamak yerine, eğer karakter evin kapısına soldan sağa doğru yürüyerek yaklaşıyorsa aynı yöne yapılan bir silinme geçişi ile karakterin yatak odasına girişi gösterilebilmektedir (Öngören, 1976: 239).

Sesin filmlerde kullanılmaya başlanmasından itibaren daha çok müzikal filmlerde tercih edilen silinme, günümüzde tanıtım ve reklam filmleri ile televizyon reklamlarında sıklıkla kullanılmaktadır (Mascelli, 2002: 144).

2.6.2.4. Kararma-Açılma (Fade In-Fade Out)

Kararma bir sahnenin sonlandığı anlamına gelmektedir. Bir sahne sona ererken diğer sahne açılma ile başlamaktadır. Kararmada görüntü karanlığa dönüşürken açılma ise yeni bir sahnenin başlayacağına işaret etmektedir. Bu geçiş yöntemi, romanlarda okuyucunun dinlenip soluk almasını sağlayan bölümler arası geçişe benzemektedir. Kararmada ışık yavaş yavaş azalır ve perde kararırken açılma da ise karanlık yavaş yavaş aydınlığa dönüşür ve resim görünür hale gelir (Parsa, 1989: .92).

Planlar arasında uygulanan kararma ve açılmalar, bir günden diğerine ya da haftalar ve aylar sonrasına geçiş gibi zamanın değişimini göstermektedir. Ayrıca kurgu esnasında mekânın değişeceğini vurgulamak amacıyla da kararma ve açılma geçişine başvurulmaktadır. Zincirleme geçişin üstlendiği işlev gibi planlar arası anlamsal değişimi vurgulayan kararma ve açılma, genelde birlikte kullanılırlar da (görüntü kararır, diğer görüntü açılır) bu durum kesin bir kural olarak kabul edilmemektedir. Tek bir sahne, birkaç sahne ya da kurgunun tamamı kararma ve açılma ile bölünebildiği gibi söz konusu yöntemin hiç kullanılmadığı veya sadece açılma ile başlayan sahnelerin ya da sadece kararma ile biten sahnelerin olduğu filmler de mevcuttur (Mascelli, 2002: 142).

Kararmanın filmin akışını durdurduğu dikkate alındığında, kararma ve açılma ile gerçekleşen geçişlere çok sık başvurulmaması gerekmektedir. Söz konusu durumun sebebi, kurallara uygun yapılan kararma ve açılmalar, bazı durumlarda anlamı oluşturma ve tamamlama işlevi üstlenirken bazı durumlarda ise filmin akışına zarar vermektedir (Öngören, 1976: 232).

Yukarıda aktarılan dört temel görüntü geçiş türü dışında, bilgisayarlı kurgu teknolojisinin gelişmesi sonucunda birçok yeni geçiş türü daha ortaya çıkmıştır. Kurgu programlarına eklenen bu yeni geçiş türleri, temel olanlarının bileşkesi ya

da türevi olarak oluşturulmuş, etki ve anlam olarak da birbirlerine benzer işlevlere sahip olan geçişlerdir (Toprak, 2012: 72). Dört temel geçiş türü ve diğer tüm geçişler birlikte düşünüldüğünde dikkat edilmesi gereken temel husus, yöntemlerin rastgele uygulanmaması gerektiğidir. Her bir görüntü ve sahne üzerinde dikkatle çalışılmalı, en uygun yöntem tespit edilmeli ve istenilen etkiyi yaratacak şekilde kullanılmalıdır (Dmytryk, 2015: 366). Böylece kurgu teknik olarak doğru ve etkili bir biçimde yapıldığında, yönetmenin düşüncelerini dile getiren ve kendine has birtakım özelliklere sahip bir anlatım diline sahip olacaktır.

2.6.3. Kurguda Ses, Müzik ve Ses Efektı Kullanımı

Sinemanın icadından 1927 yılına kadar geçen sürede yapılan sessiz filmlerde en önemli öge olarak değerlendirilen kurgu, sesin filmlerde yer almaya başlamasından itibaren bazı sinemacı ve kuramcılar tarafından filmin oluşum sürecindeki etkisini kaybedeceği yönünde değerlendirilmiştir. Çünkü sessiz dönemde görsel anlatım, kurgu sayesinde doruk noktasına ulaşmış, ABD’de Griffith ve Porter, Sovyet Rusya’da Eisenstein ve Pudovkin gibi yönetmenler, filmin görsel yönünü zenginleştirdikleri gibi kurgu alanında da önemli yeniliklere imza atmıştır. Hepsinin ortak kaygısı ise sesin kullanılmaya başlanması ile birlikte filme sanatsal bir nitelik kazandıran kurgunun etkisinin azalacağı yönündedir (Parsa, 1989: 100-101).

Sesin filmlerde kullanılması, savunulanan aksine kurgunun etkisini azaltmayarak filmlerin önemli bir eksiğini gidermiştir. Çekimlerde anlamı tamamlamak için bölümler arası kullanılan ara yazılar ses kullanılmaya başlandıktan sonra terk edilmiş, böylece filmin görsel akışını kesintiye uğratan bir engel ortadan kalkmıştır (Asiltürk, 2014: 212). Eisenstein, sesin kurguyla birlikte kullanılmasını diyalektik bir süreç olarak yorumlayarak görüntü-ses çatışmasının filmin amacına hizmet etmek üzere kullanılması gerektiğini savunarak ilk başlarda reddettiği ses kullanımını, diyalektik bir sürece dönüştürerek yorumlamayı başarmıştır. Böylece söz konusu çatışma sayesinde kurgu daha fazla gelişerek filmde anlamı oluşturan en önemli öge olarak varlığını kanıtlamıştır (Eisenstein, 1985: 338). Öte yandan gerçekçi kuramın savunucusu Bazin ise sesin filmlerde kullanılmaya başlanmasını, filmin gerçekçiliğini etkileyen önemli bir gelişme olarak değerlendirerek ses ile birlikte filmlerin daha da gerçekçi olabileceğini öne sürmüştür (Bazin, 1966: 106).

Sesli çekilen filmlerde ve diğer yapımlarda kullanılan diyalog sahneleri ses unsurunun önemini ortaya çıkaran bölümlerdir. Bu sahneler yapımların kurgusunda bilginin ve duygunun yüksek olduğu anlar olarak kabul edilmektedir (Nişancı, 2018: 57). Yapımın senaryo aşamasında konuşmaların dikkatle seçilmesi, ekonomik olması, gerçeğe benzemesi, hikâyenin tüm düğüm, çatışma ve doruk noktalarını taşıması diyalogların kurgulanmasında önem arz etmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken husus ise konuşmaların süresinin gerçek zaman içinde olduğu ve görüntüsel zamanla uyum içinde olması gerektiği gerçeğidir. Konuşmalar gerçek zaman içerisinde yapıldığından dolayı o süre içerisinde çekimlerin süresinde azalma olmayacaktır. Böyle durumlarda çekimlerin uzunluğunu belirleyen görüntülerin kurgusu değil diyaloglardır (Parsa, 1989: 103).

Diyalogların diğer bir işlevi ise hikâyede geçen olaylar hakkında izleyiciye bilgilendirmeler yapmasıdır. Ayrıca diyaloglar sayesinde yapımda yer alan karakterlerin çeşitli özellikleri hakkında izleyiciye ipuçları verilmektedir (Başol, 2010: 507).

Yapımlarda kullanılan tüm ses öğeleri “iç ses” ve “dış ses (perfore)” olarak ikiye ayırmak mümkündür. İç sesler çekimin gerçekleştiği mekânda kameranın kayıt aldığı tüm sesler olarak ifade edilirken oyuncuların diyalogları, ortam sesleri ve sahnenin çekildiği mekândan kaynaklanan tüm sesler iç ses kategorisine girmektedir. Dış ses ise gösterilen görüntüyle alakalı açıklamanın yapıldığı fakat görüntüye ait olmayan ses anlamına gelmektedir. Dış sesler genelde bir stüdyo ortamında kaydedilip kurgu esnasında görüntüyle birleştirilmektedir. Sahneden kaynaklanmayan bu sesler genelde yapımlarda üst anlatıcı olarak gösterilen görüntülerin yorumlanması, filmdeki oyuncuların birinin üst anlatımı veya aklından geçenler, geriye dönüş (flashbag) sahnelerinde başkarakterin ya da başka karakterlerin duygu durumunu anlatması şeklinde kullanılmaktadır (Toprak, 2012: 128).

Kurguda sesin önemini ortaya çıkaran diğer iki öğe ise ses efekti ve müziktir. Ses efektleri yapımın gerçekçiliğini arttıran bir ses unsuru olarak değerlendirilmektedir. Özellikle gerilim ve korku hislerinin hâkim olduğu filmlerin kurgusunda, psikolojik etkilemenin söz konusu olduğu durumlarda ve hem öykülü hem belgesel temalı yapımlarda yönetmenlerin vazgeçemedikleri bir ses ögesidir. Ayrıca ses efektleri, içinde anlam barındıran ve anlatımı ilerleten bir faktör olarak da kabul görmektedir

(Parsa, 1989: 103). Ses efektlerinin bir başka türü de “çevresel sesler” olarak tanımlanmaktadır. Çekimin gerçekleştiği mekânda daha önceden bulunan ve mekânın bir parçası olan sesler ortamın atmosferinin izleyiciye aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Bir iç mekânda yer alan insan sesleri, ormandaki kuş sesleri ve denizdeki dalga sesleri çevresel seslere örnek olarak verilebilmektedir (Toprak, 2012: 127).

Son olarak müzikler de en az diyaloglar ve ses efektleri kadar kurgunun önemli bir ögesini oluşturmaktadır. Müziğin kurgudaki en önemli işlevi ise görüntülerle birlikte kullanıldığında yapımın anlatımına yardımcı olmasıdır. Sessiz Sinema Dönemi’nin yenilikçi yönetmenleri, görüntünün müzikal potansiyelini keşfederek ilk kez filmlerinde müziği kullanmışlardır. Eisenstein ve Pudovkin gibi yönetmenler çektikleri filmlerde kurgu ile oluşturmak istedikleri anlamı müzik kullanarak tamamlamaya çalışmış, görüntü-müzik ilişkisini açığa çıkaracak filmlere imza atmıştır (Monaco, 2002: 58). Günümüzde çekilen yapımlarda ise müzik, genellikle izleyicinin dikkatini çekmeyecek şekilde fon oluşturmak, gerektiğinde belli başlı duyguları izleyiciye hissettirmek öfke, aşk, neşe, gerilim, korku gibi hislerin altını çizmek ve sahnenin gerçekleştiği mekân hakkında izleyiciye ipuçları vermek gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır.

Müzik unsuru, sahne içindeki bir ses kaynağından (şarkıcı, orkestra, radyo vb.) kaynaklanıyorsa iç müzik, yapıma kurgu aşamasında eklenmiş ve sahnedeki bir ses kaynağından kaynaklanmıyor ise dış müzik olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda dış müziği yapımın kurgusunun ortaya çıkardığı dile uygun olarak sıfırdan yaratıldığını ifade etmek mümkündür (Toprak, 2012: 130).

Müziğin en önemli işlevlerinden biri kurgunun görünmezliğine yardımcı olmasıdır. Sahne değişimlerinin ve görüntüler arası geçişlerin fark edilmemesi, aynı müziğin fonda devam etmesi sonucu sağlanmaktadır. Bu bağlamda müzik arka planda bir süzgeç görevi görerek izleyicinin dikkatini kurgunun teknik özelliklerinden çekip anlatılmak istenen hikâyeye yoğunlaşmasını sağlamaktadır (Toprak, 2012: 133). İzleyici için müziğin duyguları ve heyecanı artırıcı etkisi, onun öykü evreni içine girmesini ve karakterlerle duygusal özdeşleşme kurmasını kolaylaştırmaktadır (Oluk, 2008: 145). Söz konusu duruma komedi filmlerinin kurgusunda kullanılan müzikler örnek olarak gösterilmektedir. Bu filmlerin kurgusu esnasında oyuncunun bakma,

koşma, düşme, oturma, kalkma, korkma gibi eylemleri çoğu zaman müzik ile desteklenmektedir. Bu noktada asıl yönlendirilmek istenen oyuncu değil izleyicidir (Asiltürk, 2014: 219). Böylece müziğin ritmi ve sahnedeki kullanım biçimi izleyicinin ilgisini görüntülere çekmeyi amaçlayarak aynı zamanda kurgunun dilini de meydana getirmektedir.

Aktarılan bilgiler kapsamında bir yapımın ses öğeleri olarak tanımlanan diyaloglar, iç sesler ve dış sesler, ses efektleri ve müzikler kurguda çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılarak görüntü-ses ilişkisini meydana getirmektedir. Bu ses unsurları, duygu aktarımının yanında birden fazla görüntünün birleşiminden doğan anlamı da desteklemektedir. Kurgu sayesinde oluşan bu anlam diyalogların, iç ve dış seslerin, ses efektlerinin ve müziklerin doğru kullanımı sonucu izleyiciye başarılı bir şekilde aktarılmaktadır. Bu unsurların kurguda kullanılmasının bir anlamı olduğu gibi kullanılmaması da birtakım anlamlar içermektedir. Sonuç olarak sesin kurgu ile oluşturulan yapılara çeşitli olanaklar getirdiğini ve kurgunun bir anlatım dili haline dönüşmesine katkı sağladığını ileri sürmek mümkündür.

2.6.4. Kurguda Filmsel ve Gerçek Zaman

Kurgu yapmak aynı zamanda zamanla oynama, zamanı bir sıraya sokma yani zamanı kurgulamak olarak da değerlendirilmektedir (Küçükdoğan, 2014: 24). Bu noktada zaman kavramı gerçek zaman ve filmsel zaman olarak ikiye ayrılmaktadır. Gerçek zamanın tek bir boyutu, tek bir doğrultusu ve tek bir yürüyüşü vardır. Gerçek zaman ileriye ya da geriye sarılamaz ve düzeni bozulamaz bir zaman olarak kronolojik olarak ilerlemektedir. Ancak yapımların kronolojisi hikâyeyi gerçek zamanın değerinden değil filmsel zamanın değerinden sunmaktadır. Bu bağlamda değişken bir zamanı ifade eden filmsel zaman, kurgu masasında yönetmenin ya da kurgucunun şekillendirdiği bir uzam olarak ele alınmaktadır (Mascelli, 2002: 73).

Onaran'a göre (1986: 26-28) filmsel zamanın başlıca kullanım şekilleri şunlardır:

- **Uygunluk:** Filmde yer alan olgunun temposuyla gösterimin temposu arasındaki eşitliktir.
- **Yoğunluk:** Az zamanda çok olguya yer vermek anlamına gelmektedir.
- **Gerilme:** Bir olgunun objektif süresinin sübjektif olarak genişletilmesidir.

- **Süreklilik:** Gerçekteki zaman ile filmin aktardığı zamanın aynı doğrultuda geçmesi olarak nitelendirilmektedir.
- **Zamandaşlık:** Filmde yer alan iki zaman diliminde olgunun birinden diğerine geçtiği gösterilerek belirtilmesidir.
- **Psikolojik zaman:** Saatle yaşanan zamandan farklı olarak karakterlerin birbirinden ayrı olarak yaşadığı psikolojik bir durumu ifade etmektedir.
- **Geriye dönüş (Flashbag):** Geriye dönüşler, film yapımlarının kurgusunda en çok tercih edilen filmsel zaman oluşturma biçimlerinden biri olarak bilinmektedir. Genel olarak olgunun ikinci bölümde, doruk noktasında ya da vakanın ortasında başlatılabilmesi ve daha önceki dönemlerde geçtiğinin hatırlatılması yöntemi olarak ifade edilmektedir (Onaran, 1986: 28). Geriye dönüşler, filmlerin hikâyesinin geçtiği zamandan önce başlayan bir olayı yansıtabildiği gibi hikâyenin daha önce gösterilmeyen bir parçasını göstermek amacıyla da kullanılmaktadır. Ayrıca geriye dönüşlerin filmlerin kurgusundaki işlevlerinden birkaçını eski olanın yeni olanla kıyaslanması ve çoğunlukla anahtar konumdaki bir konunun netleştirilmesi olarak ifade etmek mümkündür. Geriye dönüşler şimdiki zamanda gerçekleşen bir olayı göstermeden önce yıllar önce neler olduğunu göstererek filmin kurgusuna arka plan malzemesi oluşturabilmektedir (Mascelli, 2002: 75).

Yukarıda yer alan tekniklere ek olarak şimdiki zamandan ilerideki bir zamana kurgusal olarak geçilmesi olarak ifade edilen “İleriye Sıçrama (Flash-Foward)” da filmsel zaman oluşturmada kullanılan yöntemlerden biridir. Film yapımlarında genelde iki biçimde kullanılan yöntemin ilki sahnelerin gereksiz ve hikâyeye katkıda bulunmayan kısımlarının filmsel zaman içerisinde atlanarak gösterilmesidir. İkincisi ise, karakterlerin ileride yaşayacağı olayların senaryodaki sıraya uygun olarak tahmin, hayal ve plan çerçevesinde kurguya eklenmesidir. İleriye sıçramalar, filmin hikâyesinde olay örgüsünün ilerlemesi bakımından önemli bir işlevi yerine getirmektedir (Toprak, 2012: 113-114).

Filmsel zaman sadece kurgu sonucu oluşan ve gerçeklik kazanan, gerçek hayatta geçerliliği olmayan zaman dilimini ifade etmektedir. Filmsel zamanın temelinde, herhangi bir olgunun doğadaki gerçek süresinin az ya da çok olarak kısaltılması yatmaktadır. Yönetmen, filmde meydana gelen herhangi bir olguyu başından sonuna

kadar gerçek zaman içerisinde göstermek zorunda değildir. Olgunun ana noktasından kesilmiş parçalar, olgunun gerçek zamanı hakkında izleyiciye fikir verebildiği ölçüde gerçek zamandan bağımsızlaşmaktadır. Böylece arada kalan zaman boşluklarını seyirci, kurgu sayesinde zihninde tamamlamaktadır. Söz konusu duruma örnek olarak filmin bir sahnesinde evin kapısını çalan bir karakterin yer aldığı çekimin ardından, aynı karakteri merdivenden çıkarken gösteren çekim eklendiğinde, karakterin belli bir zamanı aşmış merdivene geldiği anlaşılmaktadır. Dolayısıyla izleyici, gösterilmeyen zamanı hayal gücü sayesinde zihninde tamamlamaktadır (Özön, 1964: 281-282).

Kurgunun keşfedilmemiş olması, gerçek zamanda geçen olayların yine gerçek zaman içerisinde kayda alınması sonucunu doğuracaktır. Böylece gerçekte yirmi dakikada gerçekleşen bir olay yine aynı süre içerisinde izlenecek, böylece zamana müdahale edilememiş olacaktır. Bu bağlamda kurgu filmsel zamanın yapı taşı ve gerçek zamandan bağımsız olarak yeni bir zamanın yaratıcısı olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda söz konusu yaratımı, yani gerçek zamanın kırılarak filmsel zamanın yaratılması sürecini kurgunun dilinin oluşmasına katkı sağlayan bir unsur olarak ele almak mümkündür.

2.6.5. Kurguya Yardımcı Ögeler

Bir yapım oluşturulurken aktarılmak istenilen hikâyenin niteliğine göre çekim ve kurgu aşamalarında birtakım yardımcı öğeler kullanılmaktadır.

2.6.5.1. Mekân ve kompozisyon

Her bir plan kamera aracılığıyla kayda alınırken aynı zamanda görüntülerin çekildiği mekânlar da görüntüler ile birlikte kaydedilmektedir. Bu bağlamda görüntüler arasındaki ilişki aynı zamanda mekânlar arasındaki ilişkiyi açığa çıkarmaktadır. Kurgu aşamasına geçildiğinde ise söz konusu mekânlar aktarılmak istenen hikâyede yönetmen ve kurgucuya yol gösterici olmaktadır. Mekânın yapımın aktarmak istediği hikâyede, olayların geçtiği yerler bağlamında bir önemi vardır. Görüntüler ve görüntüleri oluşturan sahneler birbirine bağlanırken aynı zamanda mekânlar da kurgulanmaktadır (Lotman, 1999). Bu bağlamda görüntülerin oluşturulduğu mekânların kurgunun uygulanışında belirleyici bir rolü olduğunu ifade etmek mümkündür.

Kurgu ve mekân arasındaki ilişkinin önemi Sovyet yönetmen ve kurgu kuramcısı L. Kulešov'un "Yaratıcı Coğrafya" ismini verdiği kurgu deneyinde anlaşılmaktadır. Farklı mekânlarda kameraya çekilen karakterlerin yer aldığı görüntüleri birleştiren Kulešov, kurgu sayesinde izleyicilerin zihninde karakterlerin aynı mekânda bulundukları hissiyatını yaratmaya amaçlamıştır. Hâlbuki çekilen görüntülerin farklı zamanlarda ve mekânlarda kayda alındığı bilinmektedir. Bu bağlamda Kulešov, kurgu aracılığıyla yapay bir mekân oluşturmakta ve böylece mekânın kurgu ile olan ilişkisini açığa çıkarmaktadır (Pudovkin, 1995: 91-92).

Mekân olgusunu sinema alanında çekilen film yapımlarının yanında çeşitli alanlarda üretilen video içerikleri ile ilintilendirmek mümkündür. Söz konusu alanlardan biri olan yeni medya 2005 yılında Youtube adlı video paylaşım ağının açılması ile birlikte video kültürünün yaygınlaşmasını sağlamıştır. İlk zamanlar amatör olarak üretilen videolar, video ağlarının gelişmesine paralel olarak profesyonel hale gelmiş ve videolarda kullanılan mekânlar da videonun dikkat çekici unsurlarından biri olmuştur.

Video sayesinde gelişen ve kolaylaşan kurgu da tıpkı film yapım sürecinde olduğu gibi video içeriğinin üretiminde ve internette dolaşıma sokulmasında da önemli bir rol üstlenmektedir. Bu bağlamda bilgisayarlar sayesinde hızlı bir biçimde kurgulanan videolarda kullanılan mekânlar videonun ilgi çekiciliğini arttırarak onun daha çok internet kullanıcısı tarafından izlenebilir hale gelmesini sağlamaktadır. Özellikle video paylaşım ağı Youtube'un kullanıcılarına sunduğu olanaklar sayesinde ortaya çıkan Youtuberlar, yer aldıkları videolarında mekân unsurunu ön plana çıkararak ağda popülerlik elde etmeyi amaçlamaktadır (Magasic, 2016).

Bir görüntü kamera aracılığıyla kayıt altına alınırken mekân içerisinde dikkat edilen ve görüntüye dâhil edilen her detay görüntünün kompozisyonunu oluşturmaktadır. Kompozisyon, söz konusu detayların önceden belirlenmiş estetik değerlere ve kurallara bağlı kalınarak görüntü içerisinde konumlandırılmasıdır (Wineyard, 2010: 23). Kameraman veya yönetmen oyuncuyu ya da sahnedeki herhangi bir objeyi bilinçli olarak herhangi bir yere konumlandığında kompozisyon oluşturmuş olmaktadır. Kompozisyonu oluştururken izleyicinin dikkati referans alınmakta ve dikkat o an hangi nesneye ya da oyuncuya yöneltilmek isteniyorsa kompozisyon ona göre oluşturulmaktadır (Mascelli, 2002: 207). Yönetmen, bir planda yer alan

herhangi bir objeyi görüntüden çıkardığında görüntünün iletmek istediği anlamda bir kayıp yaşanıp yaşanmadığına dikkat etmektedir. Bu bağlamda söz konusu anlamda herhangi bir değişiklik olmadığı takdirde bu objenin gereksiz bir detay olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla planlı bir kompozisyon oluşturmak için görüntüde yer alan her ögenin aktarılacak istenen hikâyeye ilgili bir anlamı olması gerektiğini söylemek mümkündür (Taşdöğen, 2019).

Kompozisyon yönetmen, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni tarafından ortaklaşa alınan kararlar sonucunda planlanmaktadır. Görüntülerin çekileceği sahnenin ışıklandırılmasına, ışığın karakterlere yansıma biçimine, kamera hareketlerinin planlamasına ve çekilecek kamera açılarına karar verilmeden önce mekândaki görüntüsel öğeler bir benzerlik sırasına göre düzenlenmektedir (Mascelli, 2002: 208). Kurgu esnasında ise görüntünün görsel tasarımıyla alakalı herhangi bir müdahale söz konusu olmamaktadır (Nişancı, 2016: 65).

Görsel açıdan uyumlu ve planlı bir kompozisyon yaratmak için yıllar süren sanatsal denemeler ve gelişmeler neticesinde birtakım kurallar meydana getirilmiştir (Gustavo, 2011: 23). Bu kurallar mekanik birtakım işlemler sonucunda çıkmasa da belirli matematik ve geometrik öğeler içermektedir. Kompozisyon oluştururken karşılaşılan temel zorluk bir görüntüde hem karakterlerin hem de etraftaki objelerin şekli ile ilgilenilmesidir. Kompozisyon kuralları durağan fotoğrafları, çizimleri, resimleri ve desenleri içermektedir. Görüntülerin bazı değişmez içeriklerinden dolayı sabit kompozisyon kuralları yerleşik görüntüsel öğelere sahip yapımlarda başarıyla uygulanabilmektedir. (Mascelli, 2002: 209).

Söz konusu kurallardan en önemlilerini 1/3 kuralı, üst ve alt açı kuralları, 180 derece(aks) kuralı ve açı – karşı açı kuralı olarak sıralamak mümkündür (Gustavo, 2011: 23-27).

2.6.5.2. Ara yazı, şekil ve grafik uygulamaları

Belirli bir plan dâhilinde kurgulanarak ortaya çıkan hikâyeye izleyiciye ara yazı, şekil ve grafik uygulamaları sayesinde daha etkili bir biçimde aktarılabilir. Çekim sonrası süreçte yaratıcı bir çaba gerektiren bu uygulamalar genelde yapımlar kurgulandıktan sonra oluşturulmakta ve yapımın görsel olarak etkisini arttıran teknik süreçler olarak ele alınmaktadır. Fakat söz konusu durumun her zaman geçerli

olmamakla birlikte doğru ve yerinde uygulandığında etkili olduğu söylenebilir. (Nişancı, 2016: 244).

Ara yazılar, ilk olarak Sessiz Sinema Dönemi'nde çekilen filmlerin kurgusunda yardımcı bir araç olarak kullanılmıştır. Pudovkin'e göre (2014: 189) bu dönemde ara yazılar sesin üstlendiği işlevi üstlenen, kurgunun ritmini oluşturan ve kurguya yardımcı öğeler olarak ele alınmaktadır. Fakat aynı zamanda filmlerin akışını kesintiye uğrattığı için görsel imgelerin ritmi ara yazıları okurken kesilebilmektedir. Her izleyici ara yazıyı aynı şekilde ve aynı hızda okuyamadığı için filmde kurgunun meydana getirdiği akış kesintiye uğramaktadır. Sesin sinemada kullanılmaya başlanmasıyla birlikte filmlerde ara yazı ile anlatılan bir durum diyalog ya da sesli sahneler ile aktarılmaya başlanmıştır. Fakat ara yazılar ses ile birlikte kullanılmaya devam eden kurguya yardımcı bir öğe olarak kalmıştır. Pudovkin'e göre ara yazılar bir filmde sesin ya da görüntünün veremediği etkiyi vererek filmin hikâyesine katkı sağlamaktadır (Pudovkin, 2014: 189-190).

Günümüzde çekilen film yapımlarında veya yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda ise ara yazılar, zaman ve mekân bağlamında izleyiciyi bilgilendirmek, filmin veya video içeriğinin künyesini izleyiciye tanıtmak ya da filmin anlatmak istediği hikâyeyle bağlantılı amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır. Ara yazıların filmlerde veya video içeriklerinde sık karşılaşılan örneklerinden bazılarını “3 Yıl Önce İstanbul”, “Büyük Patlamadan İki Ay Sonra” gibi kurgusal bağlamda yapılan bilgilendirmeler olarak sıralamak mümkündür. Ara yazılar kurgu esnasında rahatça okunabilecek bir zaman dilimi boyunca ekranda kalmakta, süre yazının yüksek sesle ve normal bir sürede okunabilme hızına yetebilecek bir ölçü içermektedir. Ayrıca ara yazıların renkleri arka fonda yer alan görüntü ile uyumlu bir tonda olmakta, yazı görüntü ile birlikte ekrana geldiğinde rahatlıkla okunabilmektedir (Toprak, 2012: 69).

Kurguya yardımcı diğer öğe de genellikle görüntüler üzerine bindirilen şekil (resim) çalışmalarıdır. Şekiller, kurguda devamlı bir aksiyon oluşturuyor gibi görünen bir dizi çizilmiş görüntü olarak ifade edilebilmektedir. Şekillerin üzerinde çalışılmış ve bilgisayar programları aracılığıyla hareketlendirilmiş uygulanışına ise animasyon denmektedir. Animasyonlar genel olarak 2D ve 3D olarak ikiye ayrılmaktadır. 2D bir animasyona bir haritada görünen yol örneğini vermek mümkündür. 3D bir

animasyon ise bir grafiğe üç boyutlu bir görünüş vermektedir. Animasyonu yapılacak olan nesne bilgisayar ortamında çizilir ve arasından geçeceği bir dizi konum verilir. Ardından yönetmen veya kurgucu kurgu masasında animasyonun nerede kullanılacağına karar vererek onu kurgu içerisine aktarır (Hart, 2007: 189).

Kurgunun dijitalleşmesiyle birlikte kurgu çalışmalarına eklenen grafikler de bir yapımda izleyiciye bilgi aktarma konusunda oldukça önemli bir işleve sahiptir. Görsel efektte yönelik bilgisayar programları sayesinde oluşturulan grafikler bir görüntünün üzerine bindirilebileceği gibi görüntünün olmadığı boş bir ekranda da yer alabilmektedir. Grafikler, film yapımlarından ziyade genelde video içeriklerinin kurgusunda yapımı renklendirmek, videonun ilgi çekiciliğini arttırmak ve izleyicinin verilen bilgiyi kolaylıkla anlamasını sağlamak gibi çeşitli amaçlar doğrultusunda kullanılmaktadır.

Yukarıda aktarılan kurguya yardımcı öğelerin tamamının rastgele bir biçimde uygulanmayıp belirlenen amaçlar doğrultusunda kurguya aktarıldığında anlam kazandığını ifade etmek mümkündür. Söz konusu anlamlar genelde filmlerin kurgusunda filmin aktarmak istediği hikâyeye bağlantılı olarak oluşturulmaktadır. Video içeriklerinde ve diğer yapımlarda ise kurguyu ilgi çekici bir duruma getirmek ve bu sayede içeriğin daha fazla izlenmesini sağlamaya yöneliktir. Ayrıca çekilen görüntüler de bu amaçlar doğrultusunda planlı bir biçimde oluşturulmaktadır. Görüntüler kurgu masasında kurgulanırken ise akışın belirlenen yerlerinde söz konusu yardımcı öğeler devreye girmektedir.

2.6.5.3. Renk ve ışık kullanımının kurguya etkisi

İlk ortaya çıktığı yıllarda siyah beyaz çekilen filmler, rengin kullanılmaya başlanmasıyla birlikte teknolojik açıdan değişikliğe uğramış, bu değişim doğanın ayrılmaz bir parçası olan rengin filme aktarılması olarak değerlendirilmiştir. Fakat rengin filmlerde kullanılmaya başlanması, siyah beyaz oluşturulan filmlerin yapımını tamamen bitirmemiş, siyah beyaz film yapımı İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra televizyon ile rekabetin ortaya çıktığı andan itibaren kademeli olarak azalmıştır (Parsa, 1989: 94). İlerleyen dönemlerde ise yönetmenler çeşitli amaçlar doğrultusunda renk unsurunu yapımlarda etkin bir biçimde kullanmışlardır (Nişancı, 2018: 60).

Çoğu zaman filmin dekoratif bir ögesi olarak tanımlanan renk, kurguda anlam oluşturmak gibi önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Görüntü ve renk ilişkisi bağlamında bir dizi makale yayınlayan Sovyet sinemacı ve kurgu kuramcısı Eisenstein, kurgu ve renk ilişkisine çekimlerin birbiriyle olan ilişkisi bağlamından öte görüntülerin içindeki öğelerin kurgusu olarak da bakmaktadır. Oluşturduğu montaj kuramında rengi önemli bir yere koymakta ve kurgu yapılırken onu çekilen görüntülerden ayrı olarak düşünmenin gerçek bir film çalışması olduğunu öne sürmektedir (Eisenstein, 1999). Bu bağlamda değerlendirildiğinde Eisenstein’a göre filmde ve kurguda yer alan her unsurun olduğu gibi rengin de bir nedensellik içermesi gerektiği söylenebilmektedir.

Günümüzde oluşturulan yapımların çoğunda renk, süsleme amacıyla kullanılmasına rağmen kurgu ile birlikte uygulandığında kendine özgü birtakım işlevleri yerine getirmektedir. Çekimlerin birbirine bağlanmasında renklerin kullanımıyla ve görüntülere özgü değişimiyle izleyici üzerinde istenilen etki yaratılabilmektedir. Rengin kurgudaki işlevlerinden birinin kurgunun görünmezliğini sağlamaya yönelik olarak ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Söz konusu işleve göre iki görüntü arasında gerçekleşecek bir geçişte bir görüntüde baskın olan bir rengin diğer görüntüde de bir miktar olması gerekmektedir. Böylece izleyici iki görüntü arasında uygulanan geçişi fark etmeyerek tüm ilgisini kurgunun teknik boyutuna değil, yapımın hikâyesine yoğunlaştıracaktır. Bu bağlamda görüntülerde izleyicinin algısını çekebilecek baskın renklerin tercih edilmesi yapımın kurgu yapısını etkileyen bir faktör olarak değerlendirilmektedir. Son olarak görsel tasarımda olmayan bir yapıyı kurguda oluşturmak mümkün olamayacağı ve söz konusu renk düzenleme olanaklarının da yapımların bütçeleriyle alakalı olduğu söylenebilmektedir (Nişancı, 2018: 64).

Yukarıda aktarılan bilgiler dikkate alındığında, kurgunun kendine özgü bir dile sahip olmasında renk ile olan ilişkisinin ve rengin görüntüler oluşturulurken anlam oluşturmaya yönelik olarak kullanılmasının etkili olduğunu öne sürmek mümkündür.

Kurguyla ilişkili diğer bir unsur ise ışıktır. Kameralar aracılığıyla kayda alınan yapımlarda her türlü ışık kaynağını kullanmanın olanaklı olduğu bilinmektedir. Gün ışığından evlerde kullanılan ampullere kadar her türlü ışık kaynağı görüntüyü görünebilir kılmaya yarayan olanaklar olarak ele alınabilir. Günümüzde yararlanılan

teknik olanaklar sayesinde bir sahnenin aydınlatılabilmesi için değişik ışık kaynakları ve yardımcı birçok malzeme kullanılmaktadır. Bu bağlamda sahnenin aydınlatılma tekniğinde ve bu tekniğin yapımın ruhuna uygunluğu konusunda görüntü yönetmenliği mesleğinin önemi ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda ışıklandırma ile ilgili donanımlara sahip olmaktan ziyade elde olanlarla yapımın ruhuna uygun ışıklandırma tekniğini bulmak ve yönetmenin anlatmak istediği yapıyı ortaya çıkarmak önem arz etmektedir (Algan, 1999: 59-60).

Kurgu ise kameraların kaydettiği görüntülerin belirli bir plan dâhilinde birleştirilmesi olarak değerlendirildiğinde, ışığın görüntünün ritmini doğrudan etkilediği kurguyu ise dolaylı olarak etkilediği ifade edilebilir (Nişancı, 2016: 19). Bu bağlamda ışık ve kurgu, çekilen görüntülerin kalitesini ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla bir görüntü oluştururken en doğru ışığın bulunması, söz konusu görüntünün kurgu masasına geldiğinde bir sonraki görüntüyle oluşturacağı anlamı etkilemektedir. Böylece görüntüler aracılığıyla izleyiciye aktarmak istenen hikâyenin, çekilmesi planlanan görüntülerin ışıkla oluşturulmasına bağlı olduğunu öne sürmek mümkündür (Kafalı, 1997).

Filmlerde veya diğer yapımlarda ışık kullanımı doğal ve yapay olarak ikiye ayrılmaktadır. Doğal ışık genelde dış mekân çekimlerinde, doğal ışık kaynağı olan güneşin aydınlattığı görüntüler kaydedilirken kullanılmaktadır. Yapay ışıklar ise bir sahnenin çekiminin yapılacağı bir mekânda ışığın geliş yönünü ve görüntüdeki objeyi yansıtma biçimini kontrol altında tutmak amacıyla özel olarak üretilmiş lambalar aracılığıyla oluşturulmaktadır (Kafalı, 1997). Filmlerde her görüntü için ayrı bir ışıklandırma tekniği kullanılsa da her sahne genellikle ayrı ayrı ışıklandırılmaktadır. Oyuncuların, kameranın, mikrofonların ve diğer unsurların her hareketi önceden belli olduğundan dolayı ışık kaynakları da bunların sonuçlarına göre tavana veya zemine uygun biçimlerde yerleştirilmektedir. Işık kaynaklarının önüne konulan birtakım donanımlarla ise oluşan gölgelerin kontrolü sağlanmaktadır (Algan, 1999: 84).

2.7. Kurguculuk Mesleği

Senaryoya uygun olarak bütün çekimleri gerçekleştirilmiş olan yapım, kurgusu yapılmadan hiçbir biçime ve öze sahip olamamaktadır. Bu bağlamda kurgunun rolü, yapımı bir bütün olarak meydana getiren kurgucunun önemini ortaya çıkarmaktadır

(Dmytryk, 2015: 270-271). Kurgucu, yapımın son şeklinin verildiği kurgu aşamasında teknik imkânlarıyla ve becerisiyle çekilen görüntüleri birleştiren kişi olarak tanımlanmaktadır (Toprak, 2012: 20). Monaco'ya göre (2002: 128) kurgucunun işlevi, “aynı çekimden iki ya da daha fazlası arasında seçim yapma, her çekimin ne kadar süreceği ve nerede noktalanacağına karar verme ve ses kuşağını dikkatli bir biçimde kurgulanan görüntülerle birleştirme işlemlerinden oluşur.”

Kurgucu, çekilen görüntüler arasından yapımın anlatmak istediği hikâyeye en uygun düşeni seçmekte ve seçtiği görüntüleri senaryodaki sıraya uygun olarak ardı ardına sıralamaktadır. Bunu yaparken hedeflenen anlam veya öngörülemeyen anlamlar da üretilebilmektedir. Örnek olarak, çekim aşamasında çekilen ve önemsiz atfedilen bir görüntü kurgu esnasında kurgucunun yeteneğine göre yeni bir anlama dönüşebilmektedir. Bu bağlamda kurguyu bir yaratım süreci, kurgucuyu ise bu süreci yöneten kişi olarak ele almak mümkündür (Özkoçak, 2011: 23-24).

İyi bir kurgucunun kurgu yaparken izleyici ile özdeşlik kurması gerekmektedir. Bu bağlamda izleyicinin görüntülere vereceği tepkileri önceden öngörerek görüntülerin birbiri ile olan ilişkisine odaklanmalı ve kurguyu da bu ilişkiyi temel alarak gerçekleştirmelidir. Tek bir görüntü karesi ile görüntünün kendisine, görüntü ile sahnenin ilişkisine ve sahne ile sekansın uyumuna odaklanmalı ve tüm bu ilişkileri izleyiciye hissettirmelidir (Nişancı, 2016: 19-20).

Kurgucu, senaryoda var olan ya da çekim esnasında gerçekleşen birçok hatayı kurguda giderebilme ve gizleyebilme niteliğine sahip olan kişidir. Örnek olarak bazı sahnelerin ya da görüntülerin uzunluk ve kısalıklarını belirleyerek veya yerlerini değiştirerek hikâyedeki mantıksal hatalarını gizleyebilmektedir. Bunun yanında kurgucu, yapımın amacına hizmet edecek en uygun görüntüleri seçer, hikâye ile uyumsuz olanları ise kurgudan çıkarır. Görüntüler arası geçişleri belirler, görüntüleri optik açıdan büyütüp küçültebilir, sahneye en uygun olan müziği seçer, görüntülerin renklerini düzenler ve ışık kaynaklarına sınırlı biçimde müdahale eder. Fakat kurgucu, görüntülerde yer alan karakterlerin hareketlerine, kostüm ve dekor özelliklerine, kamera açılarına, sabit sahnelerde devinim sağlamaya ve bunlar gibi çekimle alakalı birçok teknik unsura kurgu esnasında müdahale edememektedir (Toprak, 2012: 20-21).

Bir yapımın çekimleri bittikten sonra ortaya çıkan aşamada yönetmen ve kurgucunun düşünce olarak birlikteliği kurgu aşamasını kolaylaştıran bir durum olarak ele

alınmaktadır (Küçükdoğan, 2014: 33). Yönetmen kurguda yol gösterici bir kılavuz özelliğine sahiptir. Bu özelliğin yönetmenin kurgu konusundaki bilgisi ve tecrübesi sonucu ortaya çıktığını söylemek mümkündür (Dmytryk, 2015: 273). Kurgu sürecinin başlangıcında genel olarak yönetmen kurgucuya kendi düşüncelerini aktarır ve hangi görüntülerin kullanılması gerektiğine özgü bilgilendirmeler yapar. Kurgucu, görüntülerin çekimi esnasında orada bulunmadığından dolayı konuya hâkim birinin kurgucuya yardımcı olması gerekmektedir (Küçükdoğan, 2014: 33-34).

Küçükdoğan'a göre (2014: 33) iyi bir kurgucu kurgunun teknik ve kuramsal yönüne hâkim olmasının yanında sırası geldiğinde bilindik kuralların dışına çıkabilmesi gerekmektedir. Kurgu kurallarının farkında olunduğunda ve bu kuralların dışına bilinçli olarak çıkıldığında elde edilen sonuçlar kurgucunun yaratıcı yönünü ortaya çıkarmaktadır (Toprak, 2012: 15). Bu bağlamda farklı görüntülerin birleştirilmesi sonucu ortaya çıkan anlam oluşturma olgusu kurgucunun yaratıcılık yönüne işaret etmektedir.

Kurguculuk, sadece sinemaya yönelik oluşturulan filmlerin yapımında yer alan bir meslek değildir. Televizyon piyasasında veya yeni medyayla birlikte ortaya çıkan yapımlarda da kurguculuk mesleğinin işlevlerini görmek mümkündür. Özellikle video paylaşım ağlarına yönelik üretilen video içeriklerinin kurgusunda kurguculuk mesleği, ağlarının amatör anlayışlarından oldukça etkilenmektedir. Bu bağlamda söz konusu ağların birçoğunda içeriği üreten ile kurgulayan kişinin aynı olduğu bilinmektedir. Örnek olarak Youtube adlı video paylaşım ağında amatör bir anlayışla kendi video içeriklerini üreten ağ kullanıcıları çektikleri görüntülerin kurgusunu da kendileri yapmaktadır. Kullanıcı, çekmek istediği görüntüleri herhangi bir profesyonel yardım almadan çekmekte ve kurgu esnasında da kendi karar verdiği görüntüleri seçmektedir. Fakat bu süreci kurguculuk mesleğinin niteliklerine sahip olmadan gerçekleştirmektedir. Bu durum ağın amatör anlayışı sonucunda meydana geldiği gibi aynı zamanda söz konusu amatör anlayışı da beslemektedir. Youtube için üretilen video içeriklerinin birçoğunda kurgu basit birkaç teknik işlevi yerine getirdiğinden kurguyu yapan genelde video içeriğinin yaratıcısıdır. Bu bağlamda yeni medyada yer alan video paylaşım ağları özelinde kurguculuk mesleğinin birtakım değişikliklere uğradığı görülmektedir. Söz konusu durum aynı zamanda kurguculuk mesleğinin niteliklerinden dolayı kurgunun kendine ait oluşturduğu dili de etkilemektedir.

Yukarıda aktarılan bilgiler ışığında kurgu dilinin görüntülerin duygu ve düşünce oluşturma gücünden ziyade görüntülerin birleşiminden bir anlam yaratma ve devamında bir hikâye oluşturacak bütünlük içinde ele alınması anlamına geldiği ifade edilebilir. Bu dil her şeyden önce görüntüler arasındaki ilişkinin düzenlenmesiyle ortaya çıkmaktadır. Pudovkin, kurgunun dilini açıklarken onu edebiyat sanatıyla karşılaştırmaktadır. Pudovkin'e göre sözcükler tek başlarına bir anlam ifade etmezler. Gerçek değerlerini cümle içindeki diğer sözcüklerle birleştiğinde ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, görüntüler tek başlarına büyük bir anlam ifade etmezler; ancak diğer görüntülerle birleştiğinde ve belli bir anlayışla bir araya getirildiklerinde anlam kazanırlar. Böylece görüntüler bir bütünün canlı organları yerine geçerler (Özön, 1964: 280).



3. YENİ MEDYA VE YENİ MEDYAYA GENEL BİR BAKIŞ

Bu bölümde yeni medya ortamı olarak ele alınan Youtube adlı video paylaşım ağı, ağın özellikleri ve yeni medya mecraları içerisindeki yeri serimlenmiştir. Kurgunun yeni medya ortamı olan Youtube’da üstlendiği rolün anlaşılabilmesi için ise öncelikle yeni medya ve özelliklerinin ortaya konulması gerekmektedir.

3.1. Yeni Medya

Bilgisayarların işlem gücü sayesinde oluşan ve kullanılan ortamların tamamı yeni medya olarak adlandırılmaktadır. Genellikle dijital platformlarda oluşan yeni medya, hedef kitle ile kullanıcı arasında etkileşim olanağı sunmaktadır. Yeni medya ortamlarına örnek olarak internet, web siteleri, video oyunları, CD-ROM ve DVD’ler verilmektedir. Medya kavramının önünde yer alan yeni sıfatı, araçsal bir yenilikten ziyade medyanın iletişimle birlikte tüm sistemindeki teknik, hukuki, psikolojik ve sosyolojik öğelerin yeniliğine işaret etmektedir (Kalsın, 2018: 45). Bu bağlamda “yeni” kavramı teknolojinin toplumsal dönüşüme getirdiği yenilikler olarak da algılanmaktadır. Yeni, zamansal ve teknik kullanım ölçüsü olarak değil, toplumların teknolojiyle adaptasyon süreci sonucu ortaya çıkan yeni ilişkilerin yarattığı etkiler anlamında kullanılmaktadır (Parlak, 2018: 68).

“Yeni medya internet, kişisel bilgisayarlar, tabletler, elektronik kitap okuyucular gibi hem çevrim içi hem de çevrim dışı iletişim araçlarından oluşmaktadır. Yeni medya iletim bağlantıları ve ayrı ayrı cihazlara da yüklenebilen (metin, veri, görüntü ve/veya sesle dolu) yapay hafızaların bir birleşimidir... Burada niteliksel açıdan yeni olan şey ise ses/konuşma, metin/veri ve görüntülerin farklı kanallar ve uzak mesafeler üzerinden doğrudan transferi için iletişim araçlarının geliştirilmesiydi (Dijk, 2018: 17-18).”

Stangene’a göre (2013: 11) yeni medya, teknoloji temelli birçok gelişmenin neticesinde ortaya çıkmış, söz konusu gelişmelere paralel olarak sürekli güncellenen, gelişen, değişen ve dijital iletişim süreçlerinin bütün dinamiklerini bünyesinde barındıran bir alan olarak tanımlanmaktadır. Dijital iletişim süreçlerinin en önemli dinamiklerinden biri ise etkileşimdir. Yeni medyada etkileşimi klasik iletişim modellerinin bileşenleri (alıcı, mesaj, kaynak) olarak değerlendiren araştırmacılar olmasına karşın, yeni iletişim teknolojilerinin geleneksel medyayla (radyo, gazete,

televizyon) karşılaştırılması sonucu, kitle iletişim araçlarının tek yönlü iletişimden oluştuğu varsayımı kabul edilmektedir. Dolayısıyla yeni medyadaki etkileşimin klasik iletişim modellerinin çok daha ötesinde bir öneme sahip olduğu ve böylece geleneksel medyadan ayrıldığı öne sürülebilmektedir. Fakat bu noktada geleneksel medyada yer alan geri besleme kanallarının etkileşime izin verdiğini de ifade etmek mümkündür. İzleyici ve okuyucu mektupları, televizyonlarda gerçekleşen telefon görüşmeleri geleneksel medyadaki etkileşime örnek olarak verilebilmektedir. Yine burada birtakım zorunluluklar söz konusudur. Örnek olarak bir canlı yayın televizyon programında izleyici o anda programı izliyor olması gerekmekte ve telefona gereksinim duymaktadır. Bu bağlamda yeni medyada etkileşimi alıcının vericide olabildiği konumla özdeşleştirmek kavramı daraltmak olarak değerlendirilmektedir. Bu kapsamda yeni medyada etkileşim, yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı iletişim sürecine doğrudan katılan, birtakım teknik düzenlemeler yardımıyla alıcıyla vericinin yer değiştirmesine olanak tanıyan, kaynağın mesaj üzerindeki kontrolünün artabilmesini sağlayan, tüm bu özellikler neticesinde geleneksel medyadaki etkileşimden ayrılan iletişim süreçlerini kapsamaktadır (Geray, 2003: 18).

Rogers'e göre (1986: 5) kitlesizleştirme ve eş zamansızlık (asekron) olarak isimlendirilen özellikler yeni medyanın etkileşim özelliği birlikte üç temel dinamiğini oluşturmaktadır. Rogers'e göre kitlesizleştirme, alıcı grupların tamamı düşünülerek oluşturulan mesajların yeni medyayı kullanan her bireye özgü mesaj haline dönüşebilmesini ifade etmektedir. Kitleyi oluşturan bireylerin ortak özelliklerine sistem üzerinden ulaşılarak bireylerin her birine özel mesajlar gönderebilme olanağı sayesinde kitle olma olgusu ortadan kalkmaktadır. Eş zamansızlık (asekron), iletişimin aynı anda gerçekleşme zorunluluğunun olmamasına işaret etmektedir. Yeni iletişim teknolojileri, mesajı yeni medyayı kullanan her bir bireyin en uygun zamanda göndermesi veya alması için hazır hale getirmektedir (Rogers, 1986: 5-7). Kullanıcı, söz konusu mesajı istediği herhangi bir zamanda ve istediği herhangi bir kullanıcıya gönderebilmektedir. Mesajın geri bildirimi ise yine aynı şekilde herhangi bir zorunluluğun oluşmadığı bir ortamda kullanıcıya ulaşmaktadır. Bu bağlamda birey mesajla ilgili yetki sahibi olduğu gibi aynı zamanda mesaja hâkim de olabilmektedir (Yanık, 2016: 902). Böylece eş zamanlı olarak sözlü veya sözlü olmayan herhangi bir çeşit işaret gönderme ve alınan mesaja anında tepki verme gibi iletişim refleksleri ortadan kalkmaktadır (Dijk, 2018: 22).

Yeni medyanın yukarıda aktarılan etkileşim, kitlesizleştirme ve eş zamansızlık özelliklerinin birbiriyle olan ilişkisine elektronik posta haberleşmesi (e-posta) örnek olarak verilmektedir. Elektronik posta ortamında her bir kullanıcı bir adrese sahiptir. Bu adresler kullanıcıların bilgisayarları dışında üçüncü bir merkez bilgisayarı tutulmaktadır. İki kullanıcı arasında elektronik posta iletişimi başladığında mesaj, ilk olarak merkezdeki bilgisayara ulaşmakta ve kayıt altına alınmaktadır. Mesajın muhatabı, merkez bilgisayarına bağlandığında kendisine gelen mesajı okuyabilmektedir. Bu sistemin yeni iletişim teknolojisi olarak değerlendirilmesindeki sebep ise etkileşim için özel bir düzenleme gerektirmesidir. Alıcı ile verici yer değiştirebilmekte ve her ikisinin de mesaj üzerindeki denetimi artmaktadır. Kitlesizleştirmenin özelliği ise adresi olan milyonlarca bireye ya da bunlardan sadece birine mesaj gönderebilme özgürlüğüne sahip olunabilmesidir. Son olarak eş zamansızlık özelliği bulunmaktadır, çünkü kullanıcılar mesajları farklı zamanlarda alabilmektedir (Geray, 2003: 19).

Yeni medya alanında ortaya koyduğu çalışmalarıyla dikkat çeken Lev Manovich, bu alanda üretilen her şeyi yeni medya objeleri olarak tanımlamaktadır. Bu objeler ortaya çıktığı andan itibaren gerçek dünyada yer alan nesneleri referans alarak ve onları temsil ederek kültürel bir nitelik kazanmaktadır (Arık, 2013: 102).

Manovich'in yeni medyayı tanımlarken kullandığı kavramlardan ilki dijital temsildir. Manovich'e göre (2001: 27) yeni bir medyanın var olabilmesi için ortamın kodsallık ve matematiksel verilerden oluşması gerekmektedir. Manovich'in belirttiği ikinci kavram modülerliktir. Yeni medyada var olan bütün öğeler bireysel kimliğe sahip bir grup bileşen veya modüllerden oluşmaktadır. Bu öğeler kendi başına anlamlı bir yapı oluşturabildiği gibi diğer öğelerle de etkileşime girerek bir yapı meydana getirebilmektedir (Manovich, 2001: 30-31). Manovich üçüncü ilkeyi otomasyon olarak tanımlamaktadır. Sayısal temsil ve modülerlik ilkesine bağlı olarak var olan bu ilke içerik üretmek, içeriği manipüle etmek ya da matematiksel dönüşüm prosedürlerini uygulamak için bir çeşit yapay zekâ oluşturma eğilimindedir. Yani içerik oluşturulurken hazır şablonlardan ve yapay zekânın yönettiği algoritmalarından yararlanılmaktadır. İnternette yer alan arama motorları otomasyon kavramı doğrultusunda oluşturulmuştur. Yeni medyanın doğası gereği bu işlemin herhangi başka bir ortamda yapılması imkânsızdır (Manovich, 2001: 32-35). Manovich'e göre

dördüncü ilke değişkenliktir. Değişkenlikle yeni medyada üretilen nesnelerin birçok kopyasının oluşturulması ve içeriklere sürekli güncelleme gelebilme potansiyeli vurgulanmaktadır. Ayrıca Manovich, değişkenlik olarak altını çizdiği ilkede yeni medyanın kullanıcısının ihtiyaçlarına uyum sağlayan ve buna bağlı olarak sürekli değişen bir alan olduğunu öne sürmektedir. Örnek olarak e-ticaret siteleri, öneri sistemleri sayesinde başkalarının satın aldığı malları veya kullanıcının önceki ziyaretlerinde edindiği izlenimlerini esas alarak sistemin daha özel bilgi sunmasına ve ihtiyaçlara tam anlamıyla cevap vermesine yardımcı olmaktadır (Manovich, 2001: 36-40). Manovich'in yeni medyayı tanımlarken kullandığı beşinci kavram ise yeni medyada üretilen bir ögenin (metin, görüntü, ses vb.) bir biçimden diğerine dönüşümü olarak ifade ettiği kod çevrimidir. Bu ögeler bilgisayar ortamında kodlanarak listelere, kayıtlara ve dizilere dönüşmektedir (Arık, 2013: 102). Kod çevriminde yeni medyanın sayısal katmanı kadar ortaya çıkardığı kültürel katmanın da altı çizilmektedir. Bu noktada sayısal katmanın kültürel katman üzerindeki etkisinin fark edilmesi önem arz etmektedir. Manovich'e göre yeni medyada yaşanan gelişmeler kültürel katman nesnelerinin yaratılmasını ve kullanılmasını etkilemektedir. Söz konusu durumun tersi sonucunda ortaya çıkan etki de buna benzer bir işlev görmektedir. Bu kod çevriminin yarattığı dönüşüme örnek olarak eski web topluluklarının (forum, sohbet odaları vd.) günlük yaşantıda yüksek derecede sosyal etkisi olan sosyal medya olarak adlandırılan alana nasıl evrildiği gösterilmektedir (Manovich, 2001: 45-48).

Manovich'e göre yeni medya kendisine her zaman kolaylıkla yeni özellikler ekleyebilme potansiyeli sayesinde "yeni" sıfatı ile birlikte anılmaktadır (Manovich, 2007: 18). Yukarıda aktarılan bilgiler kapsamında eklenen birçok yeni özelliğin birleşiminden doğan bir ortamı ifade eden "yeni medya" temel olarak bireyleri hem kitlesel olarak hem de bireysel kullanıcılar olarak kapsayabilen, söz konusu kullanıcıların içeriğe ve uygulamalara farklı zaman dilimlerinde ve farklı konumlarda, etkileşim içinde ulaşabildikleri sistemler bütünü olarak tanımlanmaktadır. (Geray, 2003: 20). Yeni medyanın bileşenlerini oluşturan internet ve sosyal medya kavramlarına araştırmanın ilerleyen bölümlerinde detaylı olarak değinilecektir.

