

TV-VİDEOGRAFİK TASARIMI ÜZERİNE DENEYSEL BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Filiz AYGENÇ

Hacettepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü

Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin
Grafik Anasanat Dalı İçin Öngördüğü
SANATTA YETERLİK ESERİ RAPORU
olarak hazırlanmıştır.

Ankara
Aralık, 1996

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne

Bu çalışma, jürimiz tarafından Grafik Anasanat Dalı'nda SANATTA
YETERLİK ESERİ RAPORU olarak kabul edilmiştir.

Başkan.....

Prof. Hüseyin BİLGİN

Üye.....

Doç. Hulusi SEZER

Üye.....

Doç. İsmail KAYA (Danışman)

Üye.....

Doç. Dr. İncilay YURDAKUL

Üye.....

Yrd. Doç. Zeki ŞAHİN

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

12.12.1997



TEŞEKKÜR

Çalışmalarına destek ve katkılarından dolayı Grafik Bölümü Başkanı Sayın Prof. Hüseyin Bilgin'e, tez danışmanım Sayın Doç. İsmail Kaya'ya, Sayın Yrd.Doç. Erdal Aygenç'e, Sayın Okutman İsmail Lütfü Erol'a, Denge Animasyon'a, Gökhan Okur'a ve diğer tüm emeği geçenlere teşekkür ederim.

Filiz AYGENÇ



ÖZET

Son derece şaşırtıcı yeniliklerle yaşamın tüm alanlarına girmeye devam eden bilgisayar teknolojisi grafik sanatın yanısıra, sinema sanatına da oldukça farklı boyutlar kazandırmıştır. Özellikle canlandırma sinemasında, klasik üretim tekniklerinin zahmetli süreçleri bilgisayar sayesinde kısalıp kolaylaşmakta, ortaya konulan sonuçlar insanı büyülemektedir.

Bilgisayar kullanımına yaygın olarak videografik alanında da rastlanmaktadır. Bilindiği gibi, filmsel alanda önce sinema, daha sonra televizyon ve ardından da video doğmuştur. Video, görüntü ve ses taşıma ile depolama dışında, film kaydı aşamasına da yenilikler getirmiştir. Video kayıt stüdyosunda bilgisayar aracılığı ile özel efektlerin yaratılabilmesindeki kolaylık, videografik tasarımlarına azımsanmayacak bir üstünlük kazandırmıştır.

Özellikle televizyon ortamında, film ile bilgisayar imgelerinin kaynaştığı bu yeni olgunun, yani videografik tasarımların, en uç örnekleri tüm dünyada izlenmektedir. Videografikler, ülkemizde de son yıllarda yaygınlık kazanan ve müzik parçalarının tanıtımı ile ilgili olan videokliplere olduğu kadar, video sanat, dijital sinema ve deneysel sinema alanlarına da azımsanmayacak katkılarda bulunmaktadır.

Yürütülen uygulama çalışmasında, bilgisayar teknolojisinin de olanakları sınanarak, karma tekniklerin denendiği, müzik dışında ama müzikli bir "video çalışması" gerçekleştirilmiştir.

SUMMARY

Computer technology with astonishing improvements keeps going entering into the all aspects of life, and giving new dimensions to the art of cinema as well as graphic arts. Especially in the animation cinema, difficult processes of classic production techniques are diminishing and getting easier with computer, and the results amaze people.

Using computer can be widely seen in the videographic area. As it is known, in filming, first cinema, then television and after that video has born. Video brings improvements into film recording step, as well as carrying and storing the vision and the sound. The easiness of creating special effects with computer in video recording studio, brings superiority to videographic designs which can not be underestimated.

Especially, in the television media, uppermost examples of this new phenomenon in which film and computer images are welded; in other words the videographic designs, can be viewed in all over the world. Videographics, also in our country, are bringing important supplements into not only in videoclips about introducing music, which gained wideness in recent years and also in videoart, digital cinema and experimental cinema areas.

In the practical study which is carried out, the opportunities of computer technology are tested and composed techniques are used and a musical "video-work" has bring out to reality apart from music.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
SUMMARY.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
ÖNSÖZ.....	vi
I. BÖLÜM: DENEYSEL SİNEMA.....	1
1. 1. DENEYSEL SİNEMA NEDİR?.....	1
1. 2. DENEYSEL SİNEMANIN TARİHÇESİ.....	2
1. 3. DENEYSEL SİNEMA TÜRLERİ.....	6
1. 3. 1. Cinema-Verite.....	8
1. 3. 2. Derleme Film.....	9
1. 4. ÜLKEMİZDE DENEYSEL SİNEMA.....	11
II. BÖLÜM: DİJİTAL SİNEMA.....	12
II. 1. SİNEMADA ÖZEL EFEKT KULLANIMI VE DİJİTAL SİNEMA.....	12
II. 2. DİJİTAL SİNEMADA ÖZEL EFEKT YARATIM YÖNTEMLERİ.....	14
II. 3. DİJİTAL SİNEMADAN ÖRNEKLER.....	17
III. BÖLÜM: VIDEO SANAT.....	21
III. 1. VIDEO SANAT NEDİR?.....	21
III. 1. 1. Videografik.....	25
III. 2. VIDEO SANATININ TARİHİ.....	29
III. 3. VIDEO SANATINDA FARKLI EĞİLİMLER.....	35
III. 4. ÜLKEMİZDE VIDEO SANAT.....	37
IV. BÖLÜM: VIDEOKLİP.....	41
IV. 1. VIDEOKLİP NEDİR?.....	41
IV. 2. VIDEOKLİP'İN TARİHÇESİ.....	42

IV. 3. VİDEOKLİP TÜRLERİ.....	46
IV. 4. ÜLKEMİZDE VİDEOKLİP.....	49
V. BÖLÜM: YÜRÜTÜLEN ÇALIŞMANIN ANALİZİ.....	52
V. 1. UYGULANAN YÖNTEM VE TEKNİKLER.....	52
V. 1. 1. Bilgisayarda Hazırlanan Canlandırmalar.....	53
V. 1. 2. Derleme Görüntüler.....	75
V. 2. VİDEO FİLMİN OLUŞTURULMASI.....	76
V. 2. 1. Filmdeki Tema'nın ve Anlatım Biçimi'nin Belirlenmesi.....	76
V. 2. 2. Filmin Öyküsü.....	78
V. 2. 3. Filmin Story-Board'u / Teknik Dekupaj'ı.....	78
V. 2. 4. Filmin Müziği.....	86
VI. SONUÇ.....	87
KAYNAKÇA.....	90

ÖNSÖZ

Film üzerinde çeşitli yöntem ve tekniklerle saptanmış görüntülerin ışık yardımı ile bir perdeye/ekrana birbiri peşisıra düşürülerek hareketli görüntüler elde edilmesi temeline dayanan 'sinema'nın -gerçekliği olduğu gibi ve yeniden ürettiği savına dayanılarak- bir sanat dalı olup olmadığı uzun yıllarca tartışılmış, en nihayetinde 'yedinci sanat' olarak kabul edilmiştir. Sinemanın sanat dalı olmasının dışında, ticaret, eğitim, propaganda gibi çeşitli amaçlar için de kullanıldığı bilinen bir gerçektir. Sürekli üretilen ve birbirinden çok farklı içerik ve nitelik taşıyan filmleri -ya da sinemayı- gruplamak gerekirse, başlıca şu başlıklar altında toplamak mümkün olabilir:

- 1- 'Sinema' denildiğinde hemen hemen herkesin ilk aklına gelen, bir öykü (yani bir senaryo) doğrultusunda biçimlenen "konulu filmler".
- 2- Genel olarak nesnelerin ve olayların gerçek yaşamda oldukları gibi görüntülenmesi ile gerçekleştirilen "Belgesel Sinema".
- 3- Çizilmiş görüntülerin ya da cansız maketlerin hareketlendirilmesi temeline dayanan "Canlandırma Sineması".
- 4- Bir anlatım aracı olarak sinemanın teknik ve estetik sınırlarının ötesini araştıran, yeni anlatım biçimlerini özgürce deneyen, geleneksel film yaratma kurallarına ve yöntemlerine uyum göstermeyen filmleri içeren "DeneySEL Sinema".

Bu sınıflandırmanın her basamağı ayrı ve kapsamlı bir çalışma konusu olarak ele alınabileceği gibi, her bir tür için yeni alt başlıklar da oluşturulabilir. Ancak, özellikle "deneysel sinema"ya ilişkin verilerin yürütülen uygulama çalışmasının kuramsal temellerini oluşturmada yararlı olacağı düşünülmüştür. Öte yandan, son yıllardaki gelişmeler dikkate alındığında, elektronik -ya da bilgisayar- aracılığı ile oluşturulan görüntü ve efektlerle gerçekleştirilen filmleri, yukarıda sayılan gruplamaya yeni bir başlık altında eklemek bir zorunluluk olarak değerlendirilmiştir. Bu nedenle, "Elektronik Sinema", "Dijital Sinema", "Sayısal Sinema" veya "Bilgisayar Sineması" olarak adlandırılabilen söz konusu yeni türün ve bu türün

gelişmesine önayak olan teknolojinin videoklip ve videosanat üzerine olan etkilerini, hatta sonuçlarını da dikkate alarak irdelenmek gerektiği saptanmıştır.

Bu rapor, yukarıda sözü edilen genel çerçeve içerisinde, sonuçlandırılan uygulama çalışması ile birlikte, onun kuramsal dayanaklarını açıklamak için yapılan araştırmaların bulgularını da ortaya koyacak biçimde hazırlanmıştır.



I. BÖLÜM: DENEYSEL SİNEMA

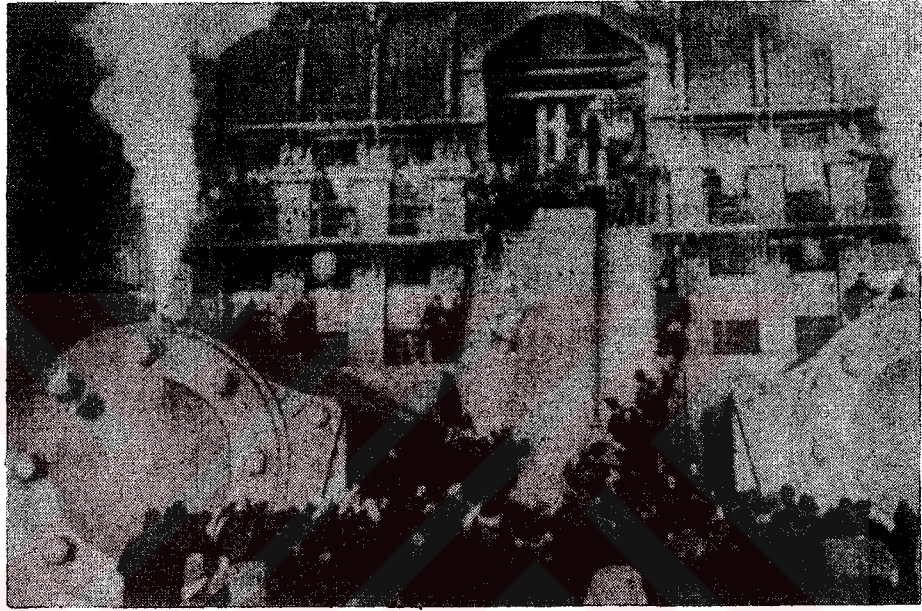
I. 1. DENEYSEL SİNEMA NEDİR?

Deneysel sinemanın ne olduğuna ilişkin verilecek yanıt kesin sınırlar içerisine sokmak, net bir tanımlama yapmak oldukça zor gözüküyor. Çünkü deneysel sinema geniş kapsamlı bir kavram ve bu kavramın net olduğunu söylemek de olanaksız. Örneğin bir film "canlandırma-deneysel", "belgesel-deneysel" ya da "anlatımcı-deneysel" olabileceği gibi daha bir çok farklı kombinasyon içerisinde de gerçekleştirilebilir. Durum böyle olunca, deneysel sinemaya getirilecek en uygun tanımlamanın en geniş kapsamlı tanımlama olacağını iddia etmek yanlış olmasa gerek. Genelde, sanatsal her eylemin öznel olduğu; sanatçıların kendilerinden hareketle ve kişisel yorumlarıyla yapıtlarını ürettikleri düşünülürse, kesin tanımlamalar ortaya koyarak isabetli sonuçlara ulaşmanın pek de doğru olmayacağı gerçeği kabul görebilir. Kuşkusuz, öznenin bu denli önemli olduğu ve öne çıktığı bir alanda yine de "deneysel sinema nedir?" sorusuna ucu açık yargılarla bir yanıt verilebilir. Ancak bu yanıt pozitif bilimlerde olduğu gibi genel geçer bir kesinlik taşıyamaz. Tanımlamak bir anlamda sınırlamak demek olacağı içindir ki, gerçek bir deneysel sanatçı kendisini belli tanımlamalar içerisine sokmak istemez. Bu savı ve sanat alanında kesin tanımlamaların her zaman geçerli olmadığı -belki gerekli de olmadığı- görüşünü dikkate alarak deneysel sinemanın ne olduğunu açıklamak daha doğru bir eylem olarak değerlendirilebilir.

"(...) deneysel filmleri tanımlamanın en iyi yolu 'tanım kabul etmez' oldukları gerçeğini görmektir. Her deneysel sinemacı kendi birikimi ve anlayışı doğrultusunda özgün ve ileri ürünler ortaya koyar ve deneysel sinemada her sanatçı, başlıbaşına bir akımdır. Bu yüzdendir ki; bir Nekes'in, bir Brakhage'in ya da bir Eames'in filmlerini bir tanım altında toplamak oldukça güçtür. Tek ortak yanları -belki de- özgün ve ilerici olmalarıdır." (Kaliç 1992: 14).

Gerçekten de, deneysel sinemacıları birleştiren ortak tavır; onların ticari sinemaya karşı "sanat için film" savını savunmaları ve sinema alanındaki her çeşit yenilik ve denemeyi içine alan, sinemaya yeni bir şeyler getiren türde yapıtlar üretmeleridir. Hatta, böylesi filmler bir öykü üzerine inşa edilmiş olsalar bile deneysel film katego-

risinde deęerlendirilebilir. Bu anlamda, bütn büyük filmlerin deneysel birer film olduęu düşünlebilir; Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı"; Gance'in "Napolyon"u, "Tekerek"i; Melies'in filmlerinin her biri birer deneysel filmidir. (Kalıç 1992: 11). O halde, deneysel sinemayı kısaca açıklamak gerekirse; onun her türlü yenilięe açık, ticari kaygılardan ve kalıplardan uzak, sanatçıların özgürce hareket edebildięi bir yaratım alanı olduęunu söyleyebiliriz.



Resim 1: Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı" filminden bir sahne.

I. 2. DENEYSEL SİNEMANIN TARİHÇESİ

Deneysel sinemanın ne zaman ortaya çıktıęı araştırıldığında, onun sinemayla beraber eşzamanlı olarak gündeme geldięi görülür. Ancak, deneysel sinema her zaman bir adım önde gitmiş ve sinemaya önclük etmiştir. Bu nedenledir ki, "avantgarde" terimi deneysel sinema için kullanılan en yaygın terim olmuştur.

Kendisi de deneysel bir sanat olan sinemanın ilk deneysel sanatçılarının kimler olduęu incelenince, karşıma ilk sinemacılar çıkar. Onun için, deneysel sinemacılardan söz ederken Melies'e kadar uzanmak bir zorunluluktur. Çünkü Melies ilk yaratıcı sinemacı olmasının yanısıra, aynı zamanda da ilk deneysel sinemacıdır. Lumiere Kardeşler sinemaya "panayır eğlencesi" gözüyle bakarlarken, Fransız yönet-

men Georges Meliese (1861-1938) onu bir sanat dalı olarak kabul etmiş; fantastik sinema ve bilimkurgu sinemasının da öncüsü sayılan filmlerinde sinemanın yanılsama yaratma gücünü kullanarak çeşitli "film hileleri" uygulamıştır. Buna karşılık, deneysel sinemanın önce-
sindeki filmsel anlatımın ilk ustaları arandığında karşımıza (Melies'in de çağdaşı olan)



Resim 2: Louis ve Auguste Lumiere Kardeşler.

Emile Cohl ve Jean Durand çık-

maktadır. Ama yine de deneysel sinemanın Melies'den başlatılmasının nedeni; onun sinema sanatının sınırlarını zorlayan ve bugün kullanılması bile artık terkedilmiş sinema trüklerinin-hilelerinin bir çoğunun bulucusu olması ve insanlara filmle neler yapılabileceğini göstermesi açısından gelmiş geçmiş en önemli film sanatçılarından biri kabul edilmesidir.

Melies'in yanı sıra, Cohl ve Durand'ın yanında asistanlık yaparak yetişen Louis Feuillade'da yaptığı filmlerle hem deneysel sinemanın hazırlayıcılarından biri olmuş, hem de başta Dadaistler ve Gerçeküstücüler olmak üzere pek çok sanatçıyı yaptığı Fontömas (1913), Les Vampires (1915), Judex (1917) gibi filmlerle etkilemiştir.

Diğer yandan, Emile Cohl durağan nesneleri hareket ettirme tekniği üzerine yaptığı denemelerle, Jean Durand ise "hızlandırılmış hareket" üzerine yaptığı çalışmalarla sinema tarihindeki yerlerini aldılar. Görüldüğü gibi, Fransa deneysel sinemanın en köklü biçimde yerleştiği ülkelerden biri olarak ortaya çıkıyor. Ancak, Almanya'da da 1920'li yıllardan beri -zamanın en büyük ve en önemli yapım stüdyolarından biri olarak kabul edilen UFA sayesinde- bir film geleneği vardı. Robert Wien'in 1920 yılında dışavurumcu bir anlayışla yaptığı "Dr. Caligari'nin Karavanı"

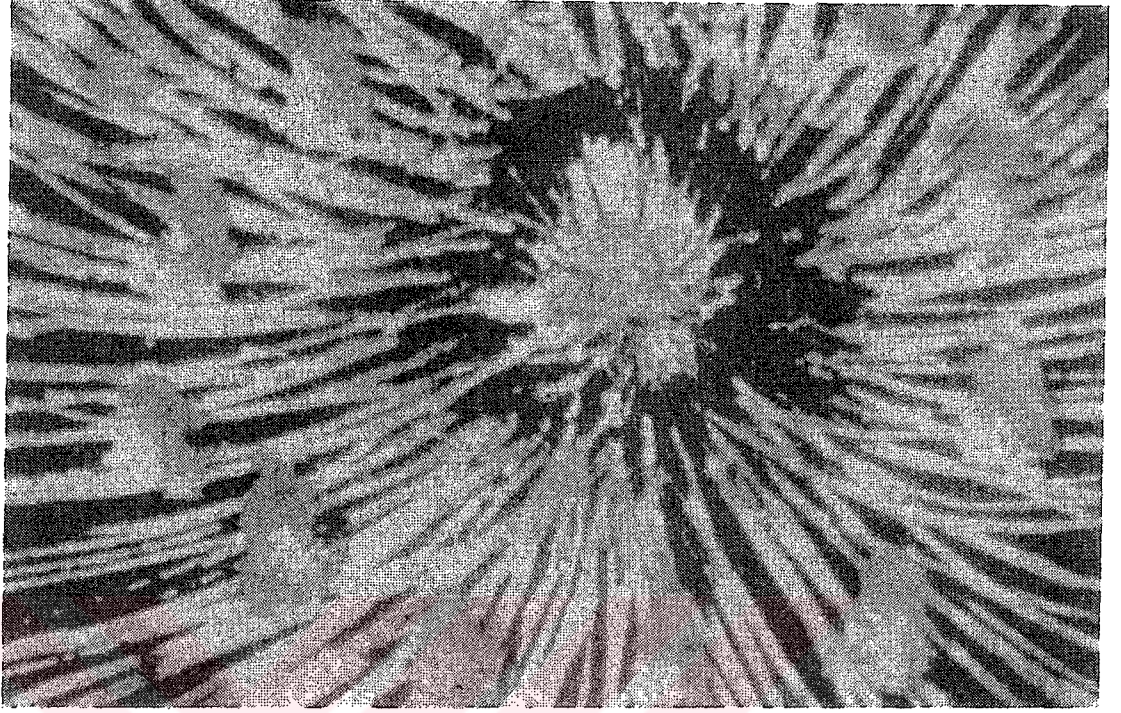


Resim 3: Dr. Caligari'nin Karavanı filminden bir sahne.

film yalnızca Alman sinemasında değil, tüm dünya sinemasında etkili olan ve bugün bile ilgi ile izlenen bir başyapıt olarak bilinir. Hatta bu etki öylesine büyük olmuştur ki, aynı tür filmleri tanımlamak için "Caligarizm" diye bir terim bile türetilmiştir. Diğer yandan, Fritz Lang'ın "Kader" (1921) ve Frederick Wilhelm Murnau'nun "Nosferatu" (1922) adlı filmleri de, genel tanımlamayla deneysel sayılmasalar da o günün koşullarında deneyselliğe yakın bir özgünlük taşımaktadır. Lev Kuleshov, Vertov ve Protozenov ise Sovyetler Birliği'nde deneysel sinema alanına hizmet veren sanatçılar olarak sayılabilir. (Kaliç 1992). Özellikle Vertov'un -ileride de değinileceği gibi- ortaya koyduğu görüşleri ve uygulamaları sinema tarihinde etkili olmuştur.

Deneysel sinema alanında yoğun denemelerin izlendiği bir başka ülke, Amerika'dır. Amerika'da deneysel sinemanın çıkışı 1920'lere denk gelir. Sessiz sinemanın altın çağı olarak bilinen 1921-31 yılları arasında Amerikan sinema dünyası Avrupalı filmlerle tanışmış ve bu filmler Amerikan film endüstrisine yepyeni bir dünyanın kapılarını aralamıştır. Avrupanın böylesine etkilemesinden önce Amerika'da deneysel sinemanın ilk ürünleri olan "Mannahatta" (1921) ve "Twenty-four Dollar Island" (1925) gibi filmler yaratılmıştı; fakat bunların izleyici önüne çıkabilmesi için bir süre beklentileri gerekmiştir.

Deneysel sinemanın kısa tarihçesinden söz ederken, yalnızca geçmişte değil, günümüzde de İngiliz Deneysel Sineması denince akla gelen iki ismin unutulmaması gerekir: Biri Len Lye, diğeri de Norman McLaren. Len Lye (1901-1980)'ni doğrudan film şeridi üzerine kazımlar yaparak başlattığı deneysel film çalışmaları, sonradan bir çok deneysel sinemacıya örnek olmuştur. Filmlerinin her birinde yeni ve yaratıcı teknikler deneyen Lye, genellikle canlı hareketin ve animasyonun bir bileşiminin peşinde koşmuştur.



Resim 4: Norman Mc Laren'ın deneysel filmlerinden bir sahne.

Canlandırma alanında verdiği bir çok ürünle ünlenen Norman Mc Laren (1914-1987) ise, esas başarıya kaynağını Lye'den alan kamerasız filmler yapımıyla ulaşmıştır. Mc Laren, filmleri ulusal bir kuruluş tarafından finanse edildiği için, yaratıcılığını sınırsızca, dilediği gibi ortaya koyan filmler yapabilen tarihin en şanslı sinemacılarından biri olarak bilinir.

Ne var ki, günümüze kadar devam eden süreç içerisinde sinema bir endüstri haline gelmiş, "sanat için sinema"yı amaçlayan deneysel sinema önemli kısıtlamalarla karşılaşmıştır. Çünkü, yatırılan paranın kısa zamanda geri alınması zorunluluğu ekonominin tartışılmaz kuralı olarak sinema endüstrisi içerisinde de ağırlığını koymuş; sinema için gönüllü bir laboratuvar işlevi gören ve onu sürekli olarak besleyen deneysel sinema -ekonomik zorluklar nedeni ile- söz konusu işlevini tamamlar hale gelmiştir. Ancak genel olarak bakıldığında, devletin sübvansiyon desteğinin olduğu ülkelerde, özellikle Almanya'da tek-tük de olsa deneysel sinema çalışmalarının devam ettiği gözlenmektedir.

I. 3. DENEYSEL SİNEMA TÜRLERİ

Sinema alanına yenilik getirmiş olan her filmin deneysel film olarak değerlendirilebileceğine değinilmişti. Ancak bu genel bir değerlendirmedir ve bir anlamda deneysel sinemayı tanımlamadaki güçlükten kaynaklanmaktadır. Deneyselliğin kimi zaman biçimde, kimi zaman içerikte, kimi zaman da harekette kendisini göstermesi, söz konusu güçlüğü pekiştirmektedir. Biçim ve içeriğin birlikte ele alındığı deneysel filmler de vardır ama bu tür filmlerde ister istemez bir zorlama duygusu sezilmektedir. Örneğin, teknik açıdan deneyselliği uç noktalara götüren filmlerden biri Tony Conrad'ın "Flicker-Kırpışma" (1966) filmidir. Bu film yalnızca siyah ve beyaz film karelerinden oluşur ve 'bir siyah, bir beyaz' olarak başlayan kare akımı kırkbeş dakika sürer. Göz doktorlarına göre "Flicker"ı izleyen her onbeş kişiden biri fotojenik epilepsi'ye tutulmaktadır. Andy Warhol'un altı saat boyunca uyuyan adamdan başka bir şey göstermeyen filmi "Sleep-Uyku" (1963) ise içerik açısından bir uç örnektir. Altı haftada çekilen film onar dakikalık parçaların meydana getirdiği iki bölümden oluşmakta; üç saat süren bu bölümler her gösterimde iki kez oynatılmaktadır. (Kaliç 1992:13). Diğer yandan, salt hareket üzerine olan, içinde hareket olmayan, insanlar üzerine ya da ışık üzerine yapılan deneysel filmler de bulunmaktadır. Yani, kısaca denilebilir ki, sinematik biçimlerin ve yöntemlerin bir "patlama" halinde dışavurulduğu bir çok deneysel sinema çeşidi bulunabilmektedir. Bu çeşitleri adlandırmak ya da sınıflandırmak gerekirse; "Underground Cinema-Yeraltı Sineması", "Avant-Garde Cinema-Öncü Sinema", "Independet Cinema-Bağımsız Sinema" ve "Experimental Cinema-Deneysel Sinema" en çok kullanılan terimlerden bazılarıdır. Dikkatten kaçırılmaması gereken, bu terimlerin her birinin özel anlamlarının olduğudur. Şöyle ki;

"Underground Sineması yalnızca Amerikan deneysel sinemasını belirten bir terimdir. Renan'a göre ...terim, ilk kez eleştirmen Manny Forber tarafından otuzlu ve kırklı yıllarda maço serüven filmlerini anlatmak için kullanılmıştır. 1959'dan bu yana ise ABD'de kişisel olarak ve sanat için yapılan her türlü filmi içermektedir. Lewis Jakobs, (...) bu terimi 'varlığının önemli bir bölümünü yeraltında sürdüren sinema' anlamında kullanmıştır...Amerikalı yönetmenlerin çoğu ise 'yeraltı' terimini bir 'gizlilik ve sinsilik' duygusu vermesi nedeniyle sevmemekte, onun yerine Independent Sinema terimini yeğlemektedirler." (Kaliç 1992: 12-13).

Yeri gelmişken, Underground Sinemanın bazı özelliklerinden söz etmek yerinde olur: Underground filmlerin genelde 8mm'lik ya da 16 mm'lik çekildikleri, zaman açısından da bir sınırlamaya bağlı kalmadıkları bilinir. Örneğin, Robert Breer'in 1954 yılında çektiği "A Miracle-Bir Mucize" adlı filmi sadece 14 saniye iken Andy Warhol'un 1964 tarihli filmi "Empire-İmparatorluk" tam 480 dakika yani 8 saattir. Underground filmlerde yönetmenler sık sık kendilerini, ailelerini, başka bir sanatçıyı ya da yakın çevrelerinden birini betimlemişler; -militarizme, nükleer savaşa, Amerikan yaşam biçimine karşı- sanatsal açıdan yetersiz protesto filmlerini öne çıkarmışlardır. İzleyicilerin büyük bir bölümü başlangıçta Underground filmlere seks görme umuduyla gitmişlerse de genelde hayal kırıklığına uğramışlardır. Çünkü seks bu tür filmlerde apayrı bir düzlemde ele alınmıştır: Bir Hollywood yönetmeni eşcinsel olduğu halde genel ahlaka ters düşmeyecek ilişkiler anlatmak zorunda iken, eşcinsel Underground sinemacılar yapıtlarında kendi eşcinselliklerini açıkça işlemişlerdir. Deneme peşinde koşmanın temel olduğu Underground filmlerde, her türlü teknik sanatsal yaratıcılık adına özgürce kullanılmıştır.

Yukarıda "Independent Sinema"nın, "Underground" nitelemesinden hoşlanmayan Amerikalı deneyselcilerin kullandığı bir terim olduğundan söz edilmişti. Bunun yanında, Independent filmler, Amerika'da belli yapımcılara bağlı olmadan ve satışın değil sanatın temel alınarak çekildiği küçük bütçeli filmlerdir.

"Avant-Garde Sinema" terimi ise, 1920'li ve 30'lu yıllarda Fransa'da başlayan ve seçkin bir tavrı benimseyen Fransız deneysel sinemasını belirtmektedir. 1920'de Paris'te Yedinci Sanatın Dostları Kulübü CASA'nın kurulmasıyla başlayan sinemayı ciddiye alma süreci, daha sonra aydın ve seçkin izleyicilere yönelik sinema salonlarının artması ile hızlanmış; bu salonlarda film gösterilerinin yanısıra seyredilen filmler üzerine tartışmalar da düzenlenmiştir. (Kaliç 1992; Nelmes 1996).

Bu sınıflandırmadan sonra, iki film türünden daha söz etmek gerekir. Deneysel sinema katagorisinde de değerlendirilebilecek bu türler; "Cinema Verite" ve "Derleme Film" adları ile nitelenen, belgesel özellikleri daha ağır basan filmlerdir.

L.3.1. CİNEMA-VERİTE

İnsanları günlük yaşamları içinde, doğal hareketleri ve gerçek konuşmaları ile yansıtan Cinema Verite akımı 1960'larda Fransa'da gelişmiştir. Bu türün temel özelliği; yaygın olarak kullanılan ses ve görüntüyü birlikte kaydetme tekniği yerine, önce konuşmaların, yapılan söyleşilerin ve öne sürülen görüşlerin ses bandına alınmasıdır. Elde edilen kayıtlardan en iyi malzemeler seçildikten sonra, genellikle elde taşınabilir bir kamerayla saptanan seslere en uygun görüntüler çekilir; film ve ses kayıtları sonra montaj odasında birleştirilir.

Cinema-Verite İngiliz Belgesel Sinema hareketini, II. Dünya Savaşı sonrası İtalya'sının Yeni Gerçekçiliğini, 1950'lerde gene İngiltere'de çıkan ve sıradan durumların önemini vurgulayan özgür sinema hareketini, özellikle de Sovyet sinema yönetmeni Dzige Vertov'un kuramları ile yapıtlarını -önemli ölçüde- örnek olarak geliştirmiştir. Kamerayı gerçek yaşamdaki olayları incelemek üzere kullanan ve insan gözüne çok benzeyen bir araç olarak değerlendiren Dzige Vertov (1896-1954) "kino-glaz" yani "sinema-göz" kuramını geliştirmiş, 1920'ler boyunca bütün dünyada belgesel sinemanın ve sinemada gerçekliğin gelişimini etkilemiştir. Vertov filmlerinde yavaşlatılmış çekimler, kamera açıları, büyütülmüş yakın planlar ve alması gibi teknik yenilikler kullanmış; kamerayı lokomotif, motosiklet gibi araçlara yerleştirerek çekimler yapmış ve filmlerinin ritmik akışına katkıda bulunması amacı ile değişen sürelerde dondurulmuş görüntülere yer vermiştir. Görülebilir dünya üzerine incelemeler niteliğindeki filmleriyle Vertov, tiyatro etkisinden uzak ve yapay stüdyo çekimlerine yer vermeyen bir sinema dili yaratmaya çalışmıştır. Vertov'un böylesi uygulamalarından esinlenen Cinema-Verite hareketi, sanatsal anlatımdan uzaklaşıp röportaja yaklaştığı yolunda eleştirilse de giderek daha da gerçekçi olmaya yönelmiş ve belgesel film yapımına farklı bir yaklaşım getirmiştir.

Hemen hemen aynı dönemlerde, ABD'de de bazen Cinema-Verite, bazen de "Direct Cinema - Doğrudan Sinema" olarak adlandırılan benzer bir hareketin geliştiği

görülür. Hareketin amacı, kamera için herhangi bir düzenleme yapmaksızın bir insan, bir an ya da bir olaydaki gerçekliği yakalamaktır. Bu yöntemlerle yapılan filmler daha çok okullarda ve eğitici yayın yapan televizyonlarda gösterilmiştir.

1.3.2. DERLEME FİLM

Başka amaçlarla çekilmiş ya da daha önce gösterilmiş filmlerden alınan parçalarla oluşturulan "Derleme Film", "Montaj Film" ya da "Kurgu Filmi" olarak da bilinir. Çok değişik niteliklerde olabilmekle birlikte, derleme filmler genellikle bilgi verme, eğitme, etkileme ve eğlendirmeye yönelik, kurmaca olmayan yapımlardır. Yayınlanmamış filmlerle daha önce gösterilmiş filmlerin birarada kullanıldığı televizyon ya da sinema yapımları tam anlamıyla derleme film kapsamına girmez; ama bunların yayınlanmış parçalardan oluşan bölümlerinin derleme film sayılabileceği söylenebilir.

Derleme film yapımında en önemli aşama, kullanılacak parçaların bulunması, sınırlandırılması ve tanımlanmasıdır. Film arşivlerinin ve haber filmi koleksiyonlarının çoğalıp gelişmesi bu süreci kolaylaştırmıştır. Kullanılan parçalar için genelde bir telif hakkı ödemesi söz konusu olsa da, derleme filmlerin normal film çekimlerine göre çok daha ucuza malolduğu açıktır.

Derleme filmler, sinemanın ilk yılları olan 1890' lardan günümüze yapılmış, zaman içerisinde de kalıcı bir tür olarak kabul edilmiştir. Edwin S. Porter' ın 1903 tarihli "The Life of an American Firemen - Amerikalı bir İtfayecinin Yaşamı" filmi bu türün ilk önemli örnekleri arasında sayılır. ABD hükümetinin resmi savaş değerlendirmesi olan 1918 yapımı "America Answers - Amerika Cevap Veriyor" özellikle II. Dünya savaşının öncesinde ve sonrasında yoğun bir şekilde ele alınan propoganda ve tanıtım amaçlı filmlere; Dzige Vertov' un 1921'de gerçekleştirdiği "İstoriya Grajdanskoi Voini - İç Savaşın Tarihi" ise etkiyi arttırmak amacıyla çeşitli kurgu tekniklerinin kullanıldığı ilk derleme filmlerine örnektir.

-Frank Capra' nın 1942-45 yılları arasında gerçekleştirdiği "Why Me Fight-Neden Savaşıyoruz" dizisi,

-SSCB' de Doujenko, Solntseva ve Audeyonko' nun hazırladığı 1943 yapımı "Bitva za našu Sovetskuyu Ukrainu - Ukrayna Sovyetimiz İçin Savaş" ve

-Paul Rotha' nın 1945 tarihli "Total War in Britain - İngiltere' de Topyekün Savaş"ı, II. Dünya Savaşı sırasında hazırlanmış propogandaya yönelik derleme filmleri arasında sayılır. Savaş anıları sonraki yıllarda da çok sayıda derleme film konu olmuştur:

-Alain Resnais' nın "Nuit et brouillard - Gece ve Sis" (1955),

-Churchill' in anılarına dayanan "The Valiant Years - Zor Yıllar" (1960),

-Rotha' nın Almanya'da gerçekleştirdiği "Das Leben von Adolf Hitler-Adolf Hitler'in Yaşamı" (1961),

-Mihail Romm'un "Obiknovenyi Fasizm - Sıradan Faşizm" (1964) adlı filmi ve

-1974' te gerçekleştirilen "The World At War - Savaşın Dünya" bunlardan bazılarıdır.

Eğlence amaçlı derleme filmlere ise; Jack Haley Jr.' ın 1974' te, Gene Kelly' nin de 1976' da hazırladığı, eski müzikal filmlerden derlenen iki bölümlük "That' s Entertainment - İşte Eğlence" örnek olarak verilebilir.

1930' larda ülkemize gelen Sovyet yönetmeni Sergey Yutkenviç' in 1937' de gerçekleştirdiği "Türkiye' nin Kalbi Ankara" ve Ester Şub' un üç yıllık bir çalışmadan sonra 1937' de tamamladığı "Türk İnkılabında Terakki Hamleleri" filmleri Türkiye' de hazırlanan ilk derleme çalışmalarıdır. Son yıllarda yapılan "12 Mart", "Demirkırat", "Fikriye", "Gölgedekiler" gibi bazı TV yapımları da belgesel nitelikli derleme çalışmaları kapsamında değerlendirilebilir.

I. 4. ÜLKEMİZDE DENEYSEL SİNEMA

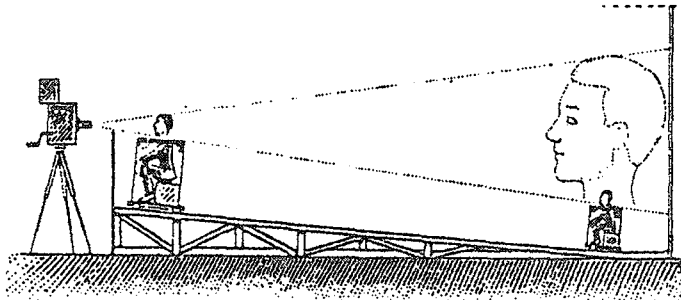
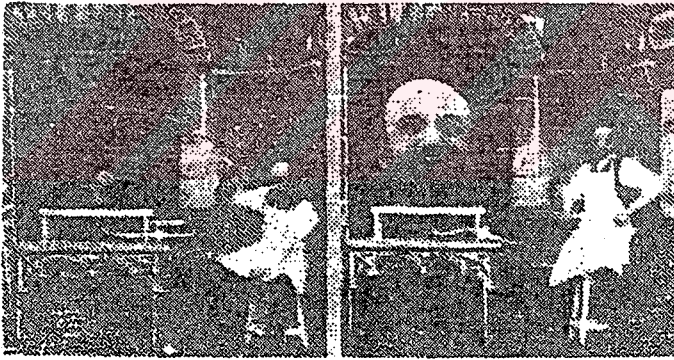
Türkiye'deki sinema tarihine bir göz atıldığında görülür ki, deneysel sinema üzerine ülkemizde son zamanlara kadar pek ürün verilmemiştir. Buna karşılık, kimi sanatçılar filmlerinde belli oranlarda deneysel öğeler kullanmışlardır. Örneğin Alp Zeki Heper'in 1966 yılında çektiği "Soluk Gecenin Aşk Hikayeleri" filmi ilk deneysel filmler arasında değerlendirilebilir. Heper bu filmde bir yanda Freud'çu cinsel bunalımları ele alır, diğer yandan da Burümel filmleri ile Gerçeküstücü akımın soyut ve psikolojik etkilerini izler. Ne yazık ki film zamanın "Film Kontrol Komisyonu" tarafından 'müstehcen' ve 'ne idüğü belirsiz' gibi sıfatlarla damgalanır ve tümüyle reddedilir. Böylece, gerçek anlamda bir deneysellik içeren ilk Türk filmi sansür nedeniyle izleyici karşısına çıkma şansını yakalayamaz.

Ülkemizde deneysel sinema geleneğinin pek gelişmemesine karşılık, uzunca bir geçmişe sahip olan kısa film alanında bu boşluk doldurulmaya çalışılmıştır. Hisar Kısa Film Yarışması, İFSAK Kısa Film Yarışması gibi gösterim olanakları bu alanda ürün veren yönetmenleri ve genç sanatçı adaylarını yüreklendirmiştir. Bir zamanlar Antalya ve İstanbul festivalleri kapsamında düzenlenen kısa film yarışmaları yerini bugün Ankara Film Festivali'ne bırakmıştır. Ankara Film Festivali böylece Türk sinema yaşamındaki boşluğu doldurarak önemli bir görevi yerine getirmeye devam etmektedir.

II. BÖLÜM: DİJİTAL SİNEMA

II. 1. SİNEMADA ÖZEL EFEKT KULLANIMI VE DİJİTAL SİNEMA

Fransız film yapımcısı Georges Melies' in daha 1901 yılında çektiği "L'Homme ala Tete de Cautchouc - Lastik Kafalı Adam" filmi, özel efektlerin kullanıldığı ilk film olarak sinema tarihine geçmiştir. Bu filmde deli bir bilim adamı başını masanın üzerine koyuyor ve bir lastik pompasıyla patlayıncaya kadar şişiriliyordu. Kullanılan sinema hilesi aslında basit bir tekniğe dayanıyordu. Oyuncunun oturduğu koltuk raylı eğik bir düzlem üzerinde hareket ediyor, tekerlekli koltuk kameraya yaklaştıkça başın görüntüsü büyüyordu. Filme alınan görüntü sonradan bir masa ve oda dekorunun bulunduğu bir başka filmin üzerine bindiriliyordu. O zamandan günümüze, gelişen tenoloji sinema dünyasına sınırsız olanaklar tanıyor ve bilgisayar yardımıyla gerçekleştirilen filmlerin sayısı her geçen gün artarak izleyicileri adeta büyülüyor. Artık sinemanın efektlere ilişkin özel istekleri bilgisayarın normal çalışma ve üretme yeteneklerini zorlamakta, yer yer ileriye bile geçmektedir. Özellikle Hollywood yapı-



Resim 5: Melies'in uyguladığı ilk özel efekt.

mı filmlerde bol bol bilgisayar trükleri kullanılmakta, hatta "Toy Story-Oyuncak Hikayesi" gibi canlandırma filmleri sadece bilgisayar kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Ancak bu aşamaya gelinmeden önce, uzun yıllardır kullanılan "stop-motion" yani "tek resimli devinim" tekniğinin sinemaya olan katkılarını gözardı etmemek gerekir. Canlandırma sinemasının da temelini oluşturan bu teknikte, modelin -sözgelimi bir cannavarın- elleri, ayakları, kolları her değişik pozisyonda

tek tek fotoğraflanır; elde edilen görüntülerin birbiri ardına eklenmesi sonucunda da hareketli görüntü oluşturulurdu. Örneğin, uzun yıllar belleklerde iz bırakan "King Kong" filminin kahramanı dev goril bu teknik sayesinde caddeleri adımlayabilmiş, koca koca gökdelenleri silkeleyebilmiş, kollarıyla uçakları sinek gibi kovalayabilmişti. Yine de, kullanılan goril maketinin hamlelerinde bir tutukluk, hantallık sezilmiyor değildi, ama çıkarttığı dehşet verici homurtular izleyicileri öylesine etkilemişti ki, bu yapaylık pek dikkat çekmemişti. (Murat 1989: 13). Oysa günümüz sinemasının canavarlarını ne özel kostüm giymiş oyuncular, ne de plastik modeller canlandırıyor. Artık tümüyle bilgisayar ürünü olan; güçlü benzetim teknikleri, görüntü işlemcileri (image processors), kusursuz resim keskinliği (picture resolution) ve gerçekçi seslendirmelerle ete-kemiğe bürünmüş görüntüler beyazperdede sahne alıyor.

1969 yapımı "2001: A Space Odyssey - 2001: Uzay Macerası" filmi, bilgisayar teknolojisinin ilk olarak kullanıldığı film olarak bilinir. Stanley Kubrick ile Arthur C. Clarke bu filmlerinde kullandıkları özel efektleri bilgisayar sayesinde yaratmışlardı. Ayrıca, filmin yıldızı da "HAL" adlı düşünen bir bilgisayardı. On yıl sonra çevrilen "Return of the Jedi-Jedi' nin Dönüşü" nde ise, bilgisayar teknolojisi filmin yapımına iyiden iyiye girmişti. Gerçi bilgisayar henüz görüntülerin yaratılmasına karışmıyordu ama bir zamanlar 200 kişiden oluşan özel efekt kadrosu, klavyenin önüne oturan tek bir kişiye inmişti. (Murat 1989: 13). Bu arada film yaratıcıları yeni teknikler üzerine arayışlarına giriyorlar; Georges Lucas ve özel efektler grubunun geliştirdiği "go-motion" (ilerleyen devinim) tekniği "stop-motion" un yerini alıyordu. Georges Lucas "Star Wars-Yıldız Savaşları" isimli filmde; kamera hareketlerindeki zamanlamayı denetleyen, kameranın hareket ederken değişen açılarını kaydeden bağımsız bir "chip" kullanarak gerçekçi görüntüler elde etmişti. Çünkü, kullanılan "chip" ve onun içinde yer aldığı bilgisayar düzeneği sayesinde kamera hareketleri hassas bir biçimde, istenilen sırayla tekrarlanabiliyordu. Böylece "stop-motion" tekniği bilgisayara-rın kontrolüne giriyor ve geleneksel stop-motion uygulamalarında görülen keskin hareketler bir yumuşaklık kazanarak daha doğal görüntüler yakalanabiliyordu. Uzay boşluğunun derinliklerinden seyirciye doğru gelen uzay gemisi sahnelerinin başarısı işte bu birliktelikle yakalanmış oldu.