3.1.1. Yeni Medyanın Tarihsel Gelişimi

İletişim ve medya alanlarının tarihsel gelişimi değerlendirildiğinde, yeni medyanın da bu gelişmelerle bağlantılı bir başlangıcı olduğunu ifade etmek mümkündür. Radyo, televizyon ve gazete gibi kitle iletişim araçlarının oluşturduğu geleneksel medyada meydana gelen teknolojik gelişmeler, yeni medyanın ortaya çıkışını ve gelişimini önemli ölçüde etkilemiştir. Bu bağlamda her teknolojik gelişmenin bir sonrakinin çıkış noktasını oluşturduğu ve her gelişmenin bir sonrakiyle bağlantılı olduğu söylenebilmektedir. Thompson yeni medya alandaki ilk gelişmelerin 1970’li yıllara dayandığını ifade etmektedir. Ona göre yeni medya kavramı bilgi, medya ve iletişim üzerine sosyoloji, psikoloji, ekonomik ve politik alanlarda birtakım çalışmalar yürüten araştırmacılar tarafından ortaya atılmıştır. İlerleyen süreçlerde internet alanında, sosyal medyada ve telekomünikasyon hizmetlerinde meydana gelen teknolojik gelişmeler neticesinde yeni medya birtakım değişim ve dönüşüme uğrayarak günümüzdeki konumuna ulaşmıştır (Thompson, 1995: 162).

Manovich, yeni medyanın oluşumunu hazırlayan faaliyetleri Thompson’un çalışmalarına kıyasla daha da geride duran bir tarihe dayandırmaktadır. Ona göre yeni medyanın oluşum süreci, 1830’lu yıllarda analitik makine ve dagerotipin icadıyla başlayarak dijital bilgisayarların gelişimine kadar devam etmiştir. Analitik makine bilgisayarlı sistemlerin oluşumundaki ilk aşama olarak değerlendirilirken dagerotip medya teknolojilerindeki hareketli ve hareketsiz görüntünün, sesin ve metnin farklı tarzlar kullanılarak saklanması anlamına gelmektedir. Bu iki icat sonucu medya formları sayısal verilere dönüştürülerek yeni medya olarak adlandırılan ortam oluşmuştur (Manovich, 2001: 21-25). Her iki durum da o dönemde birbirini tamamlayan gelişmeler olarak değerlendirilmiş, yeni iletişim teknolojilerinin yarattığı yeni bir toplum modelinin gelişimi hız kazanmıştır. Analitik makinenin gelişimi sonucu ortaya çıkan elektronik tabülatör ise ilk kez 1890 yılında ABD nüfus sayımında kullanılmıştır. Daha sonra üretici firmanın iş hacmini genişletmesi sonucu 1952 yılında hesap makinesi işlevine sahip bilgisayarlar ortaya çıkmıştır. 1961 yılına gelindiğinde ise yedi ayrı bilgisayar montaj hattı olan bir üretim alanı oluşturulmuştur. Söz konusu gelişmelere paralel olarak bilgisayarların ilk olarak hesap makinesi işlevini yerine getirmesi amacıyla ortaya çıkması, daha sonraki dönemlerde kullanım alanları muhasebe, satış, üretim, pazarlama, müşteri

ilişkileri gibi alanlara doğru genişlemesine yol açmıştır. İlk olarak 1960 yılında ise telekomünikasyon bağlantıları üzerinden kısıtlı olarak çevrim içi haberleşme uygulamaları başlamış ve ilerleyen dönemlerde sayılarında önemli artış gözlemlenmiştir (Başlar, 2013: 824).

Dolayısıyla yeni bir medya ortamının oluşmasını ve gelişmesini sağlayan en önemli durumun bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmeler olduğunu ifade etmek mümkündür. Bu gelişmeler neticesinde ortaya çıkan sonuç ise internetin oluşumudur. İnternet günümüzde yeni medya olarak tanımlanan ortamın en önemli bileşenini oluşturmaktadır. “Bilgisayar ağlarının ağı” olarak yaygın kullanılan bir tanıma sahip olan internet, öz olarak sayısal ağları birbirine bağlayan ağ olarak ifade edilmektedir (Geray, 2003: 20). Söz konusu ağlar internetin ortaya çıktığı ilk dönemlerde bilgisayarlar aracılığıyla oluşturulmaktadır. Bu ağlara bağlı milyonlarca bilgisayar kullanıcısı internete bağlanabilmekte ve internet hizmetlerinden yararlanabilmektedir (Özçağlayan, 1998: 133). Dolayısıyla internetin ortaya çıkmasının yeni medyanın gelişimi açısından önemli bir gelişme olduğunu ifade edilebilir.

Yeni medyanın tarihsel gelişimi, iletişim ve medya alanında oluşan köklü değişimleri beraberinde getirmiş, geleneksel olarak adlandırılan medyayı dijital bir dönüşümün içine çekmiştir. İnternet istenilen her veriye eşit hızda ulaşılabilme imkânı tanımakta, dijital olarak kodlanan veriler çoğaltılabilmekte ve farklı medya türleri bilgisayar içerisinde gösterilebilmektedir. Bu durum geleneksel medyanın birçok dezavantajını ortadan kaldırmaktadır. İlerleyen dönemlerde internet alanı içerisinde oluşan sosyal medya ağları da yeni medyanın gelişimine önemli katkılar sağlamıştır. Bu ağlar sayesinde yeni medya geleneksel medyadan birçok yönden ayrılarak kendi gelişim çizgisini oluşturmuştur (Başlar, 2013: 825). Yeni medyanın daha kapsamlı ele alabilmesi için öncelikle internet ve özelliklerine değinilmesi gerekmektedir. İnternet ortamının en yaygın kullanım alanı olan sosyal medya ve sosyal medyanın özellikleri araştırmanın konusunu oluşturan yeni medyada kurgunun dili savının ortaya çıkarılması açısından önem taşımaktadır.

3.1.2. Yeni Medya ve İnternet

İnternetin ortaya çıkışı, Amerikan Fedaral Hükümeti Savunma Bakanlığı’nın araştırma ve geliştirme kolu olan Savunma İleri Düzey Araştırma Projeleri Kurumu DARPA’ya dayanmaktadır. Savunma Bakanlığı, 1969 yılında çeşitli bilgisayar

birimlerini ve askeri araştırma projelerini desteklemek amacıyla ARPANET adındaki paket anahtarlama ağı oluşturmuştur. Bu ağ ABD'deki üniversite ve araştırma kuruluşlarının da söz konusu çalışmalara katkısı sayesinde hızla büyüyerek gelişmiştir. 1973 yılında, ağ için bir protokol seti geliştirmek amacıyla Stanford Üniversitesi'nde, daha sonra BBN şirketinin ve University College London'ın da dâhil olduğu bir 'internetworking' projesi başlatılmıştır. Daha sonra bu çalışmalara ek olarak 'İletim Kontrol Protokolü (TCP)'nün dört uygulaması geliştirilmiş ve denenmiştir. Denemeler neticesinde küme sabitleştirilmiş ve ARPANET'e bağlı bilgisayarlar arasında iletişim kolaylaştırılmaya çalışılmıştır. 1983 yılında ise tüm ARPANET kullanıcıları, İletim Kontrol Protokolü/İnternet Protokolü (TCP/IP) olarak bilinen yeni protokole geçiş yapmıştır. O yıl TCP/IP, ARPANET'i de içeren ABD Savunma Bakanlığı internetinde kullanılmak üzere bütün çalışmalar standartlaştırılmıştır (Özçağlayan, 1998: 134).

Günümüzdeki internet ağlarının başlangıcı olarak kabul edilen ARPANET'in, askeri amaçlar doğrultusunda oluşturulmuş olmasına karşın, 1990 yılında kullanımına son verilmiş, fakat altyapısı internet adı altında önce ABD'deki üniversitelere daha sonra da genel kullanıcılara açılmıştır. Bu sayede veri trafiğinde artış sağlanarak ağın askeri payı azalmıştır (Geray, 2003: 21). İnternetin üniversite kökeni, elektronik iletişimin gelişmesinde ve dünya çapında yayılmasında belirleyici bir rol üstlenmiştir. Üniversite merkezli internetin yayılma süreci, bilgisayarlı iletişime ilişkin hem uygulama bilgisinin hem de alışkanlıkların yayılması açısından önem arz etmektedir. Üniversitelerin toplumsal yeniliklerin yayılması konusunda belirleyici rol üstlenmesi, internetin uluslararası çapta üniversite sistemine nüfus etmesi ve yirmi birinci yüzyılda şirketlerin, kurumların başına geçecek olan mezunlarında beraberinde getirdikleri, internetin toplumun geneli tarafından hızlı bir şekilde benimsenmesini sağlamıştır (Castells, 2005: 472-473).

Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi CERN'de başlatılan bir proje olan "WWW" ise internette önemli bir değişimi beraberinde getirmiştir. WWW, internet içinde kurumların, işletmelerin, derneklerin ve bireylerin kendi ağlarını oluşturabildiği, internette yer alan herkesin muhtelif içerikleri (metin, fotoğraf vb.) bir araya getirerek kendi sayfasını oluşturabilmesine dayanan esnek bir ağların ağı olarak tanımlanmaktadır (Castells, 2005: 472). WWW hizmeti sayesinde bilgisayarlarda

depolanmış bilgilerin birbirine bağlanması, interneti küresel bir boyuta taşıyarak ticari kullanımlar için hazır bir duruma getirmiştir (Başlar, 2013: 824). Böylece WWW hizmeti sunan birimlerden, internette doğrudan adresleme yapılarak çeşitli içerik, hizmet ve uygulamalara erişimin önündeki engel kalkmıştır. WWW'nin internet ortamına getirdiği avantajlardan biri de herhangi bir coğrafi sınırlama olmaksızın WWW'ler arasında ülkeden ülkeye geçiş yapılabilmesidir. Bazı WWW sunucuları tarafından, bütün WWW'ler üzerinden anahtar kelime veya kelimelere uygun olarak tarama yapılarak anahtar kelimelerden oluşan bulguların künyesi verilmekte, daha sonra belli tuşlara basılarak istenilen bilginin ya da dosyanın tamamının alınabilmesi veya ekranda izlenilmesi mümkün hale gelmektedir. Böylece öğrenilmek istenilen künyeler, dünyanın farklı bölgelerindeki bilgisayarlarda kullanıma hazır bulunmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde WWW'lerin kullanım kolaylığı nedeniyle internetin temel ortamını oluşturduğunu ileri sürmek mümkündür (Geray, 2003: 22).

İnternet, WWW sisteminin yazılımsal açıdan geliştirilmesi ile günümüzdeki konumuna ulaşmıştır. CERN'de çalışan bir grup araştırmacı internetin çoğunlukla metinle sınırlı kaldığı bir dönemde multimedya verilerinin oluşturulmasına ve paylaşılmasına olanak tanıyan, bilim insanlarının iletişimini ve işbirliğini hedefleyen, erişilmesi kolay bir insanlık bilgi havuzu oluşturmak amacıyla çalışmalar yürütmüştür. Araştırmacılar, içinde yer aldıkları teknolojik sistemlerle uyumlu çalışabilecek ve web üzerinde yer alacak belgeler için ortak bir format tasarlayıp HTML adlı sistemi oluşturmuşlardır. Daha sonra web üzerinden ulaşılacak istenen bilginin adresi olarak tanımlanan URL formatını ortaya çıkarmışlardır. Bu gelişmeler sonucunda web uygulamasının ilk örneklerini hayata geçiren araştırmacılar, kullanıcılara kendi içeriklerini yaratma fırsatı tanıyarak internetin gelişimine katkı sağlamışlardır (Zengin, 2017: 27).

Tüm bu gelişmeler kapsamında sürekli gelişen, değişen ve dönüşen bir alan olarak bugüne kadar gelen internet, ilk çıktığı dönemde askeri amaçlar doğrultusunda kullanılmasına karşın, ilerleyen zamanlarda özgürlük, anındalık ve sınırsızlık gibi özellikleri içerisinde barındıran bir alan olarak ifade edilmiştir (Maigret, 2016: 328). İlk zamanlar internetin bireyleri birkaç merkezi vericiden, milyonlarca izleyiciye aynı anda, aynı mesajın gönderildiği televizyonun etkisinden kurtararak medya

mesajlarını kendilerinin üreteceği yönünde değerlendirmeler yer almıştır. Fakat internetin gelişimi bazı problemleri beraberinde getirmiştir (Castells, 2005: 442-465). Ortaya çıktığı dönemde toplumsal hiyerarşiye son vererek dünya üzerinde bulunan bütün insanları ve ortamları birbirine bağlayacağı düşünülen internetin, ortak aklın gelişimini arttırarak televizyonun hâkimiyeti altındaki insanlığı kitle kültüründen kurtaracağı yönünde değerlendirmeler zamanla değişime uğramıştır. İlerleyen dönemlerde internetin özgürlükçü yapısına karşıt olarak bireylerin fişlenmesiyle temel özgürlüklere saldırı, yoksul kesimler için bir dezavantaj, toplumun internete bağlı bireylerden oluşup dağılacağı yönündeki eleştiriler yer almaya başlamıştır (Maigret, 2016: 328). Ayrıca internetin sağladığı özgürlük kullanıcı mahremiyetini tehdit eden bir çevrim içi gözetim oluşturmakta ve interneti kullanıcı metalaştırmasına da olanak tanıyan bir yapıya dönüşmesine neden olmaktadır (Fuchs, 2012: 47). Fakat bu değerlendirmeler bağlamında internet, reklam ve finans mantığı çerçevesinde şekillenerek ticaret ve politik bir alana evrilmiştir. Böylece internetin politik ve ticari yönünün ön plana çıkması, onu tüketimin ve kontrolün kişiselleştirdiği bir araca dönüşmesi sonucunu ortaya çıkarmıştır (Başlar, 2013: 824).

İnternetin mobil iletişim, dijital medya ve sosyal yazılım araçlarının yayılması ile bireylerin iletişim sisteminde konuştuğu dili dijital bir değişime uğrattığı dile getirilmektedir (Castells, 2007: 246). Gönderilen mesajın ya da paylaşılan içeriğin dijital olması onu dünya çapında ulaşılabilir bir boyuta taşıyarak aynı zamanda iletişimi de küresel bir alana dönüştürmüştür. Castells'e göre (2006: 246) internetin yaygın kullanımından önce endüstriyel toplumun iletişim sistemi, tek yönlü bir mesajın birden çok kişiye kitle dağılımı ile karakterize eden kitle iletişim araçları etrafında merkezlenmiştir. Castells, bilgi ve iletişim teknolojileri sayesinde gelişim gösteren ağlara ve enformasyon akışlarına dayanan bu yeni zaman dilimini enformasyon çağı olarak tanımlamaktadır. Bu çağı oluşturan temel unsurun da iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler olduğu ifade etmektedir (Özçetin, 2018: 262). Castells'in enformasyon çağını tanımlarken kullandığı ağ kavramı ise toplumları birbirine bağlayan düğümler kümesi olarak ele alınmaktadır (Özçetin, 2018: 264). Castells yeni medyayla birlikte oluşan dijital çağda internetin, bilgisayarlı iletişim ağlarının oluşumunu ve yayılmasını, internetin yapısını, ağın mimarisini, ağa bağlı olanların kültürünü ve iletişim biçimini eski haline dönemeyecek şekilde değiştirdiğini öne sürmektedir (Castells, 2005: 473).

Castells'in kitlesel öz iletişim (mass self communication) adını verdiği bu yeni iletişim biçiminde insanlar internette yer alan bloglar, vloglar, podcastler, wikiler ve benzerleri aracılığıyla kendi kitle iletişim sistemlerini oluşturmaktadır (Castells, 2007: 246-247). Ayrıca kitlesel öz iletişimde söz konusu internet alanlarında gerçekleşen mesaj üretiminin kişinin kendisine bağlı olduğu, mesaj alımını kişinin kendisinin yönlendirdiği, içerikle ilgili süreçlerin (üretim, paylaşım, dağıtım) kişinin kendi seçimlerine dayandığı ve karşılıklı etkileşimin esas alındığı bir iletişim yapısı söz konusudur (Özçetin, 2018: 265). Bu bağlamda Castells'in fikirlerine göre enformasyon toplumu ile kitlesel öz iletişim arasındaki bağı kuran alanın internet olduğunu ifade etmek mümkündür.

Dijk'a göre (2018) ise enformasyon ve ağ toplumu birbirini tamamladığı ölçüde birbirinden ayrılmaktadır. Enformasyon toplumu içerik üzerinde dururken ağ toplumu kavramı internetin keşfiyle birlikte modern toplumun biçim ve örgütlenmesinde meydana gelen değişime yoğunlaşmaktadır.

Kullanıcı sayısı her geçen gün artan internet, devamlı olarak enformasyon girişi yapılan bir kitle iletişim aracı işlevi görmektedir. Bu bilgilere hangi yöntemlerle ulaşılacağı ve bilgilerin nasıl sınıflandırılacağı sorularının yanıtları ise arama motorlarının ortaya çıkmasına giden süreci başlatmıştır. Arama motorları sisteminin internette yer almasıyla birlikte reklam döngüsü çeşitlenerek internetin ekonomik boyutu gelişmeye başlamıştır. Böylece internet, arama motorları sayesinde milyar dolarlık bir ekonomik pazar haline dönüşmüştür. Arama motorlarını yöneten şirketler, kendi yönettiği ve girişimcilerden satın aldığı projeler sayesinde internetin ekonomik yöndeki gelişimine katkı sağlamıştır. Bu sayede internet, söz konusu projeler sayesinde hem ekonomik hem de sosyal bir ortam haline dönüşmeye başlamıştır. Sosyal medya alanlarının da internette yer almaya başlamasıyla birlikte bu ortam, kullanıcıların kendi ilgi alanlarına yönelik oluşturduğu kişisel alanlarla daha da zenginleşmiştir. Sosyal medya alanları ile birlikte yeni topluluklar ve etkileşim alanlarının oluşması, normal hayatın içerisinde yer alan medya, pazarlama, reklam ve eğlence gibi sektörlerin internet ortamına taşınması sonucunu doğurmuştur. Söz konusu gelişmeler kapsamında şekillenen internet ortamı, en önemli özelliği olan etkileşim sayesinde aynı anda birçok iletişim ögesini hedef kitleye ulaştırma ve hedef kitlenin de geri dönüş yapma olanağı sayesinde sosyal

ve ekonomik bir yeni medya aracı haline gelmiştir. Son olarak gazete, dergi, radyo ve televizyon gibi geleneksel medya araçlarının da internet ortamında yer almaya başlaması sonucu, geleneksel medyayla da ilişkili bir alan haline dönüşen internetin yeni medyanın günümüzdeki en önemli ortamını oluşturduğu söylenebilmektedir (Tuncer, 2014: 10-12).

Kullanıcıların karşılıklı etkileşimde bulunmasını olanak tanımayan, sadece katılımcı olarak yer almasını sağlayan Web 1,0 teknolojisi, internetin ilk kullanım şeklini oluşturmaktadır. Web 2,0 ile birlikte ise kullanıcılar kendi oluşturdukları birçok bilgi, düşünce ve tasarımı internette paylaşabilme olanağına sahip olmuşlardır. Böylece internet Web 2,0 teknolojisi sayesinde kullanıcılar tarafından sürekli içerik paylaşılan bir alan olarak yeni medya içerisinde yer almıştır (Tuncer, 2014: 11). Bu bağlamda yeni medya ortamlarında yer alan videoları da kullanıcıların Web 2,0 teknolojisi sayesinde ürettikleri içeriklerden biri olarak değerlendirmek mümkündür. Böylece videoların oluşmasında önemli bir öge olan kurgu da kullanıcılar tarafından uygulanan bir alan olarak ele alınabilmektedir. Araştırmanın bir sonraki bölümüne Web 2,0 teknolojisi ve özellikleri ile devam edilecektir. Ayrıca Web 2,0'ın önemli bir ayağını oluşturan sosyal medya ile sosyal medya içerisinde yer alan video paylaşım ağı Youtube, araştırmanın konusunu oluşturan yeni medyada kurgunun dili savını temellendirmek açısından önem taşımaktadır.

3.1.3. Web 2,0 Teknolojisi ve Özellikleri

Web 2,0 teknolojisi, temel özelliklerini etkileşim ve iş birliğinin oluşturduğu internet teknolojilerinin yarattığı ortamları tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Statik içeriğin tarayıcıya indirilip okunduğu Web 1,0'dan (WWW'in yaklaşık ilk on senesi) farklı olarak Web 2,0 platform olarak interneti kullanmaktadır. Tarayıcı ve web sunucusu arasında hızlı iletişim olanağı sağlayan teknolojiler, Web 2,0'ın temelini oluşturmaktadır. Bu terim ilk olarak 2004 yılında O'Reilly Media ve MediaLive tarafından gerçekleştirilen bir konferansta ortaya atılmış ve popülerlik kazanmıştır (Kalsın, 2018: 65).

WWW'in ilk aşaması olarak değerlendirilen Web 1,0 döneminde, internette içerik paylaşımı tek taraflı bir ortamda gerçekleşmektedir (Kalsın, 2018: 65). Kullanıcılar söz konusu içerikleri paylaşabilmekte, fakat bu içeriklere internet ortamında herhangi bir müdahalede bulunulamamaktadır. Örneğin bir internet sitesine yüklenen bir

içeriğe ek olarak sitenin kullanıcıları tarafından yeni içeriklerin eklenmesi söz konusu değildir (Zengin, 2017: 28). Fakat çevrim içi olarak içerik paylaşma fikrinin Web, 01 dönemine ait olduğu ifade edilmektedir (Kaplan& Haenlein, 2010: 61). İlerleyen süreçlerde ise internet kullanıcılarının pasif konumdan aktif konuma yükselmesi amacıyla birtakım çalışmalar başlatılmıştır. Bu çalışmalar Web 2,0 teknolojisinin ortaya çıkmasını sağlayarak kullanıcının da internetteki konumunu dönüşüme uğratmıştır. Kullanıcılar internette pazarlanan ürünler hakkında değerlendirme yapmaya, forumlarda şikâyetlerini dile getirmeye, bloglar aracılığıyla görüşlerini paylaşmaya ve sosyal paylaşım ağları aracılığıyla içerikler üretmeye başlamışlardır. Web 0,1 döneminde tüketici konumunda yer alan kullanıcılar, tek yönlü iletişime alternatif, kendi mesajlarını göndermeye başlayarak Web 0,1'in hâkim olduğu internet ortamını değiştirmişlerdir (Zengin, 2017: 28-29). Akar'ın saptamasına göre, Web 0,1 bir öğretmenin öğrencilerine ders anlatması olarak düşünüldüğü takdirde Web 2,0 da herkesin görüşlerini paylaşma ortamının bulunduğu karşılıklı konuşmalar olarak nitelendirilebilmektedir (Akar, 2009: 53). Sonuç olarak Web 0,1 ortamının hâkim olduğu bir alanda geliştirilen Web 2,0 teknolojisinin interneti tek yönlü iletişimden kurtarıp kullanıcılar arası etkileşime izin veren bir yapıya kavuşturduğu ifade etmek mümkündür.

Web 2,0'ın sağladığı etkileşimli iletişim anlayışı sayesinde internet, sürekli olarak güncellenen bir platform haline gelmiştir. Böylece ileride popülerlik kazanacak olan sosyal medya ağları için de uygun teknolojik altyapı oluşturulmuştur. Web 2,0 sayesinde kullanıcıların kendi düşüncelerini ve kimliklerini daha açık bir şekilde ortaya koyabilecekleri, farklı düşüncelerin oluşmasına ve imkânların gelişmesine olanak sağlayan bir internet ortamı meydana gelmiştir (Tuncer, 2014: 11). Bu bağlamda Web 2,0'ın getirdiği söz konusu olanaklar sayesinde internetin kullanıcılar tarafından tercih edilme oranların arttığı yönünde bir değerlendirme yapılabilmektedir.

Özellikle medya ilişkileri açısından bakıldığında ise internet ortamlarının Web 2,0 ile birlikte artmasıyla geleneksel medya araçlarının da bu ortamlara taşındığı gözlemlenmiştir. Böylece medya hinterlandı geleneksel olanla sınırlandırılmayacak ölçüde herkese açık bir alana dönüşmüş, özellikle sosyal medya (bloglar, sosyal ağ siteleri, video paylaşım ağları, forumlar, bloglar vb.) vasıtasıyla her türlü bilginin ve

içeriğin dünya çapında paylaşılabılır olması yeni medyanın gelişimini de beraberinde getirmiştir. Böylece geleneksel medya araçları da söz konusu paylaşımına doğrudan katılarak yeni medya ortamları arasındaki yerini almıştır (Uzunoglu vd., 2009: 135).

Önceki bölümlerde de değinildiği üzere internetin yeni medya ve iletişim alanında önemli bir devrimi başlattığı ifade edilmektedir. Web 2,0 sayesinde gelişen internet teknolojilerinin iletişimin tüm boyutlarını (üretim, dağıtım, sunuş biçimi, depolama) kapsadığı gibi (Uzunoglu vd., 2009: 135) yeni medyanın gelişiminin de video paylaşım ağlarında sergilenen videoların yapısını etkilediğini ifade etmek mümkündür. Web 2,0 teknolojisi ile birlikte ortaya çıkan sosyal medya ortamlarında ve bu ortamlar içerisinde yer alan video paylaşım ağlarında yer alan videoların oluşturulma şekillerinde değişim olması öngörülebilmektedir. Video paylaşım ağları ve özelliklerinin ortaya konulmasından önce sosyal medya kavramı ve özelliklerine değinilmesi araştırmanın problemi açısından önem arz etmektedir.

3.1.4. Sosyal Medya ve Özellikleri

Bireylerin internet sayesinde bilişim teknolojilerini kullanarak birbiriyle etkileşim sağladıkları araç, hizmet ve sanal uygulamaların tamamı sosyal medya olarak adlandırılmaktadır. Sosyal medya, bireylerin interneti iletişim amaçlı kullanmasına aracılık ettiği gibi yerel, ulusal ve evrensel gelişmelerin de takip edilmesine olanak tanımaktadır. Sosyal ağlar (Facebook Twitter, Instagram vb.), bloglar, anlık mesajlaşma uygulamaları (Whatsapp, Messenger vb.), chat siteleri ve bilgi amaçlı kullanılan internet siteleri gibi farklı alanların tamamı sosyal medyayı oluşturmaktadır. Kullanıcılar bu ağlar sayesinde etkileşim kurdukları gibi bilgiye ulaşma ve bilgiyi paylaşma gibi olanaklara da sahip olmaktadır (Kalsın, 2018: 144).

Kaplan ve Haenlein'a göre (2010: 61) sosyal medya, “Web 2,0'ın ideolojik ve teknolojik temelleri üzerine inşa edilen ve kullanıcı tarafından içerik oluşturulmasına ve değiş tokuşuna izin veren bir dizi internet tabanlı uygulamalar” olarak tanımlanmaktadır.

1979 yılında ABD'nin Duke Üniversitesi bünyesinde gerçekleşen çalışmalar sonucu geliştirilen Usenet internet ağı, sosyal medya alanının ilklerinden kabul edilmektedir. İnternet kullanıcılarının herkese açık mesajlar göndermesini sağlamak amacıyla geliştirilen Usenet, zamanla dünya çapında bir tartışma sistemine dönüşmüştür. Fakat bugünkü anlamıyla sosyal medya çağı, Usenet'ten yirmi yıl önce, iki internet

araştırmacısı Bruce ve Susan Abelson'un tarafından, çevrim içi günlük yazarlarını bir araya getirmek amacıyla geliştirilen ve ilk sosyal ağ olarak kabul edilen Open Dairy'nin kurulmasıyla başlamıştır. Bu gelişmenin yaşandığı dönemde yaygın olarak kullanılan weblog kavramı, zamanla kısaltılarak "blog" olarak isimlendirilmiş ve bu isim Open Dairy ağında popülerlik kazanmıştır. Blogların kullanıcılar tarafından yaygın kullanımı sonucu ise sosyal medya giderek bir alan haline dönüşmeye başlamıştır. İnternet teknolojilerinde yaşanan gelişmelere paralel olarak internet erişiminin yayımlaşması, Myspace ve Facebook gibi ağların oluşumuna önderlik eden blog kavramının popülerliğini daha da arttırmıştır. Söz konusu gelişmeler, sosyal medyanın bireyler tarafından benimsenmesini sağlayarak onun günümüzdeki kullanım biçimine ulaşmasına katkı sağlamıştır (Kaplan& Haenlein, 2010: 60).

Sosyal medya, internet üzerinde geliştirilen Web 2,0 teknolojisi sonucu ortaya çıkan ve günümüzde Web 2,0'ın yerine geçen bir kavram olarak kabul edilse de belli noktalarda kendine özgü nitelikler barındırmaktadır (Kaplan& Haenlein, 2010: 61). Web 2,0, internetin teknolojik boyutunu temsil ederken sosyal medya ise internetin etkileşim sayesinde oluşan toplumsal boyutu olarak değerlendirilmektedir (Çalışkan& Mencik, 2015: 257). Çünkü Web 2,0'ın internete getirdiği en önemli yenilik, kullanıcılar arasında iki yönlü iletişime olanak sağlamasıdır. Söz konusu iletişim sayesinde kullanıcılar, sosyal medyada zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın etkileşim kurabilmekte ve oluşturdukları içerikleri paylaşp fikir ve görüş yazabilmektedir (Uzunoğlu vd., 2009: 131). Ayrıca her yaştan kullanıcıyı bünyesinde bulundurabilen sosyal medyada sadece etkileşim ve paylaşım amacı güdülmemekte, kullanıcılar çeşitli kurum ve kuruluşlar hakkında fikir sahibi olabilmekte, arkadaş ilişkileri kurulabilmekte ve internette yer alan hizmetlerden yararlanabilmektedir (Kırık, 2017: 241). Web 2,0 ile birlikte gelen bu yenilikler, bireylerin sosyal medyayı kullanma biçimlerinin toplamı olarak değerlendirilmektedir (Kaplan& Haenlein, 2010: 61).

Ellison ve Boyd'a göre (2013: 9), sosyal medyayı Web 2,0 ile bütünleştiren teknolojik gelişmelerden ziyade milyonlarca insanın bir araya gelerek bir toplumsal alan oluşturması ve bu alanda bilgi paylaşmak ve sosyalleşmek gibi amaçlar doğrultusunda etkileşim kurmasıdır. Sosyal medyanın iletişimde sınırları azaltan ve bireylerin kolaylıkla ortak bir mekânda buluşmasını sağlayan yapısı, onu

kullanıcıların sosyal olarak hedeflediği etkileşimi geliştirmelerine olanak tanıyan bir özelliğe kavuşturmuştur (Çizmeci, 2014: 3-4).

Tüm bu gelişmelere ek olarak mobil iletişimin yaygınlaşması, sosyal medya kullanımında önemli bir artışı beraberinde getirmiştir. Sosyal medyayı hem bilgisayarlarından hem de akıllı telefonlarından kullanan bireyler Facebook, Twitter, Youtube, Instagram ve benzerleri aracılığıyla kendi iletişim ortamlarını oluşturmaktadır. Günümüzde ise milyonlarca kullanıcı sosyal medyayı benimsemekte ve kolaylıkla bu alanlar içerisinde yer alabilmektedir.

Sosyal medyanın kullanıcı sayısının artmasının ve buna bağlı olarak yükselişinin altında yatan sebeplerden birinin sosyal medyanın bireylerin ihtiyaçlarına cevap verebilmesi olduğu ifade edilmektedir. Bu bağlamda bireylerin sosyal medyayı kullanım pratikleri iletişim araştırmaları teorilerinden kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına işaret etmektedir (Dijk, 2018: 256). Yaklaşım “Medya insanlara ne yapar?” yerine “İnsanlar medya ile ne yapar?” sorusuyla ilgilenmektedir. Bu noktada iletişim sürecinde odak nokta olan aktif kullanıcıya dikkat çekilmektedir (Özçetin, 2018: 113). Sosyal medya, sosyal bağlantı oluşturmak ve devam ettirmek, çeşitli sosyal ilişkileri organize etmek ve bunları paylaşmak gibi birçok doyum önermektedir. Ayrıca sosyal medyayı kullanmanın eğlenceli olduğu algısı gibi yapay Youtube’un sosyal medya ağları birçok doyum oluşturmaktadır. Sosyal medyayı ortaya çıkaracak koşullar hazır olduğunda gizli kalmış ihtiyaçlarla beraber bu doyumlar da ortaya çıkmaktadır. Koşullardan birinin internetin ortaya çıkışıyla birlikte dünya nüfusunun yarısından fazlasının kısa süre içerisinde internet kullanmaya başlaması olduğu ifade edilmektedir (Dijk, 2018: 256). Bu bağlamda değerlendirildiğinde ise sosyal medyayı kullanan bireyleri kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı tarafından belirtilen aktif kullanıcılar olarak ele almak mümkündür.

Sosyal medyada kullanıcı sayısının fazla olmasının internet teknolojilerinde yaşanan gelişmelerle de doğrudan bağlantılı olduğu ifade edilmektedir. Söz konusu gelişmeler bağlamında internet hızında yaşanan artış, sosyal medyayı kullanıcıların hayatlarının her anında ulaşabilir kılarak kullanıcılar için vazgeçilmez bir alan yapmaktadır. Ayrıca bu gelişmeler sosyal medyayı aktif kullanan kullanıcılarda bireysel bakış açısını ön plana çıkararak kişisel bir alan da oluşturmaktadır. Artık dünya çapında en çok takip edilen sitelerin sosyal medya siteleri olduğunu ifade

etmek mümkündür (Gökçe, 2020: 19). Kişisel alanların oluşturulduğu ve en çok tercih edilen sosyal medya ağları içerisinde Facebook, Twitter, Youtube ve Instagram, dünyayı oluşturan toplumların önemli bir kesimi tarafından kişisel hayatın bir parçası durumuna gelmiştir. Bu sosyal ağların konumu, gerek Türkiye’de gerekse dünyada gündemi bir anda değiştirebilecek bir noktada durmaktadır. İnsanların birbiriyle buluştuğu, kendi dünyalarını inşa ederek yeni bir dünya oluşturduğu ve global düzeyde etkisi gün geçtikçe artan sosyal medya, artık geleneksel medya tarafından da kullanılması gereken bir alan haline dönüşmüştür (Kırık, 2017: 240).

Kitle iletişim araçları bağlamında ele alındığında ise sosyal medya, içerik üretme gücünü geleneksel medyadan alıp tüm sosyal medya kullanıcılarına sunmasıyla medya alanında bir ilki gerçekleştirmiştir. Kullanıcılar tıpkı gazete ve dergide yayınlanan yazılar ya da televizyonda hazırlanan programlar gibi kendi ürettiği içerikleri sosyal medyada paylaşabilmektedir. Geleneksel medya araçlarında içerik oluşturma görevi medya profesyonellerine ait iken sosyal medyada her kullanıcı kendi içeriğini oluşturabilmektedir. Dolayısıyla geleneksel medyadaki söz konusu görevin sosyal medya aracılığıyla kullanıcılara geçtiğini ileri sürmek mümkündür. Burada altı çizilmesi gereken husus, üretim ve tüketimin aynı anda gerçekleştiği sosyal medyada demokratik ortamın geleneksel medyadan farklı oluşudur. Ayrıcalıklı bir zümre tarafından toplumsal algıyı yönetmek amacıyla üretilen geleneksel medya içerikleri, yerini sosyal medyada bağımsız kullanıcılar tarafından üretilen özgün içeriklere bırakmıştır. Dolayısıyla yaşanan bu durumu medya bağlamında bir devrim olarak nitelendirmek mümkündür (Çalışkan& Mencik, 2015: 262). Bu bağlamda değerlendirildiğinde sosyal medya günümüzde yaşanan hayatın önemli bir alanı haline gelerek bireylerin toplumsallaşma süreçlerine katkı sağlayan ortamlardan birine dönüşmüştür (Altunay, 2015: 421).

Sosyal medya, ortaya çıktığı andan bugüne kadar gelişen süreçte birçok özelliği bünyesinde barındırmaktadır. İnternet teknolojisinde gerçekleşen gelişmelere paralel olarak sürekli değişen ve yenilenen bu özellikler, aynı zamanda onun kullanım pratiklerini de oluşturmaktadır. Ayrıca söz konusu özelliklerin çeşitli olanakları beraberinde getirdiğini ifade etmek mümkündür. Bunlardan ilki kişisel profil oluşturma özelliğidir (Kim vd., 2010: 218).

- ***Kişisel profil oluşturmak:*** Sosyal medya, kullanıcıların kişisel profil oluşturmaya olanak sağlayarak etkileşim kurmasını amaçlayan ortamlardır (Kaplan& Haenlein, 2010: 63). Çoğu sosyal medya ağında üyelerin oluşturduğu ve kendi ana sayfalarını yönettiği kişisel profiller yer almaktadır. Bu profillerde yer alan bilgiler kullanıcıdan kullanıcıya farklılık göstermektedir. Bazı sosyal medya ağlarında üyeler gizlilik ayarlarını yönetebilme yetkisine sahiptir. Kullanıcı, kişisel profilinde ne tür bilgilerin yer alacağına karar verebildiği gibi bu bilgilerin hangi kullanıcılar tarafından görüntülenebileceğini de seçebilmektedir. Kullanıcılar sosyal medyada oluşturdukları kişisel profillerinde temel bilgilerin yanında ilgi alanlarına yönelik (favori film, favori müzik vb.) bilgileri de paylaşmaktadır. Facebook ve LinkedIn gibi bazı sosyal medya ağlarında kişisel profiller ayrıntılı bir biçimde yer alırken Twitter ve Youtube gibi ağlarda ise detaylı profil bilgileri yer almamaktadır. Bunun sebebi söz konusu ağların kişisel profildeki bilgilere dayanarak kullanıcıya etkileşim kurabileceği yeni kullanıcılar önermesidir (Kim vd., 2010: 218-219).
- ***Çevrim içi bağlantı kurmak:*** Birçok sosyal medya ağı üyelerine bu olanağı sağlamaktadır. Kullanıcılar hem sağlanan olanaklar aracılığıyla hem de ağ ile bağlantılı çalışan diğer ağlar sayesinde çevrim içi bağlantı kurabilmektedir. Flickr, Facebook, Twitter, LinkedIn ve Yelp gibi popüler sosyal medya ağları Gmail, Yahoo posta, AOL posta, Windows Live Hotmail, Windows Live Messenger gibi e-posta ve mesajlaşma sistemlerinin adres defterlerinde arama yapmasına izin vererek kullanıcıların birbirleriyle çevrim içi bağlantı kurmasına olanak tanımaktadır. Bu ağlarda çevrim içi bağlantı kurulabilmesinin ilk şartı ise arkadaşlık isteği bildiriminin bağlantı kurulmak istenilen kullanıcıya gönderilmesidir. Kullanıcı, arkadaşlık isteği bildirimini onayladığında artık iki kullanıcı arasında çevrim içi bağlantı sağlanmıştır. Bu sayede kullanıcılar, birbirleriyle iletişime geçebildikleri gibi birbirlerinin kişisel profillerini de görebilme imkanına sahip olurlar (Kim vd., 2010: 219).
- ***Çevrim içi gruplara katılmak:*** Daha önce belirtildiği gibi sosyal medya ağlarının birçoğu çevrim içi iletişime izin vermektedir. Ayrıca kullanıcıların kendi gruplarını oluşturmaya ve bu gruplar aracılığıyla iletişim kurmasına da olanak tanımaktadır (Kim vd., 2010: 219). Kaplan ve Haenlein' e göre bu grupların temel amacı, sosyal medya ağlarında oluşturulan içeriklerin benzer ilgi alanlarına

sahip kullanıcılara sunularak çevrim içi etkileşimin arttırılmasıdır (Kaplan& Haenlein, 2010: 63). Bu bağlamda değerlendirildiğinde söz konusu durum kullanıcıların sosyal medya ağlarında sadece kendi görüşlerini içeren fikirleri takip etmesi ve alternatif görüşlerden uzak kalması sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Homojen bir etkileşim alanının oluşmasına işaret eden bu sonuç, sosyal medyanın yankı odaları etkisi olarak nitelendirilen yapısını meydana getirmektedir. Metaforik bir terim olarak ele alınan yankı odaları etkisine göre, sosyal medyanın daha fazla etkileşimi hedef alan yapısı kullanıcıların istemediği mesajları filtrelemelerine, kendi ilgi alanlarına yönelik bir ortam oluşturmalarına ve böylece kişisel yankı odaları kurmalarına neden olmaktadır. Bu bağlamda çevrim içi grupları sosyal medyanın özgürlükçü yapısını kısıtlayan ve farklı görüşlerin dolaşımını engelleyen ve bu sayede kutuplaştırmayı arttıran bir olgu olarak ele almak mümkündür (Narin, 2018: 240). Sosyal medyada yer alan her çevrim içi grubun bir yöneticisi bulunmaktadır. Grupların gizlilik ayarları yönetici tarafından düzenlenmektedir. Üye veya üye olmayan kullanıcılar, gruplarda yer alan içerikleri görüntüleyebilmektedir. Fakat sadece üye olan kullanıcılar grupta içerik paylaşabilmektedir. Söz konusu gruplara örnek olarak LinkedIn’de yer alan mezunlar grubu, şirket grubu, konferans grubu, ağ grubu vb. verilmektedir. LinkedIn, bu gruplar sayesinde birbiriyle alakalı meslek gruplarını çevrim içi ortamda birleştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca Facebook, MySpace, Flickr gibi sosyal medya ağları da üyelerinin oluşturduğu binlerce grubu barındırmaktadır. Bu ağlarda üç tür grup oluşturulmasına izin verilmektedir. Bunlar herkesin katılabildiği genel gruplar, yalnızca davetle katılım sağlanan gruplar ve dışarıdan katılıma izin verilmeyen özel gruplardır. Herhangi bir kullanıcı herkese açık bir gruba katılabilirken kapalı gruplara ise grubun yöneticisinden ya da mevcut üyelerden gelen davet olmadan katılamamaktadır. Kullanıcının özel gruplara katılabilmesi için ise kullanıcı kimliği veya şifre gibi kişisel bilgilerini sunması gerekmektedir (Kim vd., 2010: 219). Çevrim içi gruplara diğer örnek ise Youtube adlı video paylaşım ağında yer alan kanal adı verilen gruplardır. Bu kanallara diğer üyelerin katılması (abone olmak) sonucu ağ içerisinde etkileşim oluşmaktadır. Youtube’da çevrim içi gruplar ortak tercihleri olan kullanıcılar ile ilişkilendirilmektedir. Örneğin Youtube’da anime hayranları ya da heavy metal grupları gibi kültürel deneyimlerini ağ kullanıcıları ile

paylaşan birçok grup mevcuttur (Dijck, 2016: 166). Facebook üyeleri de ayrıca sayfalar adı verilen gruplar oluşturabilmektedir. Söz konusu sayfalara diğer üyelerin hayran olarak katılması sağlanmaktadır. Bu sayfalar genellikle ünlüler ve işletmeler tarafından markalarını tanıtmak amacıyla oluşturulan gruplar olarak bulunmaktadır (Kim vd., 2010: 219).

- **Çevrim içi bağlantılarla iletişimde olmak:** Sosyal medya ağları, kullanıcıların çevrim içi bağlantılarla iletişimde olmaları için çeşitli olanaklar sunmaktadır. E-posta, anlık mesajlaşma, kısa mesaj, genel ve özel bülten panoları ve hatta internet telefon hizmetleri bu olanaklardan bazılarını oluşturmaktadır. Örnek olarak Facebook, kullanıcılarına söz konusu olanaklar sayesinde internette mesajlaşma ve telefon görüşmesi yapma imkânı tanımaktadır. Ayrıca Facebook “duvar” adını verdiği mini bülten tahtası sayesinde kullanıcının paylaştığı içeriği arkadaş olunan diğer tüm kullanıcıların görmesini ve bu sayede kullanıcının çevrim içi bağlantılarla iletişimde olmasını amaçlamaktadır. Twitter’da da kullanıcılar birçok takipçiye sahip olabilmekte ve birden fazla üyeyi takip ederek onlarla çevrim içi bağlantı kurabilmektedir. LinkedIn adlı sosyal paylaşım ağı ise üyelerin diğer üyeler tarafından gönderilen soruları yanıtlamasına ve böylece kullanıcıların çevrim içi bağlantılarla iletişimde olmasına olanak tanımaktadır (Kim vd., 2010: 219-220).
- **İçerik paylaşmak:** Sosyal medya ağları, kullanıcıların çeşitli içerikler üretmesine ve bunları yayınlamasına izin vermektedir. İçerik türlerine bloglar, mikrobloglar, fotoğraflar, resimler, filmler, videolar, müzikler ve metinler örnek olarak gösterilebilmektedir. Diğer kullanıcılar bu içerikleri görüntüleyebilir veya oynatabilir, paylaşabilir, yorum yapabilir ya da ileride görüntülemek amacıyla kaydedebilir (Kim vd., 2010: 220). Bunlar içerisinde yer alan bloglar, sosyal medyada içerik paylaşımının ilk örneklerini oluşturmaktadır ve kişisel web sayfalarının sosyal medyadaki eşdeğeri olarak kabul edilmektedir (Kaplan& Haenlein, 2010: 63). Sosyal medya, içerik paylaşmada internette yer alan diğer ağlara kıyasla daha geniş olanaklar sunmaktadır. Örneğin Youtube adlı video paylaşım ağı televizyon program klipleri, müzik videoları, kullanıcılar tarafından oluşturulan video blogları ve filmler de dahil olmak üzere birçok video içeriğinin paylaşılmasına ve görüntülenmesine izin vermektedir (Kim vd., 2010: 220).

- **Bilgiye ulaşmak:** Kullanıcıların sosyal medyada ihtiyaç duydukları bilgiye ulaşabilmeleri için anahtar kelime tabanlı arama motorları önemli bir işlev görmektedir. Bu arama motorları her sosyal medya ağı için ayrı olup kullanıcılar burada isim, grup isimleri ve belirli içerikler üzerinden arama gerçekleştirmektedir. Ayrıca tüm sosyal medya ağları bünyesinde yer alan bilgileri sınıflandırmak amacıyla belirli kategoriler oluşturmaktadır. Kullanıcılar bu kategorilere göz atarak istedikleri bilgiye ulaşabilmektedir. Örnek olarak teknoloji, dünya ve iş, bilim, oyun, yaşam tarzı, eğlence, spor ve sıra dışı dâhil toplam sekiz kategoriye sahip olan Digg, arama sonuçlarında yer alan bilgileri kategorilere ayırarak sunmaktadır. Youtube ise bünyesinde yer alan kanallara oynatma listeleri oluşturma seçeneği ekleyerek anahtar kelime tabanlı aramayı desteklemektedir (Kim vd., 2010: 220). Kullanıcının metin tabanlı içerik eklemesine, silmesine ve değiştirmesine imkân sağlayan aynı zamanda bilgiye ulaşmada dikkate değer çevrim içi ağlardan biri olarak kabul edilen Wikipedia, söz konusu bilgilerin paylaşılmasında ve saklanmasında önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Wikipedia’da yer alan her bilginin doğru olmadığı kabul edilmesine karşın birçok internet kullanıcısı bilgiye ulaşmak amacıyla bu ağı kullanmaktadır (Kaplan& Haenlein, 2010: 62). Ayrıca sosyal medya ağları arama sonuçlarını kullanıcılara belirli ölçütlere göre sunmaktadır. Örneğin Facebook, arama sonuçlarını oluştururken kullanıcılar tarafından oluşturulan başlıkları, etiketleri ve yorumlara dâhil edilen anahtar kelimeleri esas almaktadır (Kim vd., 2010: 220).
- **Kullanıcıları tutmak:** Birçok sosyal medya ağı, kullanıcılarının vaktinin çoğunu sitede geçirmesi ve sık sık geri dönmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Ayrıca bu ağlar, popüler ve son zamanlarda kullanıcının ilgisini çekebilecek içerikleri, kullanıcı arama yapmadan önce göstererek kullanıcıyı sitede tutmayı amaçlamaktadır. Örneğin Youtube’da kullanıcı bir video izlediğinde site otomatik olarak izlenilen videoyla ilgili diğer içerikleri, kanalları ve oynatma listelerini yan panelde küçük resimler halinde göstermektedir. Söz konusu duruma örnek olarak eğer bir kullanıcı, ilgisini çeken bir müzik parçasının klibini izlemek amacıyla videoya tıklarsa Youtube ona aynı parçanın bir televizyon programında yayınlanan versiyonunu yan panelde göstermektedir. Ayrıca Youtube, kullanıcının daha önce izlediği videolarla bağlantılı içerikleri kullanıcı

ana sayfasında “Sizin İçin Önerilenler” başlığı adı altında yayınlamaktadır (Kim vd., 2010: 220-221). Söz konusu sistemi ağlar arasında en çok kullanan Google, hedef bir reklam hizmeti sağlamak amacıyla, örneğin Google’da anahtar sözcük ile arama yapmak veya Youtube üzerinden bir video aramak ya da yüklemek gibi hizmetlerin kullanımları ile ilgili verileri oluşturmakta ve depolamaktadır. Bu veriler daha sonra Google’ın hizmetlerini kullanan kullanıcıların aktivitelerinde, aramalarında, paylaştığı içeriklerde ve ilgi alanlarına hitap eden ürün içeriklerinde reklam veren müşteriler tarafından belirli şartlar kapsamında gösterilmektedir (Fuchs, 2012: 44).

Yukarıda aktarılan tüm özelliklerin altında yatan ve sosyal medyanın gelişimindeki temel noktanın, reklam gelirlerinden elde edilen pay olduğu belirtilmektedir. Ne kadar çok kullanıcı sosyal medya alanlarını kullanıyorsa söz konusu pay da buna bağlı olarak artmaktadır. Ayrıca sosyal medyanın gelişimine paralel olarak reklam veren şirketlerin fazlalığı da bu payı arttıran diğer bir etken olarak ifade edilmektedir (Fuchs, 2012: 45). Dolayısıyla sosyal medya üzerinden gelişen ekonomi ile dijital teknolojinin gelişim sürecinin birbirine paralellik gösterdiğini ifade etmek mümkündür. Bu noktada sosyal medyanın ekonomik yönünün dikkate alınmadan yapılan değerlendirmelerin eksik olacağı kabul edilmektedir. Sosyal medyayı oluşturan her bir ağın ekonomik yönü, aslında ağların kullanıcılara karşılıksız hizmet sunmayacağı yaklaşımını doğurmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, bireylerin sosyal medyayı kullandığı gibi sosyal medya da bireyleri kullanarak büyük bir ekonomik pazar elde etmektedir (Tuncer, 2014: 17). Kullanıcılar tarafından oluşturulan içeriklerin, sosyal ağ platformlarına ücretsiz erişimin ve online reklam ile kâr sağlayan diğer internet ağlarının artması ile birlikte sosyal medya tıpkı geleneksel medyanın sermaye olan ilişkisi gibi kendine ait birtakım sermaye birikim stratejileri oluşturmaktadır (Fuchs, 2012: 43). Fuchs’a göre Google’da arama yapan, Youtube’da video paylaşan, Facebook’ta arkadaş ekleyen ya da diğer profilleri inceleyen kullanıcılar, reklam veren şirketlere satılan bir seyirci metası haline gelmektedir. Söz konusu durumun geleneksel medyadan farkı ise buradaki seyircilerin aynı zamanda üretici konumunda yer alması, kullanıcı tarafından üretilen içeriğin var oluşu, kullanıcıların kalıcı bir şekilde yaratım aktivitesinde, iletişimde ve içerik üretiminde bulunuyor olmasıdır (Fuchs, 2012: 43-44).

Sosyal medya ve kullanıcı arasındaki ilişki, sosyal medyayı oluşturan bütün çevrim içi ağlarda mevcuttur. Bu ilişki kapsamında sosyal medyanın temel amacının daha çok kullanıcıya ulaşarak yarattığı ekonomik pazarı büyütmek olduğu söylenebilir (Tuncer, 2014: 17-18). Dolayısıyla sosyal medyayı ve onun özelliklerini ekonomik bağlamda da değerlendirmek bu alanı kavramak açısından önem arz etmektedir.

Aktarılan bilgiler kapsamında sosyal medya ve onun özelliklerini içeren tüm değerlendirmelerin sosyal medyanın önemli bir alanını oluşturan Youtube adlı video paylaşım ağı için de geçerli olduğu söylenebilir. Dolayısıyla sosyal medyanın günümüzdeki konumu ile Youtube'un sosyal medya ağları içerisindeki önemi arasında bir ilişki olduğu ifade edilebilir. Araştırmanın bir sonraki kısmına video paylaşım ağlarının özellikleri ve video paylaşımı konusunda kapsamlı bir ağ olan Youtube ile devam edilecektir.

3.1.5. Video Paylaşım Ağları ve Video Kavramı

Web 2,0'ın getirdiği teknolojik yenilikler sayesinde kullanıcıların internette video içeriği paylaşmasına olanak tanıyan ağların tamamı video paylaşım ağları olarak ifade edilmektedir. Bu ağlarda kullanıcılar sadece video içerikleri çevresinde ve video paylaşımı üzerinden etkileşim kurabilmektedir (Mayfield, 2008: 24). Bu paylaşım ağlarında paylaşılan içeriğin video olmasından dolayı, ağların temel unsurunu video kavramı oluşturmaktadır (Çomu& Halaiqa, 2015: 51).

İnternetin icadıyla birlikte video, televizyon ve sinemadan kopup küreselleşirken 2005 yılında Youtube'un açılması video kültürünün yaygınlaşmasını sağlamıştır. Video “görüyorum” anlamında Latince kökenli bir kelimedir. Bugünkü yaygın kullanılan anlamı, optik görüntülerin elektrik sinyallerine dönüştürülmesi olarak ifade edilmektedir (Canikligil, 2007: 11). Videonun sözlükteki anlamı ise film ya da fotoğraf makinesiyle çekilen hareketli görüntülerin manyetik bir banda kaydedilmesini sağlayan yöntem olarak tanımlanmaktadır (Demiray, 1988: 856). Teknik anlamda ise video, televizyon ile bağlantılı teknolojik bir yeniliktir. Baker'e göre (2011: 19) video, televizyonun hareket kazanabilmesi için ve televizyon yayını ile ilgili birtakım sorunların çözümü amacıyla geliştirilmiş televizüel bir teknolojidir.

Televizyonun ilk yıllarında yapımlar film ile gerçekleştirilmekte ve televizyon yayınları sadece canlı yayın olarak izleyiciye sunulmaktadır. Daha sonra video formatının geliştirilmesi televizyonu canlı yayın zorunluluğundan kurtararak

görüntülerin video sayesinde banda kaydedilmesini sağlamıştır (Canıklıgil, 2007: 11). Hem kullanım kolaylığı hem de ekonomiklik açısından film ortamında kayda alınan yapımların da birçoğu artık video ortamında gerçekleştirilmektedir. Günümüzde ise hızlı üretim ve tüketim ortamı sonucunda hazırlanan birçok dizi, belgesel ve televizyonda yer alan birçok yapımlar video kameralar ile çekilmekte ve elektronik ortamlarda kurgulanarak yayına verilmektedir (Algan, 1999: 84).

Video, televizyon ile bağlantılı bir amaç doğrultusunda geliştirilmiş olmasına karşın sahip olduğu teknolojik özellikler sayesinde kişisel üretimler için de avantaj sağlamaktadır (Çomu, 2012: 66). İlk kullanılmaya başlanıldığı dönemde video üretimi, kalabalık ekiplere ihtiyaç duyulması nedeniyle maliyetli bir alan olarak değerlendirilmiştir. Ancak kameraların küçülmesiyle birlikte kişisel olarak da kullanılmaya başlanan video, televizyonun kontrolünden çıkarak tek başına bir alan haline dönüşmüştür. Kameraların küçülmesi sonucu üretim maliyeti de azalmış, bu sayede kamerayı elinde bulunduran tek bir kişi tarafından kullanılabilen bir konuma yükselmiştir. (Baker, 2011: 46-48). Günümüzde ise video dijital kameralar, web camlar, cep telefonları ve tabletler ile günlük hayatın içinde var olmakta ve kişilere her an kayıt yapabilme olanağı sağlamaktadır (Çomu, 2012: 67).