Mick Jagger' ın 1985' te çevirdiği "Hard Woman" isimli videoklipte ise bilgisayarla oluşturulmuş görüntülerin kullanımı gerçekleşiyor; grafik sanatçılarınca yaratılan "neon Jagger" görüntüsü ile "neon iskeletler" müzik yapıyor, dans ediyordu. Sonuçlandırılan işlerde "motion-specification software" diye anılan "devinim tanımlama yazılımı" kullanılmış ve görüntüler bilgisayarda hareketlendirilmişti. Aynı teknik, yine 1985' te çekilen "Young Sherlock Holmes" filminde daha da ilerletilmiş ve neon figürler yerine gerçeğine tıpatıp uygun insan görüntüleri elde edilebilmişti. Filmde buğulu bir kilise penceresinden sendeleyip düşen adam, ilk dijital karakter olarak bilinir.

II. 2. DİJİTAL SİNEMADA ÖZEL EFEKT YARATIM YÖNTEMLERİ

Günümüzde öyle hale geldi ki, dijital teknoloji -ya da bir başka deyişle, bilgisayarda yaratılmış efektler- Hollywood sinemasını tamamiyle egemenliği altına aldı. Bugün en akıl almaz fantaziler, insanın düş gücünü zorlayan sahneler yazılım (software) alanındaki ilerlemeler sayesinde beyazperdede canlandırılabilir. Diğer yandan, bilgisayar grafikleri konusundaki ilerlemeler doğru orantılı olarak donanım (hardware) konusundaki çalışmaları da derinleştirmiştir. Böylece, gerekli resimlemeleri oldukça kaliteli ve hızlı yapan, tasarlanan nesne ile gerçek görüntüyü rahatlıkla birleştirebilen "paralel işlemci" adlı aygıt animatörlerin en büyük destekçisi durumuna gelmiştir. Güçlü görüntüleme sistemleri ile depolama üniteleri ise gerçekleştirilen ürünlerin çalışma sırasında görülmesini sağlayan ürünler olarak stüdyolardaki yerlerini almışlardır. Bu yeniliklerle oluşturulan filmlerden örnekler vermeye geçmeden önce, bilgisayarla canlandırmanın temel ilkelerinden söz etmek yerinde olacaktır.

Bilgisayarla canlandırmanın son derece ayrıntılı işlemleri temelde canlandırma sineması ile aynı ilkelere dayanmaktadır. Animatör her şeyden önce arzu edilen şeklin bir modelini yapmak zorundadır. Çizilen model genellikle bilgisayar ekranında telden bir iskeleti andıran poligon (çokgen) ağlarından oluşmuş üç boyutlu nesne şeklinde görülür. Bu görüntüye çok değişik açılardan bakmak mümkündür. Poligon-

lar ne kadar çok olursa modelin yüzeyi o derece ayrıntılı ve gerçeğe uygun olur. Poligon ağı oluşturulurken aşağıdaki üç yoldan biri izlenir:

1. "Grid" olarak da adlandırılan kafes sisteminin geometrik noktalarını sıfırdan yola çıkarak hazırlamak.
2. Cismin daha önce hesaplanmış olan ve bilgisayarın hafızasında bulunan şekillerini birleştirmek.
3. Gerçek nesneyi "lazer"la taramak.

Ancak asıl işlem, model çizimini bitirdikten sonra gelir. Çünkü, inşa edilen modele eklemeler ekleyerek hareket etmesini sağlamak gerekir. Bu noktada, kullanılan teknolojinin üstünlüğü yanında animatörün hüneri de çok önemlidir. Modellerin hareketlerinin doğal ve inandırıcı olabilmesi buna bağlıdır. İlerde ayrıntılı olarak değinilecek "Jurassic Park" filmi, bu tekniğin başarılı bir şekilde uygulandığı en önemli örnek olarak gösterilebilir.

Canlandırmada animatörün işini kolaylaştıran bir başka olgu, ardışık hareketleri bir tuşla yapıveren otomasyondur. Örneğin animatör bir saniye için dört resim yapmışsa, bilgisayar "araya koyma" yöntemiyle diğer yirmi resmi tamamlar. Bir diğer kullanışlı yöntem, lazer taramasının modellemede yaptığı işi canlandırmada gerçekleştiren "devinim zaptetme" yöntemidir. Bu yöntemde, gerçek cismin hareketinin seyri, elektromanyetik algılayıcılarla izlenir; hareketler binary (birbirini takip eden) kodlara çevrilebilen ve depolanabilen elektriksel sinyalleri tetikler. Böylece, birden fazla açıdan gerçekleştirilen çalışmalarla modelin üç boyutta hareket ettirilmesi için gereken perspektif elde edilmiş olur.

Alana ilişkin bir başka yenilik "morph - dönüşüm" efektleridir. İlk bilgisayarlı morph 1988'de "Willow" adlı fantastik filmde gerçekleşmiştir. Willow'da bir keçi önce devekuşuna, sonra tavuskuşuna, kaplumbağaya, kaplana ve sonunda bir kadına dönüşüyordu. Gerçi uygulanan teknik henüz zayıfı ve dönüştürülen yaratıkların hareketleri bilgisayarda değil klasik yöntemlerle filme alınmıştı ama yine de morph'un geliştirilmesine öncülük ediyordu. Bir yıl sonra James Cameron'ın çektiği



"The Abyss"te ise, morph tekniği tam olarak uygulandı. Filmdeki "su yılanı"nın dalgalanan ve su hareketini çağrıştıran dijital derisi, çevredeki görüntüleri yansıtıyor ve yavaş yavaş insan biçimine dönüşebiliyordu.

"The Abyss"de kullanılan morph efektleri, "Terminatör 2"de boy gösterecek efektler için bulunmaz bir eğitim oldu. Cıvadan oluşan ve değişik biçimlere bürünebilen, parçalanıp yeniden bütünleşebilen T.1000 karakteri için, teknik adamlar aktör Robert Patrick'in görüntüsünü dijital bir deriyle kapladılar. Bu karakterin sıvı metal formundaki hareketinin simülasyonu için ise aktörün hareket karakteristiklerini tesbit ettiler ve iki senkronize kamera kullanılarak aktörü farklı açılardan filme aldılar. Bütün bunlardan sonra animatörler aktörle tamamen ayrı stilde yürüyen, koşan bir iskelet elde edebildiler. (Özeren 1993: 9).

Resim 6: "Terminatör-2" filminde sıvı metal karakterin dönüşüm aşamaları.

Bilgisayarla canlandırmada sonraki aşama, canlandırılan nesnenin gerçek bir ortamda hareket ettirilmesidir. Oldukça karmaşık olan bu işlem "Lawnmover Man-Bahçıvan" filminde başarılararak bilgisayarla canlandırılmış bir çevre kavramı gerçekleştirilmiştir. Filmde kullanılan saniyede 24 karede 4000 satırlık tarama tekniği, gerçekte var olmayan düşünce ürünü mekanların etkileyici bir biçimde görüntülenmesine olanak tanımıştır.

II. 3. DİJİTAL SİNEMADAN ÖRNEKLER

Bilgisayarla yaratılmış karakterlerin en çarpıcı biçimde kullanıldığı "Jurassic Park" örneğine geçmeden önce, "Death Becomes Her - Ölüm Kadına Yakışır" filmindeki dijital hileye de kısaca değinmek yerinde olur. Ebedi gençlik ilaçları, güzellik sanayi üzerine çevrilen bu komedi filminde başrol oyuncusu (Merly Streep) sihirli bir ilaçla ölümsüzlüğü yakalar. Ancak, merdivenden yuvarlandıktan sonra 180



Resim 7: "Death Becomes Her-Ölüm Kadına Yakışır" filminden bir sahne.

derece geriye dönen başı arada bir öne düşer, uzar, kısalır. Filmin sonunda, arkadaşı ile birlikte yeniden merdivenden yuvarlanır ve gövdeleri bir kaç parçaya ayrılır; başları kopmuş olmasına karşın konuşmalarını sürdürürlerken, kolları da gövdelerinden uzakta bir yerde hareketlerine devam eder.

Bilgisayar teknolojisinin biçimlendirdiği en etkileyici ürünlerden biri de, Steven Spielberg'in çektiği "Jurassic Park" filmidir. Filmdeki dinazorları gerçekleştirmek için önce yaratıkların geometrik verileri bilgisayara aktarılır ve bu veriler yardımı ile üç boyutlu iskeletler oluşturulur. Elde edilen üç boyutlu iskeletler

bilgisayar ekranlarında dinazor hareketleri üzerinde uzun uzun çalışan sanatçılar tarafından hareketlendirilir. Dinazorların hareketli arka plan görüntülerinin önüne yerleştirilmesi ise son aşamayı oluşturur.

İçinde bilgisayarlarla yaratılmış görüntüler yokmuş gibi görünen "Forrest Gump", neredeyse "Jurassic Park"takine eşdeğer görsel efektler içeren bir filmidir. Efekt teknolojisinin yeni özelliği de bu zaten; efekt yokmuş gibi görünen pek çok sahnede efekt kullanmak. Sözgelisi, Tom Hanks'ın Kennedy ile tokalaştığı sahnenin çekiminde iki farklı zamanda oluşmuş görüntüyü eşleştirmek için tamamiyle yeni teknikler uygulanmıştı. Yönetmen Zemeckis aynı işlemi daha önce "Roger Rabbit"te de yapmıştı ama o zaman eşleştirme tekniği bu kadar ileri değildi. Bu nedenle de, başrol oyuncusu Bob Hopkins'in karşısında çizgi-film kahramanı varmış gibi oynadığı sahneler epeyce zorlayıcıydı.



Resim 8: İki yılda 46 milyon dolar harcanarak, 375 çizer grubunun katılımıyla çekilen sinema tarihinin insanlı, çizgi kahramanlı en uzun filmi "Roger Rabbit"

Artık yapımı kolaylaştırmak için, normal/olağan görüntüler yerine bile dijital efektler tercih ediliyor; dijital efektler dublörlerin yerini alıyor. Örneğin "Cliffhanger" filmindeki oldukça riskli dağcılık sahneleri aslında son derece emniyetli ağlar ve güvenlik halatları kullanılarak çekilmiş, ardından Boss Film Stüdyoları'nda bu halatlar ve ağlar dijital olarak silinerek filmde çıkarılmıştı. "Speed"deki görsel efekt teknolojisi ise, bir otobüsün 12 metre uzunluğundaki boşluğu uçarcasına geçmesini sağlamıştı. 20 saniye süren bu sahnenin çekimi için otoyoldaki boşluğa gerçekçi bir dijital arka plan hazırlanmış; kuşların, ağaçların, bayrakların, arabaların hepsi bilgisayarda üretilmişti. Dallar rüzgarda sallanan ağaçların yanılmasını sağlamak için de, tüm görüntülere bir bulanıklık eklenmişti.

Bilgisayar teknolojisinin ulaştığı son aşamayı örneklemek gerekirse, 1996 Walt Disney yapımı olan "Toy Story - Oyuncak Hikayesi"nden kısaca söz etmek gerekir. Film, zengin özel efektlerin bilgisayar ortamında harmanlanıp kaynaştırıldığı; alanın ve türün sınırlarını zorlayan, bazı yeni tekniklerin yolunu açan, ticari olduğu kadar öncü olarak da kabul edilebilecek bir deneme. Yönetmen John Lasseter'ın 78 dakikalık bu ilk uzun filmi, 110 bin 64 "birleştirilmiş görüntü"den, 400 kadar modelin kullanıldığı 1561 plandan oluşturulmuş.

Buraya kadar sözü edilen teknikler, uygulamalar vs. hep bilgisayar teknolojisinin ürünü. Ancak, teknolojiyi kullanan ve onu yönlendiren, klavye ile ekranın başında oturan insanlar. Bunlardan biri de, Hollywood'un en yetenekli ve en aranan dijital efekt ustası Scott Billups. "Artık teknoloji öyle bir noktaya erişti ki, Brando'nun dijital burnunda, Jurassic Park dinazorlarının herhangi birinde olduğundan daha fazla veri var" diyen Billups'un ofisinde, hepsi birbirine bağlanmış üç Power Mac, -dijital görüntü sihirbazlarının gözde bilgisayarı- üç Silicon Graphics iş istasyonu ve 11 adet monitör bulunmakta. Ancak, Billups ve diğer özel efekt yaratıcıları bu alanda tek başlarına değiller; arkalarında bütün bir sektör bulunmakta. ABD' de bilgisayar yapımcılarının yoğunlaştığı bölge olan Silicon Vadisi'yle Hollywood'un kesiştiği "Siliwood" diyarının görsel efekt teknisyenleri, sinemanın diğer yaratıcılarının yanlarında yerlerini alıyorlar. Düzinelerce görsel efekt firması, sinemaya 'iş' yapmak için birbirleriyle yarışıyorlar.

Teknolojinin ulaştığı nokta, büyük film stüdyolarının filmleri küçük ve kapalı mekanlarda çekerek maliyetleri düşürme projeleri yapmalarına izin veriyor. Örneğin, "Composer" adlı bilgisayar programı, kalabalık halk yığınları görüntülerini bile dijital olarak gerçekleştirebiliyor. Yönetmen Zemeckis bu konuda şunları söylüyor:

"Çok yakında, kalabalık insan görüntülerini içeren dijital veri arşivleri olacak ve bunların içinden, istediğiniz dönemin ve yerin gardrobuna uygun giyinmiş insanların oluşturduğu kalabalık görüntülerini alıp arka plan olarak kullanabileceksiniz. (...)Eğer filmimde 1920'lerin kıyafetlerini giymiş bir kalabalığı görüntülemeye ihtiyacım varsa, o dönemin gardrobuna göre giydirilmiş binlerce insanla uğraşmaktansa, bilgisayarlarla üretilmiş görüntüler kullanmayı tercih ederim. Ayakaltında dolaşan binlerce insan yerine birkaç disket, çok daha pratik! 'Forrest Gump'da Washington Mall ralli sahnesinde 3000 figüranın tuvalete girip çıkmalarının bile ne kadar zor ve pahalı olduğunu biliyor musunuz?" (1)

Öyle anlaşıyor ki, çok uzak olmayan bir tarihte usta yönetmenler veya animatörler evlerindeki kişisel bilgisayarlarının başına oturup film çevirebilecekler. Ancak, bu yeniliklere karşı çıkanlar da yok değil. Örneğin Peter Hymes, sinemanın soluk alıp veren bir medya olduğunu, makinalarınsa sinema yapısının canlılığı ve nefes alışışı dışındaki şeyleri becerebileceğini söylüyor. Konuyu "Abyss", "Terminatör 2" ve "Jurassic Park"taki dijital efektleri gerçekleştiren Mark Dippe'in şu çarpıcı sözleri ile noktalamak uygun olsa gerek: " Telefon ilk çıktığında çok insani bir araç olduğu düşünülmüştü, bir daha kimse yüzyüze görüşmedi. Otomobiller de, sizi istediğiniz yere götürebilirler, ama öldürebilirler de."

1) "Sinemanın Dijital Büyücüleri", Popüler Sinema Dergisi, Sayı 10, 1995, syf 95.

III. BÖLÜM: VIDEO SANAT

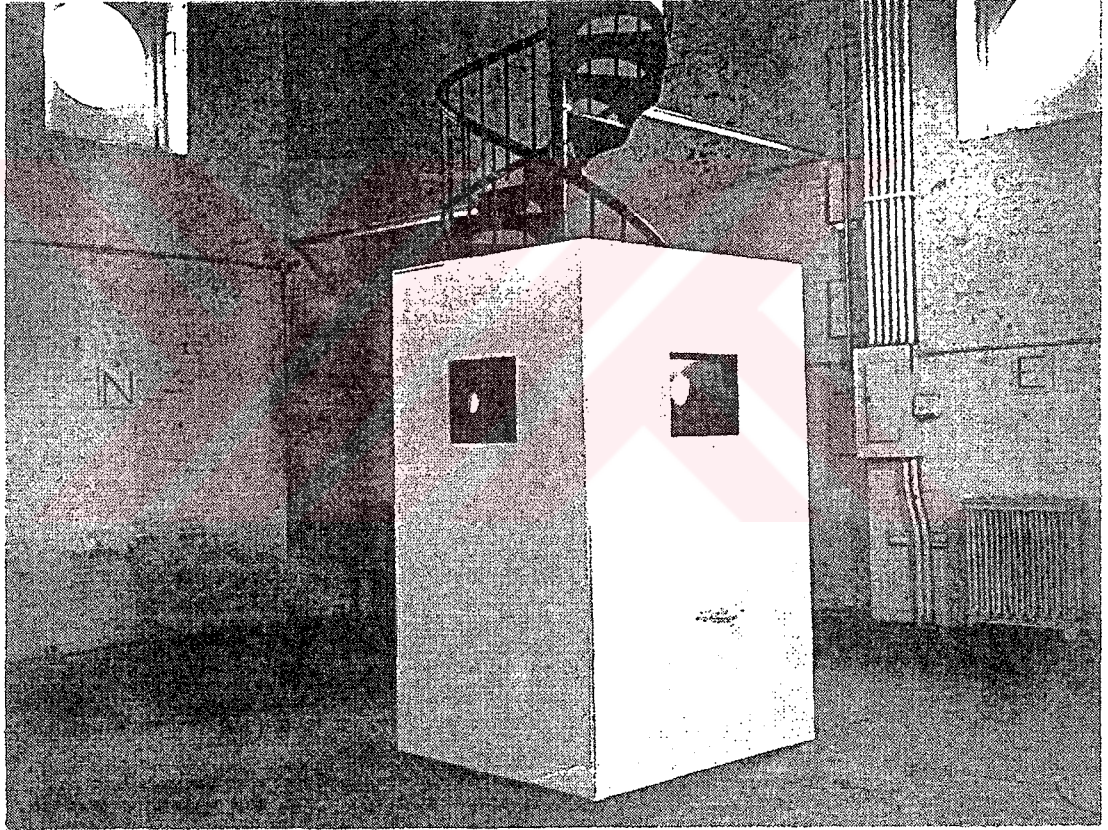
III. 1. VIDEO SANAT NEDİR ?

Herşeyden önce sanat yapıtının klasik tüketim biçimine bir yenilik getiren, sanat yapıtlarını müzelerde ya da galerilerde izlemeyi cazip bulmayan 20. yüzyıl insanına yeni seçenekler sunan "Video Sanat" çağdaş sanat akımları arasında yadsınamaz bir yere sahiptir. Video ise, fotoğrafın yıllar önce yaptığını günümüzde gerçekleştiren ve geniş kitleleri yaratıcı olarak içine alan bir araçtır. Nasıl çok sayıda insan fotoğraf teknolojisini kullanarak -sinema sanatının aksine- izleyici konumundan kurtulduysa, günümüz insanına benzeri şansı yakalama olanağını video sağlamıştır. Sinemanın "filme alınmış tiyatro" olarak görülmesine karşılık, video da ilk yıllarda "banda kaydedilmiş sinema" olarak değerlendirilmiş; "video sanat" teriminden film kamerası yerine video kamera kullanılarak üretilmiş filmler anlaşılmıştır. Hem bu nedenle hem de ekrandaki görüntü ile sinema filmindeki görüntü arasındaki ayrımlar bilinmediğinden, elektronik görüntü ile beyazperdedeki görüntü hep yarıştırmıştır. Gerçi filmde olduğu gibi, video da ses eşliğinde -az ya da çok hızla- hareket eden görüntü serilerinden oluşmakta ve üç boyutlu bir gerçekliği ekran üzerine yansıtmaktadır ama, bu benzerliklerin dışındaki özellikleri videonun sinemadan farklı bir konumda değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Herşeyden önce, film sanatının ışığa duyarlı yüzey üzerindeki görüntüsüne karşılık, elektronik görüntünün kendisi ışıktır ve filmdeki gibi saydam bir yüzey üzerinde oluşmaz. Işıklı noktacıklardan meydana gelen elektronik görüntüyü ekrana yansıtmak için bir projeksiyon aygıtına da gereksinim duyulmaz. Çünkü, her yerde ve her zaman kullanılabilir özellikte olan video araçları ile görüntü taşınabilir kılınmıştır. Ekran ise hemen hemen her yeredir. Herkese kişisel koleksiyon ve kendi filmi yapma olanağı veren video bantlarının film banyosu, laboratuvar işlemleri gibi külfetleri de bulunmamaktadır. Bant istenildiği zaman, istenildiği kadar ileri ya da geri alınabilir, hızlı ya da yavaş hareket ettirilebilir, görüntü dondurulabilir, düzeltme/değiştirme amacıyla her türlü müdahale kolaylıkla yapılabilir. Videonun en önemli üstünlüklerinden biri de, anındalığıdır. Yani, çekim, kayıt ve izleme işlemleri eşzamanlı gerçekleşir. Böylece, bir görüntünün doğduğu ya da yaşanıldığı anda görü-

lebilmesine olanak tanır. Videoya özgü olan, onu yeni ve farklı kılan bu olgu, özellikle "kapalı devre enstalasyonları"nda yaygın olarak kullanılmaktadır.Örneğin, Paik'in "Videobuddha"sında enstalasyonun bir bölümü ile birlikte izleyiciler de enstelasyonun nesnesi olarak ekranda görünürler.

Sinema filmine karşılık, baştan itibaren ses ve görüntüyü birlikte taşıyan tek araç olan videoda görüntü kadar sesin de etkisi büyüktür. Bu özelliği ile video, gerçek nesneye katılan yoruma sesin yaratıcılığını ekleme olanağı tanır.



Resim 9: "Points of View", Nancy Holt, 1974.