Video sayesinde gelişen ve kolaylaşan bir diğer alan da kurgudur. Videolar, film üretim süreçlerindeki gibi kurguya ihtiyaç duymadan dolaşıma girme olanağına sahip olmalarına karşın kurgulanmak istenildiğinde bilgisayarlar aracılığıyla hızlı bir şekilde kurgulanabilmektedir. Kurgulanmış ya da kurgulanmamış her video belli kanallar aracılığıyla dolaşıma girmektedir. Söz konusu dolaşım, kopyalanma sürecinin yerine kullanılan bir kavram olabileceği gibi yeni medya kanalları üzerinden gerçekleşen dağıtım olarak da değerlendirilebilir (Çomu, 2012: 67). Video ile yeni medya arasındaki ilişki ise videonun erişim ve paylaşım olanaklarının yeni medyanın ortaya çıkmasıyla birlikte genişlemesidir. Dijital videoların ve sesin internet ortamlarında kullanılmaya başlanması sonucu video paylaşım ağlarının önemi artmıştır. Öte yandan internet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler bir yandan videonun önemini arttırırken diğer taraftan kurgu alanındaki uygulamaları da kolay ve maliyetsiz duruma getirmiştir (Ata& Atik, 2017: 29).

Yeni medya sayesinde oluşan dijital ortamda yer alan ve kolaylıkla kurgulanarak oluşturulan videolar, video paylaşım ağları sayesinde daha çok kullanıcıya

ulaşmaktadır. Bu durum bir taraftan yeni medya ile kurgu arasındaki ilişkiye işaret ederken diğer taraftan da video paylaşım ağlarının önemini ortaya çıkarmaktadır.

Yeni medya içerisinde genel kullanıma açık, video paylaşım ağlarından en çok ziyaret edilenlerini Youtube, Dailymotion, Google Video, Vimeo ve Periscope oluşturmaktadır. Bu ağlar içerisinde teknik altyapısı en kapsamlı ve video paylaşımı konusunda en çok tercih edilen ağ ise Youtube olarak belirtilmektedir (Zengin, 2017: 48). Kullanıcılar tarafından en çok video içeriği üretilen ve paylaşılan ağın Youtube olması onu diğer video paylaşım ağlarından farklı bir noktaya taşımaktadır. Çalışmanın bundan sonraki kısmına Youtube adlı video paylaşım ağı ve özellikleri ile devam edilecektir. Bu ağda üretilen videolar ve bu videolarda uygulanan kurgu dilinin ortaya çıkarılması amacıyla Youtube ve özelliklerini değerlendirmek, çalışmanın problemi açısından önem arz etmektedir.

3.2. Bir Yeni Medya Ortamı Olarak: Youtube

Youtube, teknik olarak kullanıcıların internete video türü içerikler yüklediği, görüntülediği ve bunları paylaştığı sosyal medya alanlarından birini oluşturmaktadır. Video paylaşım ağı olarak işlev gören Youtube, bu ağlar arasında en fazla tanınan ve kullanılan olma özelliğine sahiptir. Yeni medya Youtube ile birlikte ciddi bir gelişim sağlamış ve bireylerin hayatında önemli bir alan konumuna yükselmiştir (Mayfield, 2008).

Youtube, internet kullanıcılarına bilginin hem üreticisi hem de tüketicisi olma fırsatı tanıyarak onlara kendi videolarını üretip paylaşabilecekleri bir ortam yaratmaktadır (Kırık, 2010: 6-7). Ayrıca Youtube’da kullanıcıların oluşturduğu videoların yanında televizyonda yayınlanan dizi bölümleri, film parçaları, müzik klipleri ve tanıtım videoları gibi çeşitli video içerikleri de yer almaktadır (Ying, 2007: 28). Bu içerikler, milyonlarca kullanıcı tarafından birkaç saniye içerisinde görüntülenmekte ve herhangi bir zaman-mekân kısıtlamasına maruz kalmadan yayınlanmaktadır. Artık bireyler Youtube aracılığıyla izleme zamanlarını kendileri belirledikleri bir televizyon izleme pratiği yaratarak geleneksel medyanın olduğu kadar yeni meydanın da bir parçası haline gelmişlerdir (Dondurucu& Uluçay, 2015: 880). Bu bağlamda “sen” anlamına gelen “you” kelimesi ile “televizyon” anlamında kullanılan “tube” kelimesinin birleşiminden oluşan Youtube’un bireylere kendi televizyonlarını oluşturma fırsatı sunduğu ifade edilebilmektedir (Kırık, 2010: 7). Fakat internet

kullanıcılarında yarattığı etki dikkate alındığında başlangıçta televizyon ile kıyaslanan Youtube, bireysel kullanıcıların yanı sıra zamanla başta televizyon olmak üzere geleneksel medya için de vazgeçilmez bir alan haline dönüşmeye başlamıştır (Zinderen, 2020: 220).

Youtube'un internet kullanıcılarının video yükleyip paylaşabilmesine olanak tanıyan yapısı, onu sosyal medyanın en önemli özelliği olan etkileşime açık bir alan haline getirmektedir. Kullanıcılar, yüklenen videoları kolayca görüntüleyip paylaşabildikleri gibi aynı zamanda videolar hakkında yorum da yapabilmektedir. Ayrıca Youtube'da yer alan videoların diğer sosyal medya ağlarında, bloglarda ve internet sitelerinde paylaşılabiliyor olması Youtube'a video erişilebilirliği açısından da önemli bir nitelik kazandırmaktadır. Son dönemlerde mobil teknolojilerde yaşanan gelişmeler ve taşınabilir internet ağlarının yaygınlaşması, cep telefonları ve çevrim içi cihazların video kameraları ile çekilen görüntülerin kullanıcılar tarafından ağa yüklenmesini sağlarken Youtube'u da sosyal medya alanları içerisinde önemli bir konuma taşımaktadır (Dondurucu& Uluçay, 2015: 880).

Youtube CEO'su Susan Wojcicki'nin 2019 yılında yayınladığı rapora göre ağı ziyaret eden kullanıcı sayısının aylık iki milyarı aştığı ifade edilmektedir. Bu sayının sadece Youtube kullanıcı hesabı olan üyeleri kapsadığı göz önüne alındığında, daha da fazla olması beklenmektedir. Rapora göre, Youtube'a erişimde 2018 yılına göre yüzde 11'lik bir artış yaşandığı da belirtilmektedir (Şahin, 2019). We Are Social ve Hootsuite'nin ortak hazırladığı 2019 yılı Global Dijital Raporu'na göre ise dünyanın en çok ziyaret edilen web siteleri sıralamasında Google'dan sonra ikinci sırada Youtube'un yer aldığı, sosyal medya ağları arasında ise Facebook'tan sonra yaygın olarak kullanılan ağın Youtube olduğu dikkat çekmektedir. Rapora göre Türkiye'deki internet kullanıcılarının tercih ettiği sosyal medya alanları içerisinde birinci sırayı Youtube oluşturmaktadır. (Yalçın, 2019). Ayrıca Youtube'da video görüntülenirken kullanıcıların yarısından fazlası mobil cihaz kullanmaktadır. 100'den fazla ülkede ürünün yerel sürümleri olan ve 80 farklı dilde kullanılabilen Youtube, internet kullanıcılarının neredeyse üçte birinin aktif katılımıyla en popüler yeni medya alanlarından biri olarak yer almaktadır (İlhan& Görgülü, 2018: 144).

3.2.1. Youtube'un Başlangıcı ve Gelişimi

Youtube, 2005 yılında üç eski PayPal çalışanı olan Chad Hurley, Steve Chen ve Jawed Karim tarafından ABD'de kurulmuş bir sosyal medya ağıdır. Kurulduktan kısa bir süre sonra ağ, Google tarafından satın alınarak çalışma prensibi Google'a uygun hale getirilmiş ve kullanıcıların hizmetine sunulmuştur (Ayan, 2016: 379).

Youtube, kurucularının ev ortamında çektikleri videoları internette paylaşmak istemeleri sonucu ortaya çıkmış bir fikir olarak doğmuştur. Ayrıca o dönem merak uyandıran ve geleneksel medyada tartışma yaratan bir görüntüye ulaşmanın zorluğundan da şikâyet eden kurucular, böyle bir mecranın internette işlevi olabileceğini düşünerek Aralık 2005 tarihinde siteyi kullanıcılarının erişimine açmıştır (Yüksel, 2017: 18).

O dönem birçok sosyal ağ gibi sıradan bir garaj katında ortaya çıkan bu fikir, kısa sürede ciddi bir gelişme kaydederek dünyaca ünlü internet şirketlerinin dikkatini çekmiştir. Youtube'un 2006 yılında ABD'de yayınlanan Times Dergisi'nde "yılın icadı" olarak seçilmesi, sitenin önemini ortaya çıkaran bir gelişme olarak değerlendirilebilir. Söz konusu gelişme ve verdiği hizmet sayesinde Youtube, Google Video isimli ağ ile kendisine rakip olan Google şirketi tarafından satın alınmıştır. Google Video ile hedeflediği başarıyı yakalayamayan Google, tarihinin en büyük satın alma girişimlerinden birini gerçekleştirerek 13 Kasım 2006 tarihinde Youtube'u bünyesine katmıştır (Yüksel, 2017: 19-20). Böylece Google'ın, kendi oluşturduğu video ağının başarısızlığı nedeniyle Youtube'u satın almasını, sitenin günümüzdeki konumuna ulaşmasına giden sürecin önemli bir adımı olarak değerlendirmek mümkündür.

Youtube'un internet ortamlarında yer alan ilk video paylaşım ağı olmaması, ondan önce gerçekleşen birtakım teknik gelişmeler olduğunu göstermektedir. Söz konusu gelişmelerden ilki "shareyourworld.com" isimli internet sitedir. İnternette Youtube gibi video paylaşmaya olanak tanıyan ilk site olma özelliğine sahip shareyourworld.com, 1997 yılında oluşturulmuş ancak teknik altyapı yetersizliği nedeniyle kısa süre içerisinde kapatılmıştır (Woog, 2008: 9-10). Fakat bu gelişmeden sonra da videolar internet ortamlarında yer almaya devam etmiştir. 2003 yılında ise video bloglar (vlog), video paylaşımı konusunda yeni bir anlayışın gelişmesini sağlamıştır. İnternet kullanıcılarının, bloglarına ekledikleri kişisel videolar olarak

isimlendirilen vloglar, günlük yazılarının video biçimine dönüştürülmüş hali olarak işlev görmek ve genellikle bazı metin girişleri olan kısa film gönderilerinden oluşmaktadır. Ayrıca vloglarda da etkileşim olanağı yer almakta ve kullanıcılar çektikleri vloglarla birbirlerine yorum yapıp cevap verebilmektedir (Lister vd., 2009: 225-226). Video blogların ortaya çıkmasını sağlayan sebebin ise internet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler olduğu ifade edilmektedir. İnternet hızında gerçekleşen artış, blog yazılımlarının güncellenmesi ve bloglara video eklentilerinin konulması sonucu kullanıcılar, kişisel sayfalarında herhangi bir konuyla alakalı veya kendi hazırladıkları videoları paylaşabilmektedir (Yüksel, 2017: 5). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, internet teknolojilerinde yaşanan gelişmelerden birinin de Youtube'un ortaya çıkması olduğunu ifade etmek mümkündür.

Youtube ile birlikte internette video izlemenin o dönemki yeni medya faaliyetleri arasında en hızlı büyüyen alanlarından biri olduğu ifade edilmektedir (Lister vd., 2009: 226). Ocak 2008'de yayınlanan Pew Internet ve American Life adlı şirketlerin internet kullanımına yönelik araştırma raporları, Youtube'un gelişim çizgisinin anlaşılması açısından önem arz etmektedir.

“Raporda kullanıcıların yüzde 48'inin bir önceki yıla göre yüzde 45'ten fazla büyüme gösteren YouTube adlı video paylaşım ağını ziyaret ettikleri sonucu yer almaktadır. Aynı raporda, ortalama bir günde, video sitelerinin kullanıcı sayısının 2006 yılının sonundan 2007 yılının sonuna kadar neredeyse iki katına çıktığı dikkat çekmektedir. Ayrıca diğer bir sonuç, Amerikalı kullanıcıların yüzde 22'sinin kendi videolarını çektiğini ve bunların yüzde 14'ünün ise söz konusu videolardan bazılarını internette yayınladığı yönündedir. Sonuç, bir önceki yıla göre yüzde 300'lük bir artışa işaret etmektedir (Pew Internet and American Life 2008'den aktaran Lister vd., 2009: 226).”

Yukarıda aktarıldığı üzere internette video paylaşımı, Youtube'dan önce de var olan bir internet faaliyeti olarak belirtilmektedir. Fakat Youtube'un ortaya çıkmasıyla birlikte bu alanda yaşanan gelişmeler, internette video izleyen ve paylaşan kullanıcı sayısında önemli bir artışı beraberinde getirmiştir. Bunun en önemli sebebinin ise Youtube'un çalışma sisteminin internet kullanıcıları tarafından kolaylıkla benimsenmesi olarak değerlendirmek mümkündür. Çalışma sisteminde yer alan

birçok özellik ile beraber kullanıcılarına sağladığı olanaklar, Youtube’u diğer video paylaşım ağlarından farklı bir konuma taşımaktadır.

3.2.2. Youtube’un Çalışma Sistemi

İnternet kullanıcıları, Youtube’da istedikleri herhangi bir videoyu kolay bir şekilde yükleyip paylaşabilme olanağına sahiptir. Bu video, bilgisayar ortamında ağa yüklenip paylaşılabileceği gibi akıllı telefonlar ve çevrim içi cihazlar aracılığıyla da çekilip paylaşılabilmektedir. Dünya üzerinde bulunan bütün internet kullanıcıları ise söz konusu videoya Youtube ağı aracılığıyla ulaşabilmektedir. Erişimin yanında kullanıcılara paylaşma ve yorum yapma gibi etkileşim olanağı da sunan Youtube, video kavramına ait birçok özelliği bünyesinde barındırmasıyla bu alanda lider bir konumda yer almaktadır (Ying, 2007: 15).

Youtube’un temel çalışma prensibi kurucuları tarafından belirlenmiş olsa da ağın hızlı gelişimindeki en önemli faktör Google bünyesine geçmesi olarak değerlendirilmektedir. Google’ın Youtube’u satın alması, dünyanın en büyük arama motoru ile dünyanın en hızlı büyüyen ve kullanıcı tarafından oluşturulan video içerik sitesi arasında bir ortaklık oluşturmuştur (Crick, 2016: 18). Google’un ekonomik desteği sayesinde ağ, birçok yönden değişim ve dönüşüme uğrayarak günümüzdeki konumuna ulaşmıştır. Söz konusu değişim ve dönüşümlerden biri internet ve video teknolojilerinin hızlı bir şekilde yayılması ve sosyalleşmesi olarak ifade edilmektedir (Yüksel, 2017: 21). Sosyalleşme kavramının yeni medyanın özelliği olan etkileşim olanağıyla beraber geldiğini ifade etmek mümkündür. Bu noktada Youtube’un çalışma prensibinde yer alan en önemli faktörün etkileşim özelliği olduğu öne sürülebilir. Söz konusu duruma örnek olarak ağın kullanıcıları diğer kullanıcıların yüklediği videolara yorum yapabildiği gibi beğenme ve beğenmeme seçeneklerini kullanarak paylaşılan videolar hakkında görüş bildirebilmektedir (Çomu, 2012: 80). Irak ve Yazıcıoğlu’na göre ise Youtube’un çalışma prensibinin ardında saklı sır, kurulduğu dönemde ilk defa bir sitenin kendini tamamen kullanıcılarının yüklediği içerikle var etmesi olarak değerlendirilmektedir. Youtube’un ortaya çıkışına kadar “we (biz)” olan internet ortamlarının temel prensibi, Youtube ile birlikte “you (sen)” olarak değişmiştir (Irak& Yazıcıoğlu, 2012: 14-15). Hatta ilk kurulduğunda “Your Digital Video Repository (Dijital Video Deponuz)” olan sitenin sloganı ilerleyen zamanlarda “Broadcast Yourself (Kendini Yayınla)” şeklinde güncellenerek çalışma

sistemine uygun hale getirilmiştir (Burgess& Green (2010)’den akt., İlhan& Görgülü, 2018: 144). YouTube, bu sloganı internet kullanıcılarının videoları serbestçe paylaşmasına olanak tanıyan ayrıcalıklı özelliğini vurgulamak amacıyla kullanmaktadır (Ding vd. 2011: 361).

Dolayısıyla Youtube’un çalışma sisteminin temelinde yatan esasın kullanıcıya yönelik üretim ve tüketim olguları olduğu söylenebilmektedir. Ağın teknik yönü de bu esas temel alınarak geliştirilmekte ve eklenen her özellik yeni bir etkileşime olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda karşımıza çıkan ilk özellik ise kanal oluşturma özelliğidir.

3.2.3. Youtube’da Kanal Açma ve Popülerlik

Youtube’da her kullanıcı kendine ait bir profil oluşturma olanağına sahiptir. Bu profillere “kanal” ismi verilmektedir. Kullanıcılar kanallarına videolar yükleyip diğer kullanıcılar ile paylaşabilmektedir. Aynı zamanda Youtube’a anonim erişim olanağı da bulunmakta ve ağda yer alan videoların izlenebilmesi için üye olunması ve kişisel profil oluşturulması gerekmemektedir. Fakat bu durum sadece video izlenildiği takdirde geçerli olmaktadır. Ağa video yüklenebilmesi için her kullanıcının kendine ait bir profil oluşturması gerekmektedir (Zengin, 2017: 49).

Sosyal medya ve özelliklerinin değerlendirildiği kısımda yer alan bilgiler ışığında, Youtube’da oluşturulan kanallar sosyal medyanın çevrim içi gruplar oluşturma özelliğine işaret etmektedir. Söz konusu kanallara abone olan kullanıcılar sayesinde ağda çevrim içi gruplar oluşarak tüm yeni medya ortamlarının ortak özelliği olan etkileşim meydana gelmektedir (Kim vd., 2010: 219). Etkileşim üzerine kurulmuş olan bir ağ olan Youtube’da da, abone olunan her kullanıcının kendine ait bir kanalı vardır. Her kanalda kullanıcı hakkında kullanıcının adı, cinsiyeti, yaşı ve ilgi alanları gibi kişisel bilgiler bulunmaktadır. Ayrıca bu kanallarda, paylaşılan videoların bağlantıları, favori videoların bağlantıları, kullanıcının arkadaşları ve abone olduğu kanallar da yer almaktadır (Ding vd. 2011: 361). Kullanıcı tarafından oluşturulan bir kanala diğer kullanıcılar abone olarak o kanalın takipçisi olabilmektedir. Kanalın abone sayısının artmasıyla birlikte kullanıcının ağdaki popülerliği de artmaktadır. Bu bağlamda Youtube’da popülerlik kavramı ele alınmadan önce ağda kanal oluşturma özelliğinin teknik yönlerinin açığa çıkarılması gerekmektedir.

Google şirketinin Youtube’u satın almasından sonra Google hesapları, ortak hesap olarak işlev görmeye başlamıştır. Bu bağlamda, oluşturulan her Google hesabı otomatik olarak Youtube’da da bir kullanıcı hesabı olarak kullanılmaktadır (Yüksel, 2017: 51). Oluşturulan Google hesabı ile Youtube’da video izlenebilir, beğenilebilir ve kanallara abone olunabilmektedir. Fakat bu noktada ağ içerisinde diğer kullanıcılar tarafından görülebilecek bir kişisel alanın oluşturulması için kullanıcıya ait bir kanalın olması gerekmektedir. Kullanıcı, Google hesabına sahip olsa dahi, Youtube’a video yükleyebilmek, videolara yorum yapabilmek ya da oynatma listesi oluşturabilmek için kişisel bir kanala ihtiyaç duymaktadır.

Youtube’da bir kanal oluşturulması için ilk olarak bilgisayar ya da mobil cihazlar kullanılarak ağda oturum açılması gerekmektedir. Henüz kanal açılmadan yapılmaya çalışılan bir işlem aşamasında (örneğin, herhangi bir videoya yorum yapmak) ağ otomatik olarak kullanıcıya kanal oluşturulması gerektiğini belirten bir ileti göndermektedir. Burada kullanıcıya sunulan bilgilerin kontrol edilmesi ve yeni bir kanal oluşturulması için onay verilmesi durumunda kullanıcı kendine ait Youtube kanalı oluşturmuş olacaktır (Yüksel, 2017: 55). Ayrıca Youtube’da farklı bir ad taşıyan yeni kanallar açmak da mümkündür. Bunun için yapılması gereken işlem ise ağın profil kısmında yer alan “Yeni Bir Kanal Oluştur” seçeneğinin seçilerek oluşturulan yeni kanalın düzenlenmesidir.

Youtube’da bulunan kanal kavramını televizyon teknolojileri bağlamında ele almak, ağın yeni medya alanı olmasının dışında bir yayın platformu olma özelliğini de açığa çıkarmaktadır. Dolayısıyla Youtube ile birlikte değişen izleme pratikleri, içeriğe sadece oturma odasında yer alan televizyon ekranından değil, bilgisayarlar ya da cep telefonları aracılığıyla gündelik hayatın her yerinden ulaşılma olanağı sağlamaktadır (Lister vd., 2009: 226). Bu sayede videolar da cep telefonları, dijital kameralar ve web kameraları aracılığı ile hayatın her anında bulunmaktadır. Günümüzde geliştirilen dijital kameralar ve internet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sayesinde her birey video çekip Youtube’a yükleme olanağına sahip olmaktadır. Bu sayede Youtube, amatör ve profesyonel ayrımının yapılmadığı, bünyesinde birçok farklı alandan oluşturulan videoların yer aldığı önemli bir yeni medya alanı haline gelmektedir (İlhan& Görgülü, 2018: 145-146). Bu videolar bir sinema ya da televizyon yapımlarına oranla çok daha az post (yapım sonrası)

prodüksiyon bütçeleri içermekte ve tut ve kaydet sistemi ile ağ içerisinde yer almaktadır (Lister vd., 2009: 227).

Jenkins'e göre geleneksel medya ile yeni medyanın kesişim noktasında yer alan bireyler yeni medyanın gelişmesiyle birlikte var olan kültüre katılma hakkı talep etmektedir. Yeni medyayla birlikte medya içeriğinin üretim ve dolaşımında belirgin bir paradigma değişikliğine işaret eden Jenkins, bu durumu 'katılımcı kültür' olarak nitelendirmektedir (Jenkins, 2006: 290). Yeni bir içeriğin oluşturulmasında ve paylaşılmasında aktif rol oynayan bireylerin yarattığı ortamı tanımlamak amacıyla kullanılan katılımcı kültür, Youtube ya da diğer ağlarda paylaşılan içeriklere kullanıcıların herhangi bir coğrafi mekândan bağımsız olarak ulaşabiliyor olmasını, yorum yapabilmesini veya beğenebilmesini, bu sayede etkileşim kurabilmesini sağlayan bir yapıya işaret etmektedir (İlhan& Görgülü, 2018: 146). Bu bağlamda değerlendirildiğinde hem sosyal medya alanı hem de bir yayın platformu olarak işlev gören Youtube'un katılımcı kültüre katkı sağladığını ifade etmek mümkündür.

Katılımcı kültürün artmasıyla birlikte ise Youtube'da popülerlik kavramı ön plana çıkmaktadır. Bu popülerlik, Youtube'un günümüzde yaygınlaşan önemli bir özelliğine işaret etmektedir. Youtube'u diğer video paylaşım ağlarından ayıran ve sosyal medya alanları içerisinde önemli bir konuma taşıyan özellik, video içeriği üreticilerinin etkileşim ve abone karşılığında popülerlik elde ederek maddi kazanç elde edebilmeleridir. Youtube, kullanıcı odaklı çalışma sistemi sayesinde diğer video paylaşım ağlarından ayrıldığı gibi, sosyal medya alanları içerisinde de kullanıcıya ürettiği içerik sayesinde maddi kazanç sağlayan bir sosyal ağ olma unvanına sahip olmaktadır. Böylece hem işletmeler hem de bireysel kullanıcılar Youtube'u aktif bir şekilde kullanarak onun gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu sayede Youtube her yönüyle önemli bir sosyal medya alanı haline gelmektedir (Koçoğlu, 2018). Katılımcı kültür sayesinde gelen popülerlik, Youtube ile alakalı bazı kavramların ortaya çıkmasına sağlamıştır. Bu kavramlardan biri son dönemlerde dikkat çekici bir meslek haline dönüşen Youtuberlıktır.

3.2.4. Youtuberlık

Youtube'a özel video içerikleri üreten, videoların tıklanma ve izlenme oranlarının hesaplanması sonucu ağdan belirli bir reklam geliri elde edebilen ve aynı zamanda bu işi meslek olarak yapan kişilere "Youtuber" denilmektedir (Kalsın, 2018: 147).

Abone sayısı yüksek rakamlara ulaşan Youtube kullanıcısı olarak da tanımlanan Youtuberlık, ağda düzenli olarak video paylaşmayı gerektirmektedir. Ayrıca Youtuberlık, son dönemlerde çoğu ülke tarafından bir meslek olarak kabul edilmektedir (Crick, 2016: 10).

Sıradan bir Youtube kullanıcısının Youtuber olabilmesi için oluşturduğu Youtube kanalının belirli bir izleyici eşiğine ulaşmış olması gerekmektedir. Bu sayede kullanıcı Youtube İş Ortağı statüsüne erişerek ağın elde ettiği reklam gelirlerinden belirli bir miktarı kazanma şansı elde etmektedir. Bu da Youtube'dan gelir elde edilebilmesi için becerilerini ve yeteneklerini ortak bir neden için kullanan kullanıcılara işaret etmektedir (Dijck, 2016: 163). Böylece kullanıcılar Youtube'un maddi gelir elde edebilme özelliği sayesinde ağı aktif bir şekilde kullanarak daha çok video içeriği paylaşmayı hedeflemektedir. Youtube açısından değerlendirildiğinde ise söz konusu durumun ağ için avantajlı bir duruma dönüştüğünü ifade etmek mümkündür.

Web 2,0 platformları ile birlikte ortaya çıkan kullanıcı türevli içerik kavramı, en belirgin şekilde 'profesyonel rutinlerin ve platformların dışında ortaya konulan belirgin bir miktarda yaratıcı çaba gösteren aktif internet katılımcılarının ürettiği içerikler' olarak tanımlanmaktadır (Dijck, 2016: 161). Bu noktada Youtuberların oluşturduğu videoları da kullanıcı türevli içerik bağlamında değerlendirmek mümkündür. 2006 yılından itibaren Youtube'un artan popülerliği göz önüne alındığında kullanıcıları, Youtube'a zaman ve emek harcayarak video içeriği üretmelerine neyin sevk ettiği sorusu önem kazanmaktadır. 2007 yılında gerçekleştirilen Forrester araştırmasına göre kullanıcılar üç ana yönelime göre içerik üretmektedir. Bu yönelimler eğlence, kariyer ve aile/arkadaş kavramlar etrafında şekillenmektedir. Araştırmaya göre eğlence yönelimli kullanıcılar ağın aktivitelerine en fazla katılan bölümü oluşturmaktadır. Daha sonra kariyer yönelimi gelmektedir (Li, 2007'den aktaran Dijck, 2016: 174). Youtube gibi kullanıcı türevli içerik üretimine dayalı ağlar kullanıcılarına yarattığı yenilikler sayesinde ulaşmayı amaçlamaktadır (Dijck, 2016: 174). Dijck'a göre Youtube, amatör içerik ile önceden hazırlanmış eğlence içeriği arasında bir denge kurarak ağın daimi eğlence değerini arttırmayı amaçlamaktadır. Kariyer yönelimli kullanıcılar, hem teknik ve yaratıcı alanda hem de sanat ve eğlence alanında profesyonelliği hedefleyenler olarak ağ

içerisinde ayrı kategorilere ayrılmaktadır (Dijck, 2016: 174). Bu kullanıcıların Youtuber olabilmesi için ürettiği videolarda, televizyon ve geleneksel film yapımlarında kullanılan çalışma yöntemlerine benzer yöntemler izlemesi gerekmektedir. Bunlar yapım öncesi yapım ve yapım sonrası gibi aşamalar olarak televizyon programları ve filmlerle paralellik göstermektedir (Crick, 2016: 10-11). Ayrıca eğlence şirketleri ve özel reklamcılık uygulamaları geliştirdikçe eğlence ve sanat içeriği de Youtube deneyiminin önemli bir parçası haline gelmektedir (Crick, 2016: 18). Son olarak Youtube’da kullanıcı türevli içerik üreten Youtuberların bir kısmı da aile ve arkadaşlar gibi küçük bir grup için ev yapımı videolar hazırlarken amatör becerilerini geliştirip hobilerini mesleğe dönüştüren kullanıcılardan oluşmaktadır. Bu durum da içerik üretimi için Forrester araştırmasının ortaya çıkardığı üçüncü yönelime işaret etmektedir (Dijck, 2016: 174).

Youtube’un kurulduğu ilk dönemde amatör olarak ağda yer alan kullanıcılar sitenin ticarileşmesi ve Google bünyesinde gerçekleştirdiği dönüşüme paralel olarak amatörlüğün ölçüsünü de değişime uğratmışlardır. Zamanla içerik yaratmaya çok fazla zaman ve emek harcanmaya yönelik bir çaba başlamış, bu da Youtuberlık kavramının oluşmasını sağlamıştır. Ayrıca Youtube’un kullanıcılarına yönelik politikalarında yaptığı değişiklikler, başlangıçta amatör olarak yer alan çabaların profesyonelleşerek Youtuberlığın günümüz trendlerinden birine dönüşmesini sağlamıştır (Dijck, 2016: 173). Youtube’a erişimde son yıllarda gerçekleşen artışın video içeriklerini görüntüleyenlerin içerik üretimine katılmaya teşvik edildiği katılımcı bir ağ olması ile bağlantılı olduğu ifade edilmektedir. Söz konusu artış, düzenli olarak kendi oluşturduğu video içeriklerini ağa yükleyen Youtuberların sayısında da belirli bir artışı beraberinde getirmektedir. Böylece popülerleşen Youtuberlar milyonlarca aboneye ulaşarak popüler kültürde kendi başlarına ünlüler olarak daha fazla tanınmaktadır (Magasic, 2016: 19).

Youtube, videolar aracılığıyla yaş, statü ve ülke farklılığı gösteren pek çok kullanıcının ulusal veya uluslararası üne kavuşmasını sağlamış ve milyonlarca kullanıcı da Youtube’un yarattığı ünlülerin şöhretlerine katkı sağlamıştır (Arık, 2013: 110). Söz gelimi ağda en çok izlenen videolara sahip olanlardan Justin Bieber, Youtube’da paylaştığı videolar sayesinde müzik alanında tanınırken ABD’li şarkıcı Katty Perry’nin Youtube’a yüklediği bir müzik klipi onu dünya yıldızı olma yolunda

önemli bir yola sokmuştur (İlhan& Görgülü, 2018: 147). Ayrıca Youtube tarihi boyunca ağı yüklenen belli başlı video içerikleri dikkat çekmektedir. Bunlardan en çok popülerliğe ulaşan ilk video olma özelliğine sahip, “PSY - Gangnam Style” isimli video, 2012 yılında ağı yüklenmiş ve yüklendikten kısa bir süre sonra ağı video görüntülenme sayısını gösteren sayacını bozmuştur (Yıldız, 2019). Video, internet ortamlarında popülerliğini koruyarak günümüzde üç buçuk milyar görüntülenme sayısına ulaşmıştır. Ayrıca birçok Youtube kullanıcısı videonun taklidini ve parodisini yaptıkları videoları Youtube’da paylaşarak ağıda popülerlik elde etmeye çabalamıştır. 2017 yılında ağı yüklenen ve günümüzde izlenme sayısı altı buçuk milyarı geçen Luis Fonsi’nin “Despacito” videosu da Youtube tarihi boyunca dikkat çeken videolar arasında yer almaktadır.

Sıradan bir Youtube kullanıcının Youtuber olabilmesi için kendisinin ürettiği ve ağıda paylaştığı videoların çok fazla kullanıcı tarafından izlenmesi gerekmektedir. Böylece videoların çok izlenilmesi ile kullanıcının reklam geliri elde etmesi arasında doğru bir orantı oluşmaktadır (Yüksel, 2017: 117). Bu sayede Youtuberlık elde edilen gelire paralel olarak bir meslek haline dönüşmektedir. Her ne kadar ağıda içerik konusunda bir sınırlama olmasa da kullanıcıların ağıdan gelir elde edebilmesi için ağı belirlediği bazı ölçütlere uygun içerikler üretmesi gerekmektedir. Üretilen videodan para kazanılmasının ölçütleri şu şekilde sıralanmaktadır (Yüksel, 2017: 115):

- Üretilen video içeriklerinin tüm kitlelere uygun olması gerekmektedir. Reklam dostu içerik olarak da adlandırılan bu içerik, Youtube ekibi tarafından “video akışında, küçük resimde veya meta verilerde (video başlığı gibi) çok az ya da sıfır uygunsuz içerik ve/veya yetişkin içeriğe sahip” olarak tanımlanmaktadır (Yüksel, 2017: 116)
- Video içeriğinin kullanıcı tarafından oluşturulmuş olması gerekmektedir. Ayrıca kullanıcı, oluşturduğu videoyu ticari olarak kullanıma sunmak için yasak bir izne ihtiyaç duymaktadır (Yüksel, 2017: 116).
- Kullanıcının ağıdan gelir elde edebilmesi için gerekli yasal ve ticari prosedürleri yerine getirmiş olması gerekmektedir.
- Oluşturulan içeriğin Youtube Hizmet Şartları’na ve Youtube Topluluk Kuralları’na uygun olması gerekmektedir. Bu şartlara ve kurallara uygun

olmayan video içerikleri üzerinden gelir elde edilmesine kısıtlayıcı önlemler getirilmektedir (Yüksel, 2017: 116).

- Video içeriklerinde herhangi bir telif sorunu olan öge (müzik, görüntü vd.) yer almamalıdır.

Youtuberların en dikkat çekici özelliği ağa yükledikleri video içeriklerinin çekiminden kurgusuna kadar tüm süreçlerinde yaratıcılığın kendilerine ait olmasıdır. Yukarıda sıralanan maddelere ek olarak Youtuberlar genelde günlük konuşma dilinden yararlanmaktadır. İstisnalar dışında çoğu Youtuber ağın amatör ruhu gereği kameranın karşısında konuşarak video içeriğini oluşturmaktadır. Ayrıca videonun görsel zenginliğini arttırmak amacıyla animasyon, grafik, fotoğraf vb. gibi alanlardan yararlanarak bunları farklı kurgu teknikleri ile birleştirmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, üretilen video içeriğinin özgün olması Youtuberlar için önem arz eden bir husustur. Youtube kanalının başarısı özgün içerik üretmenin yanında üretilen içeriğin ilgi çekici ve etkileyici, videoda yer alan bilgilerin de doğru ve güvenilir olmasına bağlıdır. Tüm bunların kanalı takip edenlere aktarımı ise videoyu oluştururken kurgunun önemini ortaya çıkarmaktadır. Video için yapılan çekimler, görseller ve grafikler temel kurgu tekniklerine göre sıralandığında etkileyici bir video içeriği ortaya çıkmaktadır. Bu noktada kanal sahibi Youtuberın kendi bilgi ve birikimi doğrultusunda ve ilgi alanına yönelik video içerikleri üretmesi, kanalın gelişimi açısından önem arz etmektedir. Ayrıca Youtuberlar belli periyotlarla video yayınlarak kanalın güncelliğini korumaya yönelik çalışmalar da yapmaktadır.

Youtuberlığın yaygınlaşması ağda belli başlı içerik konularını ön plana taşımaktadır. Bunlar eğlenceden eğitime, sanattan teknolojiye, oyundan spora kadar farklı alanlarda çeşitlilik göstermektedir. Bu noktada kanalın konsepti ve belirlenen hedef kitle, kanalın gelişimi açısından önemli kriterleri oluşturmaktadır. Hedef kitlenin ve oluşturulan video içeriklerinin görüntülenme sayısı arttıkça kanalın popülerliği de artmaktadır. Aynı alanda yapılmış farklı videolar arasından sıyrılıp daha fazla izlenme sayısına ulaşmak için ise kurguyu etkili bir şekilde kullanmak önem arz etmektedir. Bu bağlamda Youtuberların kendi videolarını oluştururken bir kurgu dili geliştirmesini Youtube kanalının gelişimini ve popülerliğini arttırdığı yönünde değerlendirmek mümkündür.

3.2.5. Youtube’da Reklam

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimine paralel olarak değişen kullanıcı alışkanlıkları, reklam verilen alanların da farklılaşması sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Reklam uzun bir süre geleneksel medya araçlarının hâkimiyeti altında yer alırken yeni medyanın gelişimiyle birlikte farklı alanlarda da önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Özellikle internet ve mobil teknolojilerinde yaşanan gelişmeler sonucu artık bireylerin karşısına geleneksel medyadaki statik reklam anlayışından farklı olarak video gibi dinamik reklamlar çıkmaktadır. Bu bağlamda yeni medya kullanıcılarının sıklıkla tercih ettiği video paylaşım ağı Youtube’u da önemli bir reklam alanı olarak ele almak mümkündür (Iyzico Marketing Team, 2016).

Youtube, ağa yüklenen videoların üzerinde farklı biçimlerde reklamlar yayınlayarak bunların tıklanma ve izlenme oranlarına göre hem gelir elde etmekte hem de kullanıcılarına para ödemektedir (Yüksel, 2017: 101). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, ağda yer alan her videoyu potansiyel bir reklam içeriği olarak ele almak mümkündür.

Youtube’da kullanıcının karşısına çıkan reklamlar yaygın olarak iki boyutta oluşturulmaktadır. Bunlardan ilki Youtuberların kendi oluşturdukları videolar içerisinde yer verdikleri reklamlardır. İkincisi ise Youtube’da reklam yayınlamak isteyen kullanıcıların belirli bütçelerle ağın reklam paketlerini satın alarak yayınlattığı reklamlardır. Bu reklam paketleri, kullanıcının belirlediği reklam süresi, hedef kitle, yaş aralığı gibi ölçütlere göre değişkenlik göstermektedir. Youtube söz konusu reklamları kendi algoritmasını kullanarak belirli aralıklarla tüm kullanıcıların karşısına çıkartmaktadır. Bu noktada videoların izlenme oranları ile ağın reklam alma hacmi arasında bir paralellik olduğu ifade edilebilmektedir.

Youtube, reklamlar sayesinde kullanıcılarına bir gelir modeli sunması ile diğer sosyal medya ağlarından ayrılmaktadır (Yüksel, 2017: 101). Ağ içerisinde yer alan reklam modelleri Youtube yardım panelinde altı kategoriye ayrılmaktadır. Bunlardan ilki görüntülü reklamlardır.

- **Görüntülü reklamlar:** Öne çıkan videonun sağında ve video önerileri listesinin üstünde yer alan reklam modeli, daha büyük oynatıcılarda oynatıcının altında da

gösterilmektedir. Ayrıca sadece masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar aracılığıyla görüntülenebilmesi açısından diğer reklam modellerinden ayrılmaktadır.

- **Yer paylaşımli reklamlar:** Youtube’da sıklıkla karşılaşılan bu reklam modeli, videonun alt ve orta kısmında yer alarak videonun beşte birlik bir bölümünü kaplamaktadır. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda görüntülenebilen yer paylaşımli reklamlar, animasyonlar veya metinler ile de desteklenmektedir. (Yüksel, 2017: 104).
- **Atlanabilir video reklamlar:** Bu reklamlar, kullanıcıların reklamı isterlerse beş saniye sonra atlamasına olanak tanımaktadır. İzlenilen videonun öncesine, herhangi bir dakikasına veya sonrasına otomatik olarak eklenmektedir. Youtube, atlanabilir video reklam modelinde kullanıcının videonun ilk beş saniyesini izlemeyi zorunlu kılmaktadır. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, mobil cihazlar, televizyon ve oyun konsolları aracılığıyla bu reklamlara erişilebilmektedir.
- **Atlanamayan video reklamlar:** Youtube bu reklam modeli için: “İş ortağı içeriklerini izlerken videodan önce, video sırasında veya videodan sonra gösterilebilen bir reklam biçimidir.” tanımlamasını yapmaktadır. Ocak 2018 itibarıyla masaüstü bilgisayarlar ve mobil cihazlarda gösterilen bu reklamlar en fazla 15-20 saniye uzunluğunda olmaktadır. Kullanıcılar izlemek istediği videodan önce atlanamayan video reklamı izlemek zorundadır. Youtube bu video reklamın gösterilmesi için en uygun zamanı belirlemek amacıyla, içerik türü ve kullanıcının videoyu nasıl keşfettiği de dâhil olmak üzere bir dizi gösterge kullanmaktadır.
- **Bumper reklamlar:** Videonun görüntülenebilmesi için kullanıcının altı saniyeye kadar izlenmesi zorunlu olan video reklamlara verilen isimdir.
- **Sponsorlu kartlar:** Kullanıcının izlediği bir video içerisinde öne çıkan reklam ürünleri gibi videoyla alakalı olabilecek içerikler göstermektedir. Kullanıcılar videoyu görüntüledikten sonra ekranda birkaç saniye süren bir kart bilgisi yer almaktadır. Videonun sağ üst köşesinde yer alan simge seçilerek öne çıkan ürünün reklamına ulaşılmaktadır.

Youtube, videoların reklam olması için sosyal medya ağları arasında en yüksek potansiyele sahip olan ağ olarak bilinmektedir. Bireysel kullanıcı, marka ve müşteri kanalları olarak kategorize edilen üç kanal tipinde reklamlar oluşturulmaktadır. Bu

kanallar izlendikleri ölçüde oluşturdukları video içeriklerine reklam alabilmektedir. Yaygın kullanımıyla ürün yerleştirme olarak bilinen bu reklam modeli, Youtube'un reklam ile olan ilişkisinin önemli bir ayağını oluşturmaktadır. Özellikle televizyon programlarında sıklıkla izleyicinin karşısına çıkan ürün yerleştirme, bir şirket, ajans ya da pazarlamacının video içeriğinin editöryel kısmı olması gereken bölümünde belirlenen ürün ya da markadan söz edilmesi olarak tanımlanmaktadır (Yüksel, 2017: 111). Youtube ise yardım bölümünde ürün yerleştirmeyi: “Ücretli ürün yerleşimleri, bir ücret karşılığında üçüncü bir taraf için üretilen ve/veya üçüncü tarafın markasının, mesajının ya da ürününün doğrudan içerikle bütünleştirildiği içerik parçaları” olarak tanımlamaktadır. Örnek olarak Youtuber olan bir kullanıcının kahve dükkanları ile ilgili bir video içeriğine popüler bir kahve markasının sponsor olması ve video içerisinde markanın logosunun ve ürünlerinin kullanılması video içerisinde ürün yerleştirmeye örnek olarak verilebilmektedir (Yüksel, 2017: 111-112).

Bu bağlamda Youtuberların ağ içerisinde en çok kazanç elde ettikleri reklam modelinin ürün yerleştirmeler olduğu söylenebilmektedir. Yüksek rakamlarda takipçiye sahip Youtuberların içerikleri ne kadar çok izlenirse reklam potansiyeli de izlenme rakamlarına bağlı olarak artmaktadır.

3.2.6. Youtube Türkiye

Youtube'un Türkiye'de popülerlik kazanmaya başlaması, 1 Ekim 2012 tarihinde Google Türkiye ofisinde Youtube İş Ortaklığı Programı'nın başlatılmasıyla olmuştur. Daha önce ABD dâhil olmak üzere birçok ülkede uygulanan program, video içeriği üreticilerinin ürettikleri içerikler sayesinde para kazanmasına olanak sağlamaktadır, Ayrıca kurulduğundan bu yana Youtube'a Türkiye'den erişim belli aralıklarla altı defa engellenmiştir. Bu engellemelerin ilki 6 Mart 2007 tarihinde yaşanmış olup bu durumu daha sonra 16 Ocak 2008'de ve 17 Ocak 2008'deki mahkeme kararları sonucu uygulanan engellemeler takip etmiştir. Bu engellemelerden sonra Haziran 2010'daki DNS engellemesi ve sonrasında getirilen IP engellemesi gelişmeleri yaşanmıştır. Söz konusu gelişmelere ek olarak 2 Kasım 2010'da Youtube'a erişim bir kez daha engellemiştir. Son engelleme 27 Mart 2014'te Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı tarafından gerçekleştirilmiş, 13 Nisan 2014'te mahkeme kararı ile kaldırılmıştır (İlhan& Görgülü, 2018: 150).

Türkiye’de Youtube İş Ortaklığı Programı’nın hayata geçirilmesiyle birlikte daha önce ağda amatör olarak yer alan birçok Youtube kullanıcısı profesyonel bir şekilde video içeriği üretmeye başlamıştır. Ayrıca birçok kullanıcı da Youtube’da kanal açarak ağda popülerlik elde etmeye çabalamıştır. Youtube’da belirli bir popülerliğe ulaşip gelir elde etme durumu günümüzde de geçerliliğini korumaktadır. Bu bağlamda Youtuberlığı bir meslek kategorisi olarak kabul eden İŞKUR, 2017 yılında Google Türkiye ile yürüttüğü proje sonucunda, bazı illerde Youtuberlık eğitimleri vermeye başlamıştır. Ayrıca Google tarafından bazı üniversitelerde dijital girişimcilik eğitim programı kapsamında “Dijital Girişimcilik” ve “Nasıl Youtuber Olunur?” konu başlıklı eğitimler verilmektedir (Ateş, 2017).

Kanal Adı	Abone Sayısı	Görüntülenme Sayısı	Kategori	Ağırlıklı İçerik
Netd Müzik	16.7M	34,756,927,962	Eğlence	Müzik
Oyuncak Avı	14.2M	5,940,550,443	Eğlence	Çocuk/ÇizgiFilm
Enes Batur	12.4M	6,206,613,057	Eğlence	Vlog/Challenge
Orkun Işıtmak	7.17M	1,800,249,569	Eğlence	Vlog/Challenge
Skgames	6.78M	274,919,479	Eğlence	BilgisayarOyunu
Oyuncakoyunuyorum	6.61M	4,360,132,689	Eğlence	Çocuk/ÇizgiFilm
Kafalar	6.46M	1,295,670,954	Eğlence	Vlog/Challenge
Reynmen	6.08M	932,810,744	Eğlence	Vlog/Challenge
Kanal D	6.04M	8,081,074,871	Eğlence	TVProgramı/Dizi
ATV	5.81M	4,628,188,611	Eğlence	TVProgramı/Dizi

Tablo 3.1. Youtube Türkiye’nin en fazla aboneye sahip 10 YouTube kanalı

Kaynak: <https://socialblade.com/youtube/top/country/tr/mostsubscribed>, Erişim tarihi: 1 Haziran 2020

Youtube’dan gelir elde etmeyi amaçlayan kullanıcılar, abone sayılarının artmasıyla birlikte Youtube Türkiye İş Ortağı statüsü elde etmektedir. Güncel rakamlara göre Türkiye’de en çok abonesi olan 10 Youtube kanalı sırasıyla Tablo 3.1.’de belirtilmiştir. Bu kanalların güncel abone sayısı ve bu sayıların da kümülatif olarak artması, Youtube’un Türkiye’deki gelişimi açısından önem arz etmektedir. Youtube ve diğer sosyal ağlardan güncel verileri derleyen ve bu verileri grafikler halinde sunan internet sitesi SocialBlade’a göre, Türkiye’nin en fazla aboneye sahip Youtube kanalı, Türkçe müzik alanında hazırlanmış video klipleri yayınlayan resmi yayın platformu “Netd Müzik”tir. En fazla aboneye sahip ikinci kanal ise Youtube’da çocuklara yönelik video içerikleri hazırlayan “Oyuncak Avı” kanalıdır. Listenin üçüncü sırasında ilginç üslubuyla yaptığı anlatımlar sayesinde milyonlarca Youtube

kullanıcısı tarafından izlenen “Enes Batur” yer almaktadır. Dördüncü sırada yer alan “Orkun Işıtmak” kanalı da Youtube’da Enes Batur kanalı ile benzer bir işleve sahiptir. Abonelerine ilgi çekici ve samimi video içerikleri sunan Orkun Işıtmak, 2010 yılından bu yana Youtube kanalında binin üzerinde video içeriği paylaşmıştır (Kaynak: <https://socialblade.com/youtube/top/country/tr/mostsubscribed>, Erişim tarihi: 1 Haziran 2020).

Tablo 3.1’e göre, Türkiye’de en fazla aboneye sahip 10 kanal, ürettiği içerikler bağlamında kategorilere ayrıldığında en fazla içeriğin eğlence kategorisinde üretildiği dikkat çekmektedir. Eğlenceden farklı olarak oyun kategorisine ait “skgames” kanalı Youtube Türkiye’nin en fazla aboneye sahip beşinci kanaludur. Fakat kanalda günümüzde aktif olarak video içeriği yayınlamamaktadır. Ayrıca kategoriler dikkate alındığında çocuk kullanıcılara yönelik video içeriği üreten “Oyuncak Avı” ve “Oyuncakoyunuyorum” kanalları, Youtube’un Türkiye’de çocuklar tarafından da etkin kullanıldığının fark edilmesi açısından önem arz etmektedir. Geleneksel medyada yayın yapan ATV ve Kanal D gibi televizyon kanallarının da yüksek aboneye sahip Youtube kanalları arasında yer alması dikkat çekici bir durumdur. Bu tür kanalların paylaştığı içeriklerin tamamı televizyonda yayınlanan dizilerden, programlardan ve bunların kesitlerinden oluşmaktadır. Televizyon kanallarının Youtube’da yer alması ve bu kanalların kullanıcılar tarafından tercih edilmesi, geleneksel medyada üretilen içeriğin yeni medyayla birlikte dolaşıma girdiğinin ve böylece geleneksel medya ile yeni medya arasındaki önemli bir ilişkinin açığa çıktığının göstergesi olarak değerlendirilmektedir (Zinderen, 2020: 225-230).

Kanalların görüntülenme sayıları dikkate alındığında ise abone sayısına göre oluşturulan sıralamada değişiklik meydana gelmektedir. Buna göre 34 milyardan fazla görüntülenme sayısı ile birinci sırayı Netd Müzik oluştururken ikinci sırada Kanal D yer almaktadır. Bu iki kanalı altı milyardan fazla görüntülenme sayısına sahip olan ikinci sıradaki Enes Batur takip ederken ikinci sıradaki Oyuncak Avı kanalının ise 5 milyardan fazla görüntülenme sayısı ile listenin dördüncü sırasında yer aldığı görülmektedir. Oyuncak Avı’ndan sonra en fazla görüntülenme sayısına sahip kanal ise ATV kanaludur. skgames kanalının güncel video içeriği yayınlamamasından dolayı aktif görüntülenme sayısının azlığı, diğer kanallarla

birlikte değerlendirildiğinde dikkat çekmektedir. Son olarak eğlence kategorisinde içerik üreten Orkun Işıtmak, Kafalar, Reynmen ve Ali Baba kanallarının da benzer görüntülenme sayılarına sahip olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak video paylaşım sitesi Youtube ilk kurulduğunda dijital video deposu olarak düşünülmüş olsa da zamanla hem amatör kullanıcıların hem de profesyonel içerik üreticilerinin üretimleri ile zenginleşerek yeni medyanın önemli bir alanı haline gelmiştir. Bu noktada Youtube'un gelişimi ile birlikte dünyada ve Türkiye'de video içeriklerine kayan bir eğilim olduğunu ifade etmek mümkündür. Genel olarak değerlendirildiğinde Youtube, müzikten eğitime, sağlıktan eğlenceye, oyundan televizyon dizilerine kadar çok kapsamlı içeriğe sahip çevrim içi bir kütüphane olma işlevi üstlenmektedir. (İlhan& Görgülü, 2018: 144). Ayrıca dünyada ve Türkiye'de Youtube'a ürettiği video içerikleri sayesinde şöhret elde eden pek çok Youtube kullanıcısı da bulunmaktadır. Youtuber olarak isimlendirilen bu kullanıcılar Youtube'da ürettiği videolar sayesinde tanınır hale gelerek ağda popülerlik elde etmektedir.

Daha önce de aktarıldığı üzere Youtuberları öne çıkaran belli başlı nitelikler dikkat çekmektedir. Birçok Youtuber günlük konuşma dilinde ve kamera karşısında eylemini gerçekleştirdiğinden dolayı çekimden sonraki aşama olan kurgu, video içeriği için önem kazanmaktadır. Bu bağlamda Youtuberlar videolarının ilgi çekici olmasını sağlamak amacıyla kurgu alanının tüm imkânlarından faydalanmaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde söz konusu kurgu alanının özelliklerini içeren bilgilere yer verilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde ise yeni medyanın başlangıcından Youtube'un gelişimine giden süreçte ortaya çıkan gelişmeler ve Youtube'da üretilen video içeriklerinin arka planında yer alan bilgiler serimlenmiştir. Araştırmanın üçüncü bölümünde Youtube'da Youtuberlar tarafından üretilen video içeriklerinde geliştirilen kurgu anlayışları ile komedi filmlerinin kurgusunun karşılaştırmalı analizi yapılacaktır.



4. KURGU DİLİ AÇISINDAN YOUTUBE VIDEO İÇERİKLERİNİN KURGULANIŞI İLE FİLM KURGUSUNUN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

Araştırmanın bu bölümünde Youtube Türkiye alanında 1 Haziran 2020 ile 1 Ağustos 2020 tarihlerini kapsayan süreçte en çok takipçiye sahip Youtube kanallarının en popüler videolarının ve Türk sinemasında 1989 yılından itibaren sinema salonlarında en fazla izlenen tür olan komedi filmlerinin kurgunun anlatım dili açısından karşılaştırmalı analizi yapılmıştır.

4.1. Araştırmanın Metodolojisi

4.1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı kurgunun kendine ait bir anlatım dili olabileceği savından hareketle, filmlerdeki uygulama biçimiyle video içeriklerindeki uygulama biçimi arasında oluşan benzerlikler ve farklılıkları ortaya çıkarmaktır. Örneklem olarak belirlenen filmler ve video içerikleri incelenerek karşılaştırma sonucunda elde edilecek bulgular neticesinde, yeni medya alanında uygulanan kurgu ile film yapımlarında uygulanan kurgunun benzerlik ve farklılıklarını ortaya koymak bu araştırmanın amaçları arasında yer almaktadır. Ayrıca filmleri ve video içeriklerini oluşturan görüntüler birleştirilirken hangi kurgu dili mantığıyla sunulduğunun ve görüntülerin birleştirilmesinden oluşan mesajların biçimsel özelliklerinin neler olduğunun ortaya çıkarılması da araştırmanın diğer amaçlarını oluşturmaktadır.

4.1.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini yeni medya ortamı olarak işlev gören Youtube ağı ile sinema alanının en çok tercih edilen türü olan komedi filmleri oluşturmaktadır.

Araştırmanın örnekleme ise iki kısımdan oluşmaktadır. Birinci kısımda Türkiye’de en çok aboneye sahip Youtube kanallarının en fazla görüntülenme sayısına sahip birer videosu ele alınmıştır. Bu kanalların ürettiği video içerikleri kategorilere göre değerlendirildiğinde en çok izlenen türün eğlence kategorisine ait olduğu fark edilmektedir. Bu duruma karşılık olarak Türk sinemasının 1989 yılından bugüne izlenme/gişe başarısı dikkate alındığında en fazla izlenen türünde komedi filmleri olduğu görülmüştür (Kaynak: <https://boxofficeturkiye.com/tumzaman/?tm=1989tr>, Erişim tarihi: 2 Haziran 2020).

Bu bağlamda Türkiye’de sinema alanında en çok talep gören ve dolayısıyla en çok üretilen türün de komedi filmleri olduğu söylenebilmektedir. Dolayısıyla sinema izleyicileri ve yeni medya kullanıcılarının tercihleri açısından Youtube Türkiye’de eğlence kategorisine ait videolar ile Türk komedi filmleri arasında benzerlikler olduğunu öne sürmek mümkündür. Dolayısıyla örneklemin ikinci kısmını Türkiye’de sinema salonlarında en çok izlenmiş yapımlar olan komedi filmleri oluşturmuştur. Kurgu alanının ilk olarak sinemada ortaya çıktığı göz önüne alındığında araştırmanın analizinde Youtube videolarında uygulanan kurgu dili, Türkiye’de izlenme/gişe sayısı en yüksek olan komedi filmlerindeki kurgu dili ile karşılaştırılmıştır. Örneklem belirlenirken dikkate alınan ölçüt ise amaca uygunluğun yanında filmlerin ve videoların en çok tercih edilme ve izlenme koşulunu sağlamasıdır. Dolayısıyla araştırmanın örneklemini Türkiye’de en fazla aboneye sahip Youtube kanallarının en popüler videoları ile Türk sinemasında 1989’dan bugüne sinema salonlarında en çok izlenen komedi filmleri oluşmuştur.