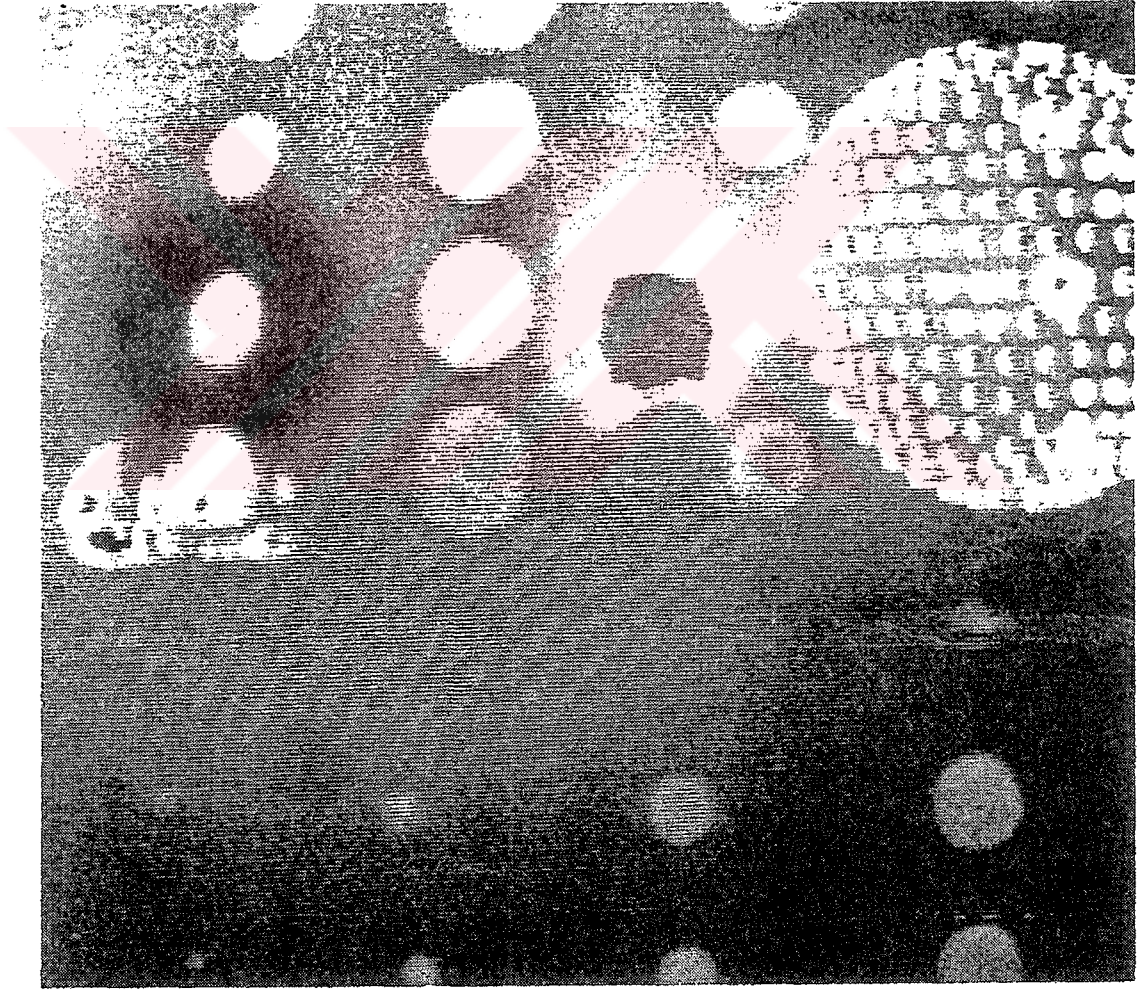
"Ekrandaki elektronik görüntü; bir yönüyle hemen gerçekleşen, gerçeğe uygun, güncel ve doğaldır. Bir yönüyle de yapmacık, mesafeli, yapay ve yorumsaldır. Bu ayrım video teknolojisinin yapısını yansıtmaktadır. Görüntünün kayıt süreci basittir. Ancak, görüntünün oluşum süreci karmaşıktır. Video sisteminin kolay kayıt edilip, elde edilen görüntü ve sesin birlikte hemen izlenebilmesi bu sistemi insanlara yaklaştırmaktadır. Bu yaklaştırma, videoyu kullananlara ekrandaki görüntülere bakarak 'beş sene önce ben buradaydım', 'işte ekranın sağındaki hayatta olmayan annem' gibi sözleri söyleten deneyimler kazandırmaktadır. Benzeri deneyimi bizler fotoğrafla da yaşamıştık. Ancak fotoğraf, zaman içinde iki farklı anlayış niteliğiyle, hatıra ve sanat fotoğrafı olarak gelişti. Bu iki anlayış günümüzde de sürmektedir. Video için de aynı şey söylenebilir. Televizyondaki egemenliğine ek olarak video gelişmiş ve ucuz teknolojisiyle ailelerin vazgeçemedikleri bir araç haline gelir. (...) Özetlemek gerekirse video günümüzde Televizyon Yayıncılığı, Amatör Video ve Video Sanatı olarak üç farklı grup içinde gelişmektedir." (Kılıç 1994: 21-22).

Öyle anlaşıyor ki; video sanatın kendi özgün anlatım dilini yakalayabilmesi için uzunca bir süreç gerekmiş ve uzun yıllar televizyonla özleşleştirilen elektronik görüntünün özellikleri, olanakları bu süreç içerisinde tanınabilmiştir. Video sanat ancak böylece sinema filmleriyle yapılamayacak şeyleri yapan, anlatılamayacak şeyleri anlatan bir konum kazanmıştır. Hatta, filmlerde hala yapılageldiği gibi, senaryonun birebir aktarılması zorunluluğu getirmediği ve resimlerle oynayarak görüntüde, seste, kurguda yeniliklere ulaşma olanağı sağladığı için, günümüzde deneysel sinema giderek videoya kaymaktadır.

İlk bakışta sanat geçmişini görselliğe ya da plastik biçimlendirmeye dayananların videoya daha fazla ilgi gösterdikleri söylenebilir. Çünkü, video düşüneni akıcı zaman içerisinde gösterme olanağı sağlıyor; tuval önünde düşleyen, imge arayan sanatçı kamera arkasında da bu arayışını devam ettiriyor; gerçekten kaynaklansa da öznel sonuçlara ulaşıyor, tüm bunlara karşın yine de video sanatına belli bir uyum zorluğu çekildiği gözden kaçmıyor. "Ama bir yazar (örneğin Acconci), bir matematikçi (örneğin Bruce Naumann), bir müzisyen (örneğin Nam June Paik) videonun simgeselliğine ve sürekliliğine çok daha kolay uyabiliyorlar." (Bloch 1983: 14). Diğer yandan, sinema, reklamcılık, edebiyat, eğitim, müzik ve hatta televizyon ile ilgilenen ve ürün veren kişilerin de videodan sıkça yararlandıkları; bu teknolojinin görsellik, iletişim

ve estetik gibi kapsamlarda getireceği yeni olanaklar üzerine araştırmalar, denemeler yaptıkları gözlemleniyor.

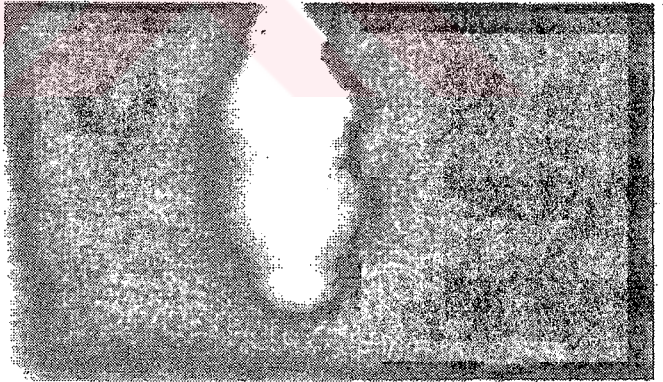
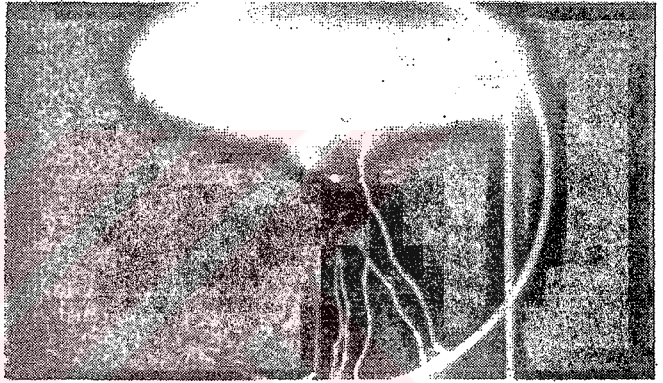
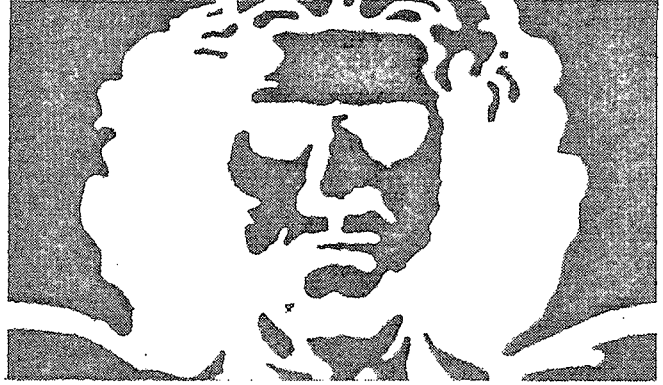
Bütün bu gelişmeler ve video aracının yaygın kullanımı "Video Sanatı"nın ne olduğunun açıklanmasını ve kesin olarak tanımlanmasını güçleştiriyor. Yine de denilebilir ki; video sanatı geleneksel sanat tarihiyle televizyondan doğan bir sistemin içinde değerlendirilebilir ve "Videogramme" olarak adlandırılan video sanatçılarının bantlarında yer alan elektronik görüntü serileri bir sanat yapısı olarak nitelendirilebilir.



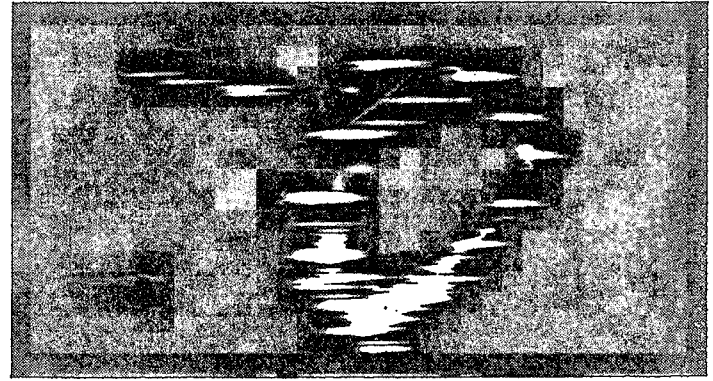
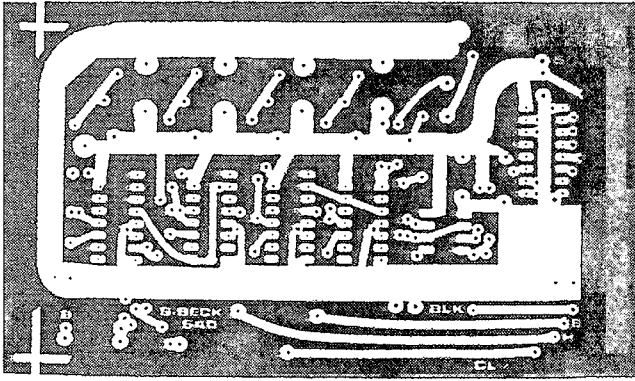
Resim 10: Otto Piene ve Aldo Tambellini'nin ortak çalışmaları "Black Gate Cologne" den bir görüntü, 1968.

III.1.1. VIDEOGRAFIK

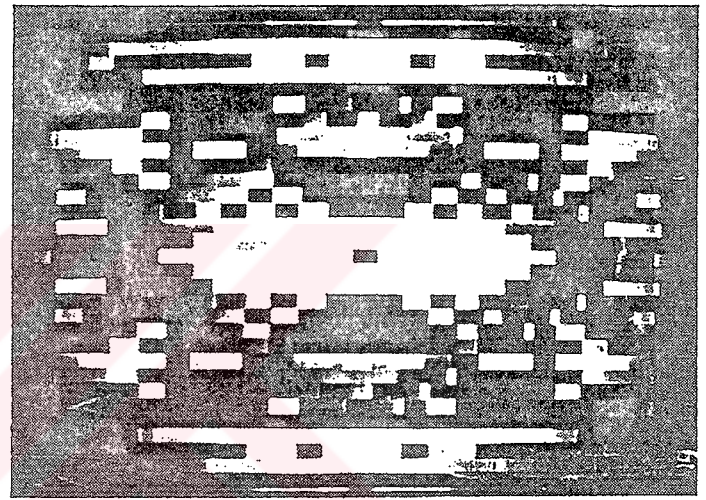
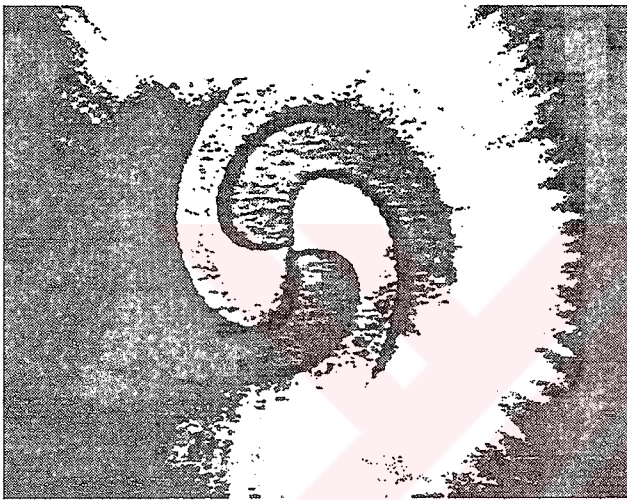
Deneysel sinema ile video sanatın tanımlanmalarında karşılaşılan güçlük "videografik" in tanımlamasında da kendisini göstermektedir. Bu nedenle tam da bu noktada, videografik kavramına bir açıklama getirmek, daha doğrusu tartışmak gerekir. Acaba videografik video sanatının bir türü müdür? Videografik video sanatın kendisi midir; sadece bir kısım TV görüntüleri içinde yer alan ve onu destekleyen düzenlemelere verilen bir ad mıdır? Yoksa, video ve TV ürünleri içinde yer alan bazı görüntülerin oluşturulmasında ya da genel anlamda tüm film-sel alanlar için hazırlanan görüntülerin meydana getirilmesinde kullanılan yöntemler midir? Tüm bunlar değil de, acaba salt kendi başına var olan bir disiplin, bağımsız bir uygulama alanı mıdır?



Resim 11: "World In Action" isimli programın jenerik görüntüleri.



Resim 12: Solda; Stephen Beck'in üzerinde oynadığı elektronik modül örneği. Sağda; S. Beck'in 1974'de Katie McGuire ile birlikte gerçekleştirdiği "Anima"dan bir görüntü.



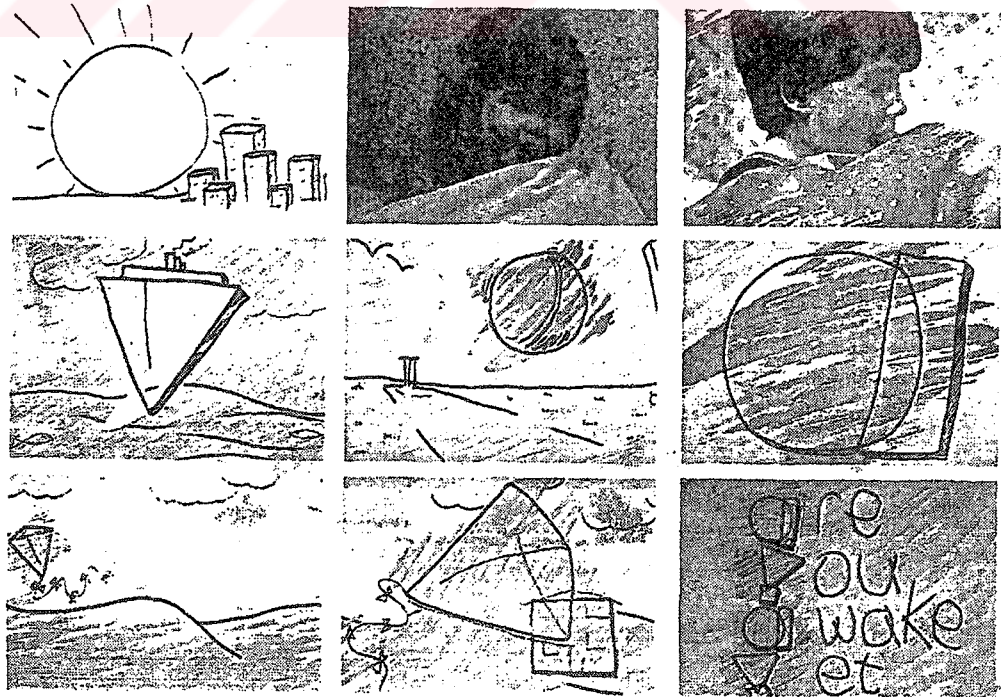
Resim 13: Solda; Stephen Beck ve Jordan Belson'un 1974'de gerçekleştirdikleri "Cycles" filminden bir kare. Sağda; Beck'in dijital devreler üzerinde oynayarak elde ettiği bir görüntü.

Alana ilişkin kaynaklar üzerinde yapılan araştırmalarda videografiği video sanatın bir türü olarak değerlendiren bulgulara rastlanmıyor. Ancak kimi kuramcılar video sanattan söz ederken zaman zaman videografikle video sanatı eş anlamlı kullanabiliyorlar. Örneğin, kendi düşgücünden kaynaklanan sembolik, ideografik ve nesnel olmayan soyut görüntülerle ilgilenen, bu görüntüleri Direct Video Synthesizer adı verilen bir aygıtın elektronik devreleriyle oynayarak TV ekranında yeniden üreten Amerikalı sanatçı Stephen Beck (1976: 20-21), video sanat üzerine düşüncelerini açıklarken, üzerinde çalıştığı alanı videografik olarak nitelendiriyor. Yine Amerikalı sinema kuramcısı Gene Youngblood (1970: 317), yönetmen Loren Sears'ın videoyu film yapımında kullanılan bir teknoloji olarak değerlendirdiğine işaret ediyor ve bu teknolojinin sahip olduğu grafik potansiyel ile sağladığı efekt olanaklarının çok

sayıda Hollywood filminde kullanıldığını söylüyor; video sanatı açıklarken de "videographic cinema" terimini tercih ediyor. Ben Blank ile Mario Garcia ise "Professional Video Graphic Design" (1986: 317) isimli ortak çalışmalarında, ekran üzerinde oluşturulan görsel imajların grafik sanatçılar ve Hollywood karton film çizerleri tarafından gerçekleştirildiğini söylüyorlar ve videografikleri TV ekranında yer alan görüntülerin etkisini arttırmak için tasarlanan ürünler olarak tanımlıyorlar.

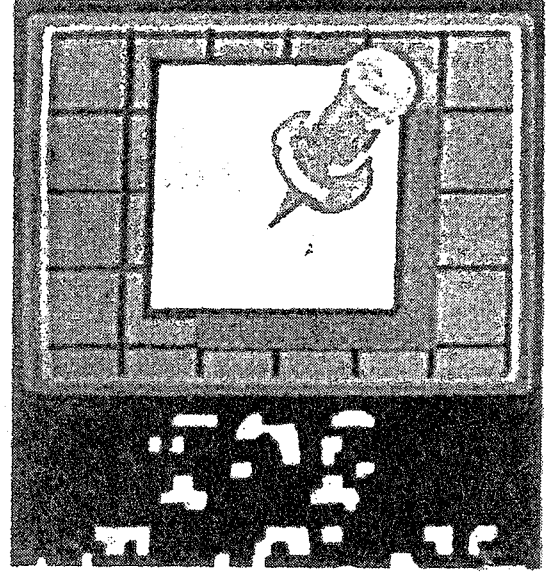
Diğer yandan, Wolfgang Preikschat, Alman video sanatçılarından 1986 yılında ülkemizde de açtıkları serginin "Video-Art in the Federal Republic of Germany" başlıklı kataloğuna yazdığı sunuş yazısında videografiği televizyona yönelik olarak yapılan ürünlerde kullanılan efektlere ilişkin bir yöntem olarak değerlendirmekte.

Video filmlerde ya da TV programlarında yer yer grafik öğeler rastlansa da, bu bütün bir filmi videografik olarak nitelendirmek için kuşkusuz yeterli olamıyor. Salt çoğaltılabilirlik özelliğini dikkate alarak video sanat ürünlerine videografik demek de mümkün değil. Geriye filmsel ürünlerde kullanılan bir kısım görüntülerle, "canlandırma" ya dayalı sahneler ve bunların oluşturulmasında kullanılan yöntemler, teknikler kalıyor.



Resim 14: İngiliz grafik tasarımcısı Geoff Hurst'un "Are You Awake Yet" isimli çocuk programı için hazırladığı TV jeneriği.

Öyle anlaşıyor ki, "Videografik" terimini "video grafiği" olarak ele almak ve özelde video (dolayısıyla televizyon), genelde de tüm filmsel alan için grafik ürünleri üreten bir uygulama alanı olarak değerlendirmek daha doğru bir yaklaşım olacaktır. John Halas'ın yaklaşımı da bu yönde görülüyor. Halas (1981), özellikle televizyon ekranındaki (solarizasyon, dönüşüm, soyutlama, renk değişiklikleri, renk oyunları gibi) görsel efekt gereksinimlerine çözüm getiren bütün bir alanı "videografik" olarak nitelendiriyor. Gerçek-



Resim 15: ABD' de Teletext için tasarlanmış bir görüntü.

ten de, videografik görsel efekt ve grafik anlatım gereksinimini duyan tüm filmsel alanlara görüntü üreten bir disiplin olarak kendisini gösteriyor. Söz konusu tüm filmsel alan ise bir yanda deneysel sinema ürünleri, dijital sinema örnekleri, diğer yanda da video sanat yapıtları, videoklipler... Bu da şunu açıklıyor; Videografik tek başına var olan, bağımsız bir tasarım alanı değil. Onun için de, bir videografik çalışmasının gerçekleşebilmesi için herhangi bir filmsel alandan talep olması gerekiyor. Ancak, unutmamak gerekir ki, videografik tasarımlar herhangi filmsel bir ürünün herhangi bir yerinde yer alabileceği gibi salt videografik tasarımlarından oluşan filmler de olabilir. Örneğin, özellikle concept türü videokliplerde yoğun olarak görsel efekt -yani videografik- kullanımı izlenmektedir. Concept videokliplerin yaratımında geçerli olan anlayış, bu zengin kullanıma olanak sağlamaktadır.

Kullanım alanları giderek artan ve yaygınlaşan video grafiklerinin oluşturulmasında, bilinen klasik üretim yöntem ve tekniklerin yanına günümüzün bilgisayar teknolojisi de katılmıştır. Hergün kendini yenileyen ve sürekli değişen bu teknoloji videografik çalışmalarına azımsanmayacak uygulama kolaylıkları, üstünlükleri ve zenginlikleri kazandırmaktadır. Burada unutulmaması gereken; üretim ve uygulama yöntemi ne olursa olsun, görsel efekt yaratımı söz konusu olduğunda "videografik" terimini anımsamaktır.

III. 2. VIDEO SANATININ TARİHİ

Video sanatı sinema ve televizyonun gelişiminden etkilenecek, film dili ve televizyon geleneğinden yararlanarak ortaya çıkmış, ancak başlangıçta özgün bir sanat ürünü ortaya koymak düşüncesinden kaynaklanmamıştır. Underground sinemanın Hollywood sinemasına karşı deneysel bir tür olarak önerilmesi gibi, video sanatı da bir dizi sanat akımı sürecinden ve karşı hareketten kaynaklanarak pasif ve gelenekselci televizyon anlayışına alternatif olarak kendisini göstermiştir. Sanatın yalnızca seçkinler için üretilmesine karşı olan, herkesin sanat yapıtına sahip olmasını ve sanat üretimine dahil edilmesini savunan; televizyonun tek tip insan yaratma yolundaki etkilerini eleştiren ve onun kültür taşıyıcısı özelliklerine tepki gösteren sanatçıların "silahın kendisini silaha karşı kullanma" anlayışı ile oluşturdukları felsefe, video sanatın biçimlenmesinde önemli rol oynamıştır. Televizyon -insanlar üzerinde kurduğu egemenlik nedeni ile- bazı aydın çevreler tarafından tümüyle reddedilirken, sanatçılar en köktenci ve duyarlı tepkilerini (bir anlamda herkesin kendi televizyonuna sahip olması demek olan) video sanat üretimine dönüştürmüşlerdir. Amerikalı sanatçılar teknolojiye ve genel olarak iletişime karşı gösterdikleri olumlu tavrı video sanat örneklerinde de sürdürerek videonun estetiğe ilişkin özelliklerini bir "dil" olarak kullanmışlar; Avrupalı sanatçılar ise, televizyonun egemenliğine son verememenin acısını hareket noktası yaparak videoyu çarpıcı eylemlerinin aracı haline getirmişlerdir. Emirler yağdıran, bireyleri izleme altında tutan ve onlara bir araç olarak hükmeden bu "sandık", özellikle Almanya'daki sanatçıları fazlasıyla rahatsız ediyordu. Bu anlayış doğrultusunda 50'li yılların sonu ve 60'lı yılların başında ortaya çıkan "Happening" ve "Fluxus"⁽¹⁾ hareketleri içinde yer alan kimi sanatçılar "Neo Dada"lar adıyla konserler, aksiyonlar, sergiler gerçekleştirdiler ve genelde lükse, zenginliğe, standartlaşmaya karşı tavır takındılar.

(1) Fluxus: Yaratımı ve yok oluşu, daha genel olarak da geçici olanı ön plana çıkararak yaşamın akışına gönderme yapan hareket. Fluxus sanatçıları toplumsal kaygılar estetik düşüncelerden önce gelir; burjuva tavır ve tutumun şemalarını kırmak isterler.

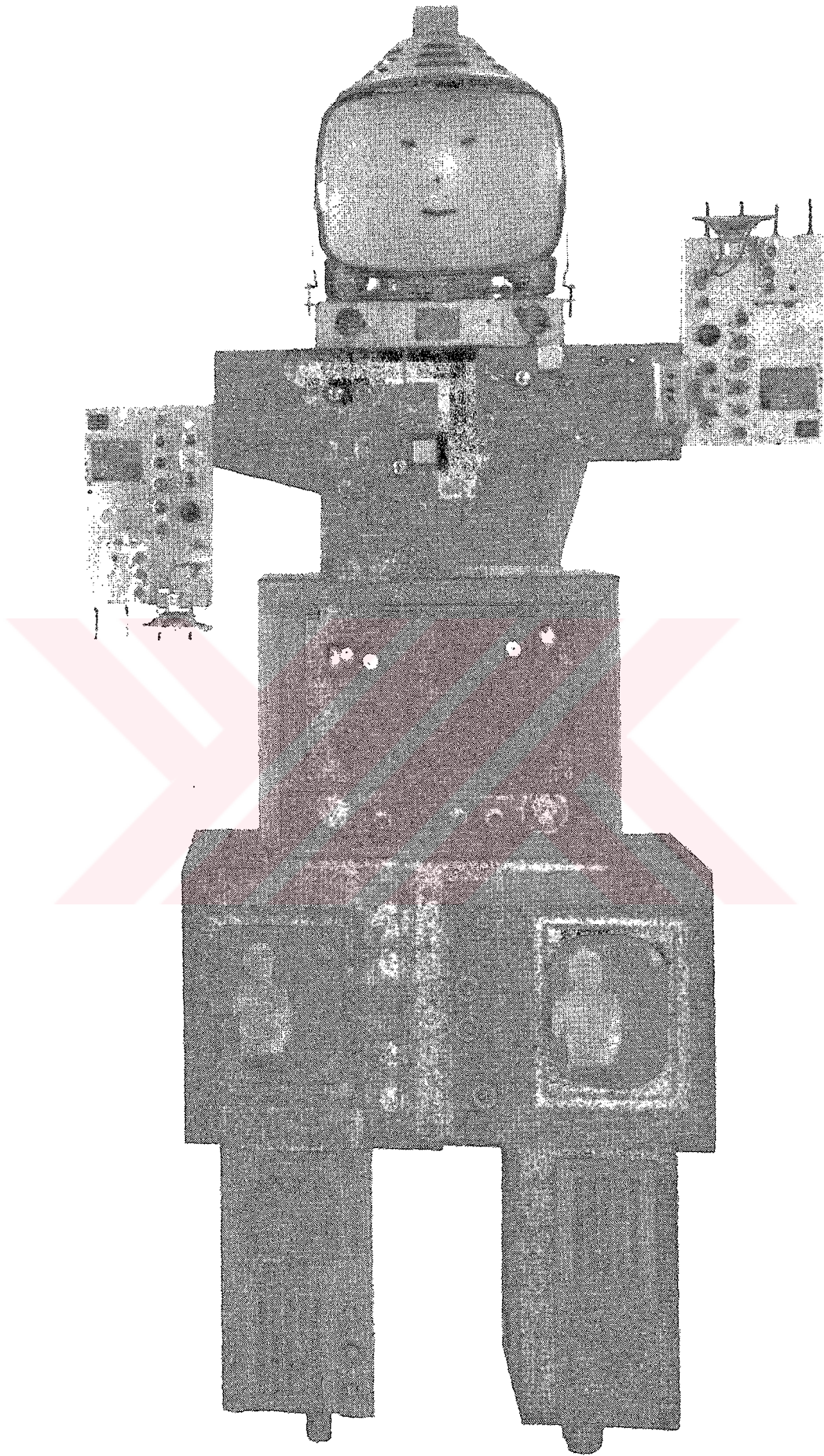


Resim 16: "Elektronik Değnek", Nam June Paik, Modern Sanat Müzesi, Paris.

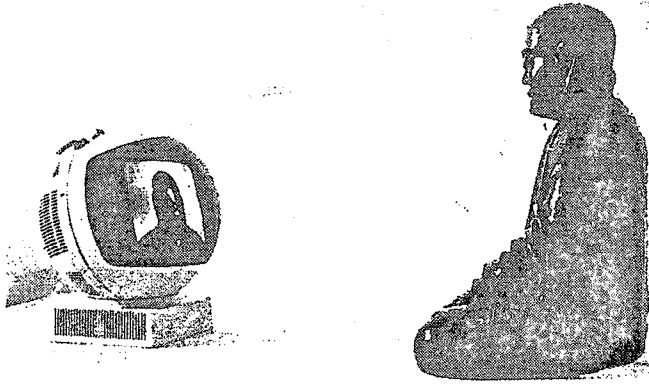
"Hareketin öncüsü olan Koreli Nam June Paik, Mart 1963'te Almanya'da Wuppertal Parnass Galerisi'nde düzenlediği 'Exposition of Music-Electronic Television' adlı sergi ile televizyona karşı hareketi aracın kendisini kullanarak başlatır. Bir miknatıs yardımıyla görüntüye medahale ederek ekranı 'elektronik' olarak boyar. (Paik çalışmalarını 'video sanatı' yerine 'elektronik televizyon' olarak nitelendirmeyi yeğler). Vostell ise, 1963 Mayıs'ında New York Smolin Galerisi'nde 'De-Collage' adlı çalışması ile Paik'i izler. Aynı yıl Vostell, New Brunswick'te dikenli telle çevrilmiş bir televizyonu yere gömer. Gömülme anında ekranda yayın hala sürmektedir. Vostell araca karşı oluşu kadar, izleme biçimlerine de isyan eder. Ekrana kremalı pastalar attıktan sonra 'haberleri' izlemek bu tepkilerden yalnızca biridir. Paik'in program seçeneklerini bir 'zen çizgisi'nde düzenlemesi, telle hapsetmesi veya ateş etmesine benzer bir yaklaşımla, Beuys, ekranın mat camı yerine keçeği koyarak 'Filz-TV'sini (Keçe Televizyonu) gerçekleştirir. Sanatçıların aracı kendine yabancılaştıran, araştıran bu yaklaşımı estetik yönden alışılmışın dışındadır ve elektronik açıdan da değerlendirilebilir olmaktan uzak bulunmamaktadır." (Derman 1992a: 88).

Görüldüğü gibi, düzenlenen gösterilerde kimi zaman Dadacı tavırlarla televizyon aygıtları kırılrsa, ya da üzerine pasta fırlatılrsa da, karşı hareketler zamanla belli bir doygunluğa ulaşmış, aracın estetik yanlarını vurgulayan çalışmalar zamanla ağırlık kazanmış; bu yeni sanatın toplumsal ya da bireysel kullanımını geliştiren çabaların yolu açılmıştır. Böylece, video aracının uzun yıllar bilime, eğitime, eğlence sektörüne ve diğer sanat dallarının amaçlarına hizmet veren kaydetme, yeniden üretme ve çoğaltma gibi işlevleri yeni bir üretim alanının kullanımına geçmiştir.

İlk video sanatçıları araştırıldığında müzik, heykel, edebiyat gibi farklı sanat dallarından sanatçılar karşımıza çıkıyor. Daha 1920'de elektronik görüntünün gelişimini gören ve 1936'da ekrandaki görüntüyü bir anlatım aracı olarak kabul eden ilk sanat kuramcısı, Bauhaus Okulu'nun üyelerinden Lazlo Moholy-Nagy'dir. Elektronik görüntüyü çeşitli ortamlarda kullanarak Moholy-Nagy'ın düşlerini gerçekleştiren Nam June Paik ile Wolf Vostell ise televizyon aygıtı üzerine sanatsal çalışmalar yapan ve video sanatın ilk temellerini atan sanatçılar olarak bilinir. Ancak, Paik'in bu alandaki öncülüğünü özellikle belirtmek gerekir. Nam June Paik, video sanatının Avrupa'ya sıçramasında da önemli rol oynamış, Wolf Vostell ile birlikte Almanya'da yaptığı çalışmalar, videonun Avrupa'daki başlangıcı olarak kabul edilmiştir.



Resim 17: "Paik-Abe Synthesizer", Nam June Paik, 1971.



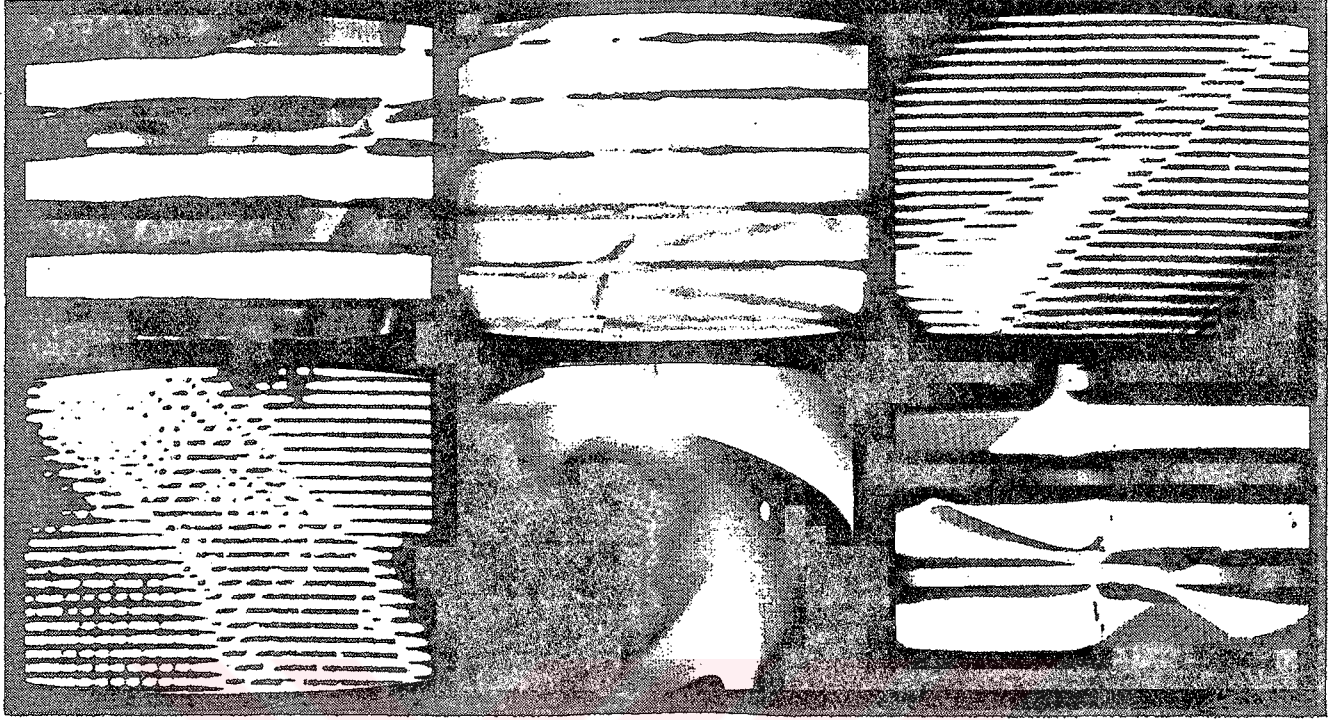
Resim 18: "TV Buddha", Nam June Paik, 1974.

Paik daha 1960'larda televizyonu "katot ışını tuvali" olarak değerlendirerek TV ile sanatın birleşeceğini iddia ediyor ve sonradan gerçekleşecek şu öngörülerde bulunuyordu: "Kolaj tekniği nasıl yağlıboyanın yerini alabildiyse, katot ışını tüpü de tuvalin yerini alacaktır. Çocuklar bir

gün elektronik resim yapacaklar, bugün suluboya kullandıkları gibi..." (Ögel 1977: 85-86). Aynı yıllarda yaptığı denemeleri bu görüşler doğrultusunda gerçekleştiren Paik ekrandaki elektronik görüntüyü bir mıknatıs yardımıyla bozuyor ve kayıt edilmiş bir video bantını oynatırken görüntünün zaman hızına elle müdahale ediyordu. 1963 yılında Köln'de Parnassus Galerisi'ndeki gösteride ise, TV aletlerinin iç elektronik parçalarını istediği gibi yeniden düzenleyerek soyut görüntüler oluşturuyordu. Aslında, televizyon ve videoyu kullanarak yeni elektronik görüntüler yaratmak fikri onda 1958'de, Köln'deki WDR (Westdeutscher Rundfunk) stüdyolarında çalışırken doğmuştu. Paik bu stüdyolarda elektronik müziğin yaratıcısı John Cage ve yine elektronik bir müzikçi olan Karlheinz Stockhausen ile karşılaşmış; bu karşılaşma ve birlikte yapılan çalışmalar elektronığa ve TV'ye yönelmesine; "neden elektronik müzik gibi elektronik resim olmasın?" düşüncesinin oluşmasına neden olmuştur. Paik 1965 yılında New York'a geçer ve Sony firmasının çıkarttığı ilk video kayıt aygıtını edinerek deneme çalışmalarına başlar. İlk deneme çalışmalarını Papa John'un New York gezisinin taksiden çekilmiş görüntüleri oluşturur. Video aygıtının görüntü dondurma



Resim 19: "TV Garden", Nam June Paik, 1974.

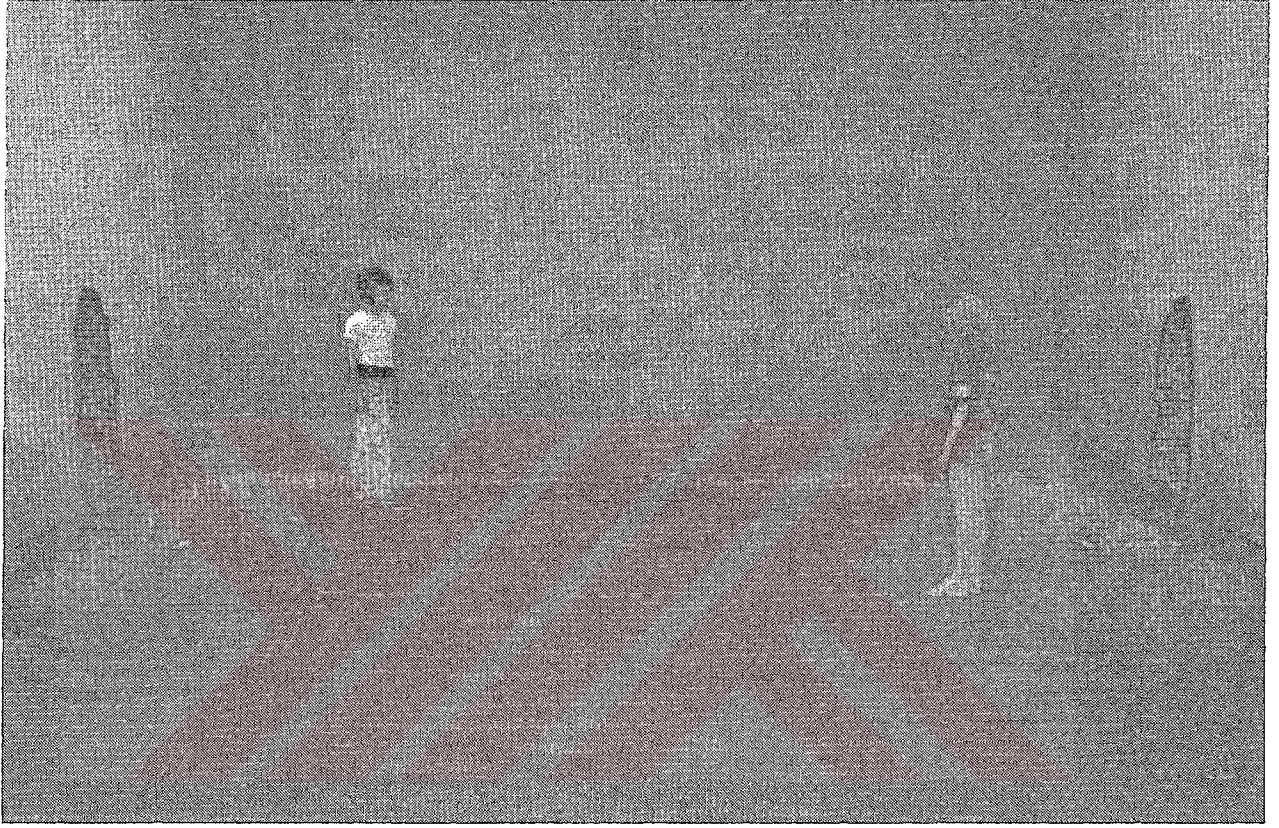


Resim 20: "A Tape for Susan". Walter Wright.

ve görüntüyü yineleme olanaklarını etkileyici bulan Paik'in en tanınmış yaratmalarına 1966 sergisinde bir seyircinin tesadüfen orda bulunduğu mıknatısı ekranın üzerine koyması yol açmıştır. Mıknatısın ekrandaki görüntüleri etkilemesini ilgi çekici bulan Paik mıknatıslı çalışmalarını geliştirmiş; 1968'de TV içine mıknatıs koyarak çeşitli renklendirme teknikleri uygulamıştır. Böylece "The Dancing Pattern" adını verdiği hareketli kompozisyonlarını oluşturmuş, 1969'da New York Howard Wise Galerisinde açtığı "TV as a Creative Medium-Yaratıcı Araç Olarak TV" sergisi ile bu yeni sanat aracının yerini sağlamlaştırmıştır. Video aygıtını zirvedeki sentezci makina, bütün bir stüdyo ve manyetik bir renk deposu olarak değerlendiren Paik, teknik alandaki yardımlarını 1963 yılından itibaren Japon Mühendis Shuya Abe'den almaktadır.

Kanada'dan Kore'ye, hemen hemen tüm Avrupa ülkelerini de içine alarak bir etki alanı oluşturan video, Paik'den başka, türünün diğer sanatçıları da yaratmıştır. Stan Vanderbeek, Les Levine, Aldo Tambellini, Andy Warhol, Bruce Nauman gibi bir çok sanatçı TV'yi sanat aracı olarak kullanırken David Hall, Luciano Giacciarri, Paul-Armand Gette, Françoise Janicot, Christian Boltenski ve Nil Yalter dikkat

eken alıřmalar yapmıřlardır. Dięer video sanatıları arasında ise Ed Emsurhilller, Bill Viola, Klaus Rinke, William Wegman, Allen Kaprow, Dara Birnbaum, Frank Gillette, Otto Pien, Stan Vanderbeek, Walter Wright, Jeffrey Spalding, Stephen Beck ve Shigcko Kubota sayılabilir.



Resim 21: "Erkek-Diři", Klaus Rinke, 1970.

III. 3. VIDEO SANATINDA FARKLI EęİLİMLER

Sinema ve fotoęraf aygıtlarına ilk ıktıklarında gsterilen ilgiden sonraları video aygıtı da payını almıř, eline video kamera alan herkes kamera vizrne sanatı edasıyla eęilmiřtir. Ancak dięer iki sanatınnne gelen yol ayrımı zamanla videonun danne gelmiř; Maxy Cohen, Jim Mulligan ve Skip Blumberg gibileri belgesel aęırlıklı alıřmayı benimserlerken, Viola, Wegman ve Gillette gibileri ise sanatsal yaratıcılıklarını video yoluyla ortaya koymuřlardır. Bu eksen de bakıldıęında, videonun kullanımında iki temel eęilim aıęa ıkmaktadır. Birincisi belgeselretim iin kul-

lanmak, ikincisi de sanatsal üretim için kullanmak. Kuşkusuz, "videonun belgesel üretim için kullanılması"ndan günlük yaşantıda düğün, nişan, doğum günü gibi aile içi anı görüntülerinin kaydedilmesi kastedilmemektedir.