Araştırma kapsamında Tablo 3.1’de yer alan Youtube kanalları sırası ile “Oyuncak Avı”, “Enes Batur”, “Orkun Işıtmak”, “Oyuncak oynuyorum”, “Kafalar” ve “Reynmen” adlı Youtube kanallarıdır (<https://socialblade.com/youtube/top/country/tr/mostsubscribed>, Erişim Tarihi: 2 Haziran 2020).

Filmin Adı	Toplam Seyirci	Vizyon Tarihi	Kategori	Hafta Sayısı
Recep İvedik 5	7,437,050	16.02.2017	Komedi	25
Recep İvedik 4	7,369,098	21.02.2014	Komedi	20
Düğün Dernek	6,980,070	6.12.2013	Komedi	40
Düğün Dernek 2: Sünnet	6,073,364	4.12.2015	Komedi	21
Aile Arasında	5,289,051	1.12.2017	Komedi	33
Arif V 216	4,968,462	5.01.2018	Komedi	20
Recep İvedik 2	4,333,144	13.02.2009	Komedi	24
Recep İvedik	4,301,693	22.02.2008	Komedi	32
Ailecek Şaşkınsınız	4,034,858	2.03.2018	Komedi	23
G.O.R.A.	4,001,711	12.11.2004	Komedi	36

Tablo 4.1. 1989 yılından 2020’ye kadar Türk Komedi Filmleri Seyirci Rekoru – ilk 10.

Kaynak: <https://boxofficeturkiye.com/tumzaman/?tm=1989tr>, Erişim tarihi: 2 Haziran 2020.

Tablo 4.1.'e göre belirlenen filmler ise sırasıyla “Recep İvedik 5”, “Düğün Dernek”, “Aile Arasında”, “Arif V 216”, “Ailecek Şaşkınız”, “G.O.R.A.” ‘dır.

4.1.3. Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırmanın kuramsal çerçevesini belirleyen kurgu ve yeni medya kuramları aynı zamanda bu araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Araştırmanın sınırlılıkları ise örneklem olarak belirlenen Youtube kanalları ve komedi filmlerinin sıralamasından meydana gelmektedir.

Tablo 3.1.'e göre, Youtube Türkiye sıralamasında en fazla aboneye sahip birinci kanal olan “Netd Müzik”, Türkçe müzik alanında yapım şirketlerinin hazırladığı ve televizyon kanallarında yayınladığı müzik kliplerini paylaşan resmi bir yayın platformu olmasından dolayı bu araştırmanın kapsamı dışında kalmıştır. Tablo 3.1.'e göre, en fazla aboneye sahip beşinci kanal olan “skgames” de günümüzde düzenli olarak video içeriği üretmediğinden araştırmanın kapsamından çıkarılmıştır. Ayrıca geleneksel medya kanallarına ait ATV ve Kanal D'nin Youtube kanalları da yayınladıkları içeriklerin televizyonda üretilen dizi ve programların kesitleri olmasından dolayı bu araştırmanın kapsamına alınmamıştır. Sonuç olarak en çok aboneye sahip Youtube kanallarının yer aldığı liste, söz konusu sınırlılıklardan dolayı altı Youtube kanalının ürettiği video içerikleri dikkate alınarak araştırmaya dâhil edilmiştir.

Tablo 4.1.'de yer alan on filmin arasından “Recep İvedik 2”, “Recep İvedik 4” ve “Recep İvedik 5” filmlerinin 2008 yılında çekilen ilk filmin devamı niteliğinde olmasından dolayı sadece biri araştırma kapsamında değerlendirilmiştir. Çünkü filmlerin hikâye anlatımı ve senaryo ilişkisi dikkate alındığında, söz konusu dört filmin kurgu dilleri arasında benzerlik olduğu söylenebilir. Bu bağlamda filmler arasında Tablo 4.1.'deki listenin en başında yer alan Recep İvedik 5 filminin araştırmaya dâhil edilmesi ve diğerlerinin araştırma kapsamından çıkarılması elde edilecek verilerin niteliği açısından önem arz etmektedir.

Listede yer alan Recep İvedik film serisi için yukarıda ifade edilen sınırlılık Düğün Dernek ve Düğün Dernek 2: Sünnet filmleri için de geçerli olmaktadır. Araştırmanın amacına uygunluğuna göre iki filmin izlenme/gişe sayıları dikkate alındığında Düğün Dernek 2: Sünnet filminin araştırma kapsamının dışında kaldığını söylememiz gerekir.

Sonuç olarak yukarıda aktarılan sınırlılıklardan dolayı Tablo 4.1.'de yer alan en çok izlenen on komedi filminin oluşturduğu liste, altı filme düşürülerek araştırmaya dâhil edilmiştir.

Araştırma, sadece yeni medya alanlarından biri olan Youtube'da sergilenen ve örneklem olarak belirlenen video içeriklerinin kurgu dillerine yoğunlaşmaktadır. Aynı zamanda Türk sineması alanında da sadece komedi filmleri seçilerek dram, gerilim ve korku gibi türler araştırmanın kapsamından çıkarılmıştır.

Son olarak belirlenen video içeriklerinin ve filmlerin analiz kısmında sadece kurgu ile olan ilişkiler ele alınmış, bununla birlikte kamera kullanımı, senaryo, oyunculuk vb. gibi içeriği zenginleştiren diğer öğeler kapsam dışı bırakılmıştır.

4.1.4. Yöntem

Nitel bir araştırma olan bu çalışmanın temel yapısını oluşturan kurgunun dili savının değerlendirilebilmesi için örneklem olarak belirlenen filmler ve video içerikleri içerik analizi yöntemine tabi tutulmuştur.

İçerik analizi, kitle iletişim ortamlarında yazılı veya görsel olarak oluşturulan medya metinlerinin veya materyallerinin analizinde yaygın olarak kullanılan bir yöntem olarak bilinmektedir (Aziz, 2018: 135). Günümüzde kitle iletişim araçlarından biri olarak kabul edilen internette oluşturulan birçok yazılı ve görsel içerik de içerik analizi yöntemiyle çözümlenebilmektedir.

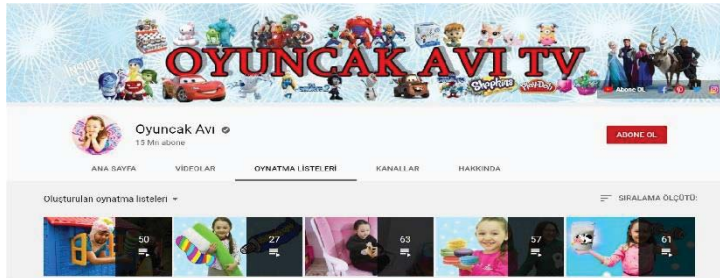
Yeni medya teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte medya içerikleri artık yazılı olmakla birlikte görsel ve işitsel birçok özelliği de bünyesinde barındırmaktadır. Bu bağlamda söz konusu görsel metinlerden birinin Youtube adlı video paylaşım ağında yayınlanması amacıyla oluşturulan video içerikleri olduğunu söylemek mümkündür. Öte yandan sinemanın da kitle iletişim boyutu dikkate alındığında bu alanda oluşturulan komedi filmleri de video içerikleriyle aynı bağlamda ele alınabilmektedir. Araştırma kapsamında belirlenen video içeriklerine ve filmlere içerik analizi yöntemi uygulanırken amaç; görüntüler kurgulanırken ortaya çıkan mesajların biçimsel ve karakteristik özelliklerinin neler olduğunun, ne gibi tutumlar dikkate alınarak sunulduğunun ve görüntülerin hangi amaçlar gözetilerek kurgulandığının karşılaştırılarak ortaya konulabilmesidir. İçerik analizinde araştırma kategorilerinin planlı bir biçimde ortaya konulabilmesi ve incelenen içeriklerin de bu

kategorilerle uyumlu olması önem teşkil etmektedir. Bu bağlamda söz konusu kategorilerin oluşturulmasında araştırmanın amacının göz önünde bulundurulmasının belirleyici olduğu ifade edilmektedir (Çomu& Halaiqa, 2015: 38-39)

Araştırmanın amacını oluşturan kurgu dilinin uygulanış biçimini ortaya çıkarmak için ilk olarak belirlenen video içeriklerinin yayınlandığı Youtube kanalları ve komedi filmleri hakkında genel bilgilere yer verilmiştir. Ardından Youtube kanallarının görüntülenme sayısı en fazla olan videolarının ve en çok izlenen komedi filmlerinin kurgu dili biçimsel ve içeriksel açıdan analiz edilmiştir. Söz konusu analiz, kurgu alanı ile ilgili belirlenen araştırma kategorileri kapsamında gerçekleştirilmiştir. Bu kategoriler sırası ile mekân ve kompozisyon, kurgunun uygulanışı, planlar arası geçiş, ara yazı, şekil ve grafik öğeleri, kurguda ses, ses efekti ve müzik öğelerinin kullanımı, kurguda ışık ve renk kullanımı ve kurguda zamandır. Belirlenen araştırma kategorileri her filme ve video içeriğine ayrı ayrı uygulanmış, ortaya çıkarılan bulgular ışığında video içeriklerindeki ve film yapımlarındaki kurgu dilinin karşılaştırılması ve genel değerlendirmesi yapılmıştır.

4.2. Analiz ve Bulgular

4.2.1. Oyuncak Avı Kanalı ve “Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.1. Oyuncak Avı Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/c/OyuncakAv%C4%B1TV/playlists/>, Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Youtube Türkiye sıralamasında en fazla aboneye sahip ikinci kanal olan Oyuncak Avı, çocuklara yönelik video içerikleri üretmesi bakımından popüler eğlence kanallarından farklı bir noktada durmaktadır. Kanal, yurt dışında benzerleri olmasına karşın, Türkiye’de takipçi kitlesi bakımından ender rastlanan çocuk Youtube kanallarından birini oluşturmaktadır. Videolarda başkarakter olarak yer alan ve

çocuk Youtuber olarak nitelendirilen 6 yaşındaki Öykü, tek başına ya da babasıyla çeşitli çocuk oyunları oynamakta, oyun ve oyuncak tanıtımları yapmakta ve bunları hem kendisinin hem de yaşlılarının eğlenebileceği bir tarzda gerçekleştirmektedir. Kanalin açıklama kısmında herhangi bir bilgi yer almadığından dolayı kanalın yöneticilerinin Öykü'nün ebeveynleri olduğu düşünülmektedir.

29 Aralık 2014 tarihinde Youtube'a katılan kanalın hedef kitlesini yerli ve yabancı çocuk Youtube kullanıcıları oluşturmaktadır. Videolarda Türkçenin yanı sıra, İngilizce başlık kullanımı kanalın dünya çapında bir takipçi kitlesine sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca kanal, çocuklarıyla ilgilenmek amacıyla eğitici oyunlar öğrenmek isteyen ebeveynler tarafından da takip edilmektedir.

Erişim tarihi itibarıyla kanalda yer alan 375 video içeriği arasından en fazla görüntülenme sayısına sahip videonun "Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı" olduğu görülmektedir (Erişim Tarihi: 6 Temmuz 2020).

Başlığı	Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=FXKqaJA51GY
Yüklenme Tarihi	30 Eylül 2018
Süresi	4 dakika 36 saniye
Görüntülenme Sayısı	735.786.096
Tanımı	I play new games every day, I am having fun playing games Oyuncak Avı. (Hergün yeni oyuncaklar oynuyorum, Oyuncak Avı oyunları oynamaktan zevk alıyorum.)
Videoya Erişim Tarihi	6 Temmuz 2020

Tablo 4.2. Araştırma kapsamında belirlenen birinci video ile ilgili bilgiler.

Başlıkta yer alan İngilizce ifadeler videonun, konusu itibarıyla dünyanın farklı yerlerinde bulunan çocuk Youtube kullanıcılarının beğenisine sunulmak amacıyla hazırlandığını göstermektedir. Ayrıca başlıkta belirtildiği üzere videonun çocuklara temel renklerin tanıtılması ve bu renklerin İngilizce karşılıklarının öğretilmesi amacıyla oluşturulduğu öne sürülebilir. Videoda amatör olarak hazırlanmış bir senaryo kapsamında karakterlerin yer aldığı birtakım görüntüler bulunmaktadır. Bu görüntülerde kanalın karakteri Öykü, babasıyla birlikte senaryoya bağlı olarak

amatör bir oyunculuk performansı sergilemektedir. İlk olarak görüntülerde yer alan baba, farklı renklerde hazırlanmış oyuncak yumurtaları oyun bahçesinin farklı bölgelerine gizlemektedir. Daha sonra Öykü'nün saklanan yumurtaları bulmaya çalıştığı görüntüler belirli bir sıraya göre ardı ardına kurgulanmaktadır. Öykü, video boyunca gerçekleştireceği eylemlerin bazılarını önceden sesli olarak ifade etmekte ve buna bağlı olarak ilgi çekici tepkiler vermektedir. Finalde ise baba ile Öykü'nün eğlenceli bir müzik eşliğinde birtakım dans figürleri sergilediği görülmektedir.

Video içeriğinin kurgu dili aşağıda ifade edildiği biçimde analiz edilmektedir.

4.2.1.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Videoda yer alan çekimlerin tamamının tek bir mekânda gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu mekânı çocuk oyun alanı olarak tasarlanmış bir evin bahçesi olarak değerlendirmek mümkündür. Bahçede oyuncak çocuk evi ve kaydırak gibi birtakım maket bahçe oyuncakları yer almaktadır. Mekânın videonun karakteri olan Öykü ile bağlantısı dikkate alındığında, mekân seçiminin videonun ilgi çekici ve izlenebilir bir hale gelmesinde önemli bir işlevi yerine getirdiği ifade edilebilir (Nişancı, 2016). Oyuncaklar, görüntülerin birçoğunda kompozisyonu oluşturan öğeler olarak yer almakta ve bu öğelerin mekân içerisinde belli bir düzene göre yerleştirildiği görülmektedir. Bu bağlamda kompozisyon tercihindeki amacın da videoyu çocuklar için eğlenceli hale getirmek olduğu söylenebilir.



Resim 4.2. Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı video içeriğine ait bir görsel.

4.2.1.2. Kurgunun uygulanışı

Videoda kurgu, çekilen görüntülerin birbirine bağlanması şeklinde ve amatör bir teknikle oluşturulmuştur. Kurguyu videoda gerçekleşen olaylar bağlamında babanın yumurtaları saklama görüntüleri, Öykü'nün yumurtaları bulma çabası ve finalde ise iki karakterin birleşmesi şeklinde üç bölümde ele almak mümkündür. Her üç bölümde de uygulanan kurgu, çekilen görüntülerin birbirine bağlanmasından ibaret olup genel kurgu türlerinden herhangi birine yönelik özel bir çaba yer almamaktadır. Görüntülerin çoğu sabit planlardan oluşmakta, sadece bazı yerlerde aktüel kamera hareketleri bulunmaktadır. Videonun çocuklara yönelik olmasından dolayı kurgusunda anlam oluşturmaya yönelik farklı planların birbirine bağlanması gibi bir durumun söz konusu olmadığı da görülmektedir. Ayrıca kurguda bazı yerlerde devamlılık ilkesine uyulduğu bazı yerlerde ise bu ilkenin göz ardı edildiği dikkat çekmektedir. Videoda çocuklara yönelik ve anlaşılır olması açısından klasik bir kurgu tekniği benimsenmiştir. Bu uygulamanın planlı ya da plansız yapıldığı yönünde herhangi bir değerlendirme yapılamamaktadır.

Ayrıca çekimlerin oluşturulma biçimi ve kurguda sıralanışı dikkate alındığında, videonun yapım sürecinde tek bir kişinin yer aldığı ve bu süreci kanalın karakteri olan Öykü'nün ebeveynlerinin yönettiği söylenebilir. Bu bağlamda ortaya çıkan mesleklerin birleşmesi olgusu yeni medya alanındaki video içeriği üretimini film yapımlarından ayırmaktadır. Film yapım sürecinde çalışan yönetmen, kameraman veya kurgucunun görev sınırları belirlidir ve film herkesin ortak çabası sonucu ortaya çıkmaktadır. Oysa söz konusu videonun kurgusu göz önüne alındığında, yeni medya alanında bu görevlerin çoğunlukla belirli bir kişide toplandığı ve ortaya çıkan içeriğin de bu bağlamda nitelik kazandığı görülmektedir. Fakat yeni medya alanında video içeriği üretilirken film yapım sürecinde olduğu gibi teknik ekibin yer aldığı yapımlar da bulunmaktadır. Özellikle popüler Youtuberların, Youtube kanalları bazı yapım firmaları tarafından desteklenmekte ve içerikler filmlerde olduğu gibi ekip çalışması sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, yeni medyanın hem kişisel olarak içerik üretimi yapılan hem de içeriklerin profesyonel bir ekip tarafından hazırlandığı bir alan olarak birtakım özellikler barındırdığı ifade edilebilir.

4.2.1.3. Planlar arası geiř

Videonun kurgusunda grntler arası geiř uygulanırken en fazla bařvurulan yntemin kesme (cut) olduėu fark edilmektedir. Kesmenin yanı sıra bir grntden diėer grntye geerken geiři yumuřatmak amacıyla zincirleme (dissolve) ynteminin de tercih edildiėi grlmektedir. Kesmeler bazı yerlerde devamlılıėı saėlamaya ynelik, bazı yerlerde ise iki farklı grnty birbirine baėlamak amacıyla uygulanmaktadır. İki farklı grnt arasında uygulanan kesme sonucunda zaman olarak belirli bir srenin getiėi fark edilmektedir. Kurgunun amatr bir teknikle uygulandıėı gz nne alındıėında, yapılan kesmelerde karakterlerin hareketlerine gre oluřan akıřın kesintiye uėradıėı dikkat ekmektedir. Sz gelimi, bir planda karakter hareketini sonlandırdıėında ardından gelen planda bařka bir harekete bařlamaktadır. Bylece kesme doėru ve yerinde uygulanmadıėından izleyici tarafından fark edilmektedir. Bu baėlamda videonun kurgusunda, “Doėru ve yerinde yapılan bir kesmenin etkili olabilmesi iin izleyici tarafından fark edilmemesi gerekir.” anlayıřı gz ardı edilmektedir (Gke, 1997: 142).

4.2.1.4. Ara yazı, řekil ve grafik

Videonun kurgusunda herhangi bir ara yazı, řekil ve grafik alıřması bulunmamaktadır. Bu uygulamalar kurguda yaratıcı bir aba gerektiren ve filmler iin grntlerin grsel etkisini arttıran sreler olarak ele alınmaktadır (Niřancı, 2016: 244). Fakat analiz edilen video ieriėinin ekim ve kurgu ařaması amatr bir anlayıřla oluřturulduėundan dolayı videoda kurgu alanının bazı niteliklerinin esas alınmadıėını sylemek mmkndr.

4.2.1.5. Ses gelerinin analizi

Videodaki ses unsurları dikkate alındıėında, ekimlere zg bir mikrofon kullanılmadan seslerin ortam sesi olarak kaydedildiėi fark edilmektedir. Bu seslere kurguda herhangi bir mdahalenin sz konusu olmadıėı ve seslerin doėal hallerinin tercih edildiėi sylenebilir. Ayrıca videonun kurgusunda grntlerin altında kullanılan farklı ritimlerdeki fon mzikleri videoyu izleyici aısından ilgi ekici hale getirmektedir. Son olarak videoda gerekleřen eylemlerin izleyici tarafından fark edilmesini saėlamak amacıyla eėlenceli tonda ses efektleri kullanıldıėı da gzlemlenmektedir.

Ulaşılan bulgular kapsamında videonun kurgusunda yer alan ses unsurlarının film yapımlarına kıyasla amatör bir biçimde kullanıldığı fark edilmektedir. Söz konusu durumu oluşturulan filmlerin ve video içeriklerinin yapım bütçeleriyle ilintilendirmek mümkündür. Ses unsurları yapım bütçesine sahip film yapımlarında daha düzenli ve planlı bir biçimde kurguya aktarılırken video içeriklerinde ise belirli bir plan dâhilinde kullanılmamaktadır.

4.2.1.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Görüntülerdeki ışığın dağılımı dikkate alındığında, videonun herhangi bir ışıklandırma tekniğine başvurulmadan doğal ışıklar tercih edilerek oluşturulduğu söylenebilir.



Resim 4.3. Learn Colors With Clored Eggs, Öykü And Cute Monkey – Funny Oyuncak Avı video içeriğinde doğal ışık kullanıldığını gösteren bir görsel.

Bir görüntü oluşturulurken dikkat edilen ışık unsuru, ortaya çıkacak görüntünün etkileyciliğini ve anlatılmak istenen hikâyeye katkısını belirlemektedir (Kafalı, 1997). Bu bağlamda değerlendirdiğinde, Youtube’da çocuklara yönelik oluşturulan bu tür video içeriklerinde amatör bir anlayış benimsendiğinden dolayı ışıklandırma tekniklerine de oldukça az rastlanıldığı fark edilmektedir. Ayrıca ışıklandırmanın belirli bir yapım bütçesi gerektirmesi sonucu genel olarak filmlerde tercih edildiği ifade edilebilir. Yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin filmler gibi yapım bütçesi gerektirmemesinden dolayı bu içeriklerde doğal ışık kullanımının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde ışık unsurunun filmlere kıyasla görüntülere olan etkisinin arka planda kaldığını öne sürmek mümkündür.

Ayrıca söz konusu video içeriğinde yer alan görüntülerde ışığın yanı sıra renklere de kurguda herhangi özel bir müdahalenin söz konusu olmadığı fark edilmektedir.

4.2.1.7. Kurguda zamanın analizi

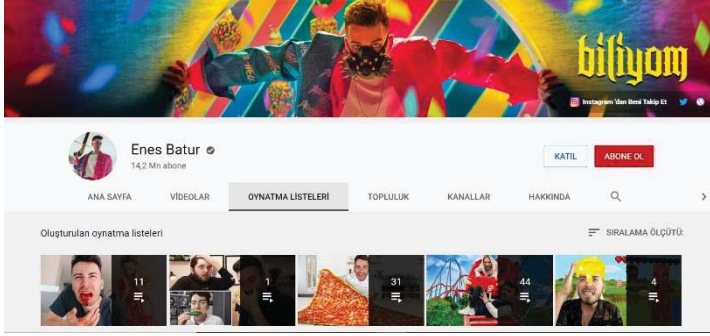
Bir senaryoya bağlı olarak görüntüleri oluşturulan yapımların kurgusunda genellikle filmsel bir zaman oluşturulduğu görülmektedir. Filmsel zaman içerisinde senaryodaki olaylar belirli bir sıraya göre ilerlemekte ve bu durumda kurgu, zamanı düzenleme ve onu bir sıraya sokma işlevi görmektedir (Küçükdoğan, 2014: 24). Söz konusu videonun çocuklara yönelik eğitici olma yönü çekim öncesinde oluşturulmuş bir senaryoya bağlı kalındığını göstermektedir. Bu bağlamda çekilen görüntüler birleştirildiği takdirde filmsel bir zamanın meydana gelmektedir. Çekimlerdeki belirli anlar kurgu esnasında atıldığında, zamanın akışının senaryoya bağlı olarak kesildiği ve gerçek zamandan koparıldığı ifade edilebilir. Ayrıca kurgu esnasında dikkat edilmeyen devamlılık hataları da videoda filmsel bir zamanın var olduğunu fark ettirmektedir.

Ulaşılan bulgular sonucunda, çocuk yeni medya kullanıcılarına yönelik hazırlanan söz konusu video içeriği kurgulanırken sade bir kurgu anlayışının benimsendiği görülmektedir. Bu anlayışın ortaya çıkmasının sebeplerinden birinin video içeriğinin karakter odaklı olmasına bağlı olduğu söylenebilir. Karakter olarak videoda yer alan çocuk Youtuber Öykü, sade bir kurgu anlayışının ön plana çıkmasını sağladığı gibi aynı zamanda Youtube'un yetişkinlerin yanında çocuk yeni medya kullanıcıları tarafından da tercih edilen bir yeni medya alanı olduğunu göstermektedir. Ayrıca komedi filmlerinin kurgu dili ile söz konusu video içeriğinin kurgu dili karşılaştırıldığında, her ikisinin de önceden planlanmış bir senaryoya bağlı kalınarak kurgulandığı söylenebilir. Bazı durumlarda kurgunun uygulanış biçiminde çeşitli farklılıkların ortaya çıktığı görülmektedir. Bu farklılaşmanın sebebinin ise hedef kitleye yönelik olarak ortaya çıktığı ifade edilebilir.

Analiz kapsamında ortaya çıkan bulgulardan biri de videonun çekim ve kurgu aşamalarının film yapımlarında olduğu gibi bir yapım maliyeti gerektirmediğidir. Videonun kurgusu dikkate alındığında, kurgu sade bir anlayışla ve amatör bir teknikle meydana geldiğinden dolayı kurguyu yapanın da profesyonel bir kurgucu olmadığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda video içeriklerinde yapım mesleklerinin birleşmesi ve filmlerden farklı olarak çekim ve kurgu aşaması ile aynı

kişinin ilgilenmesi yeni medya ile film alanındaki kurgu dillerinin farklarından birini ortaya çıkarmaktadır.

4.2.2. Enes Batur Kanalı ve “Hayat Hileleri” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.4. Enes Batur Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/user/newdaynewgame/playlists> / Erişim Tarihi: 15 Aralık 2020.

18 Kasım 2012 tarihinde Youtube’a katılan Enes Batur, Türkiye’nin en fazla aboneye sahip üçüncü Youtube kanalıdır. Kanal ile aynı adı taşıyan Enes Batur Sungurtekin’in kişisel Youtube hesabı olarak işlev gören kanalın abone sayısının artması, Enes Batur’un yeni medya ortamlarında Youtuber olarak anılmasını sağlamıştır.

Kanalda erişim tarihi itibarıyla toplam 36 oynatma listesi ve binin üzerinde video içeriği yer almaktadır. Genellikle her gün yeni bir video içeriğinin paylaşıldığı kanalda oynatma listeleri şarkılar, parodiler, tepki, bir gün geçirmek, challenge, vlog ve şaka gibi eğlence kategorilerine ait video içeriklerinden yer almaktadır (Erişim Tarihi: 8 Temmuz 2020).

Oynatma listeleri dikkate alındığında kanalın en fazla görüntülenme sayısına sahip ilk sekiz videosunun şarkı ve parodi listesine ait olduğu dikkat çekmektedir. Bu tarz videolar müzik klipi formatında kurgulandığından dolayı araştırma kapsamında yer almamaktadır. Bu bağlamda paylaşılan video içerikleri arasından araştırmanın amacına uygunluğu kapsamında en fazla görüntülenme sayısına sahip içeriğin “Hayat Hileleri” isimli video olduğu görülmektedir.

Başlığı	Hayat Hileleri
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=l-0qU85Te6A
Yüklenme Tarihi	27 Mayıs 2017
Süresi	10 dakika 31 saniye
Görüntülenme Sayısı	21.572.900
Tanımı	Ben Enes Batur, Hayat hileleri videosu çektim, patates Iphone telefon, terlik yapımı, çataldan kaşık gibi salakça hayat hileleri gösterdim. Güzel ve eğlenceli ve komik bir video oldu, iyi seyirler.
Videoya Erişim Tarihi	8 Temmuz 2020

Tablo 4.3. Araştırma kapsamında belirlenen ikinci video ile ilgili bilgiler.

Videoda, başlık ve açıklama kısmında da belirtildiği gibi Enes Batur, kendisine ait bir üslupla hayatı kolaylaştırdığını iddia ettiği birtakım absürt tavsiyelerde bulunmaktadır. Dokuz tavsiyenin yer aldığı videoda her tavsiye videonun bir sahnesini oluşmakta, dördüncü sahnede ise bir teknoloji markasının telefon reklamı yer almaktadır. Reklam kısmında videoyu sunan Enes Batur, takipçilerini çekilişe katılmaya davet ederek videonun alt kısmında yer alan linke tıklamalarını istemektedir. Bu reklam biçimi, araştırmanın “Youtube’da Reklam” başlıklı bölümünde yer alan ürün yerleştirme reklam modeline işaret etmektedir. Youtuberların yer aldığı video içeriklerinde sıklıkla karşılaşılan bu model, videonun belirlenen bir bölümünde reklam verenin ürünlerinin gösterilmesi olarak bilinmektedir (Yüksel, 2017: 111).

Videonun çekim ve kurgu aşamalarının amatör bir anlayışla gerçekleştirildiği ifade edilebilir. Bu bağlamda videodaki kurgu dilinin analizi şu şekilde yapılmaktadır:

4.2.2.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Videoda çekimlerin tek bir mekânda gerçekleştiği fark edilmektedir. Dolayısıyla görüntülerdeki kompozisyonu da tek bir mekânın içinde yer alan öğelerin oluşturduğu söylenebilir. Bu mekânın bir ev, kompozisyonu oluşturan öğelerin ise evin içerisinde yer alan çeşitli eşyalar olduğu görülmektedir.



Resim 4.5. Hayat Hileleri video içeriğine ait bir görsel.

Videonun çekim ve kurgu aşamalarının amatör bir anlayışla oluşturulduğu göz önüne alındığında, çekimlerde mekân ve kompozisyon kurallarına önem verilmediği görülmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, yeni medyanın getirdiği birtakım olanaklarla birlikte bu alanda üretilen video içeriklerinde film üretim sürecinde olduğu gibi yapım maliyetlerine ihtiyaç duyulmadığı öne sürülebilir. Dolayısıyla video içeriklerinin çekimlerinde yer alan mekânın ve kurgulanan görüntülerdeki kompozisyon unsurlarının günlük hayatta var olduğu gibi kullandığını söylemek mümkündür.

4.2.2.2. Kurgunun uygulanışı

Görüntülerin kurgusunda sahne içi herhangi bir ses kaynağından çıkmayan bir dış sesin (perfore) yer aldığı fark edilmektedir. Dış sesin kurgudaki işlevi görüntüyü açıklayan veya görüntüyle ilgili yorumlarda bulunan fakat o an konuşmayan kişinin sesi olmasıdır (Toprak, 2012: 128). Söz konusu video içeriğinin kurgusuna dâhil edilen dış sesin de böyle bir işlevi yerine getirdiği öne sürülebilir. Video içeriğindeki dış ses aynı zamanda videonun karakteri olan Youtuber Enes Batur'dur. Video oluşturulurken görüntüler dış ses ile birlikte kurgulanmaktadır. Böylece görüntülerde yer alan Enes Batur, okuduğu metin eşliğinde birtakım eylemlerde bulunarak takipçilerinin dikkatini çekmeyi amaçlamaktadır. Bu tepkilerin yer aldığı görüntüler ise atlamalı kurgu (jump cut) olarak tanımlanan kurgu çeşidine göre sıralanmaktadır. Atlamalı kurgu yapılırken devamlılık ilkesi göz ardı edilerek Enes Batur'un hareketleri belirli noktalardan kesilip görüntünün arasındaki boşluk çıkartılmakta ve daha sonra kalan kısımlar birleştirilmektedir. Böylece izleyiciye sahnenin içinde belirli bir zaman diliminin atlandığı hissi verilmektedir. Atlamalı kurgu ile birlikte videodaki zamanın akışı bozulmakta, zaman ve mekân bütünlüğü dağılmaktadır

(Toprak, 2012: 90–91). Bu bağlamda, video içeriği kurgulanırken atlamalı kurgunun esas alındığını ve atlamalı kurgu sayesinde izleyicinin ilgisinin canlı tutulmaya çalışıldığını ifade etmek mümkündür.

4.2.2.3. Planlar arası geçiş

Kurguda planlar arası geçiş yapılırken en çok kullanılan geçiş yönteminin kesme (cut) olduğu fark edilmektedir. Temel görüntü geçiş yöntemlerinden olan kesme, video içerisinde en fazla atlamalı kurgu (jump cut) yapılırken uygulanmaktadır. Ayrıca iki farklı planı birbirine bağlamak amacıyla da kesme geçişinin kullanıldığı dikkat çekmektedir. Videoda kesme uygulanırken tepkiye göre kesme çeşidinin tercih edildiği söylenebilir. Filmler kurgulanırken bir karakterin yüzündeki tepkiye dikkat çekilmek istenildiğini durumlarda tepkiye göre kesme çeşidine başvurulmaktadır (Öngören, 1976: 192). Yeni medya alanında üretilen birçok video içeriğinin kurgusunda da planlı yahut plansız olarak “tepkie göre kesme” çeşidine başvurulduğu görülmektedir. Örnek olarak söz konusu videoda, videonun karakteri olan Enes Batur’un yüz ifadeleri kurgu esnasında kesmenin gerçekleşeceği zamanı belirlemektedir. Ayrıca kurguda uygulanan kesmelerin dinamik bir kurgu oluşturmak ve izleyicinin ilgisini çekmek amacıyla yapıldığı ifade edilebilir.

Videoyu oluşturan dokuz bölüm ayrı sahneler olarak ele alındığında, bu sahneleri birbirine bağlamak amacıyla wipe geçiş yönteminin uygulandığı görülmektedir. Dijital kurgu sistemlerinin gelişmesine paralel olarak güncellenen kurgu programlarında bu geçiş türünün çeşitli versiyonlarını görmek mümkündür (Nişancı, 2016). Ayrıca bu geçiş yöntemlerine ek olarak video, fade out (kararma) yöntemiyle bitirilmektedir. Bu geçiş yöntemlerinin yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde film yapımlarında olduğu gibi kurgunun işlevlerini ortaya çıkarmaya yönelik olarak uygulandığı söylenebilir.

4.2.2.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Videonun kurgusunda izleyiciyi bilgilendirmek amacıyla bölümler arası kullanılan ara yazılara başvurulmaktadır. Bu yazılar videonun her bölümünden önce ekranda yer alan ve o bölümün içeriğini tanımlayan başlıklar niteliğindedir. Yazılar görüntünün üstünde yer almakta, görüntü de yazının olduğu esnada bulanıklaştırılmaktadır.



Resim 4.6. Hayat Hileleri video içeriğinde ara yazı kullanımına bir örnek.

Ara yazıların kurguya yardımcı bir öge olarak kullanılmasına karşın, videonun akışını kesintiye uğrattığı söylenebilir. Çünkü her izleyici söz konusu ara yazıları aynı hızda ve aynı şekilde okuyamadığı için bu durum kurguya zarar vermektedir. (Pudovkin, 2014: 189–190). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, video içeriklerinde ara yazıların filmlerde olduğu gibi bilgilendirme amacına yönelik olarak uygulandığı ve bunun sonucunda birtakım problemleri de beraberinde getirdiği söylenebilir.

Son olarak videonun kurgusunda herhangi bir şekil ve grafik çalışmasına rastlanılmamaktadır.

4.2.2.5. Ses öğelerinin analizi

Yukarıda da aktarıldığı üzere videonun kurgusunda önceden seslendirilmiş bir dış ses (perfore) yer almaktadır. Videonun ses ile olan ilişkisi dış ses üzerinden oluşmaktadır. Dış ses kullanımı film yapımlarında görüntülerde gerçekleşen eylemleri açıkladığı gibi aynı zamanda izleyicide istenen etkiyi yaratmak ve bu sayede kurguyu ilgi çekici hale getirmek amacıyla uygulanmaktadır (Özön, 1964: 289). Söz konusu video içeriği için de dış sesin benzer işlevlere sahip olduğu ifade edilebilir. Ayrıca dış sesteki farklı olarak videonun belirli yerlerinde Enes Batur kamerayı kendisinin kontrol ettiği anlık çekimler de gerçekleştirmektedir. Videonun bu kısımlarında ise doğal sesler tercih edilmektedir.

Videonun kurgusunda ses efekti ve müzik kullanımı da mevcuttur. Videonun başlangıcında ve bölümler arasında uygulanan wipe geçişler esnasında çeşitli ses efektleri uygulanmaktadır. Bu efektlerin geçişin etkisini arttırmak amacıyla kullanıldığı söylenebilir. Ayrıca video süresi boyunca seçilen eğlenceli bir müziğin fonda yer alması da videoyu ilgi çekici bir hale getirmektedir. Böylece müzik

aracılığıyla izleyicinin ilgisinin videonun toplam süresi boyunca canlı kalması amaçlanmaktadır.

4.2.2.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Youtube ağı için oluşturulan video içerikleri film yapımlarıyla kıyaslandığında, videolarda genellikle doğal ışığın tercih edildiği görülmektedir. Söz konusu videoda da çekimlerin hepsi ev ortamında kaydedildiğinden dolayı bütün planlarda herhangi bir ışıklandırma tekniğine ihtiyaç duyulmadığı ve doğal ışıktan faydalandığı fark edilmektedir. Ayrıca videonun amatör bir anlayışla hazırlandığı dikkate alındığında, görüntülerdeki ışığın ve rengin de ortamda var olduğu gibi kaydedildiği ifade edilebilir. Bu bağlamda yeni medya alanında video içerikleri kurgulanırken renk ve ışığa dair unsurların gerçekte var olduğu gibi kullanıldığı söylenebilir. Bu durum filmler ile kıyaslandığında, yeni medya alanında daha az yapım maliyeti gerektiren video içerikleri yer alırken film yapımlarında ise söz konusu maliyetin oldukça fazla olduğu öne sürülebilmektedir. Örnek olarak incelenen videonun kurgusunda renk ve ışığa özel bir müdahale yapılması videonun yapım maliyetini arttıracığından dolayı bunlar günlük hayatta olduğu gibi yansıtılmaktadır. Ayrıca video içeriğinde yer alan görüntülerdeki renklere de kurgu esnasında herhangi bir müdahalenin söz konusu olmadığı ve renklerin doğal hallerinin tercih edildiği söylenebilir.

4.2.2.7. Kurguda zamanın analizi

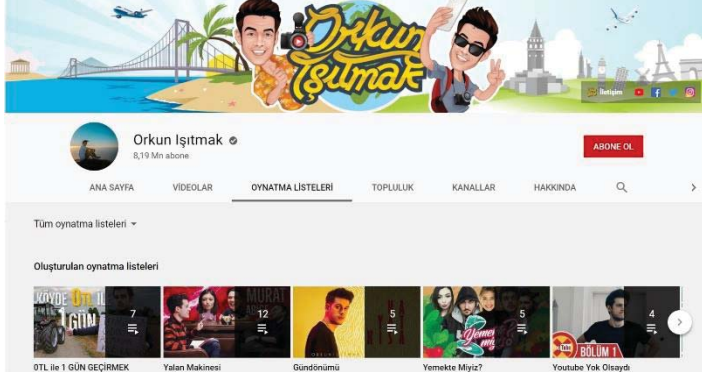
Video içeriği kurgulanırken atlamalı kurgunun (jump cut) uygulanmasından dolayı gerçek zamanda değişiklik yapıldığı fark edilmektedir. Bu bağlamda video içerisinde filmsel bir zaman oluşturulduğunu fark etmek mümkündür. Filmsel zaman sadece film içerisinde oluşturulan ve sadece orada gerçeklik kazanan bir zamana işaret etmektedir (Özön, 1964: 281). Söz konusu videoda da film yapımlarında olduğu gibi gerçekleşen olayların gerçek süresinin az ya da çok olarak kısaltıldığı görülmektedir. Örnek olarak kurgu esnasında Enes Batur'un konuşmasının başından sonuna kadar verilmesi yerine atlamalı kurgu sayesinde sadece konuştuğu ve tepki gösterdiği kısımlar seçilmektedir. Bu bağlamda filmlerde meydana gelen olayların başından sonuna kadar gerçek zaman içerisinde gösterilmesi yerine kurgu yapılarak filmsel bir zaman oluşturulması durumu (Asiltürk, 2014: 143), söz konusu video içeriğinin kurgusunda da geçerli olmaktadır. Dolayısıyla filmsel zamanın uygulanış biçimi hem

film yapımlarının hem de yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgu dillerinin ortaya çıkmasında birtakım ortak özellikler barındırmaktadır.

Bu başlıktaki bilgiler ışığında, atlamalı kurgunun yeni medya alanına yönelik üretilen video içeriklerinin kurgusunda, videoyu eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek amacıyla uygulandığı ifade edilebilir. Yeni medyanın tüketimin ve kontrolün kişiselleştirdiği bir alan olduğu göz önüne alındığında ise (Başlar, 2013: 824), üretilen video içerikleri de bu özellikler dikkate alınarak kurgulanmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, video içeriğinin hızlı tüketilebilir olması gerektiği kurguda atlamalı kurgunun ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Böylece gerçekleştirilen çekimlerin önemsiz kısımları atılarak sadece gerekli ve ilgi çekici kısımlar bırakılmaktadır. Bu sayede video içeriğinin toplam süresi kısalmakta ve hızlı tüketilebilir bir yeni medya içeriği ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla ilk olarak film yapımlarında uygulanmaya başlanan atlamalı kurgu tekniği ile yeni medya alanında üretilen video içerikleri arasında bir ilişki olduğu fark edilmektedir. Söz konusu ilişkiye göre, yeni medya alanında üretilen video içerikleri kurgulanırken genel olarak atlamalı kurgu tekniğinin uygulandığı ve bu teknik sayesinde içeriğin yeni medya ürünlerinin hızlı tüketim özelliğine uygun düştüğü ifade edilebilir.

Ayrıca söz konusu video içeriğinde görüntüleri kamera aracılığıyla kaydedenin Enes Batur olduğu görülmektedir. Dolayısıyla videonun karakteri olan Enes Batur'u film yapım sürecinde yer alan kameramanlık mesleği ile ilişkilendirmek mümkündür. Bu bağlamda videonun kameramanı aynı zamanda videonun karakteri konumunda yer almaktadır. Söz konusu durum filmlerden farklı olarak yeni medyada video içerikleri oluşturulurken yapım mesleklerinin birleşmesi olgusuna işaret etmektedir. Bu olgu, çekilen görüntülerin niteliğini etkilediği gibi aynı zamanda kurgunun oluşturduğu dili de belirlemektedir.

4.2.3. Orkun Işıtmak Kanalı ve “Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo)” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.7. Orkun Işıtmak Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/c/orkunisitmak/playlists> / Erişim Tarihi: 15 Aralık 2020.

2012 yılından beri Youtube Türkiye’de yer alan Orkun Işıtmak, abonelerine eğlenceli ve ilgi çekici ve video içerikleri sunan popüler bir Youtuber’dır (Kara, 2016). İsmi ile aynı adı taşıyan Youtube kanalı, kümülatif olarak Türkiye’nin NetD Müzik, Oyuncak Avı ve Enes Batur’dan sonra en fazla aboneye sahip dördüncü Youtube kanalıdır. Kanalda düzenli olarak her hafta bir video içeriği paylaşılmaktadır (Erişim Tarihi: 11 Temmuz 2020).

Kanalda toplamda 21 tane video oynatma listesi yer almaktadır. Liste tepki, şarkı, ölmeden önce yapılacak şeyler, yemekte miyiz, video blog ve yabancı şarkılar Türkçe olsaydı gibi eğlence kategorisine ait başlıklardan oluşmaktadır. Kanalin oynatma listesi ve paylaştığı videolar dikkate alındığında en fazla görüntülenme sayısına sahip içeriğin “Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo)” videosu olduğu fark edilmektedir (Erişim Tarihi: 11 Temmuz 2020).

Başlığı	Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo)
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=bc6JDpQp-U
Yüklenme Tarihi	9 Haziran 2017
Süresi	5 dakika 30 saniye
Görüntülenme Sayısı	36.938.027
Tanımı	Yorumlarla şarkı yapmak serimizin yeni bölümünde Ece Seçkin'in Adeyyo şarkısını yapıyoruz. Ece Seçkin Adeyyo ile yaptığımız Yorumlarla Şarkı videomuzu kaçırmayın!
Videoya Erişim Tarihi	11 Temmuz 2020

Tablo 4.4. Araştırma kapsamında belirlenen üçüncü video ile ilgili bilgiler.

İlk olarak videonun başlık ve açıklama kısmında yer alan ifadeler videonun içeriği hakkında izleyiciye fikir vermektedir. Videoda Orkun Işıtmak ile popüler şarkıcı Ece Seçkin, kanalın daha önce paylaştığı videolara kullanıcılar tarafından yapılmış yorumları derleyerek şarkı sözleri meydana getirmektedir. Kanalda bu konsept adı altında oluşturulmuş video içeriklerinden üçüncüsü olan Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) videosu, Ece Seçkin'in popüler şarkısı Adeyyo'nun sözleri ile yapılan yorumlar yer değiştirilerek oluşturulmuştur. Videoda Orkun Işıtmak ve Ece Seçkin, şarkının orijinal ritmini referans alarak sözlerini değiştirmekte ve müziğe uygun dans figürleri sergilemektedir.

Video içeriğindeki kurgu dilinin analizi şu şekilde yapılmaktadır:

4.2.3.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Videonun başında Orkun Işıtmak, müzik stüdyosu şeklinde tasarlanmış bir ortamda videonun açılışını gerçekleştirmektedir. Videonun tamamında mekân olarak bu ortamın tercih edildiği görülmektedir. Orkun Işıtmak, öyküsel olarak kurgulanan bir giriş ile açılışını gerçekleştirir ve ardından geniş plan açığa efektif bir geçişle Ece Seçkin dâhil olur. Videonun süresi boyunca çerçeveye ait kompozisyon, bu karakterlerin ikili planları kullanılarak oluşturulmaktadır. Videonun kompozisyonunu oluşturan karakterlerin konumları izleyicinin çerçeveye odaklanabilmesi için planlı olarak belirlenmiştir. Orkun Işıtmak ve Ece Seçkin söz konusu planlamalar dâhilinde çerçeveye konumlandırılmış, çerçevenin etrafında kompozisyonu destekleyecek öğelere yer verilmiştir.



Resim 4.8. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğine ait bir görsel.

Mekânın ve kompozisyonun filmlerde kurgunun bütünlüğünü sağlamaya yönelik oluşturulduğu dikkate alındığında (Nişancı, 2016: 124), söz konusu unsurların video içeriklerinin konusu ile bağlantılı olacak şekilde oluşturulduğu öne sürülebilir. Bu noktada mekânın ve görüntü kompozisyonun hem film yapımlarında hem de video içeriklerinde benzer özellikler dikkate alınarak oluşturulduğunu ifade etmek mümkündür.

4.2.3.2. Kurgunun uygulanışı

Videonun toplam süresine göre kurgunun üç bölümden oluştuğu söylenebilir. Orkun Işıtmak'ın videonun açılışına dair yaptığı konuşma ve ardından Ece Seçkin ile videonun içeriğine dair gerçekleştirdiği sohbet, kurgunun ilk kısmını oluşturmaktadır. Bu bölümün atlamalı kurgu (jump cut) yöntemi uygulanarak oluşturulduğu görülmektedir. Atlamalı kurguda karakterler üzerine odaklanarak sekans oluşturmak amacıyla kesmeler yapıldığı ve karşılıklı konuşma şeklinde ilerleyen bölümde tekli planlara ve ikili planların farklı açılara kesmeler uygulandığı dikkat çekmektedir (Wineyard, 2010: 118). Kurguda devamlılık ilkesi göz ardı edilerek karakterlerin konuşmaya başladığı planlar birbirine bağlanmakta, aradaki kısımlar ise çıkarılmaktadır. Buradaki temel amacı videonun konusuyla ilgili bilgilerin hızlı kurguyla bir an önce izleyiciye aktarılıp videonun asıl konusuna geçilmek istenmesi olarak değerlendirmek mümkündür.

Birinci bölümden ikinci bölüme kanalın logosunun yer aldığı bir separatör grafik çalışması ile geçiş yapılmakta ve ardından videonun konusunu oluşturan yorumlarla şarkı, müziğin ritmine göre oluşturulan bir kurgu anlayışıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Müziğin ritmi video içerisinde görüntülerin ekranda kalma süresini

belirlemektedir. Ayrıca bu bölümün kurgusunda görüntüler genellikle cut ve efektif geçişler sayesinde birbirine bağlanmaktadır. Yorumların yer aldığı yazılar da sözün söylendiği anda efektif geçişler ile çerçevede belirlemektedir. Bu özellikler video içeriğinin kurgusunda karakterlerin gerçekleştirdiği hareketlere enerji katmaktadır. Bu bağlamda kurgunun izleyicinin ilgisini karakterlere çekmeye yönelik olarak uygulandığı söylenebilir.

Üçüncü bölüm ise videonun kapanışına dair karşılıklı konuşmaların yer aldığı bölümdür. Şarkının söylendiği bölümden bu bölüme ilk bölümde olduğu gibi separatör ile geçilmektedir. Bu bölümde kapanışa yönelik gerçekleşen konuşmaların atlamalı kurgu yöntemiyle kurgulandığı görülmektedir. Son olarak videonun karakterleri Orkun Işıtmak ve Ece Seçkin izleyicilere veda ederek videoyu sonlandırmaktadır.

Videonun sonunda çerçeve üç ekrana bölünmekte ve bir ekranda videonun karakterleri son cümlelerini söylerken diğer iki ekranda ise kanalın ilgi çekici diğer videoları yer almaktadır. Ayrıca çerçevenin sol alt köşesinde “Abone Ol” butonunun belirginleştiği dikkat çekmektedir. Bu bağlamda söz konusu durum, Youtube’un da diğer sosyal medya ağları gibi kullanıcıların vaktinin çoğunu ağda geçirmesi ve ağdan ayrılmaması üzerine tasarlandığına işaret etmektedir. (Kim vd., 2010: 220). Böylece Youtube’un, kullanıcıların arama yapmadan önce ilgisini çekebilecek bazı videoları göstermesi amacıyla kurgu alanının imkânlarından faydalandığı görülmektedir.



Resim 4.9. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğinde kurgunun uygulanaşına dair bir görsel.

Yukarıda ulaşılan bulgular göz önüne alındığında, söz konusu video içeriğinde kurgunun uygulanış biçimine filmlerde pek rastlanılmadığı fark edilmektedir. Filmlerde genelde önceden oluşturulmuş bir senaryo kapsamında çekimler gerçekleşmekte ve profesyonel oyuncuların yer aldığı sahneler birbirine bağlanarak bir hikâye aktarılmaktadır. Söz konusu video ise sadece eğlence kategorisine yönelik oluşturulmuş, çekimlerin bu bağlamda gerçekleştirildiği ve kurgusunun da videonun eğlence yönünü ön plana çıkarmak amacıyla uygulandığı bir yeni medya içeriği olarak ele alınabilmektedir.

4.2.3.3. Planlar arası geçiş

Videonun atlamalı kurgu (jump cut) tekniği ile kurgulanan kısımlarında en çok kullanılan geçişin kesme (cut) olduğu görülmektedir. Hem açılış ve kapanış hem de şarkının söylendiği kısımlarda uygulanan kesmeler iki farklı planı birbirine bağlamaktadır. Ayrıca kesmeler görüntüde yer alan karakterlerin hareketi dikkate alınarak yapılmaktadır. Kurgu yapılırken ekranda yer alan karakterlerin şarkıyla uyumlu bir hareketi gözlemlenmekte ve bu hareket bir görüntüden diğerine geçmek amacıyla kullanılmaktadır. Atlamalı kurguda ise kesmeler izleyicinin dikkatini kurgu tekniğinden çok içeriğe ve karakterler üzerine çekmek amacıyla yönelik olarak uygulanmaktadır (Toprak, 2012: 90).

Videoda uygulanan diğer geçiş yöntemleri ise dijital kurgu programları ile oluşturulan ve eğlence türü video içeriklerinde sıklıkla kullanılan efektif geçişlerdir. Temel geçiş yöntemlerinden wipe geçiş olarak kabul edilen bu geçişler uygulanırken After Effect, 3D Max gibi bilgisayar yazılımları kullanılmaktadır. Ayrıca bazı dijital kurgu programlarının güncel sürümlerinde de bu geçişler bulunmaktadır. Video içerisinde bu geçişlerin tamamı şarkının söylendiği kısımda uygulanmaktadır. Efektif geçişlerin genel olarak videonun kurgusuna hareket ve ritm katmak amacıyla tercih edildiği söylenebilir. Bu durum film yapımlarının kurgusu ile kıyaslandığında, filmlerin kurgusunda söz konusu geçişlere oldukça az yer verildiği fark edilmektedir. Filmlerde geçişler genelde klasik kesme şeklinde uygulanmakta, filmin hikâyesiyle uyumlu bazı yerlerde ise sadece zincirleme ve kararıp açılma (fade-in fade-out) geçiş yöntemlerine başvurulmaktadır.

4.2.3.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Videonun toplam süresi boyunca birçok şekil (resim) ve grafik çalışması yer almaktadır. İlk olarak videonun başlangıcında ekranın sol alt köşesinde beliren Orkun Işıtmak'ın Instagram hesabının yer aldığı şekil çalışması dikkat çekmektedir. Burada kurguya yardımcı öge olarak kullanılan şekil çalışması, yeni medya alanlarının ortak özelliği olan “çevrim içi bağlantı kurmak” özelliğinin Youtube’da ön plana çıktığına işaret etmektedir (Kim vd., 2010: 219). Böylece yeni medya kullanıcılarının Youtube ve Instagram sosyal medya ağları arasında geçiş yaparak sürekli bu ağlarda vakit geçirmeleri istenmektedir. Bu amaç doğrultusunda kurgu alanının özelliklerinden yararlanılmakta ve kurgu tekniklerinin sağladığı olanaklar sayesinde kullanıcılar, ağ ile bağlantılı çalışan diğer ağlar ile çevrim içi iletişim kurabilmektedir.



Resim 4.10. Yorumlarla Şarkı Yapmak (Ece Seçkin – Adeyyo) video içeriğinde uygulanan bir kurgu tekniği.

Ayrıca kurguda şarkının söylendiği esnada oluşturulan şekiller ve bölümler arası geçişlerde kullanılan separatör grafik çalışmaları da yer almaktadır. Tüm bunlar izleyici açısından videonun ilgi çekici bir hale gelmesini sağlamakta ve videonun kurgusunu dinamik ve eğlenceli bir hale getirmektedir.

4.2.3.5. Ses öğelerinin analizi

Videonun başında ve sonunda yer alan konuşmalarda karakterlerin doğal sesleri, videonun konusunu oluşturan yorumlarla şarkı kısmında ise bestelenmiş ve stüdyo ortamında kaydedilmiş bir dış müzik yer almaktadır. Dış müziğin sahne içindeki bir ses kaynağından kaynaklanmadığı ve videoya kurgu aşamasında eklendiği fark edilmektedir. Ayrıca dış müzik, videonun kapanışı esnasında da kullanılmaktadır.

Bu bağlamda söz konusu müziğin videonun kurgusu için temel bir unsur olduğu ifade edilebilir. Çünkü videonun oluşturulma amacı bu müziğin Youtube kullanıcılarının ve kanalın takipçi kitlesinin beğenisine sunulmak istenmesidir. Ayrıca separatör grafik çalışmalarının yer aldığı kısımlarda grafiğin etkisini arttırmak amacıyla farklı türlerde ses efektleri kullanıldığı da fark edilmektedir.

4.2.3.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Söz konusu video içeriğinde görüntülerin çeşitli ışıklandırma teknikleri kullanılarak aydınlatılmış stüdyo ortamında gerçekleştiği söylenebilir. Çünkü videonun çekildiği mekândaki ışığın geliş yönü ile görüntülerde yer alan karakterleri yansıtmaya biçiminin birbirine denk olduğu görülmektedir. Buradaki ışıklandırma tekniğinin izleyicinin ilgisinin sürekli ekrandaki karakterler üzerinde kalması amacıyla tasarlandığını ifade etmek mümkündür. Ayrıca video kurgulanırken dijital kurgu programları aracılığıyla birtakım efektif ışıklar oluşturulduğu fark edilmektedir. Özellikle müziğin ritmine göre kurgulanan bu tarz videolarda etkileyiciliği sağlamak amacıyla bazı teknikler tercih edilmektedir. Böyle teknikler kurgu programları aracılığıyla yapılabildiği gibi After Effect ve 3D Max gibi bilgisayar yazılımları kullanılarak da oluşturulabilmektedir (Özkoçak, 2011: 93-96).