Videoya ilişkin farklı yaklaşımlar kuşaklar arasında da kendisini göstermektedir. Örneğin, Derman (1992c: 12) "Alman Video Sanatı"nın belirli dönemlerine işaret eden Wulf Herzogentrah'ın üç video kuşağından söz ettiğine değinmektedir:

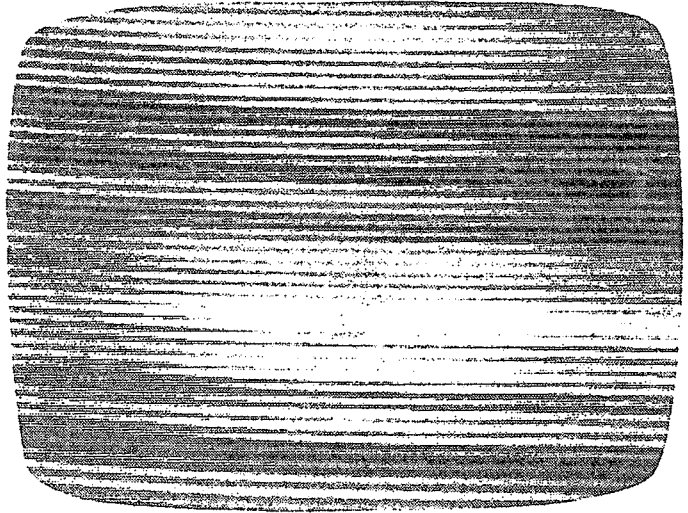
"Birinci kuşak 60'lı yıllarda karşı hareketi gerçekleştiren ve televizyonu sanat nesnesi olarak kullanan Paik, Vostell ve Beuys'tur. İkinci kuşak 70'li yıllarda performans kökenli Ulrike Rosenbach, Wolf Kahlen ve Rebecca Horn gibi sanatçılardır. 1977'den sonra çıkan üçüncü kuşak ise, yalnızca video ile uğraşan Marcel Odenbach, Klaus von Bruch gibi televizyonla büyümüş kuşağın sanatçılarından oluşuyor. Kısa bir dönem varlık gösteren anlatısal videoların ardından, günümüzde deneysel, belgesel, politik, ritmik görüntü ve ses sekansı videoları gibi farklı eğilimler göze çarpmaktadır."

Yukarıda sözü edilen farklı yaklaşımların başka ülkelere göre de farklılık içerebileceği söylenebilir. Yine de, video sanatını "deneysel çalışmalar" ve "bir sanat olayını banda almaya yönelik belgesel çalışmalar" olmak üzere iki ana türde değerlendirmek mümkün. Deneysel çalışmaların özünü daha çok elektronik düzenlemeler oluşturmakta ve renklerle eşyaların ekrandaki karışımını elde etmek için birleştirici bir aygıtın (synthesizer) kullanımı önem kazanmaktadır. Bloch (1983: 15) bu türü Sweeney, Ron Hayes ve Nam June Paik'in çalışmaları ile örneklemektedir:

"Sweeney'in 'Untitled' adlı yapıtı şekillerin, Ron Hayes'in 'Video Light Music' adlı yapıtı da renklerin deforme edilmesi ile oluşan deneysel çalışmaların en önemli örnekleri sayılır. Nam June Paik'in 'Global Groove' adlı çalışması ise hem renk, hem şekil değişimini aynı anda verir. Bu bantların sesin gücüne orantılı olarak, dansçıların görüntüleri hem renk, hem şekil değişimi ile yansır ekrana."

Bir sanat olayını salt banda almaya yönelik belgesel çalışmalarda ise, kamera arkasındaki sanatçı ya kendi sanatını, ya da bir başka sanatçının sanatını değerlendirme durumundadır. Sanatsal çalışma bir sergi, bir resim veya heykelin üretim

serüveni olabileceği gibi bir konser, bir bale gösterisi ya da başka bir sanat etkinliği de olabilir. Böylesi çalışmalar, videonun yaşayan bir bellek olduğunu göstermesi açısından önem taşımaktadır. Diğer yandan, insana ait olguların sosyolojik ve psikolojik açılardan değerlendirilmesi de bu tür çalışmaların kapsamına girer.



Resim 22: Jeffrey Spalding'in 1973 yılında gerçekleştirdiği "Scanning Lines" isimli sessiz filminde 30 dakika boyunca sadece TV'nin satır çizgileri izleniyordu.

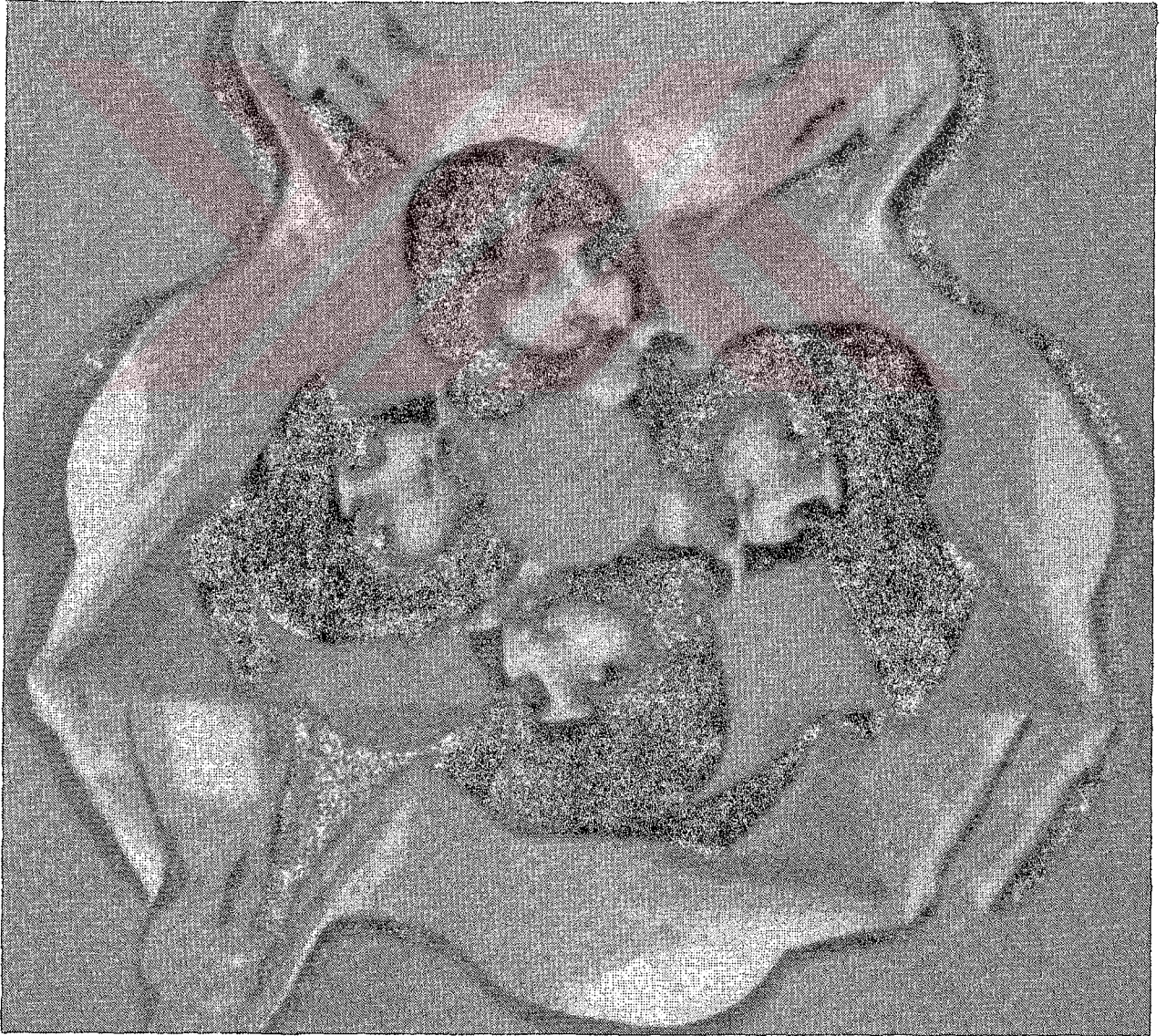
Kısaca denilebilir ki; -türü ne olursa olsun- görüntülerin video yoluyla elektronik olarak tanımlanması ve yeniden oluşturulması olayı çağdaş sanat anlayışının bir sonucudur. Ortaya konan ürünlerse hareket, boyut, zaman gibi kavramların öne çıktığı uygulamalardır.

III. 4. ÜLKEMİZDE VIDEO SANAT

Ülkemizdeki video sanat çalışmalarının olumlu noktalarda olduğunu söylemek; video ile sanat üretme etkinliklerinin eskilere dayandığını ve yoğunlaşarak devam ettiğini öne sürmek; bazı istisna örnekler verilmiş olsa da konunun özüne yeterince eğilindiğini söylemek pek mümkün değil. Gerçi kimi genç denemecilerin uluslararası yarışmalara video sanat ürünleri gönderdikleri ya da gösterilere katıldıkları bilinse de, ülkemizde böylesi bir şans yaratılmadığı için bu alanda çalışmaları tanınmanın şimdilik kolay olmadığını kabul etmek gerekir.

Son yıllarda video kamera kullananların sayısı artmıştır. Kuşkusuz bu olumlu bir gelişmedir ama, salt video kamerayı kullanmak video sanat ürünü yaratmak

demek değildir; hele hele videografik yapmak hiç değildir. Video kameranın film kamerası gibi kullanılması yoluyla üretilmiş filmlerse, video kasete alınmış sinema düzeyindedir. Ülkemizdeki genel eğilimin çoğunlukla bu doğrultuda olduğu gözlemleniyor. Yine de, video sanatın yaygınlaşması ve giderek olgunlaşmasının sonuçları yavaş da olsa ülkemize sıçramış; Sabri Kılıç, Uğur Derman ve Teoman Madra gibi kimi sanatçılar değişik çalışmalar yapmışlardır. 1965'ten bu yana çalışmalarını Paris'te sürdüren Nil Yalter ise, ürünlerini video başta olmak üzere yeni teknolojilerin yardımıyla gerçekleştirmektedir. Nil Yalter, video tekniğiyle 1974-80 yılları arasında gerçekleştirdiği "Performance" larını belgelemek amacıyla ilgilenmiş, daha sonra çektiği filmler üzerine müdahale ederek video sanat'a ilişkin ilk ürünlerini



Resim 23: Nil Yalter'in bir video sanat çalışması.

ortaya koymuştur. "Kişiyi ve kişiyi çevreleyen dış dünya"yı kendisine tema olarak alan Yalter "Başsız Kadın" isimli ilk video çalışmasında "Performance" la "Kavramsal Sanat" arasında bir diyaloga girmiş ve tüm işlerinde farklı tekniklerin birliğinden doğan özgür bir yorumlama çizgisine ulaşmıştır. Yirmidört yıllık bir aradan sonra 1994 Şubatında İstanbul'da video, resim ve fotoğraf teknikleri ile üretilmiş işlerinin yer aldığı bir sergi açan Yalter'in "Başsız Kadın" çalışması Fransa'da gerçekleştirilen en iyi video bantlardan biri olarak kabuledilir. Diğer yandan, Yalter'in Nicola Croiset adlı video sanatçısının katkılarıyla gerçekleştirdiği toplumsal, politik ve eleştirel içerikli çalışmalardan "Kadınlar Hapishanesi" ve "Türk Kadını Rahime", video sanat alanında başarılı çalışmalar olarak değerlendirilir.

Yukarıda sayılan isimlere yenilerini ekleme olanağı önümüzdeki yıllarda bulunabilirse, şüphesiz ülkemiz adına sevindirici bir gelişme olacaktır. 1997 yılında düzenlenecek Ankara Film Festivali'nde ve Antalya Film Festivali'nde video sanatı için özel bir bölüm oluşturulacak olması ve bunların gelenekselleşerek devam etmesi gelişmeyi daha da olumlu düzeylere ulaştıracaktır. Bugün sinema bir endüstri haline gelerek pahalılaştı, buna bağlı olarak da ticari kaygılar ağırlıklı olarak ön plana çıkmıştır. Oysa video aygıtları giderek "daha az pahalı" bir materyal haline gelmektedir. Bu nedenle, filmsel alanda bağımsız olarak birşeyler üretmek isteyen kuruluş ve insanlar seçimlerini videodan yana kullanarak önemli bir yaratma fırsatı yakalayabilirler. Görülüyor ki, sözü edilen gelişmelere bağlı olarak dünyanın bir çok yerinde düzenlenen video gösterilerinde artışlar olabilecek ve daha da yaygınlık kazanabilecektir. 1992 Berlin Medienoperative Video Festivali'nde Latin Amerikalı sanatçıların yaratım patlaması yapması, bu yargıyı güçlendirir niteliktedir. Gerçi video sanat yapısının üretimi içinde yer alan stüdyo, bilgisayar vs. gibi ekonomik yük getiren aşamalar özellikle ülkemiz sanatçılarının önünde bir güçlük olarak durmaktadır ama, yine de bazı umut kapılarının aralık olduğu öne sürülebilir. Örneğin, 9 Eylül Üniversitesi'nin, Anadolu Üniversitesi'nin, Mimar Sinan Üniversitesi'nin ve Hacettepe Üniversitesi'nin Güzel Sanatlar fakültelerinde bulunan stüdyolar, düzenekler ve buralarda yapılan örnek çalışmalar bir olanak olarak değerlendirilebilir. Tüm bunlara karşın unutulmamalıdır ki, sağlıklı ve yeterli ekonomik destekten yoksun ülkemiz sanatçılarının en önemli güvenceleri sahip oldukları yaratıcılıklarıdır.



Resim 24: İhsan Derman'ın bir video sanat çalışması.

IV. BÖLÜM: VİDEOKLİP

IV. 1. VİDEOKLİP NEDİR ?

Avrupa'da ve Amerika'da, özellikle pop müzik endüstrisini içine girdiği çıkmazdan sıyrarak ve yeni bir pazarlama aracı olarak TV yoluyla müzik tüketicilerine ulaşan videoklip'ler, müzik eşliğinde birbirinden ilginç görüntülerin hızla değiştiği kısa filmciklerdir. Amerika'da çoğunlukla "müzik videosu" terimi ile anılan videoklip'ler piyasaya sürülen plak, kaset ya da compact-disklerin içerdikleri parçaları tanıtmayı amaçlamaktadır. Bunun için, üç ile yedi dakikalık bir zaman dilimi içinde, müziğin ritmi ve/veya sözleri doğrultusunda senaryolar oluşturulmakta, çok sayıda görüntü, plan ve efektin neredeyse göz kırpar gibi hızla değiştiği filmler yapılmaktadır.

Çok eski bir geçmişi olmayan ama oldukça geniş bir tüketici yelpazesini kucaklayan bu yeni olgu üzerine, tanımından içeriğine ve işlevine kadar değişik değerlendirmeler yapılagelmektedir. Videoklip kimilerine göre, eskiden yalnızca bağımsız film yapımı ve videolarla sınırlı olan avant-garde'ın kendine özgü estetik olanaklarını genişleten yeni bir araç; kimilerine göre kitle iletişimindeki görsel ilişkilerin yeniden tanımlanması; kimilerine göre de, çocukların ruhunu zehirleyen, şiddet ve seksle yoğrulmuş görüntüler kaynağı. Film Quartly dergisinin yazarlarından Marsha Kinder tüm bu farklı yorumların doğruluk payı içerdiğini kabul etmekle birlikte, müzik videolarının , ideoloji ile rüya gibi iki alana ışık tutarak bir model sunduğunu ve televizyonda varolan kodları daha görünür kıldığını ileri sürmektedir. (Cebenoyan 1992).

Görüşler ne olursa olsun, yine de ortak bir birleşme noktasının varlığı gözden kaçmıyor. Bu birleşme noktası, videoklip'lerin aslında birer reklam işlevi gördüğü ve temel hedeflerinin ürün pazarlamak olduğudur. Gerçi videoklip'ler reklam kuşakları içerisinde yayınlanmıyorlar ancak, yine de hedef kitleyi müzik şirketlerinin ürünlerinden haberdar etmeyi ve bu ürünlerin satışını arttırmayı amaçlıyorlar. Bu konuda Marsha Kinder TV kanallarının asıl işlevinin program üretmek değil, reklamcılara en ucuz maliyetle seyirci sunmak olduğuna işaret etmektedir. Nick Bowne ise, her ne

kadar TV yayınlarında programlar asıl, programları zaman zaman kesen reklamlar ikincil metinler olarak gösterilse de, bunun tersinin doğru olduğunu, çünkü programların gerçekte ticari mesaja uygun bir ortam oluşturmayı amaçladıklarını savunmaktadır. (Cebenoyan 1992: 47). Sözü edilen bu görüşlerle bir gerçeğin altının çizildiği açıkça sezilebilmektedir: Videoklip'ler TV izleyicisine sadece beğendikleri bir müzik parçasını birbirinden ilginç görüntüler eşliğinde sunmuyor, aynı zamanda izleyiciden gidip o müzik parçasının plağını, kasetini ya da compact-diskini satın almasını istiyor. Yalnız burada, diğer reklam filmlerinin TV kanallarında yayınlanması için yürütülen işlemlerden farklı bir durum söz konusu. Çünkü, müzik şirketleri videoklip'lerini yayınlatmak için bir ödeme yapmıyorlar. TV kanalları da, müzik programları içerisinde yayınladıkları klip'ler için ücret ödemiyorlar. Böylece, hem televizyon kanallarının, hem de müzik şirketlerinin karlı çıkukları bir ilişki gerçekleşiyor.

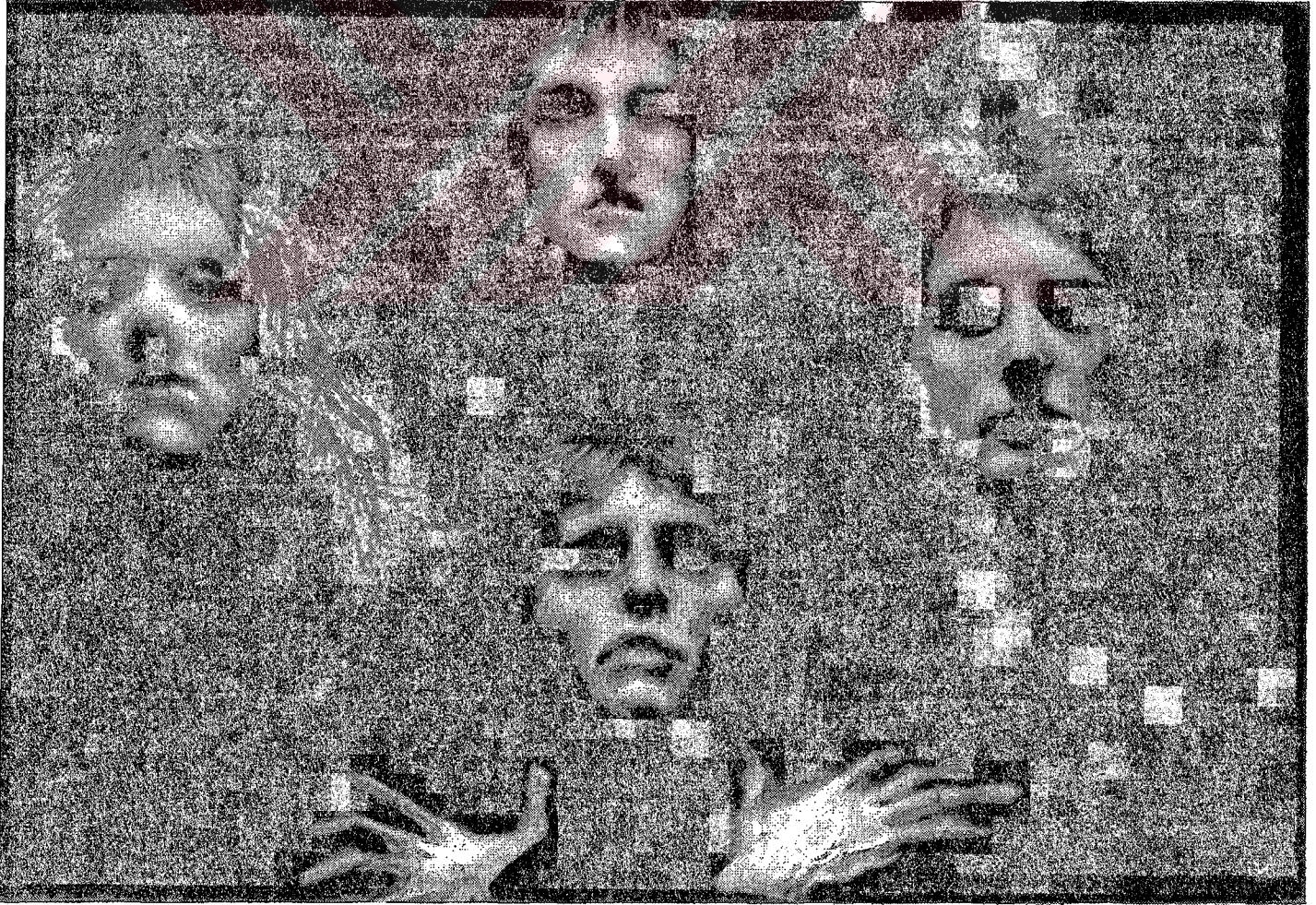
IV. 2. VIDEOKLİP'İN TARİHÇESİ

Günümüzde, piyasaya çıkan yeni müzik ürünlerini (plak, kaset, CD) tanıtmak için olmazsa olmaz bir yol gözüyle bakılan "videoklip"in terim olarak yaygınlaşmasını çok eski tarihlere dayandırmak pek de mümkün gözüküyor. Yetmişli yıllarda başgösteren plak satışlarındaki aşırı düşüşün önüne geçme çarelerini araştıran Batılı müzik yapımcıları, müzik eşliğinde sunulan ilginç görüntülerin daha fazla iz bıraktığını saptamışlardı. Ayrıca, müzikseverler artık TV ekranında sadece şarkı söyleyen, belki birazcık da danseden insanları izlemek istemiyorlardı. Yeni yöntemler, değişiklikler, kısacası yeni bir anlatım ve aktarım dili zorunluluk olarak kendini hissettiriyordu. Müzikle kısa metrajlı filmi aynı potada birleştirmek bir yenilik olabilir miydi? Müziği iletme, ama daha çok da pazarlama aracı olarak TV etkili bir medyaya nasıl dönüştürülebilirdi? Gerçi plak şirketleri televizyondan yararlanmaya altmışlı yılların başından itibaren başlamışlardı, ancak o günlerde ya stüdyolarda "playback" çekimler yapılıyordu, ya da belirli ölçülerde "canlı" çalışmalar kullanılıyordu. Yani, kişi ya da gruplar TV stüdyosunda bir dekor önünde, sunucunun anonsundan sonra parçasını söyler/çalar gibi yapıyorlar, daha sonra bu görüntülere müziğin kendisi ekleniyordu; veya aynı işlem bu kez seyirci önünde, bir konser ortamındaymışçasına

gerçekleştiriliyordu. Kimi zaman, sunucu yıldız adaylarıyla küçük söyleşiler yapıyor ve onları izleyiciye daha fazla tanıtmaya çalışıyordu. Değişik mekanlarda yapılan çekimlerin sonradan montajlanarak izleyiciye sunulması ise, bir başka yöntem olarak kullanılıyordu. Aynı yıllarda TV kanallarındaki müzik programları da oldukça sınırlı sayılırdı. Örneğin, BBC'nin aşağı yukarı çeyrek yüzyıldır her hafta ekranlara gelen "Top of The Pops"u, altmışlarda ekranda pop müzik fırtınası estiren "Ready Steady Go", "Thank Your Lucky Stars" gibi programlar, plak şirketlerinin tüketiciye ulaşmada kullanabilecekleri az sayıdaki kanallar arasında sayılabilir. (Burak 1993: 12). Sözü edilen bu az sayıdaki programın bile hedef kitle üzerinde belirli bir etkisi vardı. Şöhretleri günümüze değin süren birçok genç yıldız aday ve müzik toplulukları bu programlar sayesinde izleyicilerle buluşabiliyorlar ve giderek artan ünlerine azımsanmayacak bir ivme kazandırıyorlardı. Bu durum, müzik şirketlerini "TV'yi kullanma oranımızı nasıl arttırırız" gibisinden arayışlara yöneltiyordu. Çünkü TV, insanların yaşamlarını da belirleyen bir medya haline gelmekteydi ve müzik alanında popüler olmanın yolu bu medyada yer almaktan geçiyordu. Özellikle Amerikan müzik endüstrisi, insanların yaşamının önemli bir dilimini işgal eden televizyonu ihmal edilemeyecek bir medya olarak değerlendiriyor ve nimetlerinden daha fazla yararlanmanın yollarını araştırıyordu. Böylesi endişeler ve anlayışlar doğrultusunda altmışlı yılların ilk TV programları doğarak yaygınlaşmaya başladı, ancak; radyonun etkisini yakalayacak bir verim elde edilemediği gibi, biçimsel olarak radyo mantığının dışına da çıkılamadı. Radyolara yönelik uygulanan yöntemlerde, sunulacak şarkıcının ya da grubun biyografik bilgileri ile yeni plakların bir kopyasının istasyonlara ulaştırılması yeterli görülüyordu. Televizyonlar için farklı, dinamik bir sunuş biçimi ise, pek akıllara gelmiyor; sadece program yapımcıları ile bağlantı kurmak yeterli oluyordu.

Her ne kadar yeni arayışlar, ilginç denemeler zaman zaman ortaya çıksa da, genelde bir durgunluğun egemen olduğu yapımların uzun süre ekranlarda yer aldığı; TV müzik programlarının bu durumunun yetmişli yılların ortalarına kadar devam ettiği gözlemleniyor. Tam da o yıllarda, müzik dünyasında gerçekleşen kimi gelişmeler -örneğin, John Lennon'un, The Who'nun ve Pink Floyd'un önemsedikleri parçalar için özel çekimler yapmaları- gerçek anlamda ilk videoklip örneklerinin oluşmasına öncülük etmiştir. Queen topluluğunun bu alanda özel bir yeri vardır.

Çünkü topluluk "Bohemian Rhapsody" isimli parçaları için bir klip üretimini baştan sona planlamış ve sonradan da yaşama geçirmiştir. Böylece "videoklip" sözcüğü ilk kez müzik çevrelerinde kullanılmaya başlamıştır. Ne var ki, videoklipler oldukça pahalıya maloluyor, bu nedenle şirketlerin promosyon bütçeleri bayağı şişiyordu. Üstelik, -bunca emeğe ve maliyete karşılık- hazırlanan kliplerin gösterileceği programların sayısı da bir hayli kıtı. Ancak, 1981 yılının yazında ABD'de kurulan ve günboyu aralıksız olarak videoklip yayımlayan MTV (Music Television) adlı özel televizyon kanalı, müzik piyasasında süregelen tüm olumsuzlukları kısa sürede değiştirebilecek bir gelişme olarak kendisini gösterdi. MTV, müzik yayını yapan bir radyo istasyonu gibi yayın saatlerinin tümünü müziğe ayırıyor ve kuruluşunun daha ilk yılında rekor sayıda kablolu yayın abonesine ulaşarak oldukça etkin bir müzik merkezi haline geliyordu. Elde edilen bu başarı, izlenen akılcı yayın politikasından kaynaklanıyordu. (Eldem 1993: 13).



Resim 25: Queen, klip çekmeyi baştan sona planlayarak yaşama geçiren ilk topluluk olarak bilinir.

Böylece, başlangıçta plakların tanıtımını yapma hedefiyle sınırlı olan bu yeni filmseel biçim giderek yaygınlık kazandı ve bütün anlatısını kültür endüstrisinin klişeleri üzerine kuran bir gerçeklik haline geldi. Hatta, videoklipler müziğin önüne bile geçmeye başladı. Öyle ki; herhangi bir müzik parçası yapılırken onun görüntüsel boyutu daha bestelenme aşamasında ele alınıyor. Örneğin, David Bowie'nin şarkısı henüz inşa halindeyken onu hangi görüntülerle videolaştıracağını hesapladığı biliniyor. Bu gelişmelerin, kısa metrajlı film ya da reklam filmi gibi alanlarda çalışan yönetmenleri de etkilediği gözlemlenebiliyor. Artık sanatçılar, firmalar, senaristler ve yönetmenler videoklip için daha fazla zaman ayırmaya başlıyorlar, ünlü senaristlerin senaryolarını ünlü ve pahalı yönetmenler filme alıyorlar. Örneğin; Thriller'ı çeken John Landis'in yanı sıra Nicholas Roeg, Bob Rafelson ve Andy Warhol gibi saygın yönetmenler de klip yönetmeye başlıyorlar. Bir başka deęişle, bugüne kadar reklam filmi çeken ya da televizyonda çalışan yönetmenler sinema filmi yönetme düşleri kurarlarken, şimdi eğilim biraz tersine dönmüş durumda. Warhol'un da dediğı gibi şimdi "Herkes müzik videosu yapmak istiyor!". (Cebenoyan, 1992: 46).

Artık günümüzde bir grup veya şarkıcı -ister yeni isterse de müzikal açıdan kendini kanıtlamış olsun- tanınmak ve ününü devam ettirebilmek için mutlaka videoklipini televizyon kanallarında yayımlatmak zorunda. Aksi taktirde, listelerde yükselme ve plak/kaset/CD satma şansını iyiden iyiye azaltıyor. Tüm bu gerçeklikler bir yandan videoklip olgusunun giderek yaygınlaşmasına yol açıyor; diğeryandan da, canlandırma, grafik ve özel efekt tekniklerindeki atılımları, yenilikleri değerlendiren öncü bir uygulama alanı olarak kendini kabul ettiriyor. Videokliplerde denenilen her yeni teknik olarak çok geçmeden özellikle reklamcılar tarafından benimsenerek kullanılıyor. Özellikle bilgisayar teknolojisindeki yeniliklerin kısa süre içinde videoklip sektöründe başarıyla uygulandığı; üç boyutlu ve derinlikli çizimlerin, fantastik canlandırmaların, şaşırtıcı görsel efektlerin bilgisayar aracılığı ile videokliplere aktarıldığı bilinen ve gözlenen bir gerçek olarak TV izleyicisinin önünde duruyor. Maliyeti çok yüksek olsa da, sözgelimi Enya'nın "Orinoco Flow" klibinde harikalar yaratan "Harry" adlı bilgisayarın bir saniyesine 5000\$ gibi yüksek bir tutar ödenmek zorunda kalınsa da, son derece etkili sonuçlar alınabilen bilgisayar teknolojisi klip yapımcılarının gözdesi olmaya devam ediyor. (Eldem 1993: 13).

IV. 3. VİDEOKLİP TÜRLERİ

Videoklipler farklı başlıklar altında, değişik kategorilerde değerlendirilse de onları birleştiren temel özelliklerden söz etmek yerinde olur: Öncelikle tüm videoklipler müzik ve görüntünün eş zamanlı ilişkisi üzerine kuruludur ve müzikal filmlerdeki şarkı bölümlerinin yaptığı geçiş aracı işlevini televizyonda videoklipler sağlamaktadır. Diğer yandan, kliplerin yapımında başlangıç noktasını her zaman müzik parçaları oluşturmakta ve videokliplerin süresi müziğin uzunluğu ile doğru orantılı olmaktadır. Gerçi kimi videokliplerde eksik kalan anlatımı tamamlayabilmek için parçanın önüne ya da arkasına bir takım görüntüler eklenebilmektedir, ancak yine de elde edilen süre 3 ile 7 dakika arasında değişebilen bir zaman dilimidir. O halde, -parçanın belleklerde iz bırakabilmesi için yer yer nakaratların, yeni tekrarların da kullanıldığı düşünülürse- bu kısacık süre içerisinde nasıl bir ürün ortaya konulacaktır? İşte bu soruya aranan yanıtlar sonucunda ortaya çıkan videoklipler belli kategorik özellikler gösterebiliyor. Örneğin, Cebenoyan (1992: 47) videoklipleri Marsha Kinder'in üç temel kategoride topladığını belirtiyor:

1. Pop geleneği ile uyumlu biçimde, sanatçının performans sırasındaki kaydını içeren "Performans Klipleri",
2. Bir mini film biçimindeki "Anlatı Klipleri",
3. Müzik sanatçılarını da içerebilen ama zamanda ve mekanda süreklilik göstermeyen bir dizi ilgisiz imgenin yer aldığı "Rüya Benzeri Klipler".

Marsha Kinder'in yukarıdaki üçlü kategorisine karşılık, Aydın Uğur (1988: 224) "Anlatı Klipleri" ile "Rüya Benzeri Klipleri" birlikte değerlendirerek ikisini birden "Concept Video" terimi ile nitelendiriyor:

"Müzik videoları kendi aralarında ikiye ayrılıyorlar: Birinci tipte, şarkıcı ya da müzisyen topluluğu parçayı icra ederken görülüyor; müzisyenler bir çeşit sahne düzeni içinde yer alıyorlar. Buna bilgisayar eşliğinde gerçekleştirilen bir dizi efektle alengirli bir konser havası katılıyor. Bu tipe, meslek jargonunda "performance video" adı veriliyor. İkinci tipe ise parçanın üreticileri öykümsü kısa bir anlatının kahramanları rolünü üstleniyorlar. Buna "Concept Video" deniyor. Bu tipte, bazen müzisyenlerin hiç



Resim 26: Sanatçının (Elton John) performans sırasındaki kaydını içeren "Performans Klip" örneği

gözükmemesi, bunların yerini bambaşka kişilerin, görüntülerin ya da sayısal (dijital) efektlerin alması söz konusu olabiliyor. Üzerinde durulması gereken ve yeni bir türden söz ettiren müzik videoları da bunlar".

Görüldüğü gibi, "Performans Klipleri"nin tanımında ve içeriğinde bir birleşme söz konusu. Ancak, Kinder'in "Rüya Klipleri" olarak adlandırdığı türü Uğur "Concept Video" olarak ifade ediyor ve "Anlatı Klipleri"ni de bu gruba dahil ediyor. Oysa, performans kliplerinde olduğu gibi anlatı kliplerinde de bir bütünsellik söz konusu iken rüya benzeri kliplerde belirli bir odağı olmayan farklı görüntüler hızlı bir kurgu ile peşisıra patlıyor. Seyirciye dolaysız seslenme amacı ile TV reklamlarının da benimseyip uyguladığı bu hızlı tempolu yöntemle okul öncesi çocukların bile ilgisini toplamak mümkün. Böylece zamandaki sınırlılığın olumsuz etkileri de yok edilmiş oluyor. Çünkü görüntüler ile sözler arasındaki anlamsal ilişki yok oluyor, parçanın sözleri ile ekrandaki görüntüler arasında bağlantı bulunması gerekliliği ortadan kayboluyor; görüntüler sözcüklerin peşinde koşmak zorunluluğundan kurtuluyor.

"Şarkıcı 'sana bayılıyorum' derken bir bomba patlayabiliyor. 'Evet, sana bayılıyorum' diye yinelerken, o bombanın yarattığı mantarın içinden bir uzay gemisi çıkıp bir göldeki nilüferin üzerine konabiliyor. Bu konuş yıldızların saçılmasına yol açabiliyor. vb., vb., Müzik deyişini ödünç alırsak, görüntü ile sözlerin 'prosodi'si kayıyor; bilerek kaydırılıyor. Bu arada, planlar birbirlerini büyük süratle izliyor. Televizyonun hızlı anlatım ritmine sadık kalınıyor ama bir plandan ötekine bir mantık izlenerek geçmek gerekmiyor. Kah bir gökdelen, kah yapay bir orman, kah bir dev hindistan cevizinin içinden fıskıran kahramanlar..." (Uğur, 1988: 224).

Göz kamaştırıcı ama birbirinden ilintisiz görüntülerin merkezi bir tema tarafından değil, "infilak etmiş bir öykünün mozaikleri" gibi hızla değişmesi; planlar arasında mantıksal bir ilişkinin kurulmaması; anlatının çağrışım düzeni içinde kopuk kopuk seyretmesi; gerçeküstü görüntülerle örülü yapay bir görsel fantazi dünyasının ürünün tümüne egemen olması, bizi ister istemez bu tür kliplerle rüyalarımız arasında benzerlikler kurmaya itiyor. Videokliplerin mekan tasarımlarında, mekanın aydınlatılmasında ve karakter çizimlerinde görülen yapaylık da bu ilişkiyi pekiştiriyor. Öylesine bir yapaylık ki, seyredeni gerçekmişçesine etkiliyor ve geriyor. Hiç bir tarihe oturtulamayan tarih dışı mekanlar, hangi çağda yaşadığı saptanamayan, bilinmeyen bir zamandan ve dünyadan gelen insanlar günümüzde oturma odalarındaki ekranlara konuk oluyorlar. (Uğur 1988: 225).

Tüm bunlar değerlendirildiğinde, bazı videokliplerde görüntülerin müziksel anlatımın önüne geçmediği, ama onu desteklediği-zenginleştirdiği izlenirken, bazılarında da belirleyici nitelikte olan ses ve müziğin işlevi ile öneminin küçümsendiği gözleniyor. Amaç müzik parçası için görüntüler oluşturmak iken, şimdilerde, müzik sanki hazırlanan görüntülerin bir süsü. Önceki kliplerde film yapımcısının ya da yönetmenin adı belirtilmezken, neredeyse kısa jenerik düzeyinde -özellikle ülkemizdeki yaygın kullanımıyla- klip senaristinin, yönetmenin, yapımcısının adları yer alabiliyor. Bu durumun bir zaman sonra "müzik için klip" mi yoksa "klip için müzik" mi sorusunu gündeme getirmesi şaşırtıcı olmasa gerek.

IV. 4. ÜLKEMİZDE VİDEOKLİP

Günümüzden aşağı yukarı on yıl öncesine kadar, sadece TRT ekranlarında rastlanabilen ya da kiralanana/satın alınan videokasetlerde izlenebilen videoklipler ülkemiz için yabancı bir kavram olarak kabul ediliyor; Türkiye'de üretilme olanaklarının da uzun süreler sonra gerçekleşebileceği ileri sürülüyordu. Gerçekten de o yıllarda Batı'da son derece yaygınlaşmasına karşın, ülkemiz müzik endüstrisince videokliplere özel bir önem verilmiyordu.

Gerçi müziğe film ya da filme müzik yapma anlayışı neredeyse köklü bir geleceğe sahipti ülkemizde; bir zamanlar bolca gelen Mısır filmlerine özel besteler yapılır, zamanın ünlü şarkıcıları da o şarkıları söylerlerdi. Hatta daha gerilere gidilirse, Rudolph Valentino'nun -başrolünü oynadığı "Sheik" (Şeyh Ahmet) adlı filmde Sadettin Kaynak bestelerini üstelik de Türkçe olarak başarı ile icra ettiği görülebilir. 1950 sonrasında bu ilişki daha da sağlamlaştırılmış ve iş o hale gelmişti ki, neredeyse her yeni plağa bir film yapılır olmuştur. Hangi türkü ya da şarkı o günlerde halkın dilinden düşmüyorsa, hemen o şarkı ya da türkünün bir, olmazsa birkaç filmi çevrilir, sinema izleyicisine sunulurdu. Kuşkusuz bu filmler videoklip kategorisinde ele alınamaz ancak, ülkemizdeki film-müzik ilişkisinin araştırılmasında ve günümüze kadar devam eden etkilerinin incelenmesinde gözardı edilmemeleri gerekir.

"Beş, altı yıl öncesi. O zamanlar TRT tekelinde ve yalnızca programlarımızın birinde, popüler şarkıcılardan biri sevilen parçasını seslendiriyor. Yönetmen dümdüz bir stüdyo çekimi yapmak yerine işe biraz renk katmak istemiş ve çekime çıkmış. Varolan olanaklar çerçevesinde, şarkıyla ilgili imgeleri de kullanarak yarattığı senaryoyu filme aktarıyor ve çekime hem farklılık, hem de hareket getirmek istiyor. Sözgelimi, şarkıda 'deniz' ya da 'kumsal' sözcükleri mi geçiyor? Şarkıcımızı bir deniz kıyısında melül melül dolaşırken izliyoruz o anda. 'Ellerin ellerimde' gibi bir dize mi var? Ekranda birbirini sıkıca yakalamış iki çift eli yakın planda görebiliyoruz. Son derece iyi niyetle yapılmış, ama çağrışım zenginliği ve düş gücü açısından hayli ilkel çalışmalar bunlar. Seksenlerin ortalarında bu kadarına bile iyi demek mümkün belki. Ama aynı günlerde Batı televizyonlarında fırtına gibi esen 'videoklip' fur-yasının en basit ve sıradan örneği karşısında bile oldukça zayıf kalıyor." (Eldem, 1993:12).

Ancak, anak antenlerin, kablolu yayınların yaygınlařması ve bu sayede dnyada neler yapıldıęının gzlemlenebilmesi, lkemiz izleyicilerinin de videoklip taleplerinin ortaya ıkmasına yol amıřtır. Buna karřın, Trk mzik piyasasını ellerinde tutan Unkapanı'daki plak řirketi patronları yine de klip harcamasına girmeye uzun yıllar cesaret edememiřlerdir. rk o yıllar arabesk mzik ok yaygın olduęundan pop mzięe "satmaz" gzyle bakılıyordu. Klip retmek yerine program yapımcıları ile girilen iliřkiler sayesinde řarkıcıların ekrana ıkartılması hem daha garanti, hem de daha ucuz bir yntem olarak deęerlendiriliyordu.



Resim 27: Bir eęlence programı iin yapılan klip ekimi. Tamamı stdyoda gerekleřtirilen bu ekimde; leęendeki suya bir grevli eliyle dalga hareketi veriyor, bir dięeri de projektr tutuyor. Bylece, "gneřin su yzeyinde yaptıęı yansımalar" řarkıcının yzne yansıyor. Kředeki vantilatr ise, saları dalgalandıran "rzgar" efektini saęlıyor.

Bu görüntünün doksanlı yıllarda, özel televizyonların yaygınlaşması ile birlikte değiştiğini gözlemliyoruz. Artık videoklipler epeyce bir süredir televizyon kanallarında önemli bir yer kaplıyor. Hemen hemen sırf kliplerden oluşan çok sayıda program ekranlarda boy gösterdiği gibi sadece ara doldurmak amacıyla da kliplerden sıkça yararlanılıyor. Her ne kadar ülkemiz izleyicisinin büyük çoğunluğu videoklipleri eğlence niyetine izlese de, müzik ürününü satın almada tüketicuyu yönlendiren reklam haberi ya da başvuru kaynağı olma özelliği giderek yerleşiyor. Yayınlarını sadece müziğe ayıran Kral TV'nin yanısıra Satel ve Number 1 gibi yeni kanallar da peşisıra açılıyor. Hatta Batı'da MTV'nin yaptığı gibi, son iki yıldır ülkemizde de müzik ödülleri, "Videoklip Oscar"ları veriliyor. Salt pop müziğin değil, diğer müzik türlerinin de kliplerini yapmak için masraftan kaçınılmıyor; ünlü film yönetmenleri, reklam yönetmenleri bu alanda kullanılıyor, yetmiyor dışarıdan yönetmenler getiriliyor; klip çekimleri için Tunus'lara, Amerika'lara kadar gidiliyor; bir şarkı-bir klip ile müzik dünyasına yeni yeni yıldızlar kazandırılıyor; kimi pop yıldızının videoklipleri MTV'de yayımlanma olanağı bulabiliyor, hatta bu filmlerin bazıları ödül bile alabiliyor. Ama tüm bunlara karşın imge yaratma konusundaki kolaycılığın aşıldığını, Batı'daki örnekleri ile yarışabilecek videokliplerin sayısının arttığını söylemek şimdilik pek mümkün görülüyor.

V. BÖLÜM: YÜRÜTÜLEN ÇALIŞMANIN ANALİZİ

V. 1. UYGULANAN YÖNTEM VE TEKNİKLER

Gerçekleştirilen uygulamaların kuramsal temelini oluşturacak kaynakların araştırılması yürütülen çalışmanın önemli basamaklarından biri olarak ele alınmıştır. Bunun için, çalışma süresi içinde ulaşılabilen her türlü yayın, gözden geçirilmiş, elde edilen bulgular derlenip toparlanarak değerlendirilmiştir. Diğer yandan, konu ile ilgili film görüntüleri araştırılmış, incelenmiş; Norman Mc Laren'ın deneysel sinemaya ilişkin çalışmaları, Ankara Film Festivali Kapsamında gösterilen deneysel uygulamalar, MTV ile yerli kanallardan farklı nitelikteki klipler ve bilgisayarla oluşturulmuş canlandırma örnekleri arşivlenmiştir.