Ulaşılan bulgular filmlerin kurgulanışı ile kıyaslandığında söz konusu videoda uygulanan ışıklandırma tekniklerinin genellikle filmlerde kullanılmadığı fark edilmektedir. Filmlerde ışıklandırma, filmin yapım bütçesine bağlı olarak şekillenmekte ve bütçenin yetebildiği ölçüde uygulanmaktadır. Söz gelimi, yapım bütçesine sahip bir film yapımında her bir sahne çeşitli ışıklandırma teknikleri kullanılarak oluşturulmaktadır. Oysaki yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde film yapımlarında olduğu gibi yapım bütçeleri yer almadığı için filmlerde kullanılan ışıklandırma tekniklerine oldukça az rastlanılmaktadır.

Söz konusu videonun kurgusunda görüntülerdeki renkler üzerinde kontrast ve balans dengelemeleri dışında özel bir renk çalışmasının yapılmadığı görülmektedir. Sadece videonun izleyici üzerindeki etkisini arttırmak amacıyla müziğin ritmine uygun olarak anlık renk değişimleri uygulanmaktadır.

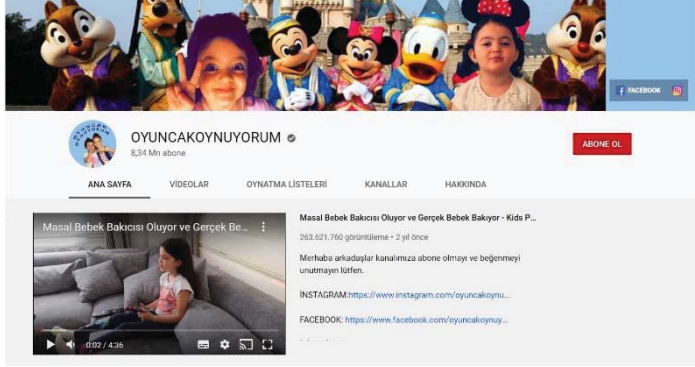
4.2.3.7. Kurguda zamanın analizi

Video içeriğinin giriş ve kapanış kısımlarında atlamalı kurgu (jump cut) uygulandığından dolayı yapımda gerçek zamandan bağımsız filmsel bir zamanın oluşturulduğu fark edilmektedir. Şarkının söylendiği kısımda ise müziğin ritmine göre görüntülerin sürekli değişmesi ve burada da gerçek bir zamandan söz etmek mümkün değildir. Bu bağlamda kurgu yapılarak planlar arasında geçiş yapılmasının zamansal olarak videonun kurgu dilini ortaya çıkardığı söylenebilir. Söz konusu durum, film yapımlarında oluşturulan filmsel zaman anlayışıyla kıyaslandığında ise filmlerin kurgusunda filmsel zamanın planlı bir biçimde oluşturulduğu görülmektedir. Çünkü filmlerin çekim aşamasında görüntüler filmin senaryosuna bağlı olarak planlı bir biçimde oluşturulmakta ve kurgu esnasında birtakım kurgu kurallarına bağlı kalınarak birleştirilmektedir.

Yeni medyada kurgunun dili bağlamında söz konusu video içeriğinde dikkat çeken en önemli özellik atlamalı kurgu yönteminin tercih edilmesi ve bu yöntemin kısa bir zaman aralığı içinde gerçekleşen, benzer hareketlerin gösterilmesi amacıyla uygulanmasıdır. Videoda kurgu, karakterler üzerine odaklanarak karakterlerin yaptığı hareketlere hareket ve ritim katmak amacıyla atlamalar yapmaktadır (Wineyard, 2010: 118). Bu bağlamda yeni medya alanlarından olan Youtube'da da Youtuberların kendi video içeriklerinin karakterleri olduklarından dolayı atlamalı kurguyu tekniğini tercih ettikleri öne sürülebilir.

Ulaşılan bulgular kapsamında yeni medya ortamlarında üretilen video içerikleri için kurgu dilinin ortaya çıkmasında hitap edilen izleyici kitlesinin de önemli olduğunu ifade etmek mümkündür. Film üretim süreci için de söz konusu durumun geçerli olduğu bilinmektedir. Filmlerin de belirli bir izleyici kitlesine hitap ediyor oluşu, kurgunun uygulanışını belirlemekte ve kurgu hitap edilen izleyici kitlesinin özellikleri dikkate alınarak yapılmaktadır. Bu durum filmler ile yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgu dilleri arasında ortak olan bir özelliğe işaret etmektedir.

4.2.4. Oyuncakoyunuyorum Kanalı ve “Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.11. Oyuncakoyunuyorum Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/channel/UCGZrRXxIJGFCH1SMwpMbfAw/featured/>, Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Çocuklara yönelik video içerikleri üretilen Oyuncakoyunuyorum kanalında çocuk Youtuberlar olarak bilinen Elif Öykü ve Masal, ailesinin yardımıyla çektikleri videolarda oyuncaklarını tanıtmakta, okul maceralarını paylaşmakta ve farklı oyunlardaki deneyimlerini ekranlarının ilgisini çekebilecek bir tarzda sunmaktadır. Ayrıca kanalda sadece Elif Öykü ve Masal’ın yer aldığı videolar değil, aile bireylerinin katıldığı eğitici videolar da yer almaktadır. Elif Öykü ve Masal’ın videoları yerli ve yabancı birçok çocuk Youtube kullanıcısı tarafından izlenmekte ve kanalın takipçi kitlesi gün geçtikçe artmaktadır.

Youtube kanalının yöneticileri Elif Öykü ve Masal’ın ailesi olarak bilinmektedir. Kanalın hakkında kısmında yer alan “Ailecek geçirdiğimiz güzel vakitleri sizinle paylaşmak için kurduğumuz kanalımıza hepiniz davetlisiniz.” ifadeleri de söz konusu durumu desteklemektedir. Hazırlanan video içerikleri dikkate alındığında aile sadece reklam ve farklı alanlardaki ajanslarla çeşitli iş birlikleri yürütmektedir.

Erişim tarihi itibarıyla Oyuncakoyunuyorum Youtube kanalında toplamda 671 tane video içeriği yer almaktadır. Bu video içerikleri içerisinde en fazla görüntülenme sayısına sahip içeriğin “Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor” isimli video olduğu görülmektedir (Erişim Tarihi: 15 Temmuz 2020).

Başlığı	Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=y9tlc8Wwp3I&t=1s
Yüklenme Tarihi	16 Haziran 2018
Süresi	4 dakika 36 saniye
Görüntülenme Sayısı	247.656.361
Tanımı	Merhaba arkadaşlar, kanalımıza abone olmayı ve beğenmeyi unutmayın lütfen. İyi Seyirler.
Videoya Erişim Tarihi	15 Temmuz 2020

Tablo 4.5. Araştırma kapsamında belirlenen dördüncü video ile ilgili bilgiler.

Videonun başlığından da anlaşılacağı üzere çocuk Youtuber Masal, videoda önceden planlanan bir senaryoya bağlı kalarak komşusunun getirdiği bebeği evde bakmaya çalışmaktadır. Video boyunca Masal, gerçekleştireceği eylemleri önceden sesli olarak ifade etmekte ve buna bağlı olarak ilgi çekici tepkiler vermektedir. Videonun başında Masal'ın televizyon izlerken çekilen görüntüsü yer almaktadır. Ardından kapı çalar ve komşu anne bebeğini Masal'a emanet eder. Video boyunca Masal çocukla baş başa kalır ve onunla vakit geçirmeye çalışır. Videonun kurgusu ise çekilen görüntülerin birbirine bağlanması şeklinde ilerlemektedir. Çocuklara yönelik bir video içeriği olduğundan dolayı ise çekimlerin ve kurgunun amatör bir anlayışla gerçekleştirildiği görülmektedir.

Kanalda paylaşılan diğer videoların kurgusu göz önüne alındığında kanalın kurgu anlayışının sadece çekilen görüntülerin birbirine bağlanmasından ibaret olduğu görülmektedir.

Seçilen videodaki kurgu dilinin analizi şu şekilde gerçekleşmektedir:

4.2.4.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Videoyu oluşturan görüntüler dikkate alındığında, çekimlerin tek bir mekânda gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu mekânı videonun karakteri olan Masal'ın ailesinin yaşadığı ev olarak belirtmek mümkündür. Video içerisinde Masal'ın evde tek başına olmasından dolayı kompozisyonu oluşturan öğeler de sadece karakter ve ev içerisinde yer alan nesnelerden oluşmaktadır. Bu bağlamda videoda kompozisyon oluşturmaya yönelik herhangi özel bir çaba harcanmadığı söylenebilir.



Resim 4.12. Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor video içeriğine ait bir görsel.

Video içeriğinin amatör bir anlayışla oluşturulması sonucu videoda yer alan mekân ve kompozisyon öğelerinin de günlük hayatta olduğu gibi kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda film yapım sürecinde mekâna ve kompozisyona harcanan yapım bütçesinin video içeriği üretilirken benimsenen söz konusu amatör anlayışın sonucunda ortadan kalktığı öne sürülebilir.

4.2.4.2. Kurgunun uygulanışı

Kanalın diğer videolarında olduğu gibi “Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor” videosunda da kurgu, çekilen planların birbirine bağlanması sonucunda gerçekleştirilmektedir. Kurguda genellikle hareketli çekimler tercih edildiği gibi sabit planlara da yer verilmektedir. Video kurgulanırken devamlılık ilkesinin gözetildiği ve iki planın birbirine bağlanması sonucunda bir devamlılık oluşturulduğu görülmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, filmlerin çekim ve kurgu aşamalarında benimsenen devamlılık ilkesine yeni medya alanında üretilen bazı video içeriklerinin kurgusunda da dikkat edildiği görülmektedir. Öte yandan önceden planlanan bir senaryoya bağlı yapılan kurgu, bu senaryoyu bir sonuca ulaştırma işlevi görmektedir. Her ne kadar senaryo önceden planlanmış olsa da amatör bir anlayışla çekilen ve kurgulanan görüntülerde gerçeklik hissi oldukça fazladır (Toprak, 2012: 90). Bu bağlamda söz konusu amatör anlayışın videonun gerçekliğini ve bunun sonucunda ilgi çekiciliğini arttırdığı söylenebilir.

Video içerisinde farklı planlar birbirine bağlandığı gibi aynı planlar arası kesme yapıldığı da dikkat çekmektedir. Dolayısıyla kurgunun bazı yerlerinde devamlılık ilkesinin göz ardı edildiği söylenebilmektedir. Ayrıca amatör bir anlayışla üretilen

video içeriğinde kurgu ile anlam oluşturmaya yönelik herhangi bir çaba da bulunmamaktadır.

4.2.4.3. Planlar arası geçiş

Videonun kurgusunda temel görüntü geçiş türlerinden sadece kesmenin (cut) uygulandığı görülmektedir. Kurguda kesme, genellikle farklı planları birbirine bağlamakta ve insan gözünün bakış yönüne göre şekillenmektedir (Gökçe, 1997: 142). Söz konusu videonun kurgusunda da Masal'ın amatör oyunculuk performansı sonucunda ortaya çıkan bakış yönü kesmelerin yerini ve zamanını belirlemektedir. Fakat videonun amatör anlayışla oluşturulduğu dikkate alındığında, kesmelerin planlı bir şekilde yapılmadığı fark edilmektedir. Videonun bazı bölümlerinde, gerçekleşen durumlar ayrıntılı olarak aktarılmadan kesme yapılarak videonun akışı bozulmaktadır. Kesme yapılırken doğru görüntünün ve zamanın göz ardı edilmesinden dolayı seyirci tarafından kesme yapıldığı fark edilmektedir. Bu durum kurgunun akışına zarar verdiğinden ve seyircinin dikkatini dağıttığından video içerisinde uygulanan kesmelerin doğru uygulanmadığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Filmlerde kurgu, hikâyede yer alan karakterler etrafında şekillendiğinden dolayı kesme de karakterlerin hareketlerine göre yapılmaktadır. Harekete göre kesme olarak adlandırılan bu yöntem ile izleyicinin dikkatinin film boyunca karakterde kalması amaçlanmaktadır (Dmytryk, 2007: 294). Söz konusu video içeriğinin de bir karakter etrafında oluşturulduğu göz önüne alındığında, filmler için geçerli olan harekete göre kesmenin videonun kurgusunda planlı ya da plansız bir şekilde uygulandığını göstermektedir.

4.2.4.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Söz konusu video içeriği, Youtube kanalının isminin yer aldığı dört saniyelik bir grafik çalışması ile sonlanmaktadır. Grafik çalışması haricinde videonun kurgusunda herhangi bir şekil ve ara yazı çalışması bulunmamaktadır. Şekil ve ara yazı çalışmasının yer almamasını, videonun amatör bir anlayışla oluşturulduğunu gösteren bir durum olarak ele almak mümkündür. Bu bağlamda yeni medya alanlarında amatör anlayışla oluşturulan video içeriklerinin bazılarında şekil ve ara yazı çalışmalarına yer verildiği gibi bazılarında söz konusu çalışmalar bulunmamaktadır. Bunlar kurguya yardımcı niteliklere sahip olup filmlerde anlatılmak istenen hikâyenin veya olayın izleyiciye aktarılmasında çeşitli katkılar sağlamaktadır

(Nişancı, 2016: 244). Fakat film yapımlarına kıyasla amatör anlayışla oluşturulan video içeriklerinde kurguyu yapanın kurgu alanının tüm özelliklerine hâkim olmamasından dolayı söz konusu ve benzeri video içeriklerinde şekil ve grafik çalışmalarına sık rastlanılmadığı ifade edilebilir.

4.2.4.5. Ses öğelerinin analizi

Videoyu oluşturan görüntülerin her birinde doğal sesler kullanılmakta ve bu sesler kurgu aşamasında ortam sesi olarak işlev görmektedir. Video boyunca arka planda, ekranda yer alan görüntülerle uyumlu eğlenceli bir dış müziğin çaldığı da dikkat çekmektedir. Ayrıca videonun kurgusunda dört farklı yerde görüntülerdeki eylemlerin ilgi çekiciliğini arttırmak amacıyla oluşturulmuş çeşitli ses efektleri kullanılmaktadır. Müziğin ve ses efektlerinin kurguyu hedef kitle olan çocuklar açısından ilgi çekici hale getirdiği söylenebilir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, müziklerin ve ses efektlerinin kurguda doğru ve yerinde kullanıldıkları takdirde izleyici açısından etkili olduğu görülmektedir (Oluk, 2008: 144). Söz konusu video içeriğinin kurgusunda kullanılan müziklerin ve ses efektlerinin de hedef kitle olan çocuk Youtube kullanıcılarının ilgisini canlı tutmak amacına yönelik seçildiği ifade edilebilir. Söz konusu durum film yapımlarının kurgusuyla kıyaslandığında, her iki alan için de müziklerin ve ses efektlerinin benzer birtakım amaçlar doğrultusunda uygulandığı öne sürülebilir.

4.2.4.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Youtube kanalının amatör anlayışla video içerikleri üretmesi ve “Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor” videosunun da bu anlayışla oluşturulduğu göz önüne alındığında, çekimlerdeki doğal ışık kullanımını olağan bir durum olarak değerlendirmek mümkündür. Söz konusu video içeriğini oluşturan görüntülerin ev ortamında kayda alınması ve evin camlarından yansıyan ışığın ortamı aydınlatma biçimi dikkate alındığında ise görüntüler oluşturulurken herhangi bir aydınlatma tekniğinden yararlanılmadığı fark edilmektedir. Bu bağlamda görüntülerde yer alan ortamın gerçekte olduğu gibi görüntüye aktarıldığı ifade edilebilir. Bu durum video içeriğinin amatör bir anlayışla meydana getirildiğini ve film yapım süreçlerinde olduğu gibi büyük bütçelerle oluşturulmuş yapım maliyetleri içermediğini göstermektedir. Ayrıca kurgu esnasında görüntülerdeki renklere de

herhangi bir müdahalenin söz konusu olmadığı ve renklerin doğal hallerinin tercih edildiği fark edilmektedir.



Resim 4.13. Masal Bebek Bakıcısı Oluyor ve Gerçek Bebek Bakıyor video içeriğinde doğal ışık kullanıldığını gösteren bir görsel.

4.2.4.7. Kurguda zamanın analizi

Kesme yönteminin kurguda planlı bir biçimde uygulanmamasından dolayı zaman akışının bozulması, videoda filmsel bir zaman olduğunu fark ettirmektedir. Ayrıca bu durum videoda filmsel zamanın oluşturulma biçiminde bazı problemlerin olduğunu da göstermektedir. Söz gelimi, videonun kurgusunda bir planda karakterin gerçekleştirdiği eylem kesme yapılarak karakterin farklı bir planı ile bağlanmaktadır. Bu durumda planlar arasında geçen süreyi izleyicinin kendi zihninde tamamlaması beklenmektedir. Fakat tamamlama işleminin gerçekleşebilmesi için kesmenin doğru zamanda ve doğru görüntüye uygulanması gerekmektedir (Özön, 1964: 281). Söz konusu videoda böyle bir uygulama gerçekleşmediğinden, filmlere kıyasla zaman oluşturmada bazı problemlerin olduğu göze çarpmaktadır.

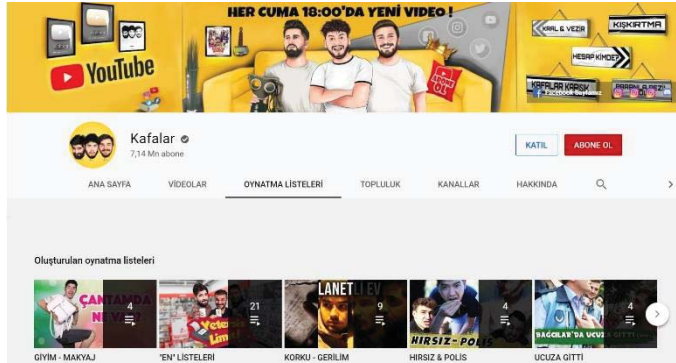
Zaman olgusu, kurgu yapılarak hazırlanan her filmde veya video içeriğinde gerçek zamandan koparılmaktadır. Bu durum hem yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde hem de film yapımlarında ortak olan bir özelliğe işaret etmektedir. Filmlerde ya da video içeriklerinde yer alan olayların gerçek zamanda gerçekleşmesi için herhangi bir kurgu işleminin uygulanmaması gerekmektedir. Dolayısıyla gerçek zamandan kopuş kurgu yapıldığı takdirde mümkün olmaktadır. Örnek olarak söz konusu videoda kurgu yapılmadan olaylar gerçek zamanda geçtiği gibi aktarılsaydı video içeriği ne kadar sürede çekiliyorsa videonun süresi de gerçek süreyle eşit olacaktır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, oluşturulan zaman aynı zamanda kurgu dilinin en önemli özelliklerinden birini meydana getirmektedir. Bu dil, hem filmlerin

kurgusu için hem de video içeriklerinin oluşturulması aşamasında filmsel zaman olarak nitelendirilmektedir (Asiltürk, 2014:152).

Yukarıda ulaşılan bulgular ışığında, hedef kitle olan çocuk yeni medya kullanıcılarına yönelik üretilen video içeriklerinde kullanılan kurgu teknikleri yeni medyada kurgunun dilini belirleyen önemli bir unsur olarak ifade edilebilir. Çocuk yeni medya kullanıcıları için hazırlanan video içeriklerinde amatör bir kurgu anlayışının benimsenmesi öncelikle içeriği çocuklar açısından kolay anlaşılabilir kılmaktadır. Ayrıca video kurgulanarak içeriğinin eğitici yönü de ön plana çıkarılabilmektedir. Video içerikleri, çocuk yeni medya kullanıcılarına hitap etmenin yanında çocuklarıyla vakit geçirme amacı güden ebeveynler tarafından da izlenmektedir. Söz konusu durumda da sade ve kolay anlaşılabilir bir kurgu dili meydana gelmektedir. Görüntülerin birbirine bağlanmasında sadece kesme (cut) geçiş yönteminin kullanılması ve görüntüler arası devamlılık kaygısının güdülmesi sade ve kolay anlaşılabilir bir kurgu dili oluşturulmasına örnek olarak gösterilebilmektedir.

Videolardaki kurgunun uygulanış biçimi dikkate alındığında kurgu aşamasının kanalın karakterleri olan Elif Öykü ve Masal'ın ailesi tarafından gerçekleştirildiğini öne sürmek mümkündür. Bu bağlamda Oyuncak Avı kanalında yer alan video içeriğinin analizinde ortaya çıkarılan yapım mesleklerinin birleşmesi bulgusu Oyuncakoyunuyorum kanalı için de geçerli olmaktadır. Çekimlerin ve kurgunun aynı kişi tarafından yapılması yeni medyada kurgu dilini belirleyen önemli bir faktör olarak değerlendirilebilir.

4.2.5. Kafalar Kanalı ve “Yorumlarla Şarkı – Artık Gör Beni!” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.14. Kafalar Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/c/KafalarOfficial/playlists> / Erişim Tarihi: 15 Aralık 2020.

Kafalar, Twitter’ın 2013 yılında sosyal medya kullanıcılarının hizmetine sunduğu video paylaşım uygulaması Vine’de eğlence türü videolar paylaşarak izleyici kitlesi kazanan Atakan Özyurt, Fatih Yaşlı ve Bilal Hancı’nın Vine’nin kapatılmasından sonra Youtube’da oluşturdukları kanalın ismidir. Kanalın oldukça fazla takipçi sayısına ulaşması karakterlerin yeni medya ortamlarında Youtuber olarak nitelendirilmelerini sağlamıştır. 2014 yılında kurulan kanal günümüzde Youtube Türkiye alanında en çok takip edilenlerin başında gelmektedir. Enes Batur ve Orkun Işıtmak gibi benzer konular üzerine video içerikleri paylaşılan kanalda özel olarak farklı ülkelerin yaşamlarının ve kültürlerinin tanıtıldığı videolar, paranormal olaylar ve şakalar gibi kanalla özdeşleşmiş olan içerikler de yer almaktadır (Arı, 2017). Günümüzde düzenli olarak her hafta bir video içeriğinin paylaşıldığı kanalda, kanalın karakterlerinin yer aldığı üç yüzün üzerinde video ve yirmi tane oynatma kategorisi bulunmaktadır.

Erişim tarihi itibarıyla kanalda yer alan videoların görüntülenme sayıları dikkate alındığında en fazla sayıya sahip ve dolayısıyla kanalın en popüler videosunun “Yorumlarla Şarkı – Artık Gör Beni!” olduğu görülmektedir (Erişim Tarihi: 18 Temmuz 2020).

Başlığı	Yorumlarla Şarkı–Artık Gör Beni!
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=A0qN7RP7WQE
Yüklenme Tarihi	3 Mayıs 2017
Süresi	3 dakika 25 saniye
Görüntülenme Sayısı	15.028.098
Tanımı	Selam arkadaşlar; sizlerden gelen yorumlarla şarkı yaptık. Kaya da bize eşlik etti. “Artık Gör Beni” adlı videomuz sizlerle. Türkiye’de ilk yorumlarla şarkı yapan Kaya Giray’a teşekkürler.
Videoya Erişim Tarihi	18 Temmuz 2020

Tablo 4.6. Araştırma kapsamında belirlenen beşinci video ile ilgili bilgiler.

Başlıktan da anlaşılacağı üzere videoda yer alan karakterler, kanalın daha önce paylaştığı videolara kullanıcılar tarafından yapılan yorumları derleyerek bir müzik klipi meydana getirmektedir. Videoda, kanalın karakterleri konuk olarak bulunan farklı bir Youtuber ile birlikte yorumları şarkı sözü gibi okuyarak müziğin ritmine uygun dans figürleri sergilemektedir. Videonun kurgusu dört karakterin görüntülerinin ekranda yer aldığı tek bir plandan oluşmaktadır. Başında ya da sonunda herhangi bir konuşmanın yer almadığı videonun kurgu dilinin analizi ise şu şekilde yapılmaktadır:

4.2.5.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Görüntüler kayda alınırken görsel açıdan görüntüye dâhil edilen her detay, görüntünün kompozisyonunu meydana getirdiği gibi aynı zamanda izleyiciye mekân hakkında ipuçları vermektedir (Mascelli, 2002: 207). Fakat söz konusu video içeriğinde yer alan dört farklı görüntüde karakterlerin arkasında yeşil perde bulunduğundan dolayı videonun oluşturulduğu mekân hakkında herhangi bir tahmin yapılamamaktadır. Ayrıca yeşil perde önünde eylemlerini gerçekleştiren karakterlerin görüntüsünde kompozisyonu destekleyecek öğelere de yer verilmemiştir.



Resim 4.15. Yorumlarla Şarkı–Artık Gör Beni! video içeriğine ait görsel.

Yeşil perde kullanımı filmler içerisinde bazı sahnelerin oluşturulmasında yaygın olarak kullanılan bir çekim tekniği olarak bilinmektedir. Yeşil bir fon üzerinde çekilen görüntülerde yeşil kısmının kurgu esnasında silinerek yerine istenilen görüntülerin eklenmesi şeklinde uygulanmaktadır (Wineyard, 2010: 140). Fakat söz konusu videoda yeşil perdenin böyle bir amaca yönelik olarak kullanılmadığı fark edilmektedir. Buradaki amacın karakterlerin arkasında sade bir arka plan oluşturmaya ve izleyicinin ilgisinin sadece karakterlerde kalmasına yönelik olduğu öne sürülebilir.

4.2.5.2. Kurgunun uygulanışı

Video içeriği, her bir karakterin yer aldığı dört farklı plandan oluşmaktadır. Bu planlar herhangi bir geçiş yöntemi uygulanmadan çerçeveye eşit bir biçimde yerleştirilmiştir. Eşit olarak dörde bölünen ekranda karakterlerin planları birer pencere işlevi görmektedir. Videonun toplam süresi boyunca ekranda kalan dört karakterin planları farklı bir görüntü ile birleştirilmemektedir. Genellikle televizyonda yayınlanan tartışma programları ve bazı film yapımlarının kurgusunda tercih edilen bu uygulama ile izleyicinin karakterleri aynı anda görmesi amaçlanmaktadır. Söz konusu uygulama, televizyon alanına kıyasla filmlerin kurgusunda birtakım amaçlar içermektedir. Farklı yerlerde geçen olayları aynı anda göstermek, farklı konular ile ilgili benzerlik ve farklılıkları aynı anda vurgulamak, olayların başlangıç ve bitiş durumlarını aynı anda izleyiciye fark ettirmek bu amaçlardan bazılarını oluşturmaktadır (Toprak, 2012: 68). Bu bağlamda yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda uygulanan bazı kurgu teknikleri ile filmlerde uygulananlar arasında birtakım benzerlikler olduğu ifade edilebilir.

4.2.5.3. Planlar arası geiř

Videonun süresi boyunca ekranda yer alan görüntü ile herhangi farklı bir görüntü birleştirilmediğinden videonun kurgusunda temel görüntü geiř türlerinden hiçbirini uygulanmamaktadır. Dolayısıyla videonun tek bir plan ile başlayıp yine aynı plan ile sonlandığı görölmektedir. Bu uygulaniřın bazı filmlerin kurgusunda da kullanıldığı bilinmektedir. Fakat film yapımlarında genelde tek planda oluşturulan bir görüntüde filmin senaryosunda yer alan bir olay meydana gelmektedir. Filmin yönetmeni ya da kurgucusu bu olayı kurgu yaparak göstermek yerine kesme uygulamadan tek bir görüntü içerisinde göstermeyi tercih etmektedir. Söz konusu video içeriğinde gerekleşen herhangi bir olay yer almadığından dolayı bu uygulaniřın film yapımlarının kurgusundan farklı olduđu söylenebilir.

4.2.5.4. Ara yazı, řekil ve grafik

Videonun kurgusunda ilk dikkat çeken unsur, řarkıyı oluşturan yorumların söylendiğı esnada bu yorumların yer aldığı řekil çalışmalarının kullanılmasıdır. Şekiller, řarkı sözü söylendiğı esnada görüntüye efektif bir geiřle dâhil olmakta ve ardından yine efektif bir geiřle kaybolmaktadır. Şekillerin içeriğı renklendirmek ve videonun ilgi çekiciliğini arttırmak gibi amaçlar doğrultusunda uygulandığı söylenebilir. Bu durumu söz konusu video içeriğı için de kurguyu basit ve tekdüze olmaktan çıkararak izleyici açısından ilgi çekici bir hale getirdiğı yönünde deęerlendirmek mümkündür.



Resim 4.16. Yorumlarla řarkı–Artık Gör Beni! video içeriğinin kurgusunda řekil kullanımına bir örnek.

Şekil çalışmalarının bazı film yapımlarında anlatılmak istenen hikâyeyle bağlantılı amaçlar doğrultusunda kullanıldığı bilinmektedir. Söz gelimi karakterin bir olay

hakkında açıklama yaptığı bir sahnede ekranın bir kısmına söz konusu açıklamayla ilgili şekiller gelmesi karakterin açıkladığı konunun daha net anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu durum aynı zamanda sahnenin kurgusunu izleyici açısından ilgi çekici bir hale getirmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, şekil çalışmalarının hem filmlerin hem de video içeriklerinin kurgusunda benzer amaçlara yönelik kurguyu destekleyici öğeler olarak kullanıldığı öne sürülebilir.

4.2.5.5. Ses öğelerinin analizi

Söz konusu video içeriğinin kurgusunda karakterlerin kendi sesleriyle bestelenmiş ve sahne içi bir ses kaynağından kaynaklanmayan bir dış müzik kullanılmaktadır. Başlığından da anlaşılacağı üzere videonun içeriğini ve içeriğe bağlı gerçekleşen kurguyu dış müzik belirlemektedir. Dış müziğin video içeriğine kurgu aşamasında eklendiği ve kurgunun da söz konusu müzik referans alınarak oluşturulduğu ifade edilebilir. Ayrıca dış müzik haricinde videonun kurgusunda herhangi bir ses efekti veya başka bir ses unsuru bulunmamaktadır. Bu bulgudan hareketle, eğlence kategorisine yönelik üretilen video içeriklerinde ses unsurlarının filmlerdekinden farklı olarak genellikle içeriğin eğlence boyutuna katkı sağlamak amacıyla kullanıldığı görülmektedir. Filmlerde ise anlatılmak istenen hikâyeye bağlantılı amaçlar doğrultusunda ve hikâyenin niteliğine bağlı olarak şekillenmektedir. Bu durumu kurgunun dili açısından film kurgusu ile yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgu anlayışları arasındaki farklardan biri olarak değerlendirmek mümkündür.

4.2.5.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Karakterlerin yer aldığı planlarda ortamdaki ışığın yansıma biçimi incelendiğinde, görüntülerin çeşitli ışıklandırma teknikleri kullanılarak aydınlatılmış bir stüdyo ortamında kayda alındığı fark edilmektedir. Işığın karakterlere yansımaları sonucunda karakterlerin arkasında yer alan yeşil perdede herhangi bir gölge oluşmaması görüntüler oluşturulurken ışıklandırma tekniklerinden faydalandığını göstermektedir. Işıklandırma teknikleri karakter odaklı film yapımlarında izleyicinin ilgisinin sürekli karakterler üzerinde kalmasını sağlamak ve film içerisinde karakterleri ön plana çıkarmak amaçlarına yönelik olarak uygulanmaktadır (Kafalı, 1997). Filmler için geçerli olan bu durum karakterlerin ön plana çıktığı video içerikleri için düşünüldüğünde, söz konusu video içeriğinin oluşturulmasında

kullanılan ışıklandırma tekniklerinin bu amaçlar doğrultusunda planlandığı söylenebilir. Bu durum ışık unsurunun hem filmlerde hem de video içeriklerinde benzer birtakım özellikler taşıdığını göstermektedir.

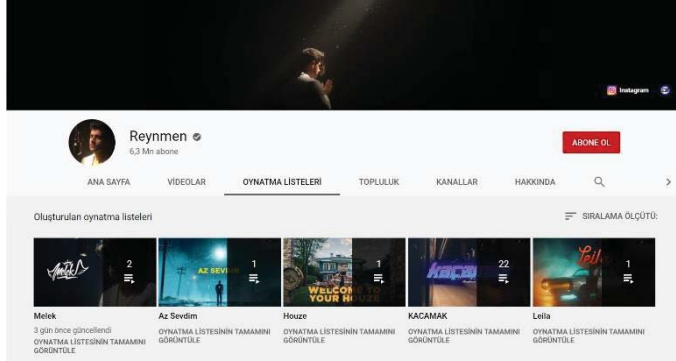
Ayrıca söz konusu video içeriğinde görüntülerde yer alan renklere karakterleri ön plana çıkarmak amacıyla basit düzenlemeler yapıldığı da görülmektedir.

4.2.5.7. Kurguda zamanın analizi

Video içeriğinin kurgu aşamasında filmsel zaman oluşturmaya yönelik herhangi bir çaba bulunmamaktadır. Çünkü kurgu yapılırken farklı planların birbirine bağlanmasının söz konusu olmadığı durumlarda zaman, gerçek zaman olarak ilerlemektedir (Onaran, 1986: 27). Söz konusu video içeriği kurgulanırken kesme ya da başka bir geçiş türü uygulanmadığından içerikteki zamanın videonun toplam süresi boyunca yani gerçek zaman içerisinde olduğu fark edilmektedir. Bu uygulamanın yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda sık rastlanılan bir durum olmadığı düşünülebilir. Video içeriklerinde genelde yeni medya kullanıcılarının ilginin çekmek ve bu sayede videoların daha fazla izlenmesini sağlamak amacıyla kurgu alanının çeşitli özelliklerinden yararlanıldığı görülmektedir. Bu özelliklerden birinin de kurgu yapılarak filmsel bir zaman meydana getirilmesi olduğu söylenebilir.

Yukarıda ulaşılan bulgulara ek olarak “Yorumlarla Şarkı” isimli video içeriği, Youtube Türkiye alanında yer alan birçok Youtuberın kanalında bulunan eğlence türü içerik temasıdır. Görüntülenme sayıları dikkate alındığında bu temanın Youtube ağı içerisinde en popüler içeriklerin başında geldiği fark edilmektedir. Görüntülenmelerinin yüksek sayılara ulaşması, Youtuberları bu tarz temalar içeren video içerikleri çekme konusunda cesaretlendirmektedir. Fakat Youtuberlar içeriklerini oluştururken çektikleri görüntüleri çeşitli şekillerde kurgulamakta ve bunun sonucunda farklı kurgu dilleri ortaya çıkmaktadır. Örnek olarak Orkun Işıtmak kanalı “Yorumlarla Şarkı” isimli video içeriğini farklı görüntülerin birleşimi sonucunda daha dinamik bir kurgu tekniğiyle oluştururken Kafalar kanalı ise videoyu tek bir plan kullanarak ve bu plana da herhangi bir geçiş uygulamadan kurgulamaktadır. Bu bağlamda yeni medya alanında farklı kullanıcılar tarafından oluşturulan video içeriklerinin içeriğin türü aynı olmasına karşın birbirinden farklı kurgu teknikleri benimsenerek kurgulandığı öne sürülebilir.

4.2.6. Reynmen Kanalı ve “Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak” Videosunun Kurgu Dili



Resim 4.17. Reynmen Youtube kanalı kapak resmi.

Kaynak: <https://www.youtube.com/channel/UCRBLdLVbiPnKYZ94qE4z3gg/playlists> / Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Reynmen isimli kanalı ile Türkiye’nin en fazla aboneye sahip Youtube kanallarından birine sahip olan Yusuf Aktaş, ilk olarak video paylaşım ve canlı yayın uygulaması Scorp’da çektiği videolarla takipçi kitlesi elde etmiş, ardından Youtube’a geçerek Türkiye’nin popüler Youtuberları arasına girmiştir. Genellikle eğlence kategorisine ait video içerikleri üreten Yusuf Aktaş, diğer popüler Youtuberlardan farklı olarak Türkçe müzik alanında yayınladığı müzik klipleri sayesinde oldukça fazla takipçi sayısına ulaşmıştır. Bu klipler, Youtube Türkiye alanında en fazla görüntülenme sayısına sahip videolar olarak Reynmen Youtube kanalının daha çok yeni medya kullanıcısı tarafından takip edilmesini sağlamıştır.

Kanalda paylaşılan video içerikleri dikkate alındığında, en fazla görüntülenme sayısına ulaşan ve dolayısıyla en popüler olan videoların yayınlanan müzik klipleri olduğu dikkat çekmektedir. Fakat bu içeriklerin çekim ve kurgu aşamaları müzik klibi formatında gerçekleştirildiğinden dolayı araştırma kapsamından çıkarılmaktadır. Reynmen kanalında müzik kliplerinin dışında eğlenceye yönelik olarak da oldukça fazla ilgi gören video içerikleri yer almaktadır. Bunlar arasında araştırmanın amacına uygunluğu kapsamında en fazla görüntülenme sayısına sahip içeriğin “Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak” isimli video olduğu görülmektedir (Erişim Tarihi: 22 Temmuz 2020).

Başlığı	Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak
URL Adresi	https://www.youtube.com/watch?v=HHwGGvccfsY&t=5s
Yüklenme Tarihi	22 Haziran 2018
Süresi	21 dakika 18 saniye
Görüntülenme Sayısı	12.546.859
Tanımı	Bugün kardeşim Hamza ile oynadık ve kaybeden kişi kazanan kişiye kurallar gereği bir gün boyunca kazanan kişi kaybeden kişiye ne derse desin ne isterse istesin hayır diyemeyecek ve yapmak zorunda kalacak. Bolca güldüğümüz birazcık da ağladığımız video sizlerle. Şakası bir yana biraz mızızlansam da kardeşim ile video çekmek
Videoya Erişim Tarihi	22 Temmuz 2020

Tablo 4.7. Araştırma kapsamında belirlenen altıncı video ile ilgili bilgiler.

Araştırma kapsamında seçilen video içeriğinde başlıktan da anlaşılacağı üzere kanalın karakteri Yusuf Aktaş, video boyunca erkek kardeşi ile birlikte sohbet etmek, oyun oynamak ve alışveriş merkezine gitmek gibi birtakım aktiviteler gerçekleştirmektedir. Videonun kurgusu karakterlerin gerçekleştirdiği aktivitelerin yer aldığı çeşitli görüntülerden oluşmaktadır. Görüntüler aktüel bir el kamerasıyla kaydedilmekte ve amatör bir kurgu anlayışıyla kurgulanmaktadır. Ayrıca videonun bir sahnesinde mobil cihaz uygulaması olan “Kafa Topu 2” isimli oyunun yer aldığı bir ürün yerleştirme reklamı da bulunmaktadır.

Video içeriği, aşağıda analizi gerçekleşen kurgu dili benimsenerek kurgulanmaktadır.

4.2.6.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Video içeriğinde mekân olarak birden fazla yer kullanıldığı dikkat çekmektedir. İlk olarak videonun açılışında görüntüler bir evin bahçesinde kaydedilmektedir. Daha sonra evin çocuk odası ve son olarak da bir alışveriş merkezi kullanılmaktadır. Görüntüler oluşturulurken aktüel ve elde taşınabilen bir kamera tercih edildiğinden dolayı videoda kompozisyon oluşturmaya yönelik herhangi özel bir çaba bulunmamaktadır. Bu bağlamda yeni medyanın getirdiği olanaklar ile birlikte video içeriklerine film yapımlarda olduğu gibi yapım bütçelerinin ayrılmadığı, gündelik hayat gerçekte olduğu gibi yansıtılarak bu bütçelerden kaçınıldığı ifade edilebilir.

Söz konusu video içeriğinde aktüel kamera kullanımı ile mekân ve kompozisyon öğelerine dikkat edilmeyip bunların gündelik hayatta olduğu gibi yansıtılması ulaşılan bulguyu desteklemektedir.

4.2.6.2. Kurgunun uygulanışı

Video içeriğinde mekân olarak geçen yerler aynı zamanda kurgunun sahneleri olarak ele alındığında, kurgu bu sahnelerin kesme (cut) yöntemiyle birleştirilmesi sonucunda oluşmaktadır. Kesmelerle birbirine bağlanan görüntüler videonun toplam süresi boyunca amatör bir kurgu anlayışıyla kurgulanarak sahneler oluşturmaktadır. Yeni medya alanında üretilen birçok video içeriğinin kurgusunda karşılaşılan atlamalı kurgu (jump cut) yönteminin bu video içeriğinde yer alan görüntülerin birleştirilmesinde de temel yöntem olarak tercih edildiği dikkat çekmektedir. Atlamalı kurguda görüntülerin herhangi bir eylem içermeyen kısımları devamlılık ilkesi göz ardı edilerek atılmakta ve kalan kısımlar kesme yöntemiyle birleştirilmektedir. Böylece görüntüde atlama hissi oluşmasına karşın seyirci açısından bakıldığında dinamik ve hızlı ilerleyen bir kurgu ortaya çıkmaktadır (Özkoçak, 2011: 39).

Videonun kurgusu, içerikte gerçekleşen olayları bir an önce sonuca bağlamaya yönelik hızlı kurgu biçiminde gerçekleştirilmektedir. Hızlı kurgu tekniğinin film yapımları içerisinde en çok komedi niteliğine sahip filmlerin kurgusunda kullanılan bir yöntem olduğu bilinmektedir. Kısa çekimlerin ardı ardına kurgulanması sonucu ortaya çıkan hızlı kurgu sayesinde filmlerde zaman ve mekân değişiklikleri sık gerçekleşmekte ve olaylar hızlı bir biçimde ilerlemektedir (Asiltürk, 2014: 143). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, hızlı kurgunun hem film yapımlarının hem de video içeriklerinin kurgusunda benzer amaçlar doğrultusunda kullandığı ifade edilebilir.

4.2.6.3. Planlar arası geçiş

Video içeriğinin kurgusunda planlar arası geçiş yapılırken en fazla uygulanan yöntemin atlamalı kurgudan dolayı kesme (cut) olduğu görülmektedir. Kurguda kesme yönteminin en yoğun uygulandığı yerler ise karakterlerin konuştuğu kısımlardır. Bu kısımlarda sadece konuşulan anlar kesmeyle birbirine bağlanırken karakterlerin sessiz kaldığı kısımlar çıkarılmaktadır. Dolayısıyla kesme yöntemi sayesinde devamlılık ilkesinin göz ardı edildiği ve böylece dinamik bir kurgu anlayışının benimsendiği söylenebilir. Görüntülerde, kesme yapılırken karakterlerin

konuşmaları dikkate alındığından dolayı kesme çeşitlerinden “diyaloga göre kesme” uygulanmaktadır. Fakat bu kesme yönteminin kendine has birtakım kuralları göz ardı edilmektedir. Diyaloga göre kesmede sahnede konuşan iki kişi gösterilmekte ve bu kişilerin karşılıklı konuşmaları esas alınmaktadır (Öngören, 1976: 195). Söz konusu video içeriğinde ise konuşmalar video süresi boyunca tek bir planda ve atlamalı kurgu yöntemiyle kurgulandığından dolayı karakterlerin konuşmalarının bitiş ve başlangıç anlarına dikkat edilmemektedir. Bu bağlamda film yapımlarının kurgusunda sıklıkla kullanılan diyaloga göre kesme yönteminin yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda birtakım değişikliklere uğradığı görülmektedir.

4.2.6.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Video içeriği, atlamalı kurgu (jump cut) yöntemiyle kurgulandığından dolayı görüntülerin sadece belirli yerlerinde grafik çalışmaları yer almaktadır. Örnek olarak ürün yerleştirme reklamının yer aldığı ikinci sahnede karakterlerin mobil cihaz üzerinden oynadıkları oyun, o an gerçekleşen şekliyle ekranda yer almaktadır. Karakterler ise kurgu aracılığıyla görüntünün sağ ve sol üst kısmında küçük bir ekran açılarak gösterilmektedir. Bu sayede izleyicinin, karakterleri ve karakterlerin oynadığı oyunu aynı anda görmesi sağlanarak içeriğe olan ilgisinin canlı kalması amaçlanmaktadır. Ayrıca oyunun oynandığı esnada reklamı yapılan markanın çeşitli özellikleri belirli kısımlarında ekranda gösterilen şekillerle izleyiciye tanıtılmaktadır. Bu uygulama, yeni medya ortamlarında sıklıkla kullanılan ürün yerleştirme reklam modeli ile kurgu alanı arasındaki ilişkiye işaret etmektedir. Youtuberlar, video içeriklerinde sıklıkla kullandığı ürün yerleştirme reklam modeli sayesinde anlaşılabilir oldukları markaların ürünlerini kurgu alanının imkânlarından faydalanarak yeni medya kullanıcılarının beğenisine sunmaktadır.



Resim 4.18. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğine ait görsel.

Ayrıca videonun ikinci sahnesiyle üçüncü sahnesini birbirine bağlayan separatör geçişini de grafik çalışması olarak değerlendirmek mümkündür. Videonun toplam süresi boyunca kurgulanan görüntüler üzerinde herhangi bir ara yazıya rastlanılmamaktadır.

4.2.6.5. Ses öğelerinin analizi

Video içeriğinin ses özellikleri incelendiğinde, kurguda sadece çekimlerin gerçekleştiği mekânda kameranın kayıt altına aldığı tüm sesler olarak ifade edilen iç seslerin kullanıldığı görülmektedir (Toprak, 2012: 128). Videoda yer alan karakterlerin diyalogları, ortam sesleri ve sahne içinden kaynaklanan tüm sesler, yaka mikrofonu aracılığıyla kayıt altına alınmaktadır. Ayrıca videonun kurgusunda farklı ritimlerde oluşturulmuş birden fazla dış müzik kullanılmaktadır. Videonun eğlence kategorisine ait olduğu dikkate alındığında, seçilen dış müziklerin kurguya hareket ve canlılık katmak amacıyla dâhil edildiği söylenebilir. Söz konusu hareket ve canlılık ise video içeriğinin eğlence niteliğini ön plana çıkarmakta ve içeriği izleyici açısından izlenebilir kılmaktadır. Video içeriğinin çekim ve kurgu aşamalarının amatör bir anlayışla oluşturulması ses unsurlarının da filmlerden farklı olarak bu anlayışın sonucunda meydana geldiğini göstermektedir. Bu bulgular film yapımlarının kurgusunda kullanılan ses unsurları ile kıyaslandığında, filmlerde seslerin senaryodaki hikâyenin izleyiciye aktarılmasında önemli bir işlevi olduğu ve sahnelerde yer alan diyalogların da filmlerin önemli bir kısmını oluşturduğu ifade edilebilir. Bu durum video içeriklerinde, benimsenen amatör anlayış sonucunda ve filmlerdeki gibi bir senaryonun bulunmamasından ötürü yukarıda ifade edildiği biçimden farklı olarak kullanılmaktadır.

Hem filmlerde hem de video içeriklerinde karakterlerden kaynaklanan sesler genelde yapımların çekim aşamasında görüntüler ile birlikte kaydedilmektedir. Fakat film yapımlarında sesler bazen teknik ve diğer nedenlerden ötürü stüdyoda değiştirilebilir veya tekrar kaydedilebilir. Bu bağlamda filmlerin yapım bütçelerine bağlı olarak oluşturulması da ses unsurlarının kullanım biçimini belirleyen bir faktör olarak değerlendirilebilir.

4.2.6.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Filmlerden farklı olarak yapım bütçesine ihtiyaç duyulmadan oluşturulan amatör nitelikli video içeriklerinde, görüntüler çekilirken genellikle çekimlerin gerçekleştiği ortamın ışığından faydalanılmaktadır. Söz konusu video içeriği için de görüntülerdeki ışığın dağılımı dikkate alındığında, her sahnede sadece çekimin yapıldığı ortamda var olan doğal ışığın görüntüyü oluşturduğu dikkat çekmektedir. Örnek olarak videonun açılış sahnesi incelendiğinde görüntüleri aydınlatan ışık kaynağının gün ışığı olduğu anlaşılmaktadır.



Resim 4.19. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğinin başlangıcında yer alan bir görsel.

Bu durum film yapımlarıyla kıyaslandığında, doğal ışık kullanımının video içeriğine doğallık ve sadelik kattığı ifade edilebilir. Öte yandan herhangi bir film yapımında bile bir sahne oluşturulurken birtakım ışıklandırma tekniklerinden faydalandığı görülmektedir. Işıklandırma tekniklerinin filmlerde kullanımının filmlerin yapım bütçeleriyle alakalı olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, yeni medya ortamlarında kullanıcılar söz konusu doğallık ve sadeliği benimsemekte ve bu sayede amatör anlayışla üretilen içeriklere ilgi göstermektedir. Bu içerikler oluşturulurken filmlerde olduğu gibi çekim sahnelerini aydınlatan birtakım ışıklandırma teknikleri gerekmemektedir.

Son olarak söz konusu video içeriğinde her bir görüntünün doğal ışık kullanılarak oluşturulmasından dolayı görüntülere kurgu esnasında herhangi bir renk düzenlemesinin yapılmadığı dikkat çekmektedir.

4.2.6.7. Kurguda zamanın analizi

Atlamalı kurgu (jump cut) yöntemiyle oluşturulan video içeriklerinde filmsel zaman oluşturmaya yönelik bir kurgu yapıldığı bilinmektedir. Çünkü çekilen görüntülerin belirlenen kısımları kurgu esnasında atıldığında aynı zamanda görüntülerin gerçek süresi de kısalmaktadır. Söz konusu video içeriğinde aynı yöntem uygulandığından dolayı görüntülerin birleşiminden doğan zamanı filmsel bir zaman olarak nitelendirmek mümkündür. Örnek olarak videonun ikinci sahnesinde karakterlerin çocuk odasında sohbet ettikleri görüntülerden sonra separatör grafik çalışması ile karakterlerin alışveriş merkezinde bulundukları farklı bir görüntüye geçilmektedir. Ardından gelen görüntüde karakterler alışveriş merkezinde gezmektedir.



Resim 4.20. Bir Gün Boyunca Kardeşimin Kölesi Olmak video içeriğinde yer alan separatör geçişe örnek.

Ayrımda gerçek zamanda gerçekleştiğinde daha uzun sürecek bir olay iki farklı görüntünün kurgulanmasıyla birlikte filmsel bir zamana indirgenmektedir. Ayrıca video içeriğinin kurgusunda daha çok film yapımları kurgulanırken tercih edilen filmsel zaman oluşturma tekniği zamandaşlık uygulanmaktadır. Filmsel zamanın kullanım şekillerinden olan zamandaşlık tekniği filmde yer alan iki zaman diliminde olgunun birinden diğerine geçtiğinin gösterilerek belirtilmesi olarak ifade edilmektedir (Onaran, 1986: 27). Söz konusu video içeriğinin kurgusunda ev görüntülerinden alışveriş merkezi görüntülerine geçişte iki zaman dilimi arasındaki geçiş izleyiciye grafik uygulanarak gösterilmektedir. Bu bağlamda filmlerin kurgusunda kullanılan bir tekniğin yeni medya alanında üretilen video içerikleri

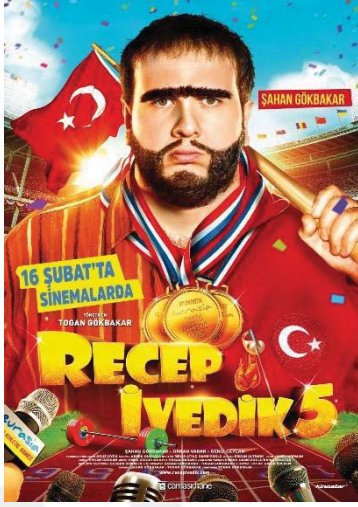
kurgulanırken uygulandığını ve bu durumun her iki alan için de kurgu dili açısından birtakım benzerliklere işaret ettiği öne sürülebilir.

Yukarıda ulaşılan bulgulardan hareketle söz konusu video içeriğinin kurgusunda, filmlerin kurgusundan farklı olarak atlamalı kurgu (jump cut) yönteminin ön plana çıktığı görülmektedir. Bu yöntem sayesinde çekilen görüntülerin gereksiz ve uzun kısımları çıkarılarak sadece gerekli ve ilgi çekici olan kısımlar birleştirilmektedir. Böylece görüntüde atlama hissi oluşmasına karşın içerikte gerçekleşen olayların hızlı ilerlediği bir kurgu dili ortaya çıkmaktadır. Yeni medya kullanıcılarının bu dili benimsemelerindeki sebebin ise yeni medyada üretilen içeriklerin hızlı ve kolay tüketilebilme özelliği olduğu öne sürülebilir. Atlamalı kurgu sayesinde içerik izleyici açısından derin anlamlar içermeyen, sade, anlaşılır ve sadece eğlence içeren bir duruma gelmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, yeni medya kullanıcılarının bir yeni medya içeriğinde aradığı bazı özelliklerin kurgu yöntemlerinden biri olan atlamalı kurgu tekniği sayesinde oluşturulduğunu ifade etmek mümkündür.

Özet olarak araştırma kapsamına dâhil edilen video içerikleri genel olarak değerlendirildiğinde hepsinin belirli bir kurgu aşamasından geçerek oluşturulmasını kurgunun yeni medyada önemli bir işleve sahip olması olarak ele almak mümkündür. Yeni medya içerisinde yer alan Youtube ağında söz konusu işlevin farklılaştığı bazı video içeriklerine de rastlamak mümkündür. Fakat yukarıda elde edilen bulgular dikkate alındığında ağda genelde benzer tarz bir kurgu anlayışının ön plana çıktığı görülmektedir. Söz gelimi atlamalı kurgunun (jump cut) video içeriklerinin kurgusunda temel yöntem olarak kullanılmasını video içerikleri için ortak bir kurgu anlayışı olarak ele almak mümkündür.

Ortaya çıkarılan bulgularının niteliği açısından video içeriklerindeki kurgu anlayışının film yapımlarıyla kıyaslanması amacıyla araştırmanın bundan sonraki kısmını örneklem olarak belirlenen altı film oluşturmaktadır. Analiz kapsamında belirlenen araştırma kategorileri video içeriklerine uygulandığı biçimiyle aşağıda yer alan film yapımlarına da uygulanmaktadır.

4.2.7. “Recep İvedik 5” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.21. Recep İvedik 5 film afişi.

Kaynak: <http://www.beyazperde.com/filmler/film-249454/fotolar/detay/?cmediafile=21377782/> Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Türkiye’de sinema salonlarında gösterimde kaldığı süre boyunca en fazla izlenen film olan Recep İvedik 5, yönetmenliğini Toğan Gökbakar’ın yaptığı ve senaryosunu Şahan Gökbakar ile birlikte yazdığı 2017 yapımı Türk komedi filmidir (Erişim Tarihi:12 Ağustos 2020).

Recep İvedik serisinin beşincisi olan filmin başkarakteri, Recep İvedik ile özdeşleşen Şahan Gökbakar isimli komedyen ve oyuncudur. Şahan Gökbakar, 2008 yılında vizyona giren ilk Recep İvedik filmiyle birlikte kayda değer ölçüde bir başarı elde ederek film alanındaki üretimlerine yönelmiştir. Toplumun benimsediği birtakım kurallara aykırı davranmasıyla ve karşılaştığı durumlara kabul gören anlayışın dışında uyumsuz tepkiler vermesiyle bilinen Recep İvedik karakteri, her biri ayrı bir hikâyeden oluşacak şekilde altı film olarak senaryolaştırılmıştır. Filmler, sinema izleyicileri tarafından oldukça fazla ilgi görmüş ve her seferinde serinin bir sonraki filminin çekilmesine olanak sağlamıştır.

Vizyon Tarihi	16 Şubat 2017
Yapım Firması	Çamaşırhane Film
Süresi	114 dakika
İzlenme Sayısı	7.437.050
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	12 Ağustos 2020

Tablo 4.8. Araştırma kapsamında belirlenen birinci film ile ilgili bilgiler.

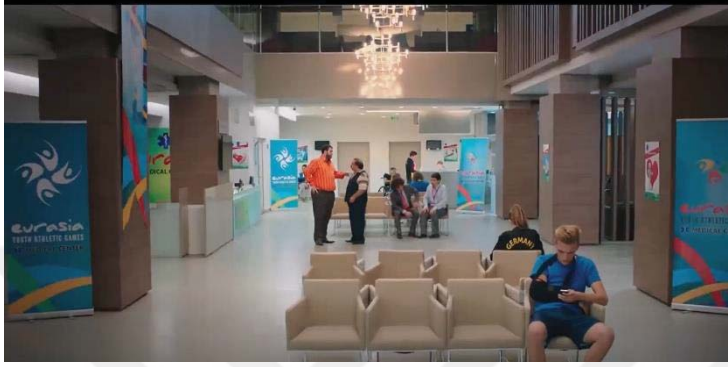
Filmde Recep karakteri, yaşadığı mahallenin sakinlerinden olan İsmet'in ölümü sonrası ailesine taziye ziyaretinde bulunduğu esnada, İsmet'in eşinin içinde bulunduğu zor durumu öğrenir ve ona yardım etmek ister. Şoför olarak çalışan İsmet'in son görevi, genç sporculardan oluşan milli takım kafilesini yurt dışındaki bir spor organizasyonuna götürmektir. Bunun üzerine Recep, kısa süreceğini düşündüğü bu görevi kabul ederek arkadaşı Nurullah ile birlikte yola çıkar. İlk etapta yurt dışına gidileceğinden habersiz olan Recep, daha sonra durumu kabullenir ve ekibin kontrolünü eline almak ister. Ekibin başına gelen talihsiz olaylar sonucunda işler karışır, Recep kendi bakış açısı ve yöntemlerini kullanarak sorunları çözmeye çalışır.

Film yapım bütçesine sahip, profesyonel oyuncuların görev aldığı, senaryoda geçen olayların başlangıcının ve sonunun olduğu, olayların mantıksal olarak birbirine bağlandığı ve kurgusu da tüm bu özelliklerin dâhilinde çekilen görüntülerin ardı ardına sıralandığı bir film yapımı niteliği taşımaktadır. Filmin sahip olduğu kurgu dilinin analizi aşağıda ifade edildiği biçimde gerçekleşmektedir.

4.2.7.1. Mekânın ve kompozisyonu analizi

Film, genel plan bir görüntüde başkarakter Recep İvedik'in koştığı bir sahneyle başlamaktadır. Ağır çekim (slow motion) tekniği kullanılarak çekilen sahnede mekân olarak geleneksel mimariye sahip İstanbul'un eski bir mahallesi kullanılmaktadır. Filmin çekimlerinin tamamı İstanbul, Antalya ve Üsküp'te gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda filmin görüntülerinde açılış sahnesinde olduğu gibi birçok farklı özellikte mekânların kullanıldığı görülmektedir. Bu mekânlardan bazılarını Recep'in yaşadığı mahallenin sokakları, bir otobüsün içi, yol üstü lokantası, hastane, atletizm sahası ve spor kompleksi olarak sıralamak mümkündür. Filmin yapım bütçesine sahip olma niteliği göz önüne alındığında sahnelerdeki görüntülerin kompozisyonunun da mekân

ile birlikte planlandığını söylemek mümkündür. Çekilen görüntülerin her birinin planlı bir şekilde oluşturulduğu ve etrafta yer alan nesnelerin de görüntülere planlı bir şekilde dâhil edildiği söylenebilmektedir. Örnek olarak hastane sahnesinde kullanılan genel görüntülerde etrafta bulunan nesnelerin ve insanların konumu söz konusu durumu destekler niteliktedir.



Resim 4.22. Recep İvedik 5 filmi hastane sahnesi.

Ayrıca başkarakterin yer aldığı her planın görüntüsel özelliği görüntü oluşturulurken kompozisyona dikkat edildiğini göstermektedir.

Bu bağlamda film yapımlarında kullanılan mekân ve kompozisyon unsurlarının yeni medya alanında üretilen video içeriklerine kıyasla daha planlı ve düzenli bir biçimde oluşturulduğu söylenebilir. Filmlerin bir yapım bütçesine sahip olması onları yeni medya alanında üretilen video içeriklerinden ayıran niteliklerden biri olarak değerlendirilebilir. Söz konusu duruma örnek olarak film yapımlarında sahnelerin çekileceği her bir mekân önceden çekim için uygun hale getirilmekte ve filmin yönetmeninin istediği doğrultuda düzenlenmektedir. Bu düzenlemenin gerçekleşebilmesi için yapımın önemli sayılabilecek ölçüde bir bütçeye sahip olması gerekmektedir. Oysaki yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin birçoğunda mekân ve kompozisyon öğeleri günlük hayatta yer aldığı şekliyle kullanılmaktadır. Böylece film yapımların meydana gelmesinde ihtiyaç duyulan yapım bütçelerine yeni medya alanında fazla ihtiyaç duyulmadığını ifade etmek mümkündür.

4.2.7.2. Kurgunun uygulanışı

Film, çekilen görüntülerin planlanan senaryoya uygun bir biçimde seçilerek birbirine bağlanması sonucunda oluşmaktadır. Kurgu yapılarak görüntüler aracılığıyla

izleyiciye bir hikâye aktarılmaktadır. Burada dikkat edilmesi gerek husus, her bir görüntünün özenle oluşturulduğu ve bunların birbirine bağlanmasının rastgele bir yöntemle yapılmadığıdır. Bu bağlamda genel kurgu türlerinden faydalanıldığı görülmektedir. Örnek olarak filmin coşku ve heyecan içeren sahnelerinde görüntüler, birbirine hızlı kurgu yöntemiyle bağlanırken başkarakterin duygu durumuna yönelik çekilen sahnelerde yavaş kurgu tercih edilmektedir. Ayrıca filmi oluşturan görüntüler kurgulanırken devamlılık ilkesinin ön plana çıktığı görülmektedir. Devamlılık ilkesi, filmde izleyiciyi filmin içine çekmeye ve kurgunun akıcılığını sağlamaya yönelik birtakım işlevleri yerine getirmektedir (Küçükerdoğan, 2014: 32–47). Söz konusu durum film yapımlarında uygulanan kurgu ile yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusu arasındaki önemli bir farka işaret etmektedir. Yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde atlamalı kurgudan (jump cut) dolayı devamlılık ilkesi göz ardı edilmekte ve bu sayede daha dinamik ve hızlı ilerleyen bir kurgu ön plana çıkmaktadır. Oysa filmlerde devamlılık farklı açılardan çekilen görüntülerde atlama hissi yaratmadan seyircinin algısına yönelik olarak uygulanmaktadır. Söz gelimi devamlılığa göre bir sahnenin ilk görüntüsünde oyuncunun yüzü sola dönükken sonraki planda sağa dönük olmamalıdır (Özkoçak, 2011: 39). Bu bağlamda kurguda devamlılık tekniğinin her iki alan için de birtakım farklılıklar içerdiğini ifade etmek mümkündür.

Söz konusu filmin bazı sahnelerinde güldürü öğelerinin kurgu sayesinde oluşturulduğu fark edilmektedir. Örnek olarak filmde kamyon şoförlerinin arabalarıyla geldiği sahnenin öncesinde spor müsabakalarının başlayacağına dair görüntüler kullanılmaktadır. Bunlar müsabakaların gerçekleşeceği yerler, müsabaka öncesinde yapılan kayıt işlemleri ve müsabakaya katılacak sporcuların genel plan görüntüleridir. Ardından gelen kamyon şoförlerinin yer aldığı görüntüler ise önceki görüntülerle karşıtlık anlamı oluşturarak filmin hikâyesine uygun mizahi bir durum yaratılmaktadır.



Resim 4.23. Kurgu aracılığıyla yaratılan mizahı duruma örnek.

Söz konusu durum kurgu yapılırken farklı görüntülerin birleşimden ortaya çıkan anlam yaratma olgusunu işaret etmektedir. Kurguyla anlam yaratmanın yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusuna kıyasla film yapımlarında daha çok kullanıldığı görülmektedir. Çünkü bu yapımlarda kurgu önceden hazırlanmış bir senaryoya bağlı gerçekleştiğinden çekilecek görüntüler de aynı şekilde önceden planlanmaktadır.

4.2.7.3. Planlar arası geçiş

Filmi oluşturan görüntüler klasik kesme (cut) olarak adlandırılan yöntem sayesinde birbirine bağlanmaktadır. Kesmeler, filmin hikâyesini ilerletmek ve görüntülerde gerçekleşen eylemlerin ilgi çekiciliğini arttırmak amacıyla uygulanmaktadır (Toprak, 2012: 48). Söz konusu filmde kesme yöntemi genel planlar, başkarakterin yer aldığı yakın planlar ve detay planlarda uygulanmaktadır. Karakteri merkeze alan filmin kurgusunda kesme yönteminin anlatım tekniği olarak işlev gördüğünü ileri sürmek mümkündür. Ayrıca diyalogların oldukça fazla yer kapladığı filmde kesmenin bu diyaloglar referans olarak uygulandığı görülmektedir. Örnek olarak başkarakterin diğer oyuncularla birlikte yer aldığı sahnelerde kesme, başkarakterin diyaloglarının başladığı ve bittiği zamana yönelik uygulanmaktadır. Ayrıca böyle filmlerde kesmenin en önemli özelliği farkına varılamaz oluşudur. Hikâyenin ya da karakterin ön plana çıkartılarak kurgu esnasında izleyiciye bir görüntüden diğer görüntüye nasıl

geçildiği fark ettirilmemektedir (Öngören, 1976: 86). Söz konusu film için de kurgu, başkarakteri ön plana çıkartarak izleyicinin kesmelere dikkat etmeyip filmin hikâyesine odaklanmasını sağlamak amacıyla uygulanmaktadır.

Bu bağlamda film yapımlarında kullanılan kesme yönteminin yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda uygulanan işlevinden farklı olduğu görülmektedir. Kesme, atlamalı kurgu (jump cut) yöntemi uygulanarak kurgulanan video içeriklerinde izleyicinin fark edebileceği bir biçimde uygulanmaktadır. İzleyici, kurguda kesme yapıldığını fark etmekte, fakat kesme içerikte gerçekleşen akışı kesintiye uğratmadığı için bu durumdan rahatsız olmamaktadır. Hatta olay hızlı bir şekilde gerçekleşip bittiğinden izleyici kurguda kullanılan bu yöntemi benimsemektedir. Sonuç olarak kesmenin film yapımlarının ve yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda kullanılan ortak bir yöntem olduğunu ve her alana yönelik işlevsel bir biçimde kullanıldığını ifade etmek mümkündür.

Söz konusu filmin kurgusunda kesmenin yanı sıra temel görüntü geçiş yöntemlerinden zincirleme (dissolve) ve kararma/açılmanın (fade in/fade out) da uygulandığı görülmektedir. Sahnelerde kullanılan mekânların genel ve havadan çekilmiş görüntüleri birbirine bağlanırken ve filmin final sahnesini oluşturan görüntüler arasında zincirleme geçiş yöntemi uygulanmaktadır. Sahneler arası geçişi simgeleyen kararma/açılma da filmde genel olarak mekân değişikliklerini vurgulamak amacıyla tercih edilmektedir.

Özetle Recep İvedik 5 filminin kurgusunda yer alan tüm görüntü geçiş yöntemlerinin belirli bir plan dâhilinde ve senaryodaki hikâyenin amacına hizmet edecek şekilde uygulandığı ifade edilebilir.

4.2.7.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Filmin başında yer alan görüntülerde oyuncu kadrosunun ve yapım ekibinin isimlerinin yazılı olduğu ara yazılar, çoğu film yapımında olduğu gibi filmin künyesinin izleyiciye tanıtılması amacıyla kullanılmaktadır. Aynı kullanım biçiminin filmin final sahnesinde de yer aldığı görülmektedir. Ayrıca filmin kurgusunda müsabakaların oynandığı sahnelerin birbirine bağlanması sırasında spor organizasyonun logosunun yer aldığı grafik çalışması da görüntüler arası geçişleri dikkat çekici hale getirmektedir. Benzer kullanım amaçlarının yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda da yer aldığı görülmektedir. Grafik

çalışmaları, her iki alanda da kurgulanan görüntüler arası geçişlerde dikkat çekiciliği sağlamaya ve izleyicinin ilgisini canlı tutmaya yönelik olarak uygulanmaktadır. Ayrıca iki görüntü arasındaki geçiş izleyiciye fark ettirmek istendiği durumlarda başvurulan grafik çalışmalarına yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda da rastlamak mümkündür.

4.2.7.5. Ses öğelerinin analizi

Filmin kurgusunda karakterler arasında gerçekleşen diyalogların oldukça fazla yer kapladığı görülmektedir. Filmin birçok sahnesi bu diyalogların yer aldığı görüntülerden oluşmaktadır. Diyalogların filmde en önemli işlevi, filmin hikâyesini iletirmek ve izleyiciye konuşan kişiyle alakalı bilgiler vermektir. Diyaloglar sayesinde amaç, izleyicinin hikâyeye ve karakterlerle arasında bağ kurmasını sağlamaktır (Pudovkin, 2014: 218). Bu bağlamda söz konusu filmin karakteri merkeze alan komedi anlayışı göz önüne alındığında filmde yer alan diyalogların da yukarıda aktarılan işlevleri yerine getirdiği öne sürülebilir.

Yeni medya alanında üretilen video içeriklerine kıyasla filmlerin birçoğunda diyaloglar kurgunun ayrılmaz bir parçası konumundadır. Film yapımlarında önceden oluşturulmuş bir yazılı senaryo olduğundan dolayı diyalogların hepsinin bu senaryo dâhilinde planlı bir şekilde oluşturulduğu bilinmektedir. Söz konusu filmde diyaloglarla vurgulanmak istenen genelde karakterlerin sözleridir. Bu bağlamda oyuncuların konumları, hareketleri ve bakışları birbiriyle uyumlu hale getirilmektedir (Mascelli, 2002: 173). Oysaki yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin birçoğunda yapım öncesi hazırlanan bir senaryo olmaksızın çekimler ve kurgu amatör bir anlayış benimsenerek gerçekleştirilmektedir. Video içeriklerinde yer alan diyalogların işlevi de söz konusu amatör anlayışın sonucunda film yapımlarından farklılaşmaktadır. Diyaloglar daha çok eğlence kategorisine yönelik üretilen video içeriklerinde, içeriğin ilgi çekiciliği sağlamak üzere doğaçlama bir biçimde gerçekleşmektedir. Buna karşın film yapımlarında diyaloglar karakterlerin sergilediği oyunculuk performansına uygun olarak oluşturulmaktadır.

Öte yandan müzik kullanımının da filmin kurgusuna etkisi fark edilmektedir. Coşku içeren sahnelerde tercih edilen müzikler izleyiciyi etkilemede önemli bir görev üstlenmektedir. Söz konusu duruma örnek olarak filmin final sahnesinde şampiyon olan Türkiye takımının sevinme detaylarının yer aldığı planlarda müziğin

görüntülerle uyumu dikkat çekmektedir. Komik durumlar içeren sahnelerde ise tercih edilen müziklerin izleyici açısından bakıldığında sahnenin ilgi çekiciliğini arttırdığı söylenebilir. Bu bağlamda müzik unsurunun hem video içeriklerinin kurgusunda hem de film yapımlarında aynı amaçlar doğrultusunda kullanıldığı söylenebilir.

4.2.7.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Oluşturulan her bir sahnede ve görüntülerde yönetmenin karar verdiği ışık teknikleri uygulanmaktadır. Bu tekniklerin filmin her sahnesine özgü birtakım işlevleri olduğu fark edilmektedir. Örnek olarak başkarakterin yer aldığı görüntülerde kullanılan ışık, karakteri ön plana çıkaracak şekilde sahneye yerleştirilmiştir. Diğer karakterlerin yer aldığı görüntülerde herhangi bir gölge oluşumunun fark edilmemesi de görüntüler planlanırken ışıklandırma tekniklerinden faydalandığını göstermektedir.



Resim 4.24. Sahneler oluşturulurken ışıklandırma tekniklerine başvurulduğunu gösteren filmin kamera arkası görüntülerinden seçilmiş bir örnek.

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=kEFjhrsevA0&list=LLrE5XwKG9wv0kM_55xK7pw&index=4321 / Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Sahip olduğu yapım bütçeleri sayesinde filmlerde sahnelerin ve görüntülerin birtakım ışıklandırma teknikleri sonucunda oluşturulduğu bilinmektedir. Işıklandırma tekniklerinin belirli bir yapım maliyeti gerektirdiği göz önüne alındığında, bu tekniklere yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde sık rastlanılmadığını öne sürmek mümkündür. Çünkü video içeriklerine filmlerde olduğu gibi yapım harcamaları yapılamamakta, bunun yerine amatör bir anlayış benimsenmektedir. Söz konusu farklılığın sebebinin ise yeni medya kullanıcılarının birçoğunun bu alanda bireysel bakış açısını ön plan çıkararak faaliyet göstermesi (Gökçe, 2020: 19), film

yapım sürecinde ise mali desteği sağlayacak bir yapımcının söz konusu süreci kontrol etmesi olduğu söylenebilir.

Öte yandan kurguda görüntülerdeki renk kullanımına yönelik planlı bir müdahalenin söz konusu olduğu da ifade edilebilir. Filmin bir komedi filmi niteliği taşıdığı ve izleyiciyi de bu bağlamda etkilemeyi amaçladığı göz önüne alındığında, izleyicinin ilgisini çekmek ve görüntülerde yer alan karakterleri ön plana çıkarmak amacıyla renklere kurgu esnasında bilinçli bir müdahalenin yapıldığı öne sürülebilir. Öte yandan söz konusu müdahale sahneler özgü tercih edilen renklere de fark edilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, filmin niteliğine ve hitap ettiği hedef kitleye göre sahneler oluştururken renklerin canlı ve dikkat çekici tonlarının seçildiği söylenebilir.

4.2.7.7. Kurguda zamanın analizi

Film, ilk olarak Recep İvedik'in yaşadığı mahallede çekilen görüntüler eşliğinde başlamaktadır. Daha sonra gelişen birtakım olaylar sonucunda başkarakter Recep İvedik, filmin diğer karakterleri ile birlikte bir otobüs yolculuğu gerçekleştirir. Filmin final sahnesinde ise Recep İvedik ve diğer karakterler müsabaka sahasında kazanılan zaferi kutlamaktadır. Bu bağlamda söz konusu film, görüntülerin kurgulanması sonucu izleyiciye bir hikâye aktarmaktadır. Senaryodaki bu sahneler göz önüne alındığında filmsel zaman, gerçek zamanda kaydedilen görüntülerin kurgu sırasında zaman olarak yeniden bir sıraya getirilmesi sonucunda oluşmaktadır (Özön, 1985: 129). Bu uygulaması yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusunda da görmek mümkündür. Her ne kadar bazı içeriklerde filmlerde olduğu gibi bir hikâye aktarılmasa da kurgu yapılarak oluşturulan her video içeriğinde veya filmde filmsel bir zaman meydana gelmektedir. Nasıl ki bir film belirli bir hikâye durumuna uygun olarak kendi zamanını yaratıyorsa video içerikleri için de söz konusu durumun kurgu yapılarak oluşturulduğunu öne sürülebilir (Mascelli, 2002: 72).

Yukarıda ulaşılan bulgular neticesinde film yapımlarının ve yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgu dilleri karşılaştırıldığında, filmlerin bir yapım bütçesine sahip olması ve çekimlerin önceden oluşturulmuş bir senaryoya bağlı gerçekleştirilmesi kurgu dilleri arasındaki farklılıkların temelini oluşturmaktadır. Filmlerde her bir sahne ve görüntü bağlı olduğu yapım bütçesine uygun olarak ortaya

çıkarılmaktadır. Sahnelerde kullanılan ışıklandırma tekniklerini, mekânların oluşturulmasını, profesyonel bir oyuncu kadrosunun ve yapım ekibin yer almasını söz konusu bütçenin sonucunda meydana gelen gelişmelerden bazıları olarak sıralamak mümkündür. Bu bağlamda çekim esnasında olduğu gibi çekim sonrası aşamada gerçekleşen kurgunun da filmin yapım bütçesinden etkilendiği ifade edilebilir. Böyle filmlerde kurgu, profesyonel bir kurgucu tarafından filmin yönetmeninin yönlendirmeleri doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Bu durumu filmlerin kurgu dilini etkileyen ve onu yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusundan ayıran bir özellik olarak değerlendirmek mümkündür.

4.2.8. “Düğün Dernek” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.25. Düğün Dernek film afişi.

Kaynak: <http://www.beyazperde.com/filmler/film>

222273/fotolar/detay/?cmediafile=21088156 / Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Türkiye sinema salonlarında en çok izlenen komedi filmleri listesinin üçüncü sırasında yer alan Düğün Dernek, Selçuk Aydemir'in senaristliğini ve yönetmenliğini yaptığı ve başrollerinde Ahmet Kural ve Murat Cemcir'in yer aldığı 2013 yapımı Türk komedi filmidir. İlk olarak birlikte yaptıkları televizyon dizileri ile adından söz ettiren ekip, günümüzde hem televizyon piyasasına hem de film alanına yönelik üretimler yapmaktadır.

Vizyon Tarihi	6 Aralık 2013
Yapım Firması	Beşiktaş Kültür Merkezi
Süresi	106 dakika
İzlenme Sayısı	6.980.070
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	16 Ağustos 2020

Tablo 4.9. Araştırma kapsamında belirlenen ikinci film ile ilgili bilgiler.

Sivas’ın bir köyünde gerçekleşecek düğünün hikâyesini konu alan filmin künyesinde “İmece usulü bir düğün yapmaya çalışan dört kafadarın hikâyesi” ifadeleri yer almaktadır. Bu hikâyeye göre, Sivaslı Tarık’ın ve Letonyalı Nugesha’nın aynı ülkede çalışabilmeleri için evlenmeleri gerekmektedir. Tarık’ın babası ise eksiksiz bir düğün yapmayı planlamaktadır. İmkânları kısıtlı olan babaya onun en iyi dostları yardım eder ve ekip hep birlikte etkileyici bir düğün yapmak için çabalar.

Filmin çekimlerinin, önceden oluşturulmuş bir senaryoya bağlı olarak profesyonel bir ekip tarafından oluşturulduğunu söylemek mümkündür. Filmin hikâyesini oluşturan bu çekimler kurgu esnasında senaryodaki sıralamaya uygun olarak birleştirilmektedir. Filmin sahip olduğu kurgu dilinin analizinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

4.2.8.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Film, çekimleri havadan gerçekleştirilmiş genel plan Sivas şehri görüntüleri ile açılmaktadır. Bu görüntülerden sonra başkarakterlerin tanıtıldığı sahnelere geçilmektedir. Görüntülerde mekân olarak kullanılan yerlerden bazılarını kahvehane, köy evi, cami bahçesi, otel lobisi, çay bahçesi, kuyumcu ve hamam olarak sıralamak mümkündür. Filmin başında yer alan görüntülerde ve sonraki sahnelerde kullanılan mekânların filmin hikâyesi hakkında izleyiciye bilgiler verdiği görülmektedir. Bu bağlamda film yapımlarında mekânların filmde anlatılmak istenen hikâyeye ilişkili olarak tercih edildiği söylenebilir. Görüntüler kurgulanırken aynı zamanda mekânların da kurgulandığı dikkate alındığında (Lotman, 1999), söz konusu film için mekânların hem filmin karakterleriyle hem de hikâyenin niteliğiyle bağlantılı olarak seçildiği görülmektedir. Bu bağlamda mekânın karakterler üzerinde yarattığı etkiyle birlikte mekân sunumlarının da filmin hikâyesinin aktarılmasında önemli bir yere

sahip olduđu ifade edilebilir (Niřancı, 2016: 83). Söz konusu durum yeni medya alanında üretilen video içerikleriyle film yapımları arasındaki ortak olan bir özelliđe işaret etmektedir. Her iki alanda da üretilen yapımlarda mekân unsuru içerikle ve karakterlerle ilişkili olarak seçilmektedir. Köyde geçen bir hikâyenin anlatıldığı filmin mekânlarından birinin köy kahvesi olarak seçilmesi gibi teknoloji ürünlerin tanıtıldığı bir video içeriğinin çekimlerinin de alışveriş merkezinde gerçekleşmesi mekân unsurunun yapımların kurgusu açısından önemini ortaya çıkarmaktadır.

Filmi oluşturan sahnelerin kurgusunda ve sahneleri meydana getiren görüntülerde kompozisyon kurallarına dikkat edildiği görölmektedir. Filmde her bir görüntünün planlı bir şekilde oluşturulduğu dikkate alındığında görüntülerin çekildiği mekânlarda bulunan nesnelerin de filmin hikâyesine uygun olarak görüntüye dâhil edildiği ifade edilebilir. Bu durum yeni medya alanında üretilen video içerikleri ile kıyaslandığında, videolarda söz konusu planlamaya önem verilmediği görölmektedir. Video içeriklerinin görüntülerinde yer alan kompozisyon öğeleri planlı bir biçimde değil, günlük hayatta yer aldıkları haliyle görüntüye dâhil edilmektedir. Bu durumun sebeplerinden birinin video içerikleri oluşturulurken filmlerde olduğu gibi yapım bütçelerine ihtiyaç duyulmaması olduğunu ifade etmek mümkündür.

4.2.8.2. Kurgunun uygulanışı

Söz konusu filmde kurgu, anlatılmak istenen hikâyeye yönelik ve filmin türü olan komediye uygun bir biçimde uygulanmaktadır. Önceden oluşturulmuş senaryoya bağılı olarak çekilen görüntüler genel kurgu yöntemleri kullanılarak birleştirilmektedir. Kurguda en çok tercih edilen yöntemin ise filmin komedi niteliğinden kaynaklı olarak hızlı kurgu olduğu görölmektedir. Hızlı kurgu sayesinde senaryodaki hikâye, ilgi çekici ve hızlı bir biçimde ilerlemekte ve kurgulanan görüntülerin kısılalığından dolayı hikâyenin içerisinde zaman ve mekân sürekli değişmektedir (Asiltürk, 2014: 141). Kurgu esnasında görüntülerin hareketli, canlı ve anlaşılabilir kılınması ve başkarakterlerin duygu durumlarının yansıtılmasıyla izleyicide hedeflenen etkiyi oluşturmak amacıyla çarpıcı kurgudan da faydalandığı görölmektedir (Özkoçak, 2011: 37). Ayrıca aynı anda gerçekleşen olayları birlikte göstererek komediden doğan heyecanı izleyiciye hissettirmek için paralel kurgu yöntemi de uygulanmaktadır. Paralel kurgunun uygulanışına örnek olarak filmin sonlarına doğru düğünün gerçekleştiği sahneler ile mafyanın düğünü durdurmak

amacıyla yolda olduğu sahnelerin ardı ardına sıralanması verilebilir. Böylece eş zamanlı gelişen bu iki olay paralel bir biçimde kurgulanarak gerilimin en çok yükseldiği anda birleştirilmektedir (Küçükerođan, 2014: 64). Bu sayede izleyici, gerilimin sonlanacağı ve olayların çözüme kavuşacağı ana kadar dikkatini canlı tutmaktadır. Bu bağlamda değeriendirildiğinde, paralel kurgu yönteminin söz konusu filmde amacına uygun bir biçimde uygulandığı ifade edilebilir.



Resim 4.26. Düğün Dernek filminde paralel kurgunun sonlandığı sahneye ait bir görüntü.

4.2.8.3. Planlar arası geçiş

Söz konusu filmde yer alan görüntülerin birçoğu klasik kesme (cut) olarak adlandırılan yöntem ile birbirine bağlanmaktadır. Kesmelerin filmin anlatmak istediğı hikâyeyi ilerletmek ve filmin mizahi yönünü ön plana çıkarmak amacıyla uygulandığını söylemek mümkündür. Kesme yöntemi en çok başkarakterlerin yer aldığı diyaloglu sahnelerde ve sahneleri oluşturan genel ve yakın plan görüntülerin birbirine bağlanmasında uygulanmaktadır. Ayrıca bir görüntüden diğeri görüntüye kesme yöntemi ile geçilirken devamlılık ilkesi göz önünde bulundurulmaktadır. Devamlılık ilkesi gözetilerek uygulanan kesmelerde hikâye bir mantık çerçevesinde ve bütünsel olarak izleyiciye aktarılmaktadır (Dmytryk, 2015: 292). Söz konusu filmin kurgusunda da kesmelerin hikâyeyi izleyiciye bir mantık çerçevesinde sunmak ve izleyicinin karakterlerin eylemlerini bütünsel olarak görmesini sağlamak amacıyla uygulandığı görülmektedir.

Yukarıda ulaşılan bulgular ışığında, bu uygulanişın yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgusu için de geçerli olduğu görülmektedir. Video içerikleri kurgulanırken en çok tercih edilen yöntemin atlamalı kurgunun uygulanişından

dolayı kesme olduđu fark edilmektedir. Fakat kesme, film yapımlarına kıyasla video içeriklerinin kurgusunda devamlılık anlayışı gözetilerek uygulanmamaktadır. Video içeriğı devamlılık ilkesi göz ardı edilerek dinamik ve hızlı ilerleyen bir kurgu anlayışı sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu amaçla uygulanan atlamalı kurgu yönteminde devamlılığa önem verilmemekte, içerikte yer alan bilgiler ise hızlı bir kurgu yapılarak izleyiciye aktarılmak istenmektedir.

Son olarak söz konusu filmin komedi niteliğı başkarakterlerin yer aldığı diyaloglu sahnelerde ön plana çıktığından kesmelerin diyalogların başladığı ve bittiğı zamana göre uygulandığını görmek mümkündür. Aynı uygulama sonucu hedeflenen amaç video içerikleri kurgulanırken de geçerli olmaktadır. Video içeriklerinde kurgu genelde başkarakter olan Youtuber etrafında şekillenmektedir. Kesme ise Youtuberın diyalogları referans alınarak gerçekleşmekte ve diyalogların başladığı ve bittiğı anlar atlamalı kurgu sayesinde birbirine bağlanmaktadır. Bu bağlamda kesmenin her iki alan için de benzer özellikler neticesinde aynı amaçlara yönelik olarak uygulandığı ifade edilebilir.

4.2.8.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Filmin yapım bütçesi sonucu bir araya getirilen yapım ekibinin isimlerinin yazılı olduğı ara yazılar birçok filmde olduğı gibi kurgudan faydalanılarak oluşturulmaktadır. Ara yazılar filmin başında ve sonunda görüntülerle birlikte ekranda yer almakta ve filmin başladığını veya bittiğini izleyiciye fark ettirmektedir.

Ayrıca söz konusu filmin bir sahnesinin başında yer alan “3 Yıl Sonra İstanbul” ara yazısı da filmin senaryosunda yer alan olaylar arasında zamansal bir ilişki kurma işlevi üstlenmektedir. Paralel kurgunun başladığı ilk sahnenin başında bulunan “Kız Tarafı Letonya” ara yazısı ise senaryoda gerçekleşen olaylar arasında paralellik ilişkisinin kurulmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda kurguda yer alan ara yazıların hepsinin filmin hikâyesiyle ilişkili amaçlar doğrultusunda kullanıldığı görülmektedir. Öte yandan filmin hikâyesine yönelik kurguda herhangi bir şekil ve grafik çalışmasına rastlanılmamaktadır.

4.2.8.5. Ses öğelerinin analizi

Filmin birçok sahnesi karakterlerin konuştuğı diyaloglardan meydana gelmektedir. Bu bağlamda filmde sesin senaryodaki hikâyenin izleyiciye aktarılmasında önemli

bir işlevi yerine getirdiğini söylemek mümkündür. Ayrıca filmin bazı sahnelerinin kurgusunda seçilen görüntülere uygun olarak önceden seslendirilmiş bir dış sesin (perfore) yer aldığı fark edilmektedir. Tercih edilen dış müzikler de hikâyenin aktarılmasında diyaloglar kadar önemli bir işleve sahiptir. Eğlenceli ve komik sahnelerle yönelik seçilen dış müzikler filmin mizahi yönünün açığa çıkmasına katkı sağlamaktadır (Asiltürk, 2014: 219). Filmin kurgusunda kullanılan dış müzikleri de bu bağlamda değerlendirmek mümkündür. Filmin sonlarına doğru gerçekleşen dövüş sahnesinde sahnenin etkileyiciliğini arttırmak amacıyla kurgu esnasında birçok farklı ses efektinin kullanıldığı da dikkat çekmektedir.

Ulaşılan bulgular sonucunda filmin tüm ses öğelerinin kurgu esnasında hikâyeye bağlantılı amaçlar doğrultusunda kullanıldığı görülmektedir. Bu bağlamda film yapımlarında ses unsurlarının en önemli işlevlerinden birinin senaryoda yer alan hikâyenin etkili bir biçimde izleyiciye aktarılmasını sağlamak olduğu ifade edilebilmektedir. Yeni medya alanına yönelik üretilen video içeriklerinin kurgusu ile kıyaslandığında ise ses unsurlarının film yapımlarında daha planlı ve amaca uygun bir biçimde kullanıldığı görülmektedir. Söz gelimi eğlence kategorisine yönelik bir video içeriği kurgulanırken tercih edilen dış müzikler içeriğin sadece eğlence boyutuna katkı sağlamaktadır. Burada amaç yalnızca içeriği ilgi çekici hale getirerek onun daha fazla yeni medya kullanıcılarına ulaşmasını sağlamaktır. Böylece yeni medya ağları sayesinde gelir elde edilmesi hedeflenerek sosyal medyada popüler olunmaya çalışılmaktadır. Oysaki film yapımlarında asıl önemli olan kurgulanan filmin hikâyesi olduğundan kurguda kullanılan bütün ses unsurları da söz konusu hikâyenin amacına yönelik planlı bir biçimde kurguya dâhil edilmektedir.

Filmler ile video içeriklerinin kurgu dilleri arasındaki farklardan birini de sahnelerde yer alan diyalogların işlevi oluşturmaktadır. Filmlerde diyaloglar yapım öncesi oluşturulmuş senaryoda senarist tarafından kaleme alınmaktadır. Çekim esnasında ise karakterler senaryoda geçen diyalogları seslendirmekte ve böylece sahneler meydana gelmektedir. Oysaki video içerikleri oluşturulurken böyle bir yapım aşaması söz konusu olmadığından diyaloglar doğaçlama bir biçimde meydana gelmektedir. Bu bağlamda diyalogların işlevinin her iki alan için de farklı birtakım özellikler taşıdığı öne sürülebilir.

4.2.8.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Bir senaryo kapsamında oluşturulan filmin çekimlerinde yönetmenin ve görüntü yönetmeninin planladığı doğrultuda her sahneye özgü ışıklandırma teknikleri kullanılmaktadır. Diyaloglu sahneleri oluşturan görüntülerde ışığın karakterleri ön plana çıkaracak biçimde kullanımı bu sahnelerde ışıklandırma tekniklerine önem verildiğini göstermektedir. Öte yandan gece çekilen sahnelerde ortamdaki ışığın görüntüleri aydınlatma biçimi de görüntülerin planlı bir aydınlatma ile oluşturulduğunu göstermektedir. Ayrıca filmin komedi niteliği ve çekilen görüntülerin izleyiciyi etkilemedeki temel işlevi göz önüne alındığında kurgu esnasında renklere canlılık ve ilgi çekicilik yönünde müdahale edildiğini söylemek mümkündür (Sokolov, 2011: 114).

Bu bulgular sonucunda söz konusu filmin sahnelerinin belirli ışıklandırma teknikleri sonucunda meydana geldiğini ve bu tekniklerin filmin yapım bütçesiyle alakalı olduğunu ifade etmek mümkündür. Yapım bütçesine sahip filmlerde ışık, yönetmenin direktifleri doğrultusunda görüntü yönetmeni tarafından oluşturulmaktadır. Görüntü yönetmeni, yönetmenin çekmeyi planladığı sahneleri sinematografik teknikleri kullanarak ışık ve ışığı etkileyen etmenleri hesaplayarak meydana getiren yapım görevlisidir. Görüntü yönetmenliği genelde film üretim sürecinde kullanılan teknik bir kavram olarak bilinmektedir (Algan, 1999: 4). Yeni medya alanına yönelik üretilen video içeriklerinin çekim ve kurgu aşamaları dikkate alındığında ise sahnelerin oluşturulmasında ışık bilgisinden yoksun ve teknik temeli olmayan kişilerin görev aldığı görülmektedir. Söz konusu sahneler genelde amatör bir anlayışla oluşturulmakta ve görüntü yönetmenine ihtiyaç duyulmamaktadır. Bu noktada görüntü yönetmeninin görevini bazen videonun başkarakteri bazen ise çekim sonrası videoyu kurgulayan kişi üstlenmektedir. Bu bağlamda meydana gelen mesleklerin birleşme olgusu, yeni medya alanına yönelik üretilen video içerikleri ile film yapım süreci arasındaki farklılığa işaret etmektedir. Söz konusu farklılık sonucunda yapımları oluşturan kurgunun da birtakım değişikliklere uğradığı öne sürülebilmektedir.

4.2.8.7. Kurguda zamanın analizi

Filmin senaryosunda yer alan hikâye belirli bir zaman dilimini kapsadığından hikâyeyi izleyiciye aktarmaya yönelik yapılan kurgu da filmsel bir zaman meydana

getirmektedir. Filmde yönetmen, hikâyeyi başından sonuna kadar gerçek zaman içerisinde göstermek yerine birleştirdiği sahneler sayesinde izleyiciye gerçek zaman hakkında ipuçları vermektedir. Ayrıca kurgu esnasında filmin bazı sahneleri arasında ara yazılar kullanılarak izleyiciye filmdeki zamanın gerçek zamandan bağımsız olduğu gösterilmektedir.

Filmsel zamanın kullanım şekillerinden olan geriye dönüşler (flashbag), kurguda dikkat çeken bir teknik olarak kullanılmaktadır. Geriye dönüşlere filmin bir bölümünde geçmiş zamanda yaşanan herhangi bir olayın açıklanması için başvurulmaktadır (Özkoçak, 2011: 29). Bu bağlamda filmin karakterlerinin tanıtıldığı sahnelerde uygulanan geriye dönüşler izleyiciye, karakterlerin geçmişlerine yönelik bilgiler vermektedir. Söz konusu duruma örnek olarak filmde Çetin karakterinin geçmişte alkolik ve kumarbaz olduğunu izleyici, filmsel zaman oluşturma biçimi olan geriye dönüş sahneleri sayesinde öğrenmektedir.



Resim 4.27. Düğün Dernek filminde geriye dönüş (flashbag) sahnesine ait bir görüntü.

Sonuç olarak bir film, izleyiciye hikâyeye aktarırken kendi zamanını meydana getirmektedir. Burada gerçek zaman yavaşlatılmış ya da hızlandırılmış olmakla birlikte geçmişe ya da geleceğe de gidilebilmektedir. Tüm bunlar farklı iki görüntünün birleşiminden doğan kurgu sayesinde meydana gelmektedir (Mascelli, 2002: 72). Yeni medya alanına yönelik üretilen video içerikleri de genellikle belirli bir kurgu aşamasından geçtikten sonra kullanıcıların beğenisine sunulmaktadır. Bu bağlamda kurgu yapılarak oluşturulan her video içeriği için de söz konusu durumun geçerli olduğunu öne sürmek mümkündür.

Ulaşılan bulgular neticesinde video içeriklerinde olduğu gibi filmlerde de kurgunun izleyiciye hikâye aktarmada önemli bir işleve sahip olduğu görülmektedir. İki farklı görüntünün kurgulanmasıyla ortaya çıkan anlam yaratmaya dramatik yapımlarda olduğu gibi komedi filmlerinin kurgusunda da rastlanılmaktadır. Yönetmen veya kurgucu filmin güldürü öğelerini kurgu sayesinde oluşturarak izleyiciyi etkilemeyi amaçlamaktadır. İki farklı görüntü bir araya getirilerek filmin hikâyesine uygun bir anlam ortaya çıkarılmaktadır. Bu bağlamda kurgu dili açısından film yapımları ile video içeriklerinin kurgusu arasında önemli bir fark açığa çıkmaktadır. Filmlerin çekimlerinin ve kurgusunun bir yapım bütçesi sonucunda meydana gelmesi filmin yapımında çalışan tüm teknik ekibin profesyonel kişilerden oluşmasını sağlamaktadır. Filmi kurgulayan kurgucu da kurgu alanının tüm özelliklerine hâkim olduğundan kurguyu filmin hikâyesine katkı sağlayacak şekilde uygulamaktadır. Hangi görüntüleri seçeceğini bilen kurgucu kurgu dilinin en önemli özelliği olan anlam yaratma olgusunu komedi filmlerine taşımaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, iki farklı görüntünün birleşiminden doğan anlam yaratmanın yeni medya alanında üretilen video içeriklerine kıyasla daha çok filmlerin kurgusunda kullanıldığını öne sürmek mümkündür.

4.2.9. “Aile Arasında” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.28. Aile Arasında film afişi.

Kaynak: <https://www.ntv.com.tr/sanat/aile-arasinda-afisi-yayinlandi,z-IH-F4xi0y-NuhXV6XrRA/>, Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Senaryosunu Gülse Bilsel'in kaleme aldığı, yönetmenliğini Ozan Açıktan'ın yaptığı ve başrollerini Engin Günaydın ile Demet Evgar'ın paylaştığı Aile Arasında, birbiriyle uyumsuz karakterlerin birlikte yaşamaya çalıştığı ve birtakım kültürel çatışmalar içeren 2017 yapımı bir komedi filmidir. (Açar, 2017).

Vizyon Tarihi	1 Aralık 2017
Yapım Firması	Beşiktaş Kültür Merkezi
Süresi	125 dakika
İzlenme Sayısı	5.289.051
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	20 Ağustos 2020

Tablo 4.10. Araştırma kapsamında belirlenen üçüncü film ile ilgili bilgiler.

Film, eşi tarafından terk edilen Fikret'in bir kız isteme töreni için baba rolüne girmesi sonucu gelişen olayları konu almaktadır. Fikret, sevgilisi tarafından terk edilen müzikhhol şarkıcısı Solmaz ile bir tesadüf sonucunda karşılaşarak arkadaş olur. Bu sırada Solmaz'ın kızı Zeynep de Adanalı bir ailenin oğlundan evlenme teklifi alır. Fakat aile, kızın babasının yokluğundan haberdar değildir. Bu durumda Fikret evlenecek olan kızın babası ve Solmaz'ın eşi rolünü oynamak zorunda kalır (Kaynak: <https://boxofficeturkiye.com/film/aile-arasinda-2013279>, Erişim Tarihi: 20.08.2020).

Filmin kurgusu, söz konusu hikâyeyi izleyiciye aktarmak üzere planlı bir biçimde oluşturulan görüntülerin birleştirilmesi sonucunda meydana gelmektedir. Filmde, görüntülerin oluşturduğu sahneler filmin komedi anlayışına ve senaryosuna uygun olarak ardı ardına dizilmektedir. Bu bağlamda filmin kurgu dilinin analizinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmaktadır.

4.2.9.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Film, bir aile evinin oturma odasını gösteren genel plan bir görüntünün hareketi ile açılmaktadır. Bu görüntünün yer aldığı sahnede ve ardından gelen sahnelerde filmin ana karakterleri tanıtılmakta ve aktarmak istenilen hikâyeye yavaş yavaş belirginleşmektedir. Bu bağlamda görüntülerde kullanılan mekânların filmin hikâyesine ve karakterlerin özelliklerine uygun olarak seçildiğini söylemek mümkündür. Senaryo bağlamında hikâyede yer alan karakterlerin hayatları görüntülerin oluşturulduğu mekânların seçiminde belirleyici bir rol oynamaktadır.

Örnek olarak filmin ana karakterlerinden olan Solmaz'ın İstanbul'un ahşap evlere sahip eski bir semtinde oturmasından dolayı filmin ilk yarısında yer alan sahnelerin birçoğunda mekânların buna bağlı olarak seçildiği fark edilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, film yapımlarında senaryo oluşturulurken mekânların filmin karakterleri ile ilişkili olacak biçimde seçildiği öne sürülebilir. Yani mekân unsurunun özellikleri aynı zamanda karakterlerin de özelliklerini içermektedir. Bu noktada filmin senaryosunun çekimlerde ve kurguda belirleyici bir rolü olduğu söylenebilir. Yeni medya alanına yönelik üretilen video içeriklerinde ise film yapımlarında olduğu gibi karakterler bulunmadığından mekânların karakterlerden ziyade içerikle bağlantılı olarak seçildiği fark edilmektedir. Ayrıca filmlerin senaryo aşamasında çekimlerde kullanılacak mekânlar detaylı bir biçimde tasvir edilerek yazılmaktadır. Daha sonra bu mekânlar senaryoda detaylandırılan tasvire uygun olarak hazırlanmaktadır. Video içeriklerinde ise mekânların özelliklerine çok fazla müdahale edilmemekte, mekânlar günlük hayatta var olduğu haliyle kullanılmaktadır.

Söz konusu filmin kurgusunda birleştirilen görüntülerde filmin hikâyesine ve karakterlerin yaşadığı hayatlara uygun olarak kompozisyonlar oluşturulduğu görülmektedir. Hikâyeyi destekleyen ve kompozisyonu zenginleştiren objelerin görüntülere dâhil edilmesi görüntülerde kompozisyona dikkat edildiğini göstermektedir.

4.2.9.2. Kurgunun uygulanışı

Film, kurgu yapılarak hikâye anlatmada yaygın olarak kullanılan yöntemlerinden biri olan paralel kurgu ile açılmaktadır. Başkarakterlerin hayatlarından kesitlerin izleyiciye tanıtıldığı sahneler senaryodaki sıraya uygun olarak paralel bir biçimde kurgulanmakta ve ardından karakterlerin birlikte yer aldığı sahne ile paralel kurgu sonlanmaktadır. Paralel kurgu sonucunda filmin iki başkarakterinin hayatları kesişmekte ve böylece filmin hikâyesi ilerlemektedir.



Resim 4.29. Aile Arasında filminde paralel kurguyu oluşturan iki görüntü.

Sahnelerde karakterlerin konuştuğu diyaloglardan doğan komedi ise filmde kurgunun uygulanışını belirlemektedir. Yani kurgu karakterlerin yarattığı durumlardan komedi ortaya çıkartmaya yönelik olarak uygulanmaktadır. Bu bağlamda filmin içerisinde kurgu yapılarak anlam oluşturulmaya yönelik bir çaba olduğu öne sürülebilir. Söz konusu duruma örnek olarak evlenecek olan damadın, ailesine gelinin annesi hakkında sarf ettiği sözler ve ardından gelen sahnede annenin damadın sözlerinin tersine davranışları iki sahne arasında karşıtlık anlamı oluşturmaktadır. Böylece karşıt iki görüntünün kurgulanmasından komedi meydana gelmektedir.



Resim 4.30. Aile Arasında filminde karşıt anlama sahip iki görüntü.

Düğün Dernek filminin kurgusunda karşılaşılan farklı görüntülerin birleştirilmesinden doğan anlam meydana getirme olgusunun söz konusu filmin kurgusunda da aynı biçimde kullanıldığı görülmektedir. Komedi niteliği taşıyan bu tarz filmlerde kurgu, izleyiciyi etkilemede bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, kurgu dilinin en önemli özelliği olan anlam yaratmanın bazı komedi filmlerinin kurgusunda kullanıldığını öne sürmek mümkündür.

Ayrıca söz konusu filmin kurgusu genel itibariyle ele alındığında, sahneleri oluşturan her bir planda ve planların birbirine bağlanmasında devamlılık ilkesine uyulduğu fark edilmektedir. Devamlılık esas alınarak yapılan kurguda izleyici görüntüler arasında kesme yapıldığı hissetmez ve filmin başından sonuna kadar hikâyeye odaklanır (Öngören, 1976: 85). Söz konusu filmin kurgusunda da devamlılığa dikkat edildiğinden filmin hikâyesi anlaşılır bir biçimde ilerlemektedir. Devamlılık sayesinde izleyici, ilgisini kurgunun teknik boyutundan ziyade filmin hikâyesi üzerinde tutmaktadır. Ayrıca filmlerin kurgusunun ayırt edici özelliği olan devamlılık ilkesi, filmlerin akışının ve ritminin yeni medyada üretilen video içeriklerine göre daha düzgün olmasını sağlamaktadır.

4.2.9.3. Planlar arası geçiş

Sahnelerin ve sahneleri oluşturan görüntülerin birbirine bağlanmasında genellikle kesme (cut) yönteminin uygulandığı fark edilmektedir. Kesme sayesinde filmin senaryosunda yer alan hikâye hızlı bir biçimde ilerlemektedir. Ayrıca olması gereken zamanda ve planlı olarak uygulanan kesmeler ile filmin komedi niteliği ön plana çıkmaktadır. Kesme, komik durumlar içeren sahnelerin kurgusunda anlam oluşturmaya yönelik olarak da uygulanmaktadır. Söz konusu duruma örnek olarak İstanbullu aile ile Adanalı ailenin yaşantılarını gösteren sahnelerin paralel kurgusunda kesme, iki aile arasındaki kültürel karşıtlığı göstermek amacıyla uygulanmaktadır. Bu bağlamda, kurgu sayesinde karşıtlığa dayalı bir anlam oluşturma amacı güdülmektedir. Söz konusu karşıtlık ise filmin komedi anlayışını ortaya çıkarmakta ve bu sayede izleyicinin dikkati filmin hikâyesine çekilmektedir. Ayrıca kesme, diyaloglu sahnelerin birçoğunda konuşan karakterlere ve konuşmaların başladığı ve bittiği zamana yönelik olarak uygulanmaktadır.

Sonuç olarak kesmenin film yapımlarının kurgusunda çeşitli amaçlar doğrultusunda uygulandığı görülmektedir. Temel amacın ise filmin hikâyesinin izleyiciye istenilen doğrultuda aktarılmasını sağlamak olduğu söylenebilir. Komedi niteliği taşıyan filmlerde ise kesmenin anlam yaratmak üzere planlı bir biçimde uygulandığı fark edilmektedir. Bu bağlamda filmlerin kurgu dili ile yeni medya alanında yer alan video içeriklerinin kurgu dili arasındaki farklardan birinin söz konusu anlam yaratma olgusu olduğu anlaşılmaktadır. Video içeriklerinin kurgusunda ise temel amacın içeriği ilgi çekici kılmak ve bu sayede yeni medya ağlarında popülerlik elde etmek

olduğu göz önüne alındığında (Magasic, 2016), her iki alan arasında söz konusu amaçlara yönelik farklılıkların aynı zamanda kurgu dilleri arasındaki farklılıkları da ortaya çıkardığı görülmektedir.

4.2.9.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Kurguda, açılış sahnesinden sonra ekrana gelen filmin isminin yer aldığı grafik çalışması ve sonraki görüntülerde filmin künyesinin yazılı olduğu ara yazılar bulunmaktadır. Ara yazıların film yapımlarındaki işlevleri ile yeni medyada üretilen video içeriklerinin kurgusunda üstlendiği işlevler birbirinden farklı olduğu gibi bazı durumlarda ise benzer nitelikler taşımaktadır. Yapım ekibinin tanıtılması, mekân ve zamanın gösterilmesi, sahneler arasındaki bazı ilişkilerin belirtilmesi söz konusu işlevlerden bazılarını oluşturmaktadır. Asıl önemli olanın içerik olduğu videolarda ise ara yazılar anlatılmak istenen konuyla bağlantılı şekilde oluşturulmaktadır. Aktarılmak istenen hikâyenin önemli olduğu filmlerde ise ara yazılar hikâyede yer alan olaylar ile ilişkili olacak biçimde uygulanmaktadır.

4.2.9.5. Ses öğelerinin analizi

Filmin birçok sahnesi karakterlerin konuştuğu diyaloglardan meydana geldiği için sahneleri oluşturan görüntüler kurgulanırken aynı zamanda diyaloglar da kurgulanmaktadır. Diyaloglar, film kurgulanırken hikâyenin komedi yönünün ortaya çıkmasında etkili bir ses unsuru olarak görev almaktadır. Ayrıca diyaloglar hikâyedeki olay örgüsünün ilerlemesinde ve filmin karakterlerinin izleyiciye tanıtılmasında da etkin bir rol oynamaktadır. Film yapımlarında çekim öncesi olan senaryo aşamasında senarist tarafından yazılan diyaloglar yeni medya alanında üretilen video içeriklerindeki diyaloglar ile farklılıklar içermektedir. Temel farklılığın diyalogların film yapımlarında senaryo aşamasında kaleme alınması olduğu söylenebilir. Öte yandan video içeriklerinde yer alan diyaloglar ise genellikle başkarakter olan Youtuberın veya diğer karakterlerin plansız konuşmalarından meydana gelmektedir. Her iki alan için de diyalogların yapımlar için önemli bir ses unsuru olduğunu ifade etmek mümkündür.

Söz konusu filmin kurgusuna etki eden diğer ses unsurlarının da tercih edilen dış ve iç müzikler olduğunu görülmektedir. Filmin başında yer alan müzikhol sahnesinde sahnedeki orkestradan kaynaklanan iç müzik, görüntüler ile birlikte kurgulandığında müzik unsurunun film için belirleyici rolünü ortaya çıkarmaktadır. Müzikhol sahnesi

gibi bazı sahnelerin kurgusunda da sahnedeki herhangi bir ses kaynağından kaynaklanan iç müzikler tercih edilmektedir. Bu sahneler iç müzikler ile birlikte kurgulandığında diğer sahnelerden etkileycilik bakımından ayrılmaktadır. Bu bağlamda müziklerin film yapımlarının kurgusuna hareket ve etkileycilik kattığı ve böylece izleyiciyi etkilemede başarılı olduğu söylenebilir.

4.2.9.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Filmi oluşturan sahnelerde ışığın görüntüleri oluşturma biçimi dikkate alındığında, bu sahnelerde çeşitli ışıklandırma tekniklerinin kullandığı fark edilmektedir. Bu teknikler sahneleri ve sahneleri oluşturan görüntüleri daha görünür ve ilgi çekici bir biçime sokmaktadır. Ayrıca kullanılan görüntü aydınlatmaları filmin karakterlerini ön plana çıkardığı gibi filmin komedi niteliğine de katkı sağlamaktadır. Örneğin söz konusu filmde sahnelere yerleştirilen ışıklar karakterlere enerjik bir izlenim vermekte ve karakterler arası diyaloglardan ortaya çıkan komedi ise nitelik kazanmaktadır. Görüntülerde ışığın genellikle yönetmenin ve görüntü yönetmeninin izleyicide bırakmak istediği etki doğrultusunda uygulandığı ifade edilmektedir (Özkoçak, 2011: 33).



Resim 4.31. Aile Arasında filminde ışığın karakteri ön plana çıkaracak biçimde kullanımı.

Filmlerde görüntü oluşturulurken yeni medyada üretilen video içeriklerine kıyasla her türlü ışık kaynağının kullanılması olanaklıdır. Ancak sahnenin aydınlatılması ve yapımda yer alan hikâyenin atmosferine uygun bir aydınlatma için yapım bütçesi sonucunda temin edilebilecek özel ışık kaynaklarına ihtiyaç duyulmaktadır. Daha sonra filmin yönetmeninin görüşü ve görüntü yönetmeninin ışık ve teknik bilgisi ön plana çıkarak aydınlatmayla ilgili ışık kaynakları ve yardımcı malzemeler kullanılmaktadır (Algan, 1999: 63-64). Bu durumun bazı durumlarda yeni medyada üretilen video içerikleri için de geçerli olduğunu öne sürmek mümkündür. Fakat

video içeriklerinde film yapımlarında olduğu gibi yapım bütçelerinin yer almaması görüntüler oluşturulurken genellikle doğal ışık kullanımı sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda video içeriklerinin çekiminde görüntüler kayda alınırken ışığın günlük hayatta yer alan gün ışığı biçiminde kullanıldığı söylenebilir.

4.2.9.7. Kurguda zamanın analizi

Film yapımlarının birçoğunda olduğu gibi Aile Arasında filminde de kurgudan dolayı filmsel bir zaman oluşturulduğu fark edilmektedir. Filmin senaryosu dikkate alındığında, hikâyedeki olayların bir başlangıcının ve sonunun olduğu görülmektedir. Söz konusu başlangıçlar ve sonlar, zaman bağlamında bir sürece işaret etmektedir. Bu sürecin oluşturulmasında filmin kurgusunun etkili olduğunu ve filmdeki olayların gerçek zamandan bağımsız olarak filmsel bir zamanda meydana geldiğini ifade etmek mümkündür.

Film yapımlarının en çok izlenen türü olan komedi filmlerine kurgunun dili açısından bakıldığında, ilk olarak genel kurgu yöntemlerinin bilinçli olarak kullanıldığı fark edilmektedir. Söz konusu filmde de paralel kurgunun haricinde, filmin komedi niteliğinden dolayı hızlı kurgunun da etkin bir biçimde kullanıldığı görülmektedir. Bu sayede izleyicinin algısının sürekli filmin hikâyesi üzerinde kalması sağlanarak kurgunun teknik boyutunun ikinci plana atılması sağlanmaktadır. Bu noktada filmi kurgulayanın teknik ve kuramsal bilgisi devreye girmektedir. Söz konusu durum film yapımlarında kurgunun dilini belirleyen önemli bir unsur olarak değerlendirilebilir. Söz gelimi görüntülerin birbiriyle uyumuna ya da karşıtlığına dikkat eden bir kurgucu, farklı görüntülerin birleştirilmesi sonucunda anlam yaratabilmektedir. Filmin hikâyesine en fazla katkı sağlayacak iki görüntüyü bilinçli olarak birleştiren bir kurgucu, kurgu alanının kuramsal yönüne de hâkim olduğunu göstermektedir. Bu noktada film yapımlarında kurgucuların kurgunun kuramsal boyutu hakkında fikir sahibi olması, filmin hikâyesinin izleyiciye aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Öte yandan yeni medyada üretilen video içeriklerini kurgulayanlar ise çoğunlukla kurgu alanının özelliklerine hâkim olmayan kişilerden oluşmaktadır. Bu noktada ortaya çıkan kurgu ise filmlerde uygulanan kurgudan farklı özellikler içermektedir. Sonuç olarak film yapımları ile video içerikleri kurgulanırken ortaya çıkan kurgunun dilinin kurguyu uygulayanların teknik ve kuramsal donanımlarına göre nitelik kazandığını ifade etmek mümkündür.

4.2.10. “Arif V 216” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.32. Arif V 216 film afişi.

Kaynak: <http://www.beyazperde.com/filmler/film/252236/fotolar/detay/?cmediafile=21471808> / Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Türkiye’de sinema salonlarında en çok izlenen komedi filmleri arasında gösterilen Arif V 216, senaryosunu Cem Yılmaz’ın yazdığı ve yönetmenliğini Kıvanç Baruönü’nün yaptığı 2018 yapımı Türk komedi filmidir. Film, bilim kurgu parodisi olarak çekilen 2004 yapımı G.O.R.A. filminin senaryosu ile bağlantılı bir hikâyeyi konu almaktadır.

Vizyon Tarihi	5 Ocak 2018
Yapım Firması	CMYLMZ Fikir Sanat, NuLook
Süresi	125 dakika
İzlenme Sayısı	4.968.462
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	25 Ağustos 2020

Tablo 4.11. Araştırma kapsamında belirlenen dördüncü film ile ilgili bilgiler.

Bilim kurgu ve komedi türlerinden izler barındıran Arif V 216, ilk olarak 2004 yılında çekilen G.O.R.A. filmiyle izleyici karşısına çıkan Arif karakteri ve insansı robot 216’nın 1960’lı yılların İstanbul’unda karşılaştıkları maceraları konu edinmektedir. Bu bağlamda bir dönem filmi olarak nitelendirilebilecek filmin senaryosuna göre G.O.R.A. gezegeninde yaşayan robot 216, gerçek bir insan gibi hayatını sürdürmek ve insana özgü duygulara sahip olmak amacıyla dünyalı Arif’i

ziyaret eder. Dünyada yaşanamayacağını dile getiren Arif, robotu bir an önce zaman makinesi aracılığıyla geri göndermek ister. Fakat zaman makinesinde karşılaşılan bir sorundan ötürü filmin bu iki karakteri 1969 yılına ışınlanır. Zaman bağlamında geriye dönüşün yaşandığı filmde Arif ve robot, dönemin İstanbul’unda eski Türk sineması yıldızları ve İstanbul’un gecekondü semti sakinleriyle birlikte birtakım maceralar yaşar.

Arif V 216, dönem filmi niteliğinden ve kurgusunda zaman ve mekân olarak sıçramaların yaşandığı birtakım kurgu tekniklerinin kullanılmasından dolayı diğer komedi filmlerinden ayrı bir noktada durmaktadır. Film kurgulanırken kurgu alanının birçok imkânından faydalandığı da dikkat çekmektedir. Bunlar dikkate alındığında filmin analizinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmaktadır.

4.2.10.1. Mekânın ve kompozisyonun analizi

Hikâyenin başlangıcını oluşturan açılış sahnelerinde önceki film olan G.O.R.A.’nın hikâyesine yönelik olarak mekânların ve kompozisyonların oluşturulduğu fark edilmektedir. Filmin dönem filmi olması görüntülerin oluşturulduğu mekânların ve görüntülerde yer alan kompozisyon öğelerinin filmin hikâyesiyle bağlantılı olarak seçilmesini sağlamaktadır. Bu tarz filmlerde görüntülerdeki mekân ve kompozisyon unsurları, filmin gerçekliğini inşa etmede ve izleyiciyi etkilemede önemli bir işlevi yerine getirmektedir. Ayrıca filmin bazı sahnelerinde mekânlar ve görüntüler oluşturulurken yeşil perde (greenbox) tekniğinden ve birtakım görsel efekt çalışmalarından yararlanıldığı dikkat çekmektedir.

Söz konusu film, çekimlerde tercih edilen mekânlar ve kurgunun uygulanışı olarak diğer komedi filmlerinden ayrı bir noktada durmaktadır. Çünkü filmde geçmişte yaşanan bir zaman diliminin yansıtılması planlandığı için filmin yapım bütçesi de buna bağlı olarak oluşturulmaktadır. Bütçeye göre mekânlar hazırlanmakta, kompozisyonlar meydana getirilmekte ve mekânlarda gerçekleşen çekimler de kurgu aşamasına geçildiğinde görsel efektlerle desteklenmektedir. Temel amacın aktarılmak istenen hikâyenin izleyiciye en gerçekçi biçimde geçmesi olan filmde kurgu da bu amaç doğrultusunda ele alınmaktadır. Ulaşılan bu bulgu, yeni medyada yer alan video içeriklerinin kurgusu ile kıyaslandığında ise video içeriklerin kurgusunda söz konusu amaca yönelik herhangi bir uygulamanın bulunmadığı fark edilmektedir. Video içeriklerinin genelinde çekimler sade ve anlaşılır bir biçimde

oluşturulduğundan kurgu da söz konusu filmde olduğu gibi bir uygulaniştan farklı olarak videodaki içeriğin yeni medya kullanıcıları tarafından kolay anlaşılabilmesi için yapılmaktadır.

4.2.10.2.Kurgunun uygulanişı

Filmin kurgusu, hikâyeyi izleyiciye aktarmak amacıyla planlı olarak çekilmiş görüntülerin senaryodaki sıraya uygun olarak ardı ardına dizilmesi sonucunda oluşmaktadır. Bu dizilimde en dikkat çeken tekniğin zamanlar ve mekânlar arası sıçramalar olduğu fark edilmektedir. Senaryodaki hikâyeyi oluşturan olayların bir kısmı farklı zaman dilimlerinde gerçekleştiğinden kurgu da bu zaman dilimlerini içeren sahnelerin birleşiminden meydana gelmektedir. Söz konusu duruma örnek olarak başkarakterler Arif ve 216 filmin başında 2017 yılında karşılaşırken birtakım olumsuzluklar sonucunda 1969 yılına ışınlanmaktadır. Ardından filmin ilerleyen sahnelerinden birinde tekrar 2017 yılına geri dönülmektedir. Burada kurgu, iki zaman dilimi arasındaki farklılığı belirtmek amacıyla ve karşılaştırma yapmaya yönelik olarak uygulanmaktadır.



Resim 4.33. Arif V 216 filminde iki farklı zaman dilimine ait görüntüler.

Bu bağlamda kurgunun filmde yaşanan zamana ve mekâna bağlı biçimde uygulandığını ifade etmek mümkündür. Filmin kurgusunda yer alan tüm zamansal ve mekânsal sıçramalar sayesinde seyircinin dikkati filmin sonuna kadar canlı kalmakta ve kurgu ilgi çekici bir hale kavuşmaktadır.

Ulaşılan bu bulgular yeni medya alanına yönelik üretilen video içeriklerinin kurgusu ile karşılaştırıldığında, video içeriklerinde zamansal ve mekânsal sıçramaların oldukça az yer aldığı fark edilmektedir. Film yapımlarında kurgu önceden hazırlanan senaryoya uygun olarak planlı bir biçimde yapılmakta, zaman ve mekân öğeleri de sahnelerle göre birtakım değişiklikler içermektedir. Oysaki video içeriklerinin çekim aşamasında genelde tek bir mekânın ve zamanın tercih edildiği dikkate alındığında, çekilen görüntülerin de zaman ve mekân bağlamında değişiklikler yapılmadan kurgulandığı görülmektedir. Zaman ve mekân arasında değişikliklerin yer aldığı videolarda ise filmlerde olduğu gibi ileriye ve geriye dönüşler uygulanmakta, bu değişiklikler izleyiciye içerikle bağlantılı olacak şekilde fark ettirilmektedir.

Çoğu film yapımının kurgusunda olduğu gibi söz konusu filmde de devamlılık ilkesinin benimsendiği dikkat çekmektedir. Ardı ardına dizilen iki görüntüde fark edilen herhangi bir devamlılık hatası izleyiciyi filmin hikâyesinden koparmakta ve kurgunun teknik sıkıntılarını ön plana çıkarmaktadır (Toprak, 2012: 74). Yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde ise devamlılık teknik bir hata olarak kabul edilmemekte, içeriğin dinamik bir kurgu anlayışıyla izleyiciye iletilmesinde bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda tercih edilen atlamalı kurgu (jump cut) yöntemiyle görüntülerin eylem olmayan kısımları atılarak sadece gerekli ve ilgi çekici kısımları arka arkaya bağlanmaktadır. Ortaya çıkan devamlılık hatası da teknik bir kusur olarak kabul edilmemekte ve bu sayede içerik yeni medya kullanıcıları açısından ilgi çekici bir biçime kavuşmaktadır.

Son olarak söz konusu filmin bilim kurgu niteliği görsel efektler uygulayımında kurguyu zenginleştirmektedir. Bazı sahnelerde kullanılan yeşil perde (greenbox) tekniği filmin bilim kurgu niteliğini ön plana çıkardığı gibi kurgulanan görüntülerin gerçekliğine de katkı sağlamaktadır. Bu sahnelerde yeşil perde tekniği karakterleri zor ve imkânsız durumlarda göstermek amacıyla uygulanmaktadır. Oyuncunun çekimi genellikle yeşil ve bazı durumlarda ise mavi bir arka plan önünde gerçekleştirildikten sonra kurgu esnasında sabit olan rengin yerine istenilen görüntü getirilerek uygulanmaktadır. Arka plan tek renk olduğundan kurguda kaldırılmakta ve ardından oyuncu yeni bir arka plan üzerine yerleştirilmektedir. Chroma keying olarak da bilinen bu teknik film yapımları arasında genellikle bilim kurgu niteliğine sahip filmlerde sıklıkla uygulanmaktadır (Wineyard, 2010: 140).

4.2.10.3. Planlar arası geiř

Filmin kurgusu esnasında görüntülerin ardı ardına sıralanmasında en fazla kullanılan geiř yönteminin kesme (cut) olduđu fark edilmektedir. Kesmeler sahneleri birbirine bađladıđı gibi görüntüleri de devamlılık ilkesine göre ardı ardına sıralamaktadır. Kesme yöntemi sonucunda izleyici filmde kurgu yapıldıđını fark etmeyerek ilgisini film boyunca senaryodaki hikâye üzerinde tutmaktadır (Öngören, 1976: 86). Söz konusu filmde de bu durumun geçerli olduđu görölmektedir. Bu noktada kesmenin hem film yapımlarının hem de yeni medyada üretilen video içeriklerinin kurgusunda ortak tercih edilen bir geiř yöntemi olduđu söylenebilir.

Ayrıca filmin kurgusunda, kullanılan görsel efektler sonucunda ortaya çıkan efektif geiřler de yer almaktadır. Kararma/açılma (fade in/fade out) ve zincirleme (dissolve) de filmin bazı görüntülerinin birleştirilmesinde tercih edilen geiř yöntemlerindendir. Özellikle zamanın ileriye veya geriye döndüđu bölümlerde sahneler arasındaki zamansal ve mekânsal deđiřimi vurgulamak amacıyla kararma/açılma geiř yönteminin kullanıldıđı dikkat çekmektedir.

4.2.10.4. Ara yazı, řekil ve grafik

Filmin bazı sahnelerinin bilim kurgu alanının özelliklerini yansıtması gerektiđinden bu sahneleri oluşturan görüntülerde řekil ve grafik çalışmalarının uygulandıđı görölmektedir. Çünkü bilim kurgu niteliđine sahip film yapımlarında başvuru alan görsel efektler, řekil ve grafik çalışmaları senaryodaki hikâyeyi izleyiciye aktarmada ve hikâyenin gerçekliđini yaratmada önemli bir işlevi yerine getirmektedir (Hart, 2007: 173). Örnek olarak filmin açılıř sahnesinde kullanılan görsel efektler ve grafik çalışmaları filmin hikâyesi hakkında izleyiciye ilk ipularını vermektedir.



Resim 4.34. Arif V 216 filminin açılıř sahnesine ait bir görüntü.

Söz konusu durum yeni medya alanında üretilen video içeriklerinin kurgu anlayışlarıyla karşılaştırıldığında, bu alanda bilim kurgu niteliğine sahip video içeriklerine oldukça az rastlanıldığı fark edilmektedir. Bundan dolayı Arif V 216 filminde olduğu gibi videoların kurgusunda içeriğin bilim kurgu yönünü zenginleştirmeye yönelik şekil ve grafik çalışmaları bulunmamaktadır. Bu noktada filmlerin önceden hazırlanmış bir senaryoya sahip olması ve çekimlerin de bu senaryo kapsamında gerçekleştirilmesi önem arz etmektedir. Çünkü video içeriklerinin birçoğu film yapımlarında olduğu gibi bir senaryo metnine sahip olmadığından kurgu anlayışları filmlerin benimsediği kurgu anlayışından ayrılmaktadır.

Ayrıca birçok film yapımında olduğu gibi söz konusu filmde de ara yazılara yer verilmektedir. Ara yazılar, filmin oyuncu kadrosunun ve teknik ekibinin isimlerinin izleyiciye tanıtılması amacıyla filmin açılış ve final sahnelerinde yer almaktadır.

4.2.10.5.Ses öğelerinin analizi

Filmin kurgusunu oluşturan sahnelerin birçoğu diyalog içeren görüntülerden oluşmaktadır. Hikâye ise kurgu yapılarak izleyiciye aktarılmakta ve kurguyu oluşturan sahnelerde yer alan diyaloglar da bu aktarıma yardımcı olmaktadır. Diyaloglar, filmin hikâyesinin izleyiciye aktarılmasına yardımcı olduğu gibi aynı zamanda karakterlerin özellikleri hakkında da birtakım bilgiler içermektedir. Bu noktada hem film yapımlarında hem de yeni medyada yer alan video içeriklerinde karakterler ve diyaloglar yapım için önemli bir unsur olarak ifade edilebilir. Böylece filmlerde veya video içeriklerinde olayların gelişmesi ve karakterlerin izleyiciye tanıtılması amacıyla diyaloglara başvurulmaktadır.

Söz konusu filmin kurgusundaki diğer önemli ses unsurunun da tercih edilen müzikler olduğu ifade edilebilir. Özellikle 1960'lı yılların Türkçe müziklerinin söylendiği sahneler dikkate alındığında, müziklerin filmin hikâyesinin önemli bir parçasını oluşturduğu görülmektedir. Öte yandan çoğu sahnenin kurgusunda filmin türü olan komediye yönelik ilgi çekici dış müzikler de kullanılmaktadır. Bu bağlamda yapımların komedi anlayışı ve eğlenceye yönelik olarak üretilmesi tercih edilen dış müzikler açısından belirleyici olmaktadır. Genellikle ilgi çekici ve eğlenceli dış müzikler kurguda yer alan sahneler ve sahneleri oluşturan görüntüler ile

uyumlu bir biçimde kullanılmaktadır. Söz konusu durum hem filmlerde hem de video içeriklerinde ortak olan bir özelliğe işaret etmektedir.

Filmin bilim kurgu yönü ise görsel efektlerle birlikte oluşturulan sahnelerin kurgusunda uygulanan ses efektlerinde açığa çıkmaktadır. Özellikle sahnelerdeki eylemlere yönelik tercih edilen ses efektleri görüntülerin etkileyiciliğini arttırmakta ve sahnelerin izleyici açısından inandırıcılığını sağlamaktadır (Hart, 2007: 179). Bu bağlamda ses efektlerinin de yapım açısından müzik ve diyaloglar kadar önemli bir ses unsuru olduğunu öne sürmek mümkündür.

4.2.10.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Görüntüler oluşturulurken doğal ışıktan ziyade her sahneye özgü çeşitli ışıklandırma tekniklerinin uygulandığı ve her sahne için ayrı düzenlemeler yapıldığı söylenebilir. Ayrıca görüntülerdeki ışığın sahnedeki karakterlere yansıma biçimi göz önüne alındığında ise filmin çekimlerinde yönetmen ve görüntü yönetmeni tarafından planlanarak sahnelere yerleştirilen ışık kaynakları kullanıldığı fark edilmektedir.

Kurguda yer alan görüntülerin renklerine de filmin yansıtmaya çalıştığı dönemle ilintili olarak birtakım düzenlemeler yapıldığı dikkat çekmektedir. Söz konusu duruma örnek olarak filmin başkarakterlerinin 1969 yılına ışınlandıkları sahneden itibaren görüntüler siyah beyaz olarak birleştirilmektedir. Bu renk kullanımının Türk sinemasında siyah beyaz çekilen eski filmleri anımsatma niteliği taşıdığını söylemek mümkündür. Bu bağlamda renk unsurunun filmde anlam oluşturmaya yönelik olarak uygulandığı fark edilmektedir.



Resim 4.35. Arif V 216 filminde siyah beyaz kurgulanan görüntülerden bir örnek.

Görüntülerin siyah beyaz kullanımı, dramatik film yapımlarının bazılarında yönetmenler tarafından çeşitli anlamlar oluşturmaya yönelik olarak tercih edilmektedir. Konunun dramatik yönünün siyah beyaz olarak sunulması yapımın

anlatmak istediği hikâyeyi daha etkili hale getirmektedir. Bu sayede izleyiciyi etkilemeyi planlayan yönetmen aynı zamanda farklı renkleri ortadan kaldırarak izleyicinin ilgisini tek bir renge, dolayısıyla ana konuya yöneltmek istemektedir (Lotman, 1999). Bu bağlamda film yapımlarında siyah beyaz renk kullanımının anlam ortaya çıkarma kaygısı nedeniyle filmlerin sanatsal boyutuyla ilgili olduğu ifade edilebilir.

Yeni medyada yer alan video içeriklerinde ise söz konusu kullanıma oldukça az rastlanılmaktadır. Çünkü yeni medya alanında en çok tercih edilen içerik kategorilerinin başında eğlence geldiği için üretilen video içeriklerinin kurgusu da eğlence anlayışına göre şekillenmektedir. Bu bağlamda görüntülerin dramatik film yapımlarını andıracak bir şekilde siyah beyaz olarak kaydedilmemesi olağan bir durum olarak değerlendirilebilir.

4.2.10.7.Kurguda zamanın analizi

Arif V 216 filminin kurgusunda zaman önemli bir anlatım tekniği olarak işlev görmektedir. Çünkü filmin hikâyesinde olaylar birden fazla zaman dilimi içerisinde gerçekleşmekte ve bir zamandan diğerine geçtiği gösterilerek belirtilmektedir. Bu kullanım şekli filmsel zamanın oluşturulma şekillerinden zamandaşlık tekniğine işaret etmektedir (Onaran, 1986: 26-28). Söz konusu filmin kurgusunda da zamansal ve mekânsal değişikliklerin sık gerçekleşmesi ve olayların her bir zaman dilimine özgü olması filmin içerisinde gerçek zamandan farklı olarak filmsel bir zaman oluşturulduğunu göstermektedir. Ayrıca kurguda geriye dönüşler ve ileriye sıçramaların da yer alması, filmi diğer yapımlardan ayrı bir noktaya taşımaktadır. Senaryoya göre, filmin başında başkarakterler zamanda geriye dönüş (flashbag) tekniği sayesinde 1969 yılına ışınlanmaktadır. İlerleyen sahnelerde ise karakterlerin yaşayacağı olaylar tahmin çerçevesinde ileriye sıçrama (flash-foward) tekniğiyle izleyiciye aktarılmaktadır. Daha sonra sıçramanın uzunluğu ne olursa olsun sonunda bir önceki zamana geri dönülmektedir.

Bu bağlamda söz konusu film, diğer film yapımlarından ayrıldığı ölçüde yeni medyada üretilen video içeriklerinin kurgu anlayışlarından da ayrılmaktadır. Video içeriklerinde zaman filmlerde olduğu gibi bir anlatım tekniği olarak işlev görmemekte, geriye dönüş ve ileriye sıçrama tekniklerine ise oldukça az rastlanılmaktadır. Bu bağlamda, filmlere kıyasla video içeriklerinde kurgu genelde

sade ve anlaşılır bir anlayışla gerçekleştirildiğinden kurgu esnasında zamana ve mekâna yönelik müdahalelerle sık karşılaşılmamaktadır.

4.2.11. “Ailecek Şaşkınız” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.36. Ailecek Şaşkınız film afişi.

Kaynak: <https://boxofficeturkiye.com/film/ailecek-saskiniz--2013792/foto-galeri/>,
Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Ailecek Şaşkınız, yönetmen Selçuk Aydemir ile oyuncular Ahmet Kural ile Murat Cemcir'i bir araya getiren 2018 yapımı Türk komedi filmidir. Yerli komedi sinemasında kendilerine özgü bir mizah anlayışı geliştiren yönetmen ve oyuncular Düğün Dernek film serisinde olduğu gibi bu film ile de sinema alanında başarı elde etmişlerdir (Açar, 2018).

Vizyon Tarihi	2 Mart 2018
Yapım Firması	TR 40 33 Productions
Süresi	113 dakika
İzlenme Sayısı	4.034.858
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	28 Ağustos 2020

Tablo 4.12. Araştırma kapsamında belirlenen beşinci film ile ilgili bilgiler.

Film, babasının inşaat şirketinin başına geçerek patron olan Ferhat'ın, çocukluk arkadaşı ve şirketin finans müdürü Gökhan ile birlikte yaşadıkları olayları konu almaktadır. İkili bir hırsızlık olayı sonucu mütevazı bir hayat yaşayan polis memuru

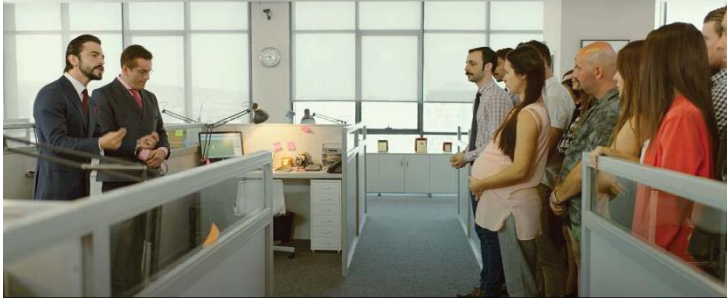
Elif ve onun ailesiyle tanışır. Elif'ten etkilenen Ferhat, duygularına karşılık bulabilmek ve Elif'le görüşebilmek için çeşitli yollara başvurur. İlk karşılaşmalarından kısa bir süre sonra yeniden bir araya gelirler ve böylece filmin hikâyesi ilerler.

Filmin kurgusu, planlı bir biçimde oluşturulmuş görüntülerin filmin senaryosuna uygun olarak arka arkaya birleştirilmesi sonucunda oluşmaktadır. Ayrıca kurgunun filmde zengin ve mütevazı yaşam tarzlarına sahip iki aile arasında karşıtlık anlamı oluşturmak amacıyla uygulandığı söylenebilir. Bu bağlamda filmin kurgu dilinin analizi şu şekilde yapılmaktadır:

4.2.11.1.Mekânın ve kompozisyonun analizi

Film, senaryodaki hikâyeye göre geçmişte gerçekleştiği ara yazı kullanılarak belirtilen bir sahne ile açılmaktadır. Sahnede ilçenin kaymakamı görevini 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı vesilesiyle filmin ana karakterleri olan Gökhan ve Ferhat'a devretmektedir. Daha sonra gelen sahnelerde kullanılan mekânlar başkarakterlerin karakter özellikleri hakkında izleyiciye ilk ipuçlarını vermektedir. Daha sonra filmde olayların gerçekleştiği asıl zamana geçiş yapılmakta ve böylece hikâye belirginleşmektedir. Ardından birleştirilen sahnelerde kullanılan mekânların da karakterlerle bağlantılı olarak seçildiği fark edilmektedir. Filmin hikâyesinde karakterlerin önemi aynı zamanda mekân ile karakterler arasında planlı bir ilişkinin kurulduğunu göstermektedir. Bu bağlamda daha önce ulaşılan bulgularda yer alan, sahnelerde kullanılan mekânların filmlerin karakterleriyle bağlantılı olarak seçildiği söz konusu film için de söylenebilmektedir. Bu durumu yeni medya alanında üretilen video içeriklerinde kullanılan mekânların içerik ile olan ilişkisine benzer bir durum olarak değerlendirmek mümkündür.

Mekânlarla birlikte görüntülerde kullanılan kompozisyon öğelerinin de filmin hikâyesi dikkate alınarak planlandığı öne sürülebilir. Örnek olarak ofis sahnelerinde etrafta yer alan nesnelerin sahnedeki duruma uygun olarak seçildiği fark edilmektedir. Bu durumda tercih edilen mekânın gerçek bir ofis olarak izleyiciye yansıtılması önem arz etmektedir.



Resim 4.37. Ailecek Şaşkıncınız filminde ofis sahnelerinden birine ait bir görüntü.

Bu bağlamda film yapımlarında görüntüler oluşturulurken dikkat edilen kompozisyon öğelerinin filmin hikâyesinin izleyici açısından inandırıcı olmasına katkı sağladığı söylenebilir. Son olarak filmin diğer görüntülerinde yer alan kompozisyon öğelerinin de buna benzer işlevleri yerine getirmeye yönelik olarak düzenlendiği fark edilmektedir.

4.2.11.2.Kurgunun uygulanışı

İlk olarak film, hikâyeyi izleyiciye aktarmada en çok kullanılan kurgu yöntemlerinden biri olan paralel kurgu ile açılmaktadır. Sosyo-ekonomik olarak farklı hayatlara sahip karakterlerin yaşam rutinlerinin izleyiciye tanıtıldığı sahnelerde paralel kurgu karşıtlık anlamı oluşturmaya yönelik olarak uygulanmaktadır. Bu bağlamda filmde kurgu sayesinde anlam oluşturulmakta ve filmin senaryosunda gerçekleşen olaylar da bu anlamın etrafında gelişmektedir. Ayrıca sahneleri oluşturan görüntülerin birbirine bağlanmasındaki zaman aralığı dikkate alındığında filmin hızlı ve dinamik bir kurgu anlayışıyla oluşturulduğunu söylemek mümkündür. Örnek olarak sahnede gerçekleşen bir olayın ortasında aniden geriye dönüş sahnesine geçilerek filmin karakterlerinin geçmişleri hakkında izleyiciye bilgiler verilmektedir. Hızlı kurgu sayesinde filmde zamana ve mekâna yönelik değişiklikler sık gerçekleşmekte ve böylece filmin hikâyesi hızlı bir şekilde ilerlemektedir (Asiltürk, 2014: 141).

Söz konusu filmde diğer filmlerden farklı olarak kurguda bazı tekniklerin kullanıldığı dikkat çekmektedir. Bunlardan birinin sahnelerin birbirine bağlanmasının diyalogların referans alınarak yapılması olduğu söylenebilir. Örneğin hastane sahnesinde doktor karakterinin: “Nasılsınız?” sorusuna baba karakteri bir sonraki sahnede: “İyiyim.” diye cevap vermektedir. Fakat kurgu sayesinde bu cevabın hastane sahnesine yönelik olarak söylenmediği ve ardından gelen sahnedeki

diyaloglardan biri olduğu fark edilmektedir. Böylece iki sahne arasında diyaloglar dikkate alınarak bir kurgu yapıldığı görülmektedir.



Resim 4.38. Ailecek Şaşkınız filminde diyaloglar referans alınarak yapılan kurguya ait görüntüler.

Diyaloglar, film yapımlarında görüntüler ile birlikte kurgunun uygulanışını belirleyen unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Diyalog içeren sahnelerde ritmin ve temponun diyalogsuzlara göre daha hızlı geliştiği ifade edilebilir (Nişancı, 2016). Söz konusu filmde de diyaloglar sayesinde olay örgüsünde sıçramalar gerçekleşmekte ve böylece filmin ritmi ve temposu hızlanmaktadır. Diyalogların filmlerdeki etkisi ile yeni medyada yer alan video içeriklerindeki kullanımının birbirine benzer özellikler taşıdığı öne sürülebilir. Video içeriklerinde de diyaloglar kurguda önemli bir yer kaplamakta ve videonun karakterleri veya içeriği hakkında izleyiciyi bilgilendirmektedir. Ayrıca video içeriklerinin karakterleri genelde Youtuberlar olduğundan diyalogların da Youtuberlar tarafından oluşturulduğunu ifade etmek mümkündür.

Söz konusu filmde kurgunun uygulanışına dair dikkat çeken bulgulardan biri de kurgu esnasında, seçilen görüntünün bir sonraki görüntüyle devamlılık oluşturacak şekilde birleştirilmesidir. Böylece izleyici sahnelerde gerçekleşen olayları bir bütün olarak değerlendirebilmekte ve ilgisini hikâyenin bütününe yönelik olarak oluşturmaktadır.

4.2.11.3. Planlar arası geiř

İki farklı görüntünün birbirine bağlanmasında ve sahneler arası geiřte en çok tercih edilen geiř yönteminin kesme (cut) olduđu görölmektedir. Kesme, diğerk filmlerde olduđu gibi filmin aktarmak istediğı hikâyesinin ilerlemesinde ve sonuçlanmasında önemli bir işleve sahiptir. Kesme sayesinde hikâye ilerlerken aynı zamanda izleyici de tüm dikkatini hikâye üzerinde yoğunlaştırmaktadır (Toprak, 2012: 48). Böylece izleyici hikâyeye odaklanırken aynı zamanda kurguda uygulanan kesmeleri fark etmemektedir. Ayrıca kesmelerin doğru zamanda ve doğru görüntüye uygulandığı takdirde etkili olduđu söylenebilir (Gökçe, 1997: 142). Bu bağlamda değerlendirildiğinde, söz konusu filmde görüntülerin birleştirilmesinde kesme yönteminin yukarıda aktarılan ifadelere uygun olarak uygulandığını görmek mümkündür. Öte yandan kurgu esnasında kesme uygulanırken dış müziklerin görüntülerin başlangıç ve bitiş anlarını belirlediğı fark edilmektedir. Örnek olarak sahnelerin birinde kullanılan bir dış müziğin bittiğı anda sahne de sonlanmakta ve ardından gelen yeni sahnede farklı bir dış müzik kullanılmaktadır. Böylece görüntüler arası kesme uygulanırken izleyiciye asıl önemli olanın filmin hikâyesiyle birlikte sahnelerde gerçekleşen olaylar arası bağlantı olduđu hissettirilmektedir (Oluk, 2008: 145). Bu bağlamda film yapımlarının kurgusunda sıklıkla karşılaşılan kesme yönteminin dış müziklerle birlikte kullanılmasının hikâyesinin izleyiciye aktarılmasında önemli bir işlevi yerine getirdiğı öne sürülebilir.

Filmde kesme yönteminden farklı olarak ara yazıların bulunduğu sahneler arası geişlerde ve hızlandırılmış görüntülerin birleştirilmesinde zincirleme (dissolve) geiş yönteminin de uygulandığı görölmektedir. Bu geişin kurgudaki görevinin ise filmin hikâyesindeki mekânsal ve zamansal değışiklikleri vurgulamak olduđu ifade edilebilir.

4.2.11.4. Ara yazı, şekil ve grafik

Filmin hikâyesinde yer alan zamana ve mekâna yönelik bilgiler ara yazılar aracılığıyla izleyiciye gösterilmektedir. Örnek olarak filmin ilk görüntüsünde yer alan “23 Nisan 1994 Yalova” ara yazısı, hikâyeye yönelik izleyiciye ilk ipucunu vermektedir. Ayrıca ara yazıların filmin ilerleyen sahnelerinde de aynı işleve yönelik olarak oluşturulduğı fark edilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, ara yazıların genel olarak hem filmlerin hem de video içeriklerinin kurgusunda zaman ve

mekân bağlamında değişiklikleri izleyiciye göstermek amacıyla kullanıldığını söylemek mümkündür.



Resim 4.39. Ailecek Şaşkınız filminde kurguda ara yazı kullanımına örnek.

Ayrıca filmin kurgusunu oluşturan sahnelerin bazılarında iki görüntü arası geçişlerde kurgunun etkileyciliğini sağlamaya yönelik bazı grafik ve şekil çalışmalarına başvurulduğu görülmektedir. Söz konusu duruma örnek olarak sahnelerin birinde olayların gerçekleştiği zamandan geriye dönüş (flashbag) sahnesine geçişte geçişi izleyiciye hissettirmek amacıyla şekil çalışmasından faydalanılmaktadır. Bu durum, kurgunun etkileyciliğini arttırdığı gibi aynı zamanda izleyiciye olayların gerçekleştiği zamandan başka bir zaman dilimine geçildiğini de fark ettirmektedir (Özkoçak, 2011:29).

Son olarak filmin kurgusunda sahnelerdeki diyalogları desteklemek amacıyla bazı grafik çalışmalarının uygulandığı dikkat çekmektedir. Bu duruma örnek olarak karakterlerin kaybolan atı bulmak amacıyla plan yaptıkları sahnede, planın her aşaması diyaloglar aracılığıyla izleyiciye aktarılırken diyalogların geçtiği esnada ise önceden oluşturulmuş grafikler ekrana gelmektedir.



Resim 4.40. Ailecek Şaşkınız filminde kurguda şekil kullanımına örnek.

Söz konusu tekniğin bazı video içeriklerinin kurgusunda da aynı amaca yönelik olarak kullanıldığını görmek mümkündür. Bu açıdan kurgunun dilini belirleyen unsurlardan biri olan şekil çalışmalarının kurguda kullanımı, film yapımlarının ve video içeriklerinin kurgu dilleri arasında ortak olan bir özellik olarak ifade edilebilir.

Sonuç olarak her iki alanda da çekimler kurgulanırken kurgunun dilini belirleyen bu öğelerden yararlanılmaktadır. Söz konusu öğeler hikâyenin izleyiciye aktarılmasında etkili olduğu gibi aynı zamanda karakterlere yönelik yapımlarda karakterlerle ilişkili olarak da kullanılmaktadır. Söz gelimi karakterleri temel alan film veya video içeriklerinde karakterlerin özellikleri hakkında birtakım bilgiler ara yazı, şekil ve grafik çalışmaları uygulanarak izleyiciye aktarılmaktadır. Bu sayede kurgunun anlatım dili geliştiği gibi aynı zamanda kurgunun teknik yönü de zenginleşmektedir.

4.2.11.5.Ses öğelerinin analizi

Filmin birçok sahnesi karakterlerin karşılıklı konuştuğu diyaloglardan oluşmakta ve diyaloglar sayesinde sahnelerdeki olaylar gerçekleşmektedir. Sahneleri oluşturan görüntüler birbiriyle bağlantılı bir şekilde birleştirilirken aynı zamanda görüntüde yer alan diyaloglar da birleştirilmektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, daha önce ulaşılan bulgularda yer aldığı gibi, filmlerde diyalog sahnelerinin kurguda önemli bir yeri olduğu ifade edilebilir. Bu sahnelerde diğer filmlerde olduğu gibi hikâyeye özgü bilgilendirme, karakterlere yönelik ipuçları ve izleyicide hedeflenen duygu durumunu yaratmaya yönelik bir çaba yer almaktadır.

Kurguda uygulanan diğer önemli ses unsurunun da tercih edilen dış müzikler olduğu söylenebilir. Müziklerin en önemli işlevi ise görüntülerin birbirine bağlanmasında uygulanan geçişin izleyiciye hissettirmemesidir. Kurgucu, görüntüler arası geçiş uygularken müziğin başlangıç ve bitiş anlarını referans alır ve bu sayede iki görüntünün birleşimi sonucu bir kurgu yapıldığı izleyiciye fark ettirilmez. (Asiltürk, 2014: 219). Söz konusu filmde komedi içeren sahneler ile duygusal yoğunluğun yaşandığı sahnelerde kurgunun uygulanışını belirleyen dış müzikler filmde müzik unsuruna önem verildiğini göstermektedir.

Son olarak ses efektlerinin de filmin kurgusundaki işlevinin görüntüler arası geçişlere yönelik olduğu görülmektedir. Örneğin hikâyenin geçtiği zaman ile geriye dönüş sahneleri birbirine bağlanırken farklı bir zamana geçildiğinin izleyiciye hissettirilmesi amacıyla çeşitli ses efektleri uygulanmaktadır. Daha önce ulaşılan

bulgular dikkate alınarak bu tekniğe video içerikleri kurgulanırken de başvurulduğu bilinmektedir. Bu bağlamda kurgu dilini etkileyen unsurlardan biri olan ses efekti kullanımının da her iki alan için ortak işlevlere sahip olduğu öne sürülebilir.

4.2.11.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Filmde, ışıklandırma tekniklerinin görüntülere etkisinin gece çekimlerinin gerçekleştiği sahnelerde belirgin olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Söz konusu sahnelere örnek olarak gün ışığının olmadığı ofis ortamında, karakterlerin karşılıklı diyaloglarının yer aldığı genel planlar verilebilir. Çeşitli ışıklandırma teknikleri sayesinde sahnede yer alan karakterler her bir görüntü içerisinde ön plana çıkmaktadır. Ayrıca filmde bazı sahnelerdeki görsel ve duygusal etkinin oluşturulabilmesi amacıyla da birtakım teknikler kullanılmaktadır. Örnek olarak gerçekleşen bir olaya dikkat çekmek ve olayda yer alan karakterleri ön plana çıkarmak amacıyla sahne içerisine çeşitli ışık kaynaklarının yerleştirildiği fark edilmektedir. Daha önce ulaşılan bulgulardan hareketle film yapımlarında sahneler oluşturulurken uygun ışıklandırma tekniklerinden yararlanılmasının filmin yapım bütçesiyle alakalı olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda söz konusu filmin de bir yapım bütçesine sahip olması sahneler oluşturulurken birtakım ışıklandırma tekniklerinden yararlandığını göstermektedir.



Resim 4.41. Ailecek Şaşkınız filminde ışığın karakterleri ön plana çıkaracak şekilde kullanımına örnek.

Renk ise kurgu esnasında senaryoda gerçekleşen olayların ait olduğu zaman dilimlerini vurgulayan bir unsur olarak kullanılmaktadır. Bu duruma filmin başlangıcında yer alan sahneler örnek olarak gösterilebilir. Sarı ve yeşil renk tonlarının hâkim olduğu görüntülerin oluşturduğu sahnelerde olaylar ara yazı ile de belirtildiği gibi 1994 yılında geçmektedir. 2018 yılına gelindiğinde ise sahnelerin

renk tonları değişmektedir. Böylece renkler aracılığıyla bir kurgusal bir anlam oluşturularak filmin hikâyesindeki zaman değişimine dikkat çekilmektedir. Söz konusu durum filmlerde renk unsuruna yeni medyada üretilen video içeriklerine kıyasla daha çok önem verildiğini göstermektedir. Video içeriklerinin çekim ve kurgu aşamalarında genellikle görüntüler tek bir renk tonu üzerinden ilerlerken filmlerde ise renkler aracılığıyla anlam oluşturmak gibi birtakım kaygılar güdülmektedir. Bu bağlamda kurguya yardımcı öğelerden renk unsurunun video içeriklerinde teknik boyutta ele alındığını, filmlerde ise filmin hikâyesiyle bağlantılı olarak düzenlendiğini ifade etmek mümkündür.

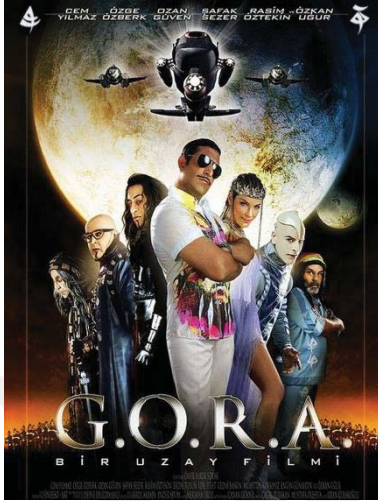
4.2.11.7.Kurguda zamanın analizi

Filmde zamana yönelik bir kurgu yapıldığı ve bu bağlamda filmsel bir zaman oluşturulduğu çekilen geriye dönüş (flashbag) sahneleri ile fark edilmektedir. Bu sahneler ile filmin karakterlerinin geçmiş yaşamları hakkında izleyiciye ipuçları verilmektedir. Ayrıca geriye dönüşler izleyicinin karakterler hakkında bilmediği bilgilerin diyaloglarla anlatılması yerine görüntülerle gösterilmesi amacına yönelik uygulanmaktadır (Toprak, 2012: 111). Örnek olarak baba karakterinin cimri ve bencil biri olduğunu göstermek amacıyla çekilen doğum sahnesi, geriye dönüş tekniği ile filmin kurgusuna dâhil olmaktadır. Böylece geriye dönüş sahnesi ile karaktere yönelik birtakım bilgiler verilerek sahnelerdeki olaylar daha ilgi çekici hale getirilmek istenmektedir. Söz konusu bulgudan hareketle geriye dönüş sahnelerini filmlerin kurgunun dilini ortaya çıkaran bir unsur olarak ele almak mümkündür.

Yukarıda ulaşılan bulgular ışığında, Ailecek Şaşkınız filminin kurgu dilini diğer filmlerin kurgu dillerinden ayıran özelliklerden birinin kurgusunun hızlı ve dinamik bir anlayışla oluşturulması olduğu söylenebilir. Daha önce ulaşılan bulgularda da yer aldığı gibi kısa çekilmiş görüntülerin ardı ardına sıralanması sonucu oluşan hızlı kurgunun genelde komedi niteliğine sahip filmlerde kullanıldığı fark edilmektedir. Ailecek Şaşkınız filminin de komedi niteliği filmde kurgunun dilini belirleyen bir özellik olarak ele alınabilmektedir. Ayrıca filmde karşıtlık anlamı oluşturmaya yönelik olarak kurgu yapıldığını görülmektedir. Filmin hikâyesine göre zengin ve mütevazı yaşam biçimi benimseyen iki aile arasındaki çatışmalar kurguda karşıtlık anlamı meydana getirilerek izleyiciye sunulmaktadır. Bu bağlamda iki sahnenin veya

iki görüntünün birleştirilmesi esnasında söz konusu karşıtlık anlamını oluşturmaya yönelik çaba filmde kurgunun dilini belirleyen bir nitelik olarak değerlendirilebilir.

4.2.12. “G.O.R.A” Filminin Kurgu Dili



Resim 4.42. G.O.R.A. film afişi.

Kaynak: <http://www.beyazperde.com/filmler/film-58579/fotolar/detay/?cmediafile=21027110/> Erişim tarihi: 15 Aralık 2020.

Bilim kurgu parodisi olarak hikayesi oluşturulan G.O.R.A filmi, yönetmenliğini Ömer Faruk Sorak’ın yaptığı, senaryosunu ve başrol oyunculuğunu Cem Yılmaz’ın üstlendiği 2004 yapımı Türk komedi filmidir. Yapım tarihi dikkate alındığında filmin popüler sinemanın Türkiye’deki ilk başarılı örneklerinden biri olduğunu ifade etmek mümkündür (Erişim Tarihi: 1 Eylül 2020).

Vizyon Tarihi	12 Kasım 2004
Yapım Firması	Beşiktaş Kültür Merkezi, Böcek Film
Süresi	127 dakika
İzlenme Sayısı	4.001.711
Erişim Adresi	www.netflix.com
Erişim Tarihi	1 Eylül 2020

Tablo 4.13. Araştırma kapsamında belirlenen altıncı film ile ilgili bilgiler.

Filmin hikâyesinde başkarakter Arif ve onun başından geçen olaylar anlatılmaktadır. Hikâyeye göre Arif, mesleği halı ve antika eşya tüccarlığı olan sıradan bir insandır. Bir gün uzaylılar tarafından kaçırılarak G.O.R.A. isimli gezegene götürülür.

Gezegende tutsak olarak tutulan Arif, gezegeni yaklařmakta olan bir tehlikeden kurtardıđı sırada Ceku isimli prenses ile tanışır. Öte yandan filmin kötü karakteri Komutan Logar, Ceku ile evlenerek gezegenin tek yetkilisi olmak istemektedir. Tutsak tutulduđu yerden kaçmayı başaran Arif, tekrar geri dönüp prenses Ceku'yu kurtararak dünyaya döner.

Görüntüler oluşturulurken ve kurgu esnasında birleřtirilirken, filmin komediden ziyade bilim kurgu yönünün dikkate alındıđı görölmektedir. Bu bağlamda filmin bu yönü kurgu dilini belirleyen önemli bir unsur olarak ele alınabilmektedir.

4.2.12.1.Mekânın ve kompozisyonun analizi

Filmin ilk sahnesini oluřturan görüntülerdeki mekân seçimi ve kompozisyon öğeleri, birçok film yapımında olduđu gibi filmin hikâyesi hakkında izleyiciye ilk ipuçlarını vermektedir. Ayrıca bu sahnede mekân ve kompozisyon, filmin hikâyesinde yer alan önemli karakterlerinden birini ve bu karakterin mekân ile olan ilişkisini izleyiciye yansıtmak amacıyla kullanılmaktadır.

Filmin kurgusu genel olarak ele alındıđında ise görüntülerdeki mekanların oluřturulmasında görsel efekt uygulananının katkısı dikkat çekmektedir. Filmin birçok sahnesinde görsel efektler sayesinde mekânların ve görüntü kompozisyonlarının oluřturulduđu fark edilmektedir. Bu bağlamda filmi diđer film yapımlarından ve yeni medya alanında üretilen video içeriklerinden ayıran en önemli özelliđin kurguda görsel efekt uygulananını olduđu ifade edilebilir. Ayrıca bazı sahnelerin kurgusunda mekânların görüntüler arasındaki hızlı deđiřimi sahnede gerçekleřen olayların anlatımına katkı sađlamaktadır. Bu sayede hızlı ve dinamik bir kurgu ile oluřturulan sahnelerde mekân unsuru önemli bir işlev görmektedir.

Öte yandan filmin yönetmenin herhangi bir sahneyi çerçeve içine yerleřtirdiđi nesneleri filmin bilim kurgu ve komedi yönünü dikkate alarak seçtiđi söylenebilir. Söz konusu duruma örnek olarak filmin ilk sahneleri ve dünyadan kaçırılan mahkûmların uzay gemisinde tutsak tutulduđu görüntülerin kurgusu verilebilir. Bu bağlamda görüntülerdeki kompozisyon öğelerinin de kurguda mekânın işlevi ile benzer işlevlere sahip olduđunu ifade etmek mümkündür.



Resim 4.43. G.O.R.A. filmine ait bir görüntü.

4.2.12.2.Kurgunun uygulanışı

Filimde kurgu, çekilen görüntülerin filmin hikâyesini oluşturacak şekilde ardı ardına dizilmesi sonucunda oluşmaktadır. Bu dizilimde esas alınan ise filmin senaryosudur. G.O.R.A. filminin senaryosunun sahip olduğu bilim kurgu ve komedi niteliği filmin kurgusunu belirleyen iki unsur olarak değerlendirilebilir. Birleştirilen görüntüler sayesinde izleyicinin zihninde söz konusu niteliklere özgü duygular yaratılmak istenmektedir.

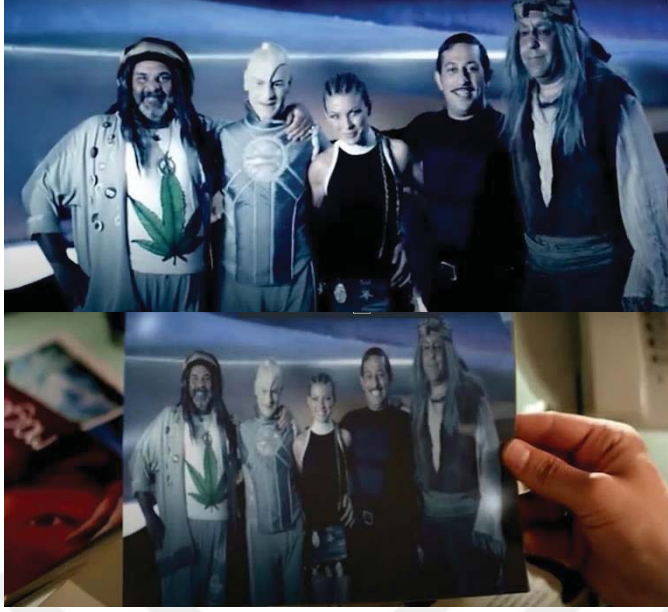
Ayrıca daha önce ulaşılan bulgulardan biri olarak senaryo olgusu filmleri video içeriklerinden ayıran bir özellik olarak bilinmektedir. Film yapımlarının neredeyse hepsinde çekim öncesinde planlı bir biçimde oluşturulmuş senaryo varken video içeriklerinde ise genellikle senaryoya ihtiyaç duyulmadan çekimler gerçekleştirilmektedir.

Söz konusu film, komedi filmleri kurgulanırken en çok tercih edilen yöntem olan hızlı kurgu ile oluşturulmaktadır. Hızlı kurgu sayesinde hikâyede yer alan ayrıntılar kısa çekimler sayesinde gösterilerek filmin aktarmak istediği hikâye oluşturulmak istenmektedir (Asiltürk, 2014: 150). Hızlı kurgunun komedi filmlerinde uygulanış biçimi ile video içeriklerinin kurgusundaki uygulanışının birbirine benzer özellikler gösterdiği öne sürülebilir. Bu özelliklerden biri olarak video içeriklerinin kurgusunda sıklıkla tercih edilen atlamalı kurgu (jump cut) aslında kurguda uygulanan kesmelerin sıklığından dolayı hızlı kurgunun farklı bir tarzı olarak ele alınabilmektedir. Ayrıca hızlı kurguda süre olarak kısa çekilen görüntüler birbirine bağlanırken devamlılık ilkesine uyulması, filmin hikâyesinin izleyiciye aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Devamlılık ilkesi, olayların gerçekleştiği sahneler arasındaki ilişkiye işaret ettiği gibi aynı zamanda görüntülerde yer alan karakterlerin

eylemlerinin izleyicinin zihninde bir bütün olarak algılanmasını sağlamaktadır (Küçükarslan, 2014: 46). Söz konusu filmin senaryosu dikkate alındığında ise, hikâyede yer alan sürecin filmin başkarakteri etrafında oluştuğu ifade edilebilir. Bu bağlamda filmde başkarakterin yer aldığı sahnelerde devamlılık tekniği ön plana çıkmaktadır. Böylece izleyici, başkarakter sayesinde hikâyeye odaklanmakta ve teknik anlamda yapılan kurgu ise geri planda kalmaktadır. Ayrıca daha önceki bulgularda yer aldığı gibi devamlılık ilkesinin kurguda tercih edilmesi, filmlerin kurgu dilini video içeriklerinin kurgu dilinden ayıran bir nitelik olarak ele alınabilmektedir. Video içerikleri kurgulanırken asıl önemli olanın içeriğin aktarımı olmasından dolayı devamlılık ilkesine dikkat edilmediği fark edilmektedir.

4.2.12.3. Planlar arası geçiş

Filmin kurgusunda bir görüntüden diğerine kesme (cut) yapılarak geçildiği görülmektedir. Kesme filmlerde hikâyeyi ilerletmek, mizah duygusu oluşturmak, devamlılık kuralına uymak ve izleyiciyi hikâyeye çekmek gibi çeşitli amaçlara yönelik olarak uygulanmaktadır (Toprak, 2012: 48). Söz konusu filmde de kesmelerin bu amaçlar doğrultusunda uygulandığı ifade edilebilir. Hızlı kurgudan dolayı kesme kısa çekilmiş görüntüler arasında uygulanmakta ve böylece hızlı ilerleyen ve dinamik bir kurgu dili meydana gelmektedir. Ayrıca bazı yerlerde sahneye özgü mekânların veya görüntü kompozisyonunda yer alan objelerin iki görüntü arasındaki kesme geçişini vurguladığı görülmektedir. Sahnenin oluşturulduğu mekâna ait bir objeye yapılan kamera hareketinden sonra diğer sahnedeki benzer başka objeye geçilerek iki sahne arasındaki geçiş dikkat çekici bir hale getirilmektedir. Sahnelerin birinde ekrana gelen fotoğraf kâğıdı görüntüsünden bir sonraki sahnedeki fotoğrafın gerçek görüntüsüne geçilmesi söz konusu duruma örnek olarak verilebilir. Ayrıca filmin ilk sahnelerinden birinde turistlerin tarihi bir yapıyı ziyaret ettikleri görüntülerin başlangıcında ve filmin final sahnesine geçişte bu yöntemin tercih edildiği görülmektedir. Buradaki amacın iki sahne veya iki görüntü arasındaki kurgusal ilişkiye dikkat çekmek olduğu öne sürülebilir.



Resim 4.44. G.O.R.A. filminde iki sahne arası geçişe örnek.

Filmlerde görüntülerin senaryoya uygun olarak planlı bir biçimde oluşturulduğu dikkate alındığında, iki görüntü arasına uygulanan geçişin de bu plan dâhilinde gerçekleştiği ifade edilebilir. Bu durum yeni medya alanındaki video içeriklerinin kurgu anlayışlarıyla kıyaslandığında, birçok video içeriğinde görüntüler filmlerin çekim aşamasında olduğu gibi bir plan dâhilinde oluşturulmadığından video içeriklerinin kurgusunda filmlerde uygulanan planlı geçişlere sık rastlanılmadığı söylenebilir.

4.2.12.4. Ara yazı, animasyon ve grafik

Filmin ilk sahnesinin ardından G.O.R.A. isminin yazılı olduğu grafik çalışması ve ardından gelen görüntülere bindirilen ara yazılar, filmin başladığına ve künyesinin izleyiciye tanıtılmasına yönelik olarak uygulanmaktadır. Bu uygulama çoğu film yapımında karşılaşılan bir durum olmakla birlikte bazı yapımlarda künye ve teknik ekibin isimleri filmin sonunda da gösterilmektedir. Ayrıca filmin kurgusunda yer alan geriye dönüş (flashbag) sahnelerinde kullanılan ara yazılar da olayların gerçekleştiği zamana ve mekâna yönelik izleyiciyi bilgilendirmektedir. Öte yandan filmin kurgusunda, bilim kurgu niteliğinden dolayı birçok sahneye özgü oluşturulmuş çeşitli grafik çalışmalarının yer aldığı görülmektedir. Bunlardan en dikkat çekenleri uzay boşluğunun ve uzayda yer alan nesnelerin bulunduğu hareketli görüntülerdir. Bu çalışmalar filmin bilim kurgu yönüne katkı sağladığı gibi aynı

zamanda kurgusunu da ilgi çekici hale getirmektedir. Böylece izleyici, böyle bir hikâyenin gerçekte var olabileceğine inanarak filmi izlemekte ve ilgisini filmin başından sonuna kadar canlı tutmaktadır.

Söz konusu bulgular video içeriklerinin kurgu anlayışlarıyla karşılaştırıldığında, ilk olarak yeni medya alanında bilim kurgu niteliğine sahip video içeriklerine sık rastlanılmadığı görülmektedir. Videolar daha çok gündelik hayatla alakalı konulardan, gerçekte var olan durumlardan veya karakterlerin anlık eylemlerinden oluşmaktadır. Dolayısıyla kurguya yardımcı öğelerden olan ara yazıların ve grafiklerin kullanımının da her iki alan için de birtakım farklılıklar gösterdiği ifade edilebilir. Fakat ara yazılar ve grafikler hem yeni medya alanında hem de filmlerde yapımın aktarmak istediği hikâyeyi veya içerikte yer alan konuyu yahut olayı izleyiciye aktarmada kurguya yardımcı unsurlar olarak görev almaktadır.

4.2.12.5.Ses öğelerinin analizi

Filmin kurgusu, görüntüler ile görüntülerde yer alan seslerin birleştirilmesinden oluşmaktadır. Ses unsurlarından en önemlisinin ise diğer film yapımlarında olduğu gibi sahnelerdeki diyaloglar olduğu ifade edilebilir. Diyaloglar sayesinde filmde olaylar arası ilişki kurulabilmekte ve böylece filmin hikâyesi ilerlemektedir. Ayrıca diyaloglar filmde karakterlerin duygu durumlarına yönelik olarak izleyiciye ipuçları vermektedir (Dmytryk, 2015: 315). Karakterin başından geçenlerin izleyiciye anlatıldığı bu filmde de karakterin konuştuğu sahnelerde aktarılan bu durumun doğru olduğunu söylemek mümkündür. Diyalogların birçok filmde olduğu gibi senaryo aşamasında oluşturulması söz konusu film için de geçerlidir. Filmin senaryo aşamasında yazılan diyaloglar, kurgu aşamasında birleştirildikten sonra ortaya çıkan filmin hikâyesinin izleyiciye aktarılmasında önemli bir ses unsuru olarak görev almaktadır.

Diyaloglar kadar önemli diğer bir ses unsurunun ise filmin kurgusunda tercih edilen dış müzikler olduğu söylenebilir. Dış müziklerin filmin kurgu diline katkısına karakterlerin tutsak tutuldukları yerden kaçmaya çalıştıkları sahneler örnek olarak gösterilebilir. Bu sahnelerde dış müzikler gerilime bağlı heyecanı arttırmak amacıyla kurguya dâhil edilmektedir. İzleyici, karakterlerin kaçabilmelerine ya da yakalanmalarına yönelik çıkarımda bulunduğu esnada müzikler kurgunun görünmezliğini sağlayarak görüntüleri tamamlayıcı bir unsur olarak kullanılmaktadır.

Böylece sahneyi izleyen izleyici, görüntülerle birlikte müziğin ritmine kapılmakta ve kendini sahnedeki karakterlerin yerine koyabilmektedir. Müzikler sayesinde heyecan doruk noktasına ulaşmakta ve böylece izleyicide beklenen etki sağlanmaktadır (Özön, 1964: 291). Bu durum film yapımlarının kurgusunda müzik unsurunun planlı bir şekilde kullanımına örnek olarak gösterilebilir. Kurgu sayesinde müzik etkileyici bir hal alarak kurgunun anlatım diline katkı sağlamaktadır. Müzikler kadar ses efektleri de birçok filmin kurgusunda izleyicide hedeflenen etkiyi yaratmak amacıyla uygulanmaktadır. G.O.R.A. filmi gibi bilim kurgu yönü ön plana çıkan filmlerde ise diğerlerinden farklı bir belirleyiciliği vardır. Seyircinin gerçek yaşamda karşılaşmadığı mekânları, karakterleri veya nesneleri filmde gördüğünde hangi duyguların canlanması gerektiğini hissettirmek bakımından ses efektleri daha ön planda kullanılmaktadır. (Toprak, 2012: 131). Bu filmde de izleyicinin gerçek yaşamda görmediği ve dolayısıyla alışık olmadığı pek çok durumun yaşanması filmin kurgusunda ses efektlerinin önemini ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla ses efektleri bu bağlamda değerlendirildiğinde, söz konusu filmin kurgu dili diğer filmlerin ve video içeriklerinin kurgu dilinden ayrılmaktadır.

4.2.12.6. Işık ve renk kullanımının analizi

Işıklandırma teknikleri söz konusu filmde ve diğer filmlerde bilinçli olarak sahnelerde yer alan karakterleri ön plana çıkartmak amacıyla oluşturulmaktadır. Çünkü karakterlerin başından geçen hikâyelerin anlatıldığı film yapımlarında genelde izleyicinin karakterlere odaklanabilmesi istenmekte ve bunun için uygun ışıklandırma teknikleri kullanılmaktadır. Bu durum film yapımları ile yeni medyada üretilen video içerikleri arasında benzer olan bir özelliğe işaret etmektedir. Her iki alanda da karakterler yapım için önemli bir yere sahip olmakta ve filmin hikâyesi veya videonun içeriği karakterler aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır. Dolayısıyla çekimlerde uygun ışıklandırma teknikleri kullanılarak karakterleri ön plana çıkarmak yapımın amacı açısından önemli bir faktör olarak değerlendirilebilir.

Görüntülerdeki renk kullanımının etkisi ise geriye dönüş (flashbag) sahnelerinde belirgin olarak ortaya çıkmaktadır. Filmde siyah beyaz olarak kurgulanan geri dönüş sahneleri ile filmin hikâyesinin geçtiği zaman ile geçmiş zaman kurguya yardımcı öğelerden renk unsuru sayesinde birbirinden ayrılmaktadır. Geriye dönüş

sahnelerinin siyah beyaz kurgulanması filmlerde anlam oluşturmaya yönelik kullanılan yaygın bir teknik olarak kabul edilmektedir. (Toprak, 2012: 43).

4.2.12.7.Kurguda zamanın analizi

Filmin başkarakteri Arif, dünya üzerinde sıradan bir hayat sürerken uzaylılar tarafından kaçırlır ve G.O.R.A. isimli gezegene götürülür. Farklı bir gezegende gerçekleşen bir dizi olay sonucunda tutsak olmaktan kurtulur ve dünyaya geri döner. Tüm bu süreç, kurgulanarak hikâyeye filmsel zamana indirgenmiş bir biçimde izleyiciye aktarılmaktadır. Bu bağlamda film, hikâyede gerçekleşen olayların başlangıcının ve sonunun olduğu ve bu olayların birleşmesi sonucunda zaman olarak bir sürecin yaşandığı yapım olarak ele alınabilmektedir. Filmin kurgusunda yer alan ve hikâyeyi tamamlayan geriye dönüş sahneleri de film kurgulanırken gerçek zamandan bağımsız olarak filmsel bir zaman yaratıldığını göstermektedir. Bu bağlamda kurgu esnasında zaman geçmiş, gelecek ve şimdiki zaman süreçleri içerisinde yeniden kurgulanmaktadır (Asiltürk, 2014: 150). Ayrıca geriye dönüşler filmde anahtar konumdaki bazı konuları netleştirmek ve şimdiki durumu sunmadan önce yıllar önce neler yaşandığını göstererek filmin kurgusuna arka plan malzemesi oluşturmaktadır (Mascelli, 2002: 75). Sonuç olarak diğer filmlerde olduğu gibi söz konusu filmde de kurgu yapılarak aktarılan birçok durumun filmsel bir zaman meydana getirdiği ifade edilebilir.

Daha önce ulaşılan bulgularda da yer aldığı gibi film yapımlarında kurgu sonucunda oluşturulan filmsel zaman aynı zamanda yeni medyaya yönelik üretilen video içerikleri kurgulanırken de ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda bir film hikâyesinin oluşturulduğu ya da bir video içeriğinin kurgu yapılarak izleyiciye aktarılacak istendiği her durumda gerçek zamanın yok edilerek filmsel bir zaman meydana getirildiği söylenebilir.

Yukarıda ulaşılan bulgular kapsamında filmin kurgu dilini ortaya çıkaran en önemli özelliklerinden birinin filmin mekân ve zaman bağlamında değişimlerin hızlı bir biçimde yaşandığı hızlı ve dinamik bir kurgu anlayışıyla kurgulanması olduğu öne sürülebilir. Görüntüler birleştirilirken kurguda uygulanan kesmeler de kısa zaman aralıkları içerisinde gerçekleştiğinden dolayı filmin kurgusuna hızlı bir tempo getirmektedir (Nişancı, 2016). Bu bağlamda söz konusu filmin de hızlı bir tempo oluşturacak şekilde kurgulanması filmin kurgu dilini meydana getiren bir unsur

olarak ele alınabilmektedir. Ayrıca filmin bilim kurgu yönünü ön plana çıkarmak amacıyla uygulanan görsel efektler de filmin kurgusunu diğer filmlerin kurgusundan ayırmaktadır. Böylece izleyici açısından bakıldığında, filmlerde alışık olunmayan mekânlar ve görüntüler görsel efektler sayesinde oluşturularak filmin hikâyesi ilgi çekici bir hale gelmektedir. Bu bağlamda görsel efekt uygulanımını görüntülerin kurgulanmasında ve filmin oluşturulmasında kurgunun dilini ortaya çıkaran bir nitelik olarak değerlendirmek mümkündür.

Sonuç olarak oluşturulan video içeriklerinin ve film yapımlarının kurgu anlayışları birlikte değerlendirildiğinde benzer ve farklı bir takım durumların ortaya çıktığı görülmektedir. Hem filmlerin hem de video içeriklerinin analizi sonucu ulaşılan bulgular kurgunun her iki alanda kendine ait bir anlatım diline sahip olduğunu göstermektedir. Söz konusu dilin en temel işlevinin yapımların izleyiciye aktarmak istediği hikâyenin bütün olarak oluşmasını sağlamak olduğu ifade edilebilmektedir. Video içeriklerinde genelde eğlence kategorisine yönelik sade, anlaşılır ve ilgi çekici bir dil meydana gelirken film yapımlarında ise video içeriklerine kıyasla daha sistemli, planlı ve önceden oluşturulmuş senaryoya bağlı bir anlatım dili ortaya çıkmaktadır.

5. SONUÇ

Filmlerin ve video içeriklerinin de dâhil olduğu her yapımda izleyiciye aktarılacak üzere oluşturulmuş her hikâye, olay veya olgu kendini ifade etmek için iki temel aşamaya ihtiyaç duymaktadır. Bunlar çekim ve kurgu aşamalarıdır. Çekim aşaması yapımlarda farklı veya ortak birtakım nitelikler barındırırken kurgu ise her yapımda kendine ait bir anlatım dili ortaya çıkarmakta ve yapımın anlatmak istediği hikâyenin, olay veya olgunun izleyiciye en etkili biçimde geçmesi için bu dili kullanmaktadır. Söz konusu dil meydana gelirken mekân ve kompozisyon, planlar arası uygulanan geçişler, diyaloglar, müzik ve ses efektleri gibi belli başlı kategoriler ön plana çıkmaktadır. Bu kategoriler araştırma kapsamında analiz edilen video içerikleri ve film yapımları kurgulanırken birtakım benzerlikler ve farklılıklar taşımaktadır.

Araştırmaya dâhil edilen filmlerin ve video içeriklerinin kurgu dilleri arasındaki en önemli farkı ve ulaşılan bulguların niteliğini belirleyen unsurun kurgunun uygulanış biçimi olduğunu söylemek mümkündür. Filmlerde kurgu önceden planlanan bir senaryoya bağlı kalınarak oluşturulan görüntülerin planlı bir biçimde ardı ardına sıralanması şeklinde oluşturulurken video içeriklerinde ise amatör bir anlayış gözetilerek uygulanmaktadır. Bazı video içeriklerinde önceden oluşturulmuş bir senaryo olmasına karşın bu senaryonun da söz konusu amatör anlayışın sonucunda şekillendiği görülmektedir. Öte yandan film yapımlarının çekim ve kurgu aşaması, profesyonel bir teknik ekip tarafından koordine edilmektedir. Bu ekip yönetmen, görüntü yönetmeni, kameraman, kurgucu gibi her biri alanında uzman kişilerden oluşmaktadır. Video içeriklerinde ise çekim ve kurgu aşaması genellikle amatör bir anlayışın sonucunda şekillendiğinden dolayı bir veya birkaç kişi tarafından kontrol edilmektedir. Bu noktada yeni medyada üretilen yapımlarda filmlerden farklı olarak yapım mesleklerinin birleştiği görülmektedir. Örnek olarak görüntüleri çekenin aynı zamanda kurguladığı, görüntülerde yer alan karakterin aynı zamanda videonun yönetmeni olduğu durumlara birçok video içeriğinin yapım aşamasında rastlanılmaktadır. Bununla birlikte çekim sonrası aşamada ortaya çıkan kurgunun dili de birtakım farklılıklar içermektedir.

Araştırma kapsamında analiz edilen filmler ve video içerikleri genelde karakter odaklı yapımlardır. Bu karakterler video içeriklerinin birçoğunda Youtuber, filmlerde

ise başrol oyuncularını olarak işlev görmektedir. Yapımın bir bütün olarak izleyiciye ulaşmasını sağlayan kurgunun uygulanışı da bu karakterler etrafında şekillenmektedir. Bu bağlamda karakteri merkeze alan filmlerin kurgu dili ile Youtuberların yer aldığı video içeriklerinin kurgu dili arasında kurgunun uygulanış biçimi açısından birtakım benzerlikler göze çarpmaktadır.

Filmlerde senaryoya bağlı çekilmiş görüntüler, aralarında devamlılık oluşturacak şekilde kesme yöntemiyle birbirine bağlanırken video içeriklerinin birçoğunda ise devamlılık kuralı dikkate alınmadan birleştirilmektedir. Video içeriklerinde genelde bir senaryoya bağlı kalınmadan sade bir kurgu anlayışı benimsenmekte ve görüntü geçiş yöntemlerinden ise en fazla kesme uygulanmaktadır. Bu bağlamda her iki alanda da kurgu senaryodan etkilenmekte ve kurguda temel görüntü geçiş yöntemi olarak en çok kesme kullanılmaktadır.

Filmler kurgulanırken kurgu yöntemlerinden birinin veya birkaçının uygulanması sıklıkla karşılaşılan bir kurgu anlayışıdır. Genelde filmlerde hikâye sadece bir kurgu yöntemiyle izleyiciye aktarılmaz, hikâyenin etkili bir biçimde sunulabilmesi için birbiriyle bağlantılı birden fazla kurgu yöntemi kullanılmaktadır. Söz gelimi araştırmaya dâhil edilen “Aile Arasında” ve “Düğün Dernek” filmlerinin kurgusunda hızlı kurgu ve paralel kurgunun aynı anda uygulandığını sahneler görmek mümkündür. Özellikle farklı görüntülerin birleşiminden yeni bir anlam yaratmak ve hikâyenin komedi unsurlarının meydana getirilmesini sağlamak amacıyla paralel kurgudan faydalanılmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde kurgunun en etkileyici özelliği olan birbirinden farklı anlamlar içeren görüntülerin birleştirilmesinden yeni bir anlam ortaya çıkarma olgusunun araştırma kapsamında incelenen bazı filmlerde kullanıldığı görülmektedir.

Video içeriklerinde ise kurgu, içeriğin hızlı bir biçimde dolaşıma sokularak yeni medya kullanıcılarının beğenisine sunulması amacıyla uygun olarak yapılmaktadır. Bu bağlamda kurgu, kullanıcıların içeriği çaba harcamadan ve hızlı bir biçimde özümseyip kolay tüketmesi anlayışı üzerinden ilerlemektedir. Video içeriklerinin birçoğunun kurgusunda ön plana çıkan atlamalı kurgu (jump cut) yöntemi, filmler ile video içerikleri arasındaki kurgu anlayışlarının belirgin farklarından birini oluşturmaktadır. Atlamalı kurgu sayesinde video içerikleri yeni medya kullanıcıları açısından daha ilgi çekici bir hale gelmekte hızlı ve kolay tüketilebilir bir yeni medya

içeriğine dönüşmektedir. Bu bağlamda video içerikleri kurgulanırken temel amacın içeriği ilgi çekici bir hale dönüştürerek popülerlik sağlamak ve bu sayede maddi kazanç elde etmek olduğunu söylemek mümkündür. Böylece atlamalı kurgu, ilk film yapımlarında kullanılmaya başlanmasına karşın günümüzde yeni medyada kurgulanan video içeriklerinde popüler bir yöntem haline dönüşmüştür. Ayrıca atlamalı kurgunun video içerikleri kurgulanırken en çok tercih edilen yöntem olmasıyla birlikte yeni medyada izleme pratiklerinin film yapımlarına kıyasla farklılaştığı görülmektedir. Bu bağlamda ele alındığında gerek sinema filmi izleyicisi gerekse yeni medya kullanıcısı olsun kurgu, bireylerin izleme pratiklerini belirleyen bir unsur olarak kabul edilebilir.

Film yapımlarının ve video içeriklerinin kurgu dilleri arasındaki benzerliklerin ve farklılıkların oluşmasını sağlayan diğer bir unsur ise yapımların bütçeleridir. Bu bütçeler, çekim aşamasının niteliklerini belirlediği gibi aynı zamanda çekilen görüntülerin kurgulanma aşamasını da etkilemektedir. Örnek olarak Youtube’da yayınlanması amacıyla hazırlanan video içeriklerinde filmlerdeki gibi büyük bütçelere sahip olunamamasından dolayı çekimler genelde tek bir mekânda gerçekleştirilmekte ve çekilen görüntüler de tek bir mekânı gösterecek şekilde kurgulanmaktadır. Görüntülenme sayıları dikkate alındığında böyle kurgulanan video içeriklerinin Youtube kullanıcıları tarafından ilgi çekici olduğu düşünülerek daha fazla izlendiği görülmektedir. Bu bağlamda yeni medyada oluşturulan video içeriklerinde yapım maliyetlerinin kurgu açısından filmlere göre daha düşük olduğu görülmektedir.

Görüntülenme sayılarına göre çocuklara yönelik hazırlanan video içeriklerinin, Youtube ağı içerisinde ön plana çıktığı görülmektedir. Bu durum Youtube’un sadece yetişkinler tarafından değil, çocuk internet kullanıcıları tarafından da tercih edilen bir yeni medya alanı olduğunu göstermektedir. Söz konusu video içeriklerinde kurgu ise çekilen görüntülerin birbirine bağlanması şeklinde uygulanmakta ve anlatımı güçlendirici özel bir çaba yer almamaktadır. Bu video içerikleri genelde karakter odaklı olarak oluşturulduğu için kurgu da bu karakterlerin eylemlerine uygun olarak yapılmaktadır. Söz gelimi araştırma kapsamında analiz edilen “Oyuncakoyunuyorum” ve “Oyuncak Avı” Youtube kanallarının videolarında yer alan başkarakterler internet ortamlarında Youtuber olarak anılmaktadır. Bu durumun ortaya çıkmasında temel

sebept video ieriklerinde hep aynı karakterlerin yer alması ve ekilen grntlerin de karakterleri n plana ıkaracak ekilde kurgulanmasıdır.

Filmler ve video ierikleri kurgulanırken her iki alanda da kurguya yardımcı geler olan ara yazı, ekil ve grafik alıřmaları kullanılmaktadır. Bu geler hem filmlerin hem de video ieriklerinin kurgusunda anlatılmak istenen hikyenin, olayın veya olgunun anlatımını desteklemek amacıyla uygulanmaktadır. Ara yazılar, genelde zaman ve meknla alakalı birtakım bilgiler iermekte ekil ve grafik alıřmaları ise genelde anlatımı destekleyici unsurlar olarak kullanılmaktadır. Ayrıca grafik alıřmaları video ieriklerinde kurgunun etkileyiciliğini saėlamaya ve ilgi ekiciliğini arttırmaya ynelik olarak uygulanmaktadır.

Arařtırma kapsamında analiz edilen filmlerde ve video ieriklerinde hikyenin, olayın veya olgunun kurgu yapılarak izleyiciye aktarılmasında ses unsurlarının nemli bir iřlevi olduėu grlmektedir. Sesli ekilen her grnt kurguda birleřtirildiėi takdirde aynı zamanda sesler de kurgulanmaktadır. Sz konusu seslerin en nemlisi, grntlerde yer alan diyaloglardır. Diyaloglar, hem filmlerde hem de video ieriklerinde hikyenin, olayın veya olgunun izleyiciye aktarılmasında kurgunun nemli bir blmn oluřturmaktadır. Ayrıca diyalog ieren grntlerin birleřtirilmesi sonucu ortaya ıkan ritm ve tempo, diyalogsuzlara gre yapımın kurgu dilini daha ok etkilemektedir. Diyaloglar sayesinde izleyicide hedeflenen etki yaratılabilmekte, verilmek istenen bilgiler veya mesajlar izleyiciye aktarılmaktadır.

Youtube’da yayınlaması amacıyla kurgulanan bir video ieriėinde de byk btlerle oluřturulmuř bir filmde de diėer ses unsurları olan mzikler ve ses efektleri nemli bir materyal iřlevi grmektedir. Arařtırma kapsamında analize tabi tutulan filmlerin ve video ieriklerinin tamamının kurgusunda i ve dıř mziklerin yer aldıėı grlmektedir. Mzik, yapımların kurgusunda hem tamamlayıcı bir unsur olarak grev almakta hem de hikyenin, olayın veya olgunun akıcılıėını saėlamaktadır. Bu baėlamda mzik unsuru filmlerde ve video ieriklerinde grntlerle birlikte kullanıldıėında yapımların kurgu diline iřlevsel katkılar saėlamaktadır. te yandan ses efektleri de filmlerde ve video ieriklerinde benzer birtakım amalar doėrultusunda kullanılmaktadır. Bu amalardan bazılarını zaman ve mekna ynelik bilgilendirmeler, grntlere gereklik hissi katmak, yapımlarının eėlence ynne katkı saėlamak olarak sıralamak mmkndr.

Filmlerin ve video içeriklerinin kurgu aşamasında, kurguya yardımcı öğeler olan ışık ve renk unsurlarından işlevsel olarak faydalanılmaktadır. Işık, genellikle yapımların çekim aşamasında planlamakta ve kurguyu dolaylı olarak etkilemektedir. Işıklandırma teknikleri kullanılarak oluşturulan görüntülere video içeriklerine kıyasla film yapımlarda daha fazla rastlanılmaktadır. Bu durumu filmlerin ve video içeriklerinin yapım bütçeleri ile ilişkilendirmek mümkündür. Kayda değer ölçüde yapım bütçesine sahip bir filmde sahneler genellikle çekim öncesinde planlanmış ışıklandırma teknikleri sonucunda oluşturulmaktadır. Öte yandan video içeriklerinin birçoğunda ise kaydedilen görüntüler çekim aşamasında benimsenen amatör anlayıştan etkilenmektedir. Renk ise filmlerde kurguyu etkilemenin yanında sahneler, mekânlar ve karakterler arasında bağlantı kurulmasını sağlamaktadır. Söz gelimi araştırma kapsamında analiz edilen “Arif V 216” filminin kurgusunda görüntüde izleyicinin dikkat etmesi gereken bir bölgeyi, kurgulanan zamandaki belirli bir anı veya söz konusu işlevlerin tam tersi durumları vurgulamak için renk faktörüne başvurulmaktadır. Video içeriklerinin birçoğunda ise görüntülerdeki renkler üzerinde kurguda kontrast ve balans dengelemeleri dışında özel bir renk çalışması yapılmamaktadır.

Filmlerin ve yeni medyada üretilen video içeriklerinin kurgu dilleri arasındaki benzerlik ve farklılıkları ortaya çıkaran diğer bir sonuç ise kurguda filmsel zaman olgusudur. Filmsel zamanın kurgu yapılarak yaratılan ve gerçek zamandan bağımsız bir zaman dilimini ifade ettiği göz önüne alındığında, hem film yapımlarında hem de video içeriklerinde kurgunun anlatım dilini belirleyen özelliklerden birinin filmsel zamanın uygulanış biçimi olduğunu ifade etmek mümkündür. Çünkü her yapımda belirli bir hikâye, olay veya olgu kurgu yapılarak izleyicinin izlemesi için hazırlanırken aynı zamanda kurgusal bir zaman da yaratılmaktadır. Bu durum hem filmlerde hem de video içeriklerinde kurgunun doğal bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Örneğin atlamalı kurgu (jump cut) tekniği benimsenerek oluşturulan video içeriklerinde kurgu sayesinde filmsel bir zaman meydana geldiği belirgin olarak fark edilmektedir. Öte yandan film yapımlarında ise söz konusu durum farklı görüntülerin birleştirilmesi sonucunda açığa çıkmaktadır.

Araştırmanın sonuçlarından biri de yeni medya içerisinde yer alan sosyal medya ağlarının özellikleri ile kurgu alanının uygulanış biçimi arasındaki ilişkiye işaret etmektedir. Birçok sosyal medya ağı, kullanıcılarının vaktinin çoğunu ağda geçirmesi

ve ağ ile entegre çalışan diğer ağlar arasında çevrim içi bağlantı kurulabilmesi amaçlarına yönelik olarak tasarlanmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde Youtube’da üretilen video içerikleri de söz konusu amaçlar doğrultusunda kurgulanmakta ve kurgu alanının belli başlı özelliklerinden faydalanılmaktadır. Söz gelimi araştırmaya dâhil edilen “Orkun Işıtmak” Youtube kanalının analiz edilen video içeriğinin kurgusunda kullanılan Instagram logosunun yer aldığı şekil çalışması ve kanalın popüler diğer videolarından birkaçının video içeriğinin sonunda yer alan görüntülerle birlikte kurgulanması, sosyal medya ağları ile kurgu alanı arasındaki ilişkiyi açığa çıkarmaktadır.

Son olarak yeni medya ortamları içerisinde üretilen video içeriklerinin de film yapımlarında olduğu gibi belirli bir kurgu aşamasından geçmesini kurgunun yeni medyada işlev görmesi olarak ele almak mümkündür. Son dönemde görselliğin ön plana çıktığı yeni medyada video içeriklerine artan ilgi bu alanda uygulanan kurgunun önemini arttırmıştır. Sahip olduğu birtakım özelliklerini yeni medyaya taşıyan kurgu, film yapımlarında uygulandığı biçiminden farklılaşmış ve yeni medyada da kendine ait bir anlatım diline sahip olmuştur.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (2007). *Sessiz Sinema*, Ankara: De-Ki Basım Yayım.
- Asiltürk, C. (2014). *Sinemada Diyalektik Kurgu*, İstanbul: Kalkedon.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*, (Çev: Rabia Ünal Tamdoğan), Ankara: Öteki.
- Arslantepe, M. (2009). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş*, İstanbul: Beta.
- Andrew, J. D. (1976). *The Major Film Theories: An Introduction*, New York: Oxford University Press.
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. (Çev: Zahit Atam), İstanbul: Doruk.
- Akar, E. (2009). “Web 2.0 ile Değişen Pazarlama ve Yeni Kuralları”, *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*, 8(28), 47-55.
- Algan, E. (1999). *Görüntü Yönetmenliğine Giriş*, Eskişehir: Çözüm İletişim Hizmetleri.
- Alper, A. (2012). *Sosyal Ağlar*, Ankara: Pelikan.
- Arijon, D. (1993). *Film Dilinin Grameri I-II-II*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Ascher, S. Pincus, E. (2007). *The filmmaker's Handbook*. ABD: Plume Book.
- Aydoğan, F. (2018). *Yeni Medya Kuramları*, İstanbul: Der.
- Aydoğan, F. (2020). *Yeni Medya Kuramları 2*, İstanbul: Der.
- Ayan, B. (2016). *Sosyal Ağlar Tarihi*, İstanbul: Abaküs.
- Aziz, A. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, Ankara: Nobel.
- Aktan, B. (2016). *Türkiye Türkçesinin Sözdizimi*, Konya: Eğitim.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (Çev: Nijat Özön), Ankara: Bilgi.
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?*, (Çev: İbrahim Şener), İstanbul: Sistem.
- Balázs, B. (1970). *Theory Of The Film: Character And Growth Of A New Art*, New York: Dover Publications.
- Balázs, B. (2013). *Görünen İnsan*, (Çev: Oya Kasap), İstanbul: Say.
- Başol, Ö. (2010). *Senaryo Kitabı*, İstanbul: Pana Film.
- Baker, U. (2011), *Beyin Ekran*, İstanbul: Birikim.
- Burgess, J. ve Green, J. (2010), *YouTube Online Video and Participatory Culture*, Cambridge: Polity Press.
- Binark, M. (2015). *Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri*, İstanbul: Ayrıntı.
- Büker, S. (1985). *Sinemada Anlam Yaratma*, İstanbul: Milliyet.
- Büker, S. (1966). *Film Dili*, İstanbul: Kavram.
- Büker, S. Onaran, O. (1985). *Sinema Kuramları*, İstanbul: Dost.
- Canikligil, İ. (2007). *Dijital Video ile Sinema*, İstanbul: Pusula.

- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür 1: Ağ Toplumunun Yükselişi*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Castells, M. (2006). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür 2: Kimliğin Gücü*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Castells, M. (2008). *Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür 3: Binyılın Sonu*, İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Çakır, M. (2014). *Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar*, İstanbul: Doğu.
- Coşkun, E. (2003). *Dünya Sinemasında Akımlar*, İstanbul: İzdüşüm.
- Çizmecı, E. (2014). *Danah Boyd'da Sosyal Ağlar ve Gençlik*, Yeni Medyaya Eleştirel Yaklaşımlar, 383-411, İstanbul: Doğu.
- Crick, M. (2016). *Power, Surveillance, and Culture in YouTube's Digital Sphere*, Pennsylvania: IGI Global.
- Cousins, M. (2011). *The Story Of Film*, London: Pavilion.
- Çomu, T., Halaiqa, İ. (2015). *Web İçeriklerinin Metin Temelli Çözümlemesi*, Yeni Medya Çalışmalarında Araştırma Yöntem ve Teknikleri, 26-88, İstanbul: Ayrıntı.
- Çöl, D. (2018). *A Phenomenological Approach To The Film Editing Practice: Legacy Of Maurice Merleau-Ponty*, Graduate School Of Social Sciences Film And Television Discipline Area, Master's Thesis, İstanbul: Kadir Has University.
- Demiray, K. (1988). *Temel Türkçe Sözlük*, İstanbul: İnkılap.
- Dmytryk, E., Dmytryk, J. P. (2015). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*, (Çev: İbrahim Şener), İstanbul: Doruk.
- Dinç, M. A. (2019). *Dijital Kurgu Sistemlerinin Belgesel Kurgu Diline Katkısı: National Geographic Belgesel Film Örneği*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Dijck, J. V. (2016). *Senin Gibi Kullanıcılar Mı? Kullanıcı Türevli İçerikteki Failliği Kuramlaştırmak*, Yeni Medya Kullanıcının Yükselişi, 160-183. Ankara: Ütopya.
- Dijck, J. V. (2018). *Ağ Toplumu*, (Çev: Özlem Sakin), İstanbul: Kafka.
- Eisenstein, M. S. (1985). *Film Biçimi*, (Çev: Nijat Özön), İstanbul: Payel.
- Eisenstein, M. S. (1984). *Film Duyumu*, (Çev: Nijat Özön), İstanbul: Payel.
- Eisenstein, M. S. (1999). *Sinema Dersleri*, (Çev: Engin Ayça), Ankara: Öteki.
- Ellison, N., Boyd, D. (2013). *Sociality Through Social Network Sites*, Oxford: Oxford University Press.
- Geray, H. (2006). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Genesis Kitap.
- Geray, H. (2003). *İletişim ve Teknoloji, Uluslararası Birikim Düzeninde Yeni Medya Politikaları*, Ankara: Ütopya.
- Gevgilili, A. (1989). *Çağını Sorgulayan Sinema*, Ankara: Bağlam.

- Godard, J. L. (1991). *Godard Godard'ı Anlatıyor*, (Çev: Aykut Derman), İstanbul: Metis.
- Gökçe, G. (1997). *Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği*, İstanbul: Der.
- Gustavo, M. (2011). *Sinemacının Gözü*, (Çev: Selçuk Taylener), İstanbul: Hil.
- Jenkins, H. (2016). “Cesur Yeni Medya” Teknolojiler ve Hayran Kültürü, (Çev: Nihan Yeğengil), İstanbul: İletişim.
- Hart, C. (2007). *Televizyon Program Yapımcılığı*, İstanbul: Es.
- Hülür, H. Yaşın, C. (2016). *Yeni Medya Kullanıcının Yükselişi*, Ankara: Ütopya.
- İnternet: Altunay, A. (2015). “Bir Sosyalleşme Aracı Olarak Yeni Medya”, *Selçuk İletişim Dergisi*, 9(1), 410-428. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/178269>, Erişim tarihi: 01.02.2020).
- İnternet: Ata, A., Atık, A. (2017). “Eğitsel Bir Araç ve Ortam Olarak Videonun Tarihsel Gelişimi”, *Atatürk İletişim Dergisi*, 13(33), 27-52. (<http://www.dergipark.org.tr/tr/pub/atauniiletisim/issue/33999/359178>, Erişim tarihi: 24.03.2020).
- İnternet: Arık, E. (2013). “Sıradan İnsanın Yükselişi: Sosyal Medya Şöhretleri”, *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 1(1), 97-112. (<https://docplayer.biz.tr/1034342-Siradan-insanin-yukselisi-sosyal-medya-sohretleri.html>, Erişim tarihi: 15.04.2020).
- İnternet: Aliyev, R. (2007). *Sovyet Dönemi ve Bağımsızlık Sonrası Azerbaycan Sineması: İdeolojik Bir Bakış*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ulusal Tez Merkezi, Ankara. (<https://jomec.cardiffuniversitypress.org/articles/abstract/10.18573/j.2014.10274/>, Erişim tarihi: 04.12.2019).
- İnternet: Akın, A. (2017). Kafalar Kimdir?. (<https://www.ulusalturk.com/sosyal-medyayi-sallayan-kafalar-kimdir-27670h.htm>, Erişim tarihi: 18.07.2020).
- İnternet: Ateş, H. (2017). İŞKUR YouTuber Yetiştirecek. (<https://www.sabah.com.tr/ekonomi/2017/05/19/iskur-youtuberyetistirecek>, Erişim tarihi: 29.03.2020).
- İnternet: Açar, M. (2017). ‘Aile Arasında’ Komedi. (<https://www.haberturk.com/yazarlar/mehmet-acar/1736754-aile-arasinda-komedi>, Erişim tarihi: 20.08.2020).
- İnternet: Açar, M. (2018). Aşk Şaşkınları. (<https://www.haberturk.com/yazarlar/mehmet-acar/1861884-ask-saskinlari>, Erişim tarihi: 28.08.2020).
- İnternet: Avcıl, Ç. (2017). Youtuberlar Nasıl Para Kazanır? Bir Youtube Parodisi. (https://www.youtube.com/watch?v=7-bqW__ZuoY, Erişim tarihi: 26.03.2020).
- İnternet: Başlar, G. (2013). “Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm”, *15. Akademik Bilişim*, 2(1), 823-831. (<https://avesis.marmara.edu.tr/yayin/85bb8846-45cf-42cc-a94f-344e1f2e95a9/yeni-medyanin-gelisimi-ve-dijitallesen-kapitalizm>, Erişim tarihi: 16.02.2020).

- İnternet: Castells, M. (2007). "Communication, Power And Counter-Power In The Network Society", *International Journal of Communication*, 1, 238-266. (<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/46>, Erişim tarihi: 12.03.2020)
- İnternet: Çalışkan, M., Mencik, Y. (2015). "Değişen Dünyanın Yeni Yüzü: Sosyal Medya", *Akademik Bakış Dergisi*, 50, 254-277. (https://www.academia.edu/36018872/de%C4%9e%C4%B0%C5%9een_d%C3%9cnyanın_yen%C4%B0_y%C3%9cz%C3%9c_sosyal_medya_the_new_face_of_a_changing_world_social_media, Erişim tarihi: 01.03.2020).
- İnternet: Çomu, T. (2012). *Video Paylaşım Ağlarında Nefret Söylemi: Youtube Örneği*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. (<https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12575/31698/441790.pdf?sequence=1>, Erişim tarihi: 26.04.2020).
- İnternet: Dondurucu, B. Z., Uluçay, P. A. (2015). "Yeni Medya Ortamlarında Nefret Söylemi: Eşcinsellere Yönelik Nefret Söylemi İçeren Videoların Youtube Üzerinden İncelenmesi", *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 1(3), 877-902. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijsser/issue/26516/279166>, Erişim tarihi: 15.02.2020).
- İnternet: Ding, Y., Du, Y., Hu, Y., Liu, Z., Wang, L., Ross, K., Ghose, A. (2011). Broadcast Yourself: Understanding YouTube Uploaders, *ACM SIGCOMM Conference on Internet Measurement Conference Proceedings*, 361-370. (<https://nyuscholars.nyu.edu/en/publications/broadcast-yourself-understanding-youtube-uploaders>, Erişim tarihi: 08.04.2020).
- İnternet: Göker, G., Demir, M., Doğan, A. (2010). "Ağ Toplumunda Sosyalleşme ve Paylaşım: Facebook Üzerine Ampirik Bir Araştırma". *E-Journal of New World Sciences Academy*, 5(2), 183-206. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/186793>, Erişim tarihi: 24.02.2020)
- İnternet: Gökçe, M. (2020). *Yeni Medya ve İletişim*, E-Makale. https://www.academia.edu/35689546/yeni_medya_ve_iletisim, Erişim tarihi: 24.02.2020).
- İnternet: Fuchs, C. (2012). "Google Capitalism", *tripleC* 10(1), 42-48. (<https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/304>, Erişim tarihi: 18.03.2020).
- İnternet: Kafalı, N. (1997). Film, Kamera ve Aydınlatma Bilgisi, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Ders Notları. (<https://turuz.com/book/title/Film-Kamera-Aydinlatma+Bilgisi-Nadi+Qafali-1997-207s>, Erişim Tarihi: 12.12.2019).
- İnternet: Kaplan, A. M., Haenlein M. (2010). "Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media", *Business Horizons*, 53(1), 59-68. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0007681309001232>, Erişim tarihi: 27.03.2020).

- İnternet: Kara, D. (2016). Orkun ısıtmak Kimdir? Youtuber Dosyası. (<https://www.medyaakademi.org/2016/11/11/orkun-isitmak-kimdir-turk-youtuberlar-yazi-dizisi/>, Erişim tarihi: 10.07.2020).
- İnternet: Kibaroglu, B. (2015). *Sinema Sanatında Gerçekçilik ve Biçimcilik*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi. (<http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11655/3604/c9969b90-de07-46cd-89fd-5981699615f9.pdf?sequence=1>, Erişim Tarihi: 13.12.2019).
- İnternet: Künüçen, H. Olguntürk, K. (2014). “Görsel İletişim Öğelerinin Yeni Bir Medya Dili Olarak Sinemada Yeniden Tasarımı”, *Online Journal of Art and Design*, 2(3), 27-36. (<http://www.adjournal.net/articles/23/233.pdf>, Erişim tarihi: 24.03.2020).
- İnternet: Kırık, M. A. (2017). “Yeni Medya Aracılığıyla Değişen İletişim Süreci: Sosyal Paylaşım Ağlarında Gençlerin Konumu”, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergi*, 5(1), 230-261. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-gifder/issue/28776/300815>, Erişim tarihi: 07.03.2020).
- İnternet: Kim, W., Jeong, O., Lee, W.S. (2010). On Social Web Sites. *Information Systems, Elsevier*, 35(2), 215-236. (<https://dl.acm.org/doi/10.1016/j.is.2009.08.003>, Erişim tarihi: 19.03.2020).
- İnternet: Koçoğlu, S. (2018). Youtube Nedir? Youtube Nasıl Kullanılır? Youtube’un Özellikleri Nelerdir?. (<https://www.brandingturkiye.com/youtube-nedir-youtube-nasil-kullanilir-youtubeun-ozellikleri-nelerdir/#comments>, Erişim Tarihi: 19.03.2020).
- İnternet: Narin B. (2018). “Kişiselleştirilmiş Çevrimiçi Haber Akışının Yankı Odası Etkisi, Filtre Balonu ve Siberbalkanizasyon Kavramları Çerçevesinde İncelenmesi”, *Selçuk İletişim Dergisi*, 11(2), 232-251. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/josc/issue/38276/340471>, Erişim tarihi: (4.05.2020).
- İnternet: Nişancı, İ. (2016). Kurgu Tasarımı, İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Lisans Programı Ders Notları. (http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/radyotelevizyonsinema_ue/kurgutasarim_i.pdf, Erişim tarihi: 03.01.2020).
- İnternet: Mayfield, A. (2008). *What is Social Media?*, E-Book. (https://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf, Erişim tarihi: 06.03.2020).
- İnternet: Manovich, L. (2007). *Alan Kay’s Universal Media Machine*, E- Article. (<http://manovich.net/index.php/projects/alan-kay-s-universal-media-machine>, Erişim tarihi: 18.03.2020).
- İnternet: Magasic, M. (2016). “Becoming ‘YouTubers’: Using Webclips in the ELF Classroom”, *The Center For ELF Journal*, 2(1), 18-25. (<https://www.semanticscholar.org/paper/Becoming%E2%80%99YouTubers%E2%80%99Using-webclips-in-the-ELF-Magasic/3f7f32d09bfe1dfc9cf0608d3f0eead764da40ba>, Erişim tarihi: 26.03.2020).

- İnternet: M.E.B. (2011). Radyo Televizyon Alanı, Diğer Ülke Sinemaları, Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Di%C4%9Fer%20%C3%9Clke%20Sinemalar%C4%B1.pdf, Erişim tarihi: 11.11.2019).
- İnternet: M.E.B. (2011). Radyo Televizyon Alanı, Kurgunun Temelleri, Ankara: T.C. Milli Eğitim Bakanlığı. (http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Kurgunun%20Temelleri.pdf, Erişim tarihi: 22.11.2019).
- İnternet: M.E.B. (2011). Radyo Televizyon Alanı, Dijital Video Düzenlemesi, Ankara: T.C.Milli Eğitim Bakanlığı. (<https://avys.omu.edu.tr/storage/app/public/halil.zengin/131027/Dijital%20Video%20D%C3%BCzenlemesi.pdf>, Erişim tarihi: 24.11.2019).
- İnternet: Özkoçak. Y. (2009). *Teknolojik Değişimlerin Türk Sinemasında Kurgu Tekniklerine Etkileri*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi. (<http://nek.istanbul.edu.tr:4444/ekos/TEZ/44673.pdf>, Erişim tarihi: 11.11.2019).
- İnternet: Özcan, S. (2013). *Sinemada Anlam: Günümüz Türkiye Sineması'nda 12 Eylül Temalı Filmlerin İncelenmesi*, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi. (<http://acikerisim.ticaret.edu.tr/xmlui/handle/11467/2138>, Erişim tarihi: 26.11.2019).
- İnternet: Özkaya, A. (2019). Mekan Nedir? Yer Nedir? Çoklu Mekan Anlayışı: Mekanın Post-Pozitivist Yönüne ve Gündelik Kavramlara Bilimsel Bir Bakış. (<https://evrimagaci.org/mezan-nedir-yer-nedir-8031>, Erişim Tarihi: 30.08.2020).
- İnternet: Savaş, H. (2019). “Film Eleştirisinde Biçim-İçerik Sorunu”, *K.A.T.Ü. İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(17), 18-36. (<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/825943>, Erişim tarihi: 19.12.2019).
- İnternet: Özkeçeci, İ. Çiçek, E. (2017). “Video Sanatında Film Tekniklerinin Kullanımı ve Örnek Fotoğraf Kareleri Üzerinden Yorumlanması”, *Art Sanat*, 7, 321-335. (<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/781699>, Erişim tarihi: 09.01.2020).
- İnternet: Topbaş, H. Işık, U. (2014). “Kurgu ile Gerçeklik Arasında Gezi Parkı Eylemleri ve Soysal Medya”, *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 4 (1), 197-230. (<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/40817>, Erişim tarihi: 14.04.2020).
- İnternet: Russel, C. (2004). “New Media and Film History: Walter Benjamin and the Awakening of Cinema”. *Cinema Journal*, 43(3), 81-85. (https://www.researchgate.net/publication/249908566_New_Media_and_Film_History_Walter_Benjamin_and_the_Awakening_of_Cinema, Erişim tarihi: 22.02.2020).
- İnternet: Parlak, O. M. (2018). “Yeni Medya ve Haberciliğin Dönüşümü”, *Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 59-82.

- (<https://ufuk.edu.tr/uploads/page/enstituler/sosyal-bilimler/ensdergi/say-14/4.-yen-medya-ve-habercln-dnm.pdf>, Erişim tarihi: 16.04.2020).
- İnternet: Taşdoğan, Cem. (2019). Fotoğrafta Kompozisyon Nedir?, (<https://www.iienstitu.com/blog/fotografta-kompozisyon-nedir>, Erişim tarihi: 01.09.2020).
- İnternet: Spencer, D, C. (2014). From Many Masters to Many Students: YouTube, Brazilian Jiu Jitsu, and Communities of Practice, JOMEC, 5, 1-13. (https://www.researchgate.net/publication/321580913_From_Many_Masters_to_Many_Students_YouTube_Brazilian_Jiu_Jitsu_and_communities_of_practice, Erişim tarihi: 05.05.2020).
- İnternet: İlhan, E., Aydoğdu, G. A. (2018). “Türkiye’de YouTube Yayıncılığı ve YouTuber Olmak”. *AHBVÜ, İletişim Fakültesi, Süreli Elektronik Dergi, İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 47, 141-166. (<http://iletisimdergisi.hacibayram.edu.tr>, Erişim tarihi: 11.03.2020).
- İnternet: Iyzico Marketing Team. (2016). Neden Youtube Reklamları Bu Kadar Önemli?. (<https://www.izyico.com/blog/neden-youtube-reklamlari-bu-kadar-onemli/>, Erişim tarihi: 27.03.2007).
- İnternet: Şahin, B. (2019). Youtube Kullanıcı Sayısı Verilerini Açıkladı, (<https://digitalage.com.tr/youtube-kullanici-sayisi-verilerini-acikladi/>, Erişim Tarihi: 18.03.2020).
- İnternet: Yanık, A. (2016). “Yeni Medya Nedir Ne Değildir?”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(45), 898-910. (https://www.researchgate.net/profile/Akan-Yanik/publication/307443634_yeni_medya_nedir_ne_degildir/links/57ece9da08ae92a5dbd087e9/yeni-medya-nedir-ne-degildir.pdf, (erişim tarihi:25.04.2020).
- İnternet: Yalçın, G. F. (2019). 2019 Yılı Global Dijital Raporu, (<https://www.fundalina.com/2019-yili-global-dijital-raporu/>, Erişim tarihi: 18.03.2020).
- İnternet: Yıldız, B. (2019). Youtube İstatistikleri Güncel, (<https://www.brandingturkiye.com/youtube-istatistikleri-guncel>, Erişim tarihi: 25.06.2020).
- İnternet: Li, C. (2007). Mapping Participation in Activities Forms the Foundation of a Social Strategy. Social Technographics Trends Report, Forrester Research Inc. (<https://www.forrester.com/report/Social+Technographics/-/E-RES42057>, (Erişim tarihi: 21.03.2020).
- İnternet: Zinderen, İ. E. (2020). Yeni Medya Ekolojisi Ekseninde YouTube: Türkiye Örneği”. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24 (1), 215-232. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/53123/677295>, (Erişim Tarihi: 14. 05.2020).
- İnternet: https://www.turkcebilgi.com/sinema'nın_tarihçesi, Erişim tarihi: 20.11.2019.
- İnternet: <http://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler/montajindogusu.html>, Erişim tarihi: 25.11.2019.

İnternet: <http://bianet.org/biamag/sanat/159421-yeni-medya-doneminde-sinemanin-gelecegi>, Erişim tarihi: 5.12.2019.

İnternet: <https://sites.google.com/site/videoekurgu/temel-bilgiler-1/kurgu-da-yontemler-ve-gecisler/kurguda-kullanilan-bazi-yoentemler>, Erişim tarihi: 10.12.2019.

İnternet: <http://sinemaogrencileri.blogcu.com/kurgu-cesitleri/2923658>, Erişim tarihi: 10.12.2019.

İnternet: <http://ourwebnet.blogspot.com/2011/10/film-kurgusu-ve-cesitleri.html>, Erişim tarihi: 12.12.2019.

İnternet: <https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Mizansen>, Erişim tarihi: 17.01.2020.

İnternet: <https://www.medyaakademi.org/2014/11/16/youtubeun-kurulus-oykusu-ve-kisa-tarihi/>, Erişim tarihi: 09.03.2020.

İnternet: <https://support.google.com/youtube/answer/1646861?hl=tr>, Erişim tarihi: 16.03.2020.

İnternet: <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/youtube-nasil-kuruldu-iste-dunya-devinin-dogus-hikayesi-41451263>, Erişim tarihi: 09.03.2020.

İnternet: http://www.pewInternet.org/PPF/r/232/report_display.asp, Erişim tarihi: 10.03.2020.

İnternet: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/tr-tr/icgoruler/icerik-pazarlama/youtubeun-yildizlari-basari-sirlarini-paylasiyor/>, Erişim tarihi: 11.03.2020.

İnternet: <https://try.alexa.com/competitive-website-analysis>, Erişim tarihi: 18.03.2020.

İnternet: <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019>, Erişim tarihi: 18.03.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/intl/tr/about/press/>, Erişim tarihi: 19.03.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=kJQP7kiw5Fk>, Erişim tarihi: 25.03.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>, Erişim tarihi: 25.03.2020.

İnternet: <https://support.google.com/youtube/answer/2467968?hl=tr>, Erişim tarihi: 27.03.2020.

İnternet: <https://support.google.com/youtube/answer/154235?hl=tr>, Erişim tarihi: 27.03.2020.

İnternet: <https://webrazzi.com/2013/05/03/youtube-is-ortakligi-programi-turkiye/>, Erişim tarihi: 29.03.2020.

İnternet: <https://socialblade.com/youtube/top/country/tr/mostsubscribed>, Erişim tarihi: 01.06.2020.

İnternet: <https://insandedikleri.com/oyuncak-avi-tv-youtube-kanali-nedir-kimin/>, Erişim tarihi: 06.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/channel/UCjS0hMS5sneIgsb3PjBc0Bw/videos>, Erişim tarihi: 06.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=FXKqaJA51GY>, Erişim tarihi: 06.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/newdaynewgame/featured>, Erişim tarihi: 08.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/newdaynewgame/about>, Erişim tarihi: 08.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/newdaynewgame/playlists>, Erişim tarihi: 08.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=1-0qU85Te6A>, Erişim tarihi: 08.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/ThePersica/featured>, Erişim tarihi: 11.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/ThePersica/about>, Erişim tarihi: 11.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/user/ThePersica/playlists>, Erişim tarihi: 11.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=bc6JDuQp-Us>, Erişim tarihi: 11.07.2020.

İnternet: <https://insandedikleri.com/oyuncak-oyunuyorum-tv-youtube-kanali-kimin-ve-hakkinda/> Erişim tarihi: 15.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/channel/UCGZrRXxIJGFCH1SMwpMbfAw/videos>, Erişim tarihi: 15.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/channel/UCGZrRXxIJGFCH1SMwpMbfAw/about>, Erişim tarihi: 15.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=y9tlc8Wwp3I&t=1s>, Erişim tarihi: 15.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=A0qN7RP7WQE>, Erişim tarihi: 18.07.2020.

İnternet: https://www.youtube.com/channel/UC7LuONZhIM_lvKnZn0F19Q/playlists, Erişim tarihi: 18.07.2020.

İnternet: <https://www.milliyet.com.tr/gundem/reynmen-kimdir-kac-yasinda-nereli-reynmenin-gercek-adi-ne-sarkilarinin-isimleri-6135602>, Erişim tarihi: 22.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=HHwGGvccfsY>, Erişim tarihi: 22.07.2020.

İnternet: <https://www.youtube.com/channel/UCRBLdLVbiPnKYZ94qE4z3gg/videos>, Erişim tarihi: 22.07.2020.

İnternet: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Recep_İvedik_\(karakter\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Recep_İvedik_(karakter)), Erişim tarihi: 12.08.2020.

- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/recep-ivedik-5-2013361?>, Erişim tarihi: 12.08.2020.
- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/dugun-dernek-2011839>, Erişim tarihi: 16.08.2020.
- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/aile-arasinda-2013279>, Erişim tarihi: 20.08.2020.
- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/arif-v-216-2013731>, Erişim tarihi: 25.08.2020.
- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/ailecek-saskiniz-2013792>, Erişim tarihi: 28.08.2020.
- İnternet: <https://boxofficeturkiye.com/film/g-o-r-a-2004171>, Erişim tarihi: 01.09.2020.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture-Where Old and New Media Collide*, New York: University Press.
- Küçükdoğan, B. (2014). *Sinemada Kurgu ve Eisenstein*, İstanbul: Hayalperest.
- Küçükdoğan, B., Parkan, M., Yıldız, S., Yılmaz, Ertan., Buyan, B., Odabaş, B., Işıksan, N., Özarslan, Z., Yengin, D., Erdikmen, A., Parkan, M., Yılmaz, E. (2013). *Sinema Kuramları 1. Beyaz Perdeyi Aydınlatan Kuramcılar*, İstanbul: Su.
- Kırık, A. M. (2010). *Etkileşimli Televizyon*, İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Kalsın, B. (2018). *Yeni Medya Sözlüğü "Terimler&Kavramlar"*, Ankara: Gece Akademi.
- Kaplan, A. M., Haenlein M. (2010). "Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media", *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Lotman, M. Y. (1999). *Sinema Estetiğinin Sorunları Filmin Semiyotiğine Giriş*, (Çev: Oğuz Özügül) Ankara: Öteki.
- Lister, M., Dovey, D., Giddens, S., Grant, I., Kelly, K. (2009), *New Media: A Critical Introduction*, New York: Routledge.
- Mascelli, V. J. (2002). *Sinemanın 5 Temel Ögesi*, (Çev: Hakan Gül), Ankara: İmge.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT.
- Maigret, E. (2016). *Medya ve İletişim Sosyolojisi*, (Çev: Halime Yücel), İstanbul: İletişim.
- Murch, W. (2005). *Göz Kırparken*, (Çev: İlker Canikligil), İstanbul: Bilgi Üniversitesi.
- Mutlu, E. (2008). *İletişim Sözlüğü*, Ankara: Ayraç.
- Monaco, J. (2002). *Bir Film Nasıl Okunur?*, (Çev: Ertan Yılmaz), İstanbul: Oğlak.
- Nişancı, İ. (2018). *Teoride ve Pratikte Sinemada Kurgu*, İstanbul: Doruk.
- Onaran, Alim, Ş. (1994). *Sessiz Sinema Tarihi*, Ankara: Kitle.
- Onaran, Alim, Ş. (1986). *Sinemaya Giriş*, İstanbul: Filiz.

- Oluk, A. (2008). *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul: Hayalet Kitap.
- Öngören, T. M. (1976). *Televizyon Film Yapım Yöntemleri*, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.
- Özçağlayan M. (1998). *Yeni iletişim Teknolojileri ve Değişim*, İstanbul: Alfa.
- Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları Kavramlar Okullar Modeller*, İstanbul: İletişim.
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı – Sanatı, Tarihi*, İstanbul: Hil.
- Özön, N. (1964). *Sinema El Kitabı*, İstanbul: Elif.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Özkoçak, Y. (2011). *Kurgu Estetiği ve Teknikleri*, İstanbul: Derin.
- Parsa, S. (1989). *Estetik Açısından Filmin Temel Öğeleri*, İzmir: Neşe.
- Pavlik, J. V. (2013). *Yeni Medya ve Gazetecilik*, (Çev: Müge Demir, Berrin Kalsın), Ankara: Phoenix.
- Pudovkin, V. I. (2014). *Film Çekme Sanatı ve Sinemada Oyunculuk*, (Osman Akinhay), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Pudovkin, V. I. (1995). *Sinemanın Temel İlkeleri*, (Çev: Nijat Özön), İstanbul: Bilgi.
- Pudovkin, V. I. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*, (Çev: Nijat Özön), İstanbul: Bilgi.
- Ritzer, G. Stepnisky, J. (2018). *Modern Sosyoloji Kuramları*, (Çev: Himmet Hülür), Ankara: Deki.
- Rogers, E. (1986). *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: Free Publishing.
- Stangene, T. (2013). *Writing On The Wall. Social Media – The First 2000 Years*, Newyork: Blooms-bury.
- Sokolov, A. (2011). *Sinema ve Televizyonda Görüntü Kurgusu*, (Çev: Semir Aslanyürek), İstanbul: Agora.
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygöl, E., Binark, M., Börekçi, S. & Çomu, T. (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: Görülüyorum Öyleyse Varım!*, İstanbul: Kalkedon.
- Toprak, M. (2012). *Filmin Dili Kurgu*, İstanbul: Kalkedon.
- Tuncer, E. (2014). *Sosyal Medya İmparatorluğu Patron*, İstanbul: Akis.
- Thompson, J, B. (1995). *The Media and Modernity: a Social Theory of The Media*, Cambridge: Polity Press.
- Uzunoğlu, E., Onat, F., Alikılıç, A.Ö., Çakır, Y.S. (2009). *İnternet Çağında Kurumsal İletişim*, İstanbul: Say.
- Ying, H. (2007). *Youtube*, (Çev: İlker Şahin), İstanbul: Pegasus.
- Yüksel, O. (2017). *Youtube ve Video Blog*, Ankara: Nirvana.
- Zengin, M. (2017). *Sosyal Medyada Marka İletişimi*, İstanbul: Litaratür.

- Woog, A. (2008), *A Great Idea: YouTube*, Chicago: Norwood House Press.
- Wineyard, J. (2010). *Sinemada Çekim Teknikleri*, (Çev: Gökhan Rızaoğlu), İstanbul: İstanbul Organizasyon.
- Wollen, P. (1998). *Signs and Meaning in the Cinema*, British Film Institute.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : Emir, Göker

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek Lisans	A.H.B.V.Ü. Lisansüstü Eğitim Ent.	
Lisans	Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi	2014
Lise	Akhisar Çağlak Anadolu Lisesi	2009

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2015- 2017	Dijital Medya Yapım Ankara	Kurgucu
2017 – halen	Acun Medya Global İstanbul	Kurgu Editörü

Yabancı Dil

İngilizce