Gerek kuramsal kaynak araştırmaları, gerekse de film örneklerinin derlenmesi belli bir noktadan başlayıp belli bir noktada biten zaman dilimi içerisinde değil tüm çalışma süreci içerisinde gerçekleştirilmiştir. Yani, önce kaynakları elde edip sonra uygulamaya geçmek gibi bir yöntem izlenmemiş, her iki çalışma da birbiri içerisinde yer almıştır. Kuşkusuz, elde edilen kaynaklar ve örnekler bu alana ait tüm evreni kapsamamaktadır. Çünkü, evrenin uçları filmsel alanın bütünü gözönüne alındığında oldukça açıktır. Ancak, içeriği ve sınırları önceden belirlenmiş süreli çalışmalarda "doygunculuk" ya da "yeterlilik" noktasını saptamak önemli bir karar aşaması olarak değerlendirilmiştir. Bu aynı zamanda sınırların da belirlenmesi demektir. May'ın (1987: 114-115) şu sözleri sınırlamaların ortaya çıkaracağı gerilimin yaratıcılığı destekleyeceği, onu besleyeceği yönündedir:

"Bilinç, olanaklar ve sınırlılıklar arasındaki diyalektik gerilimden doğup gelen bir farkındalıktır. (...) nehir, akan su ve kıyılar arasındaki gerilimle kurulmuştur. Sanat da aynı şekilde kendi doğumunun zorunlu etmeni olarak sınırları gerektirir."

Bir diğer önemli basamak, TV-Videografik uygulamalarına ilişkin tasarım yöntemlerinin ve üretim tekniklerinin çözümlenmesi olmuştur. Lisans eğitimi sırasında yapılan animasyon çalışmaları ile yüksek lisans tezi kapsamında kukla can-

landırma üzerine yapılan uygulamaların kazandırdığı deneyim, yukarıda sözü edilen çözümlemenin filmin tüm detaylarının saptanması demek olmadığını ortaya koymuştur. Çünkü, -tez önerisinde de değinildiği gibi- çalışma bir süreç içerisinde gerçekleşmektedir. Bu süreçte her an yeni sürprizler, serüvenlerle karşılaşmak kaçınılmazdır. Blank ve Garcia'nın da (1986:3) belirttikleri gibi, gerçekte tasarımlanmak ve böylesi yeni bir alana ilişkin yöntemlerin nasıl uygulanacağını belirlemek oldukça güçtür. Kendi kendisini eğiten, yaparak/uygulayarak öğrenen ve TV. Videografik alanına bir okulda yetişerek değil, basılı medyadaki başarılı yaşamlarından sonra geçtiklerini itiraf eden ABD'li grafik sanatçıları da bu güçlüğü yaşamışlar; ancak, grafik tasarım alanlarında uyguladıkları sadelik ve gösterdikleri cesaret sayesinde -aşağı yukarı 10 yıllık bir süre geçtikten sonra- başarılı olabilmişlerdir. Yine, Blank ve Garcia'nın (1986:5) ifadesiyle, "sadelığın ve cesaretin ilkeleri evrenseldir". İşte bu ilke doğrultusunda, üç ana eksen üzerine inşa edilmesi planlanan filmin görüntülerinin (videografiklerin) oluşturulmasına geçilmiştir.

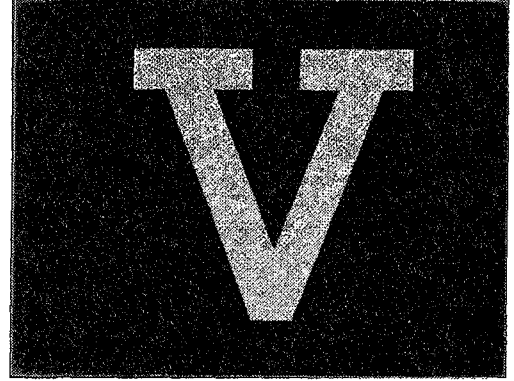
V. 1. 1. BİLGİSAYARDA HAZIRLANAN CANLANDIRMALAR

Bilgisayar ortamına geçmeden önce, yapılacak işlemler ve oluşturulacak görüntüler önceden belirlenmiş; dört farklı bölümde sonuçlandırılan canlandırmalar için ayrı ayrı story-boardlar(1) hazırlanmıştır. Daha sonra bu görüntülerin her bir karesi bilgisayar ortamında tek tek işlenmiş; elde edilen 75 adet spot resim "photoshop" programında JPEG formatında kaydedilmiş ve TV ekran boyutuna uygun olarak yeniden düzenlenmiştir. Bu görüntülere story-boardların ışığında "3D stüdyo" programı altında devinim kazandırılmış; devinim kazanan ve toplam 2.000 adet kareden oluşan görüntülerin değişik versiyonları Ani-Pro yazılımı ile yeniden denenmiş, farklı seçenekler hazırlanmıştır. Sonuçta ortaya çıkan dört farklı içeriğe sahip canlandırmanın story-boardları şunlardır:

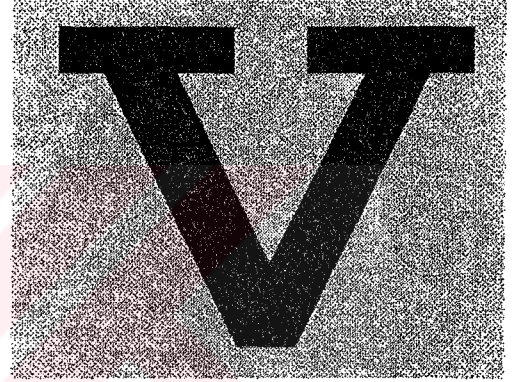
(1) Story-board, konunun resimli öyküsüdür. Canlandırma türü filmlerin ilk görüntüsel planlaması olan story-board senaryoyu da ayrıntılı olarak içerdiğinden kapsamlı bir görsel araç olarak sunuşlarda kullanılabilir. (Aygenç 1990: 11-12).

a) "Video" kelimesini oluşturan harflerin ardışık olarak canlandırılması.

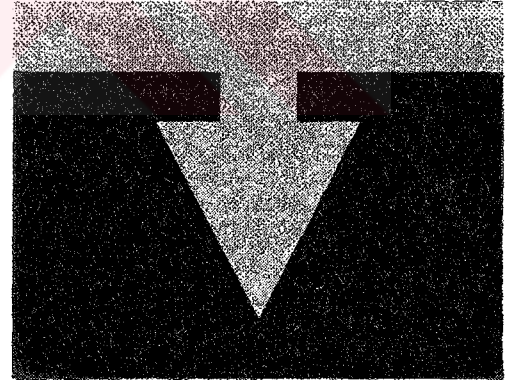
Mavi zemin üzerinde "V" harfi görünür.



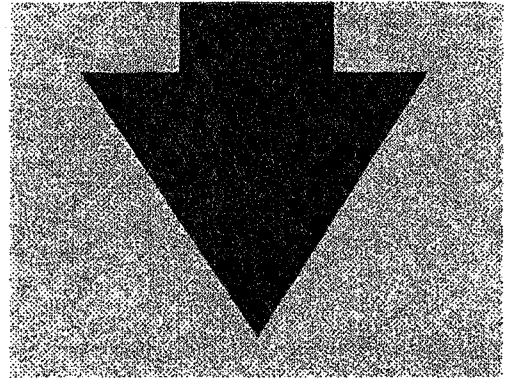
Zemin kırmızı olur, maviye dönüşen "V" harfi giderek büyür.



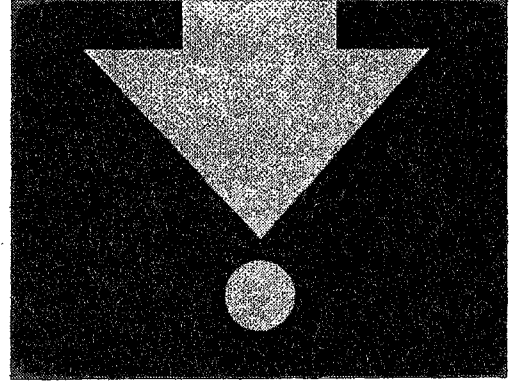
Zemin tekrar maviye dönüşür, "V" harfi değişmeye başlar.



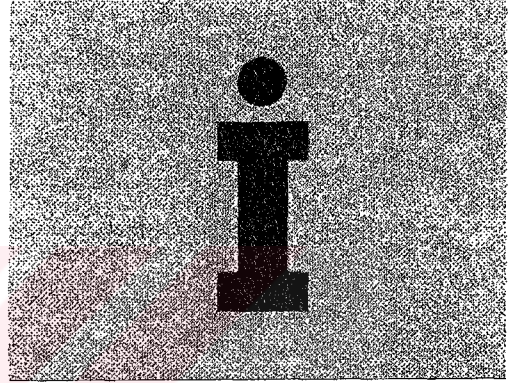
Zemin kırmızı, biçim büyüyor ve mavi-leşiyor.



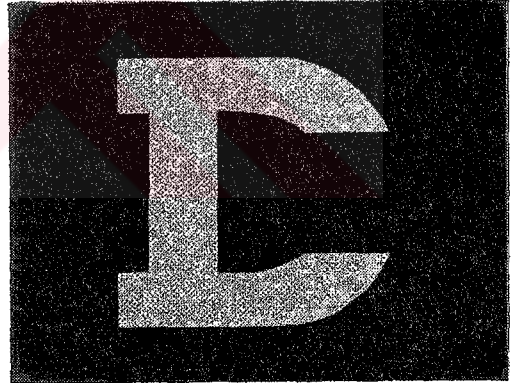
Şekil küçülmeye başlıyor, ekranın tam alt orta yerinde bir nokta belirliyor. Zemin mavi, ok ve nokta kırmızı.



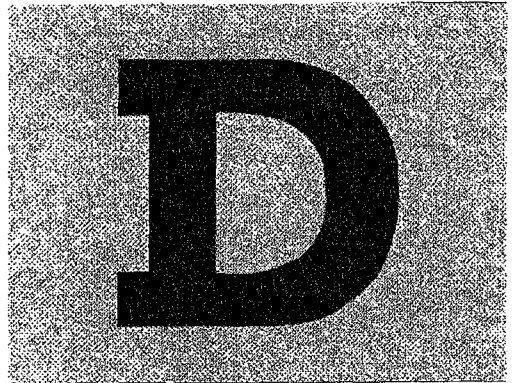
Kırmızı zemin üzerinde mavi renkli "İ" harfi oluşuyor.



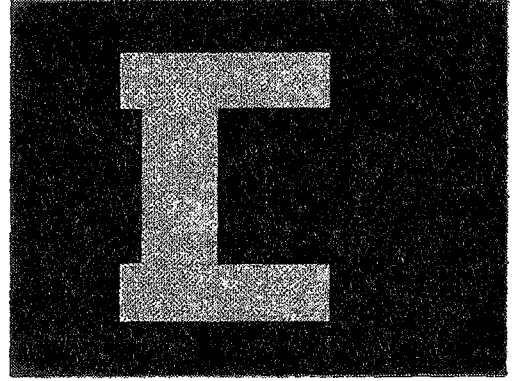
"İ" harfi "D" harfine dönüşmeye başlıyor. Zemin mavi, şekil kırmızı.



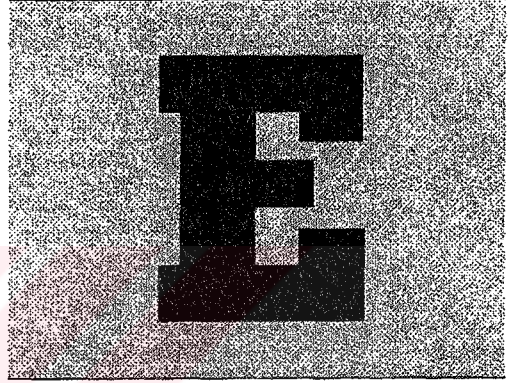
Kırmızı zemin üzerinde "D" harfi oluşuyor. Şekil mavi.



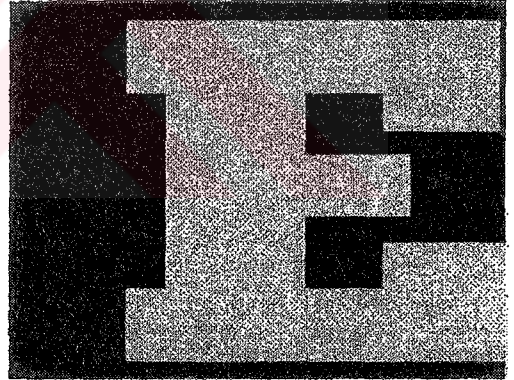
Mavi zemin üzerindeki "D" harfi "E" harfine dönüşmeye başlar.



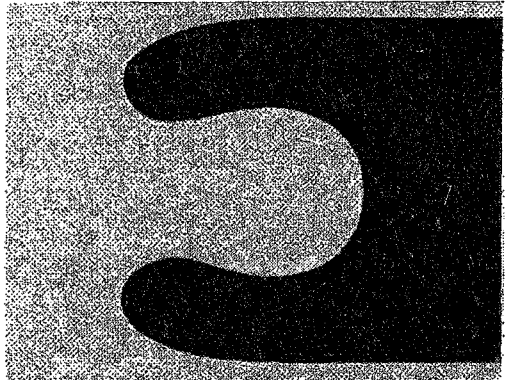
Kırmızı zemin üzerinde mavi renkli "E" harfi oluşuyor.



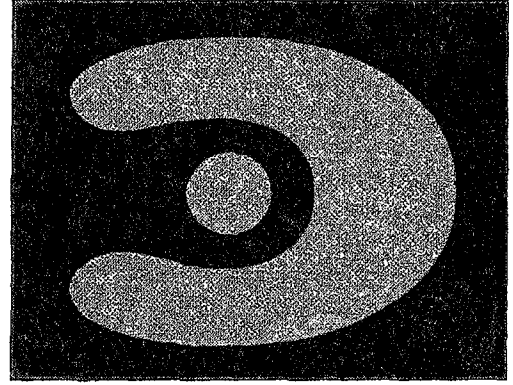
Kırmızı "E" harfi büyüyerek ekranın sağına doğru kayıyor. Zemin mavi.



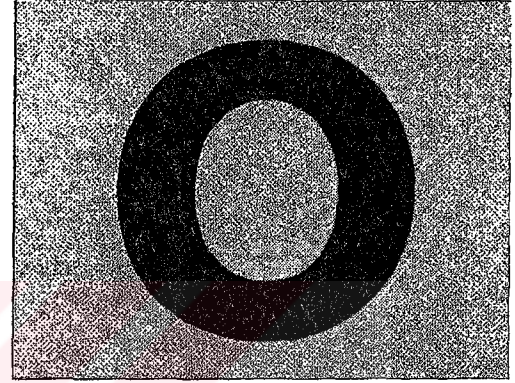
"E" harfi "O" harfine dönüşmeye başlıyor. Zemin kırmızı.



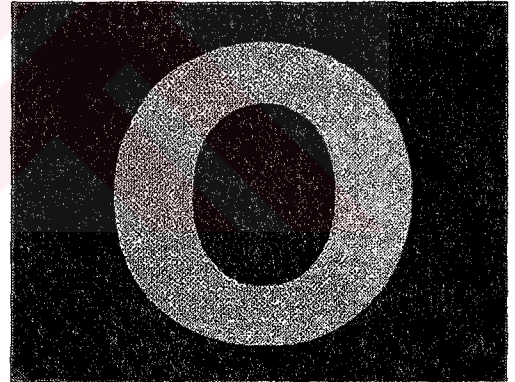
Mavi zemin üzerinde "O" harfi oluşmaya başlıyor.



Kırmızı zemin üzerinde mavi renkli "O" harfi oluşuyor.



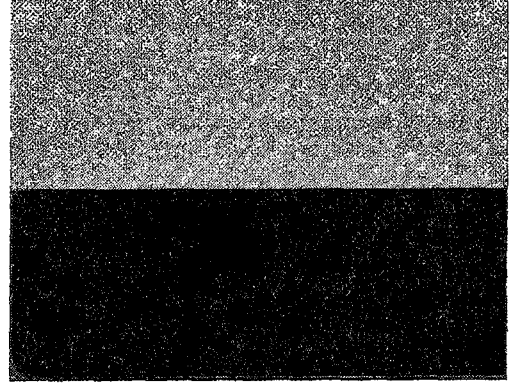
"O" harfi kırmızıya, zemin maviye dönüşüyor,



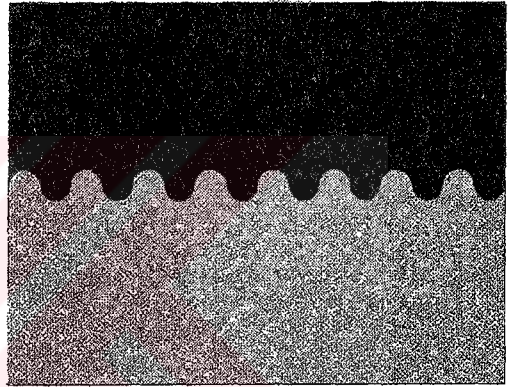
Bu çalışmada, "video" kelimesini oluşturan harfler tek tek, ama birbirleri ile ilişkili olarak oluşmaktadır. Amaç, dijital sinemada uygulanan "morph" tekniğinin sağladığı dönüşüm efektini daha basit bir düzlemde sınamaktır. Bunun için, birbirini takip eden harfler bir önceki ile bağlantılı olarak ortaya çıkmakta ve biçimler ekranda peşisıra patlamaktadır. Renk seçimi, patlamanın etkisini güçlendirecek şekilde çözümlenmiş, o nedenle de, yapılan bir dizi denemeden sonra kırmızı ve mavi renklerde karar kılınmıştır. Böylece dönüşüm esnasında oluşan hareket, zemin ve harf renklerinde yapılan değişikliklerle de desteklenmiştir. "E" harfinin "O" harfine dönüşmesinde yakalanan yumuşak biçim, "dalga" hareketinin "ayak" biçimine dönüşmesinde uygulanan biçimleme anlayışına yaklaşmaktadır.

b) Dalga hareketinin ayak biçimine dönüştürülmesi.

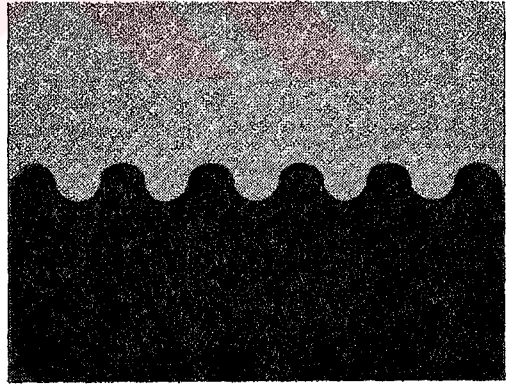
Ekran tam ortadan ikiye ayrılmış durumda.
Üst kısım kırmızı, alt kısım lacivert.



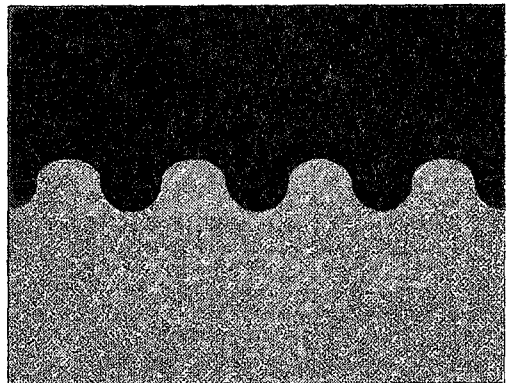
Ekranın üstü laciverte dönüşür. İki rengin
birleşme çizgisi dalgasal bir hareket
kazanır.



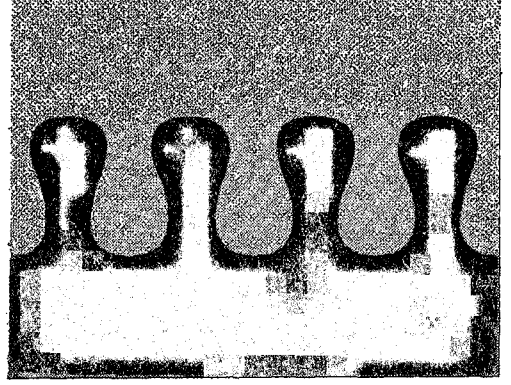
Kırmızı laciverte, lacivert kırmızıya
dönüşür. Ortadaki dalgasal hareket giderek
büyür.



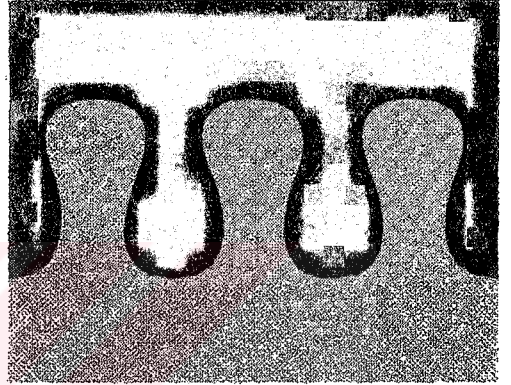
Üst alan lacivert, alt alan kırmızı. Dalgasal
hareket büyümeye devam eder.



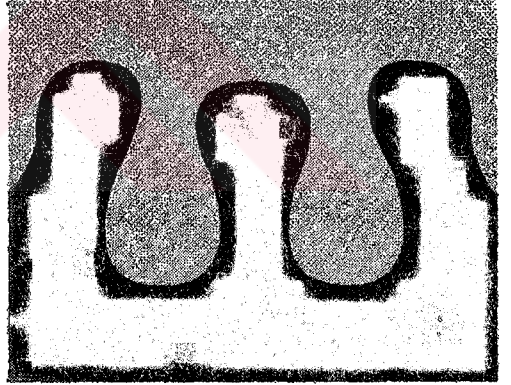
Alan renkleri yer deęiřtirir, dalgasal hareket büyüme devam eder.



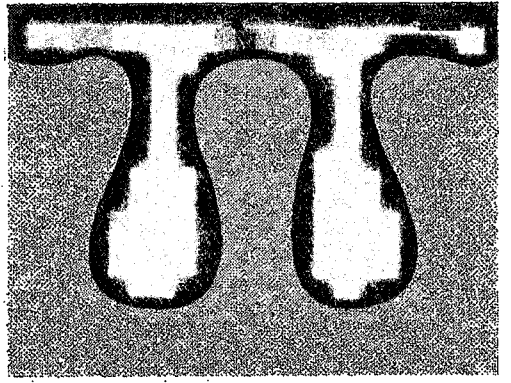
Alan renkleri yer deęiřtirir, dalgasal hareket büyüme devam eder.



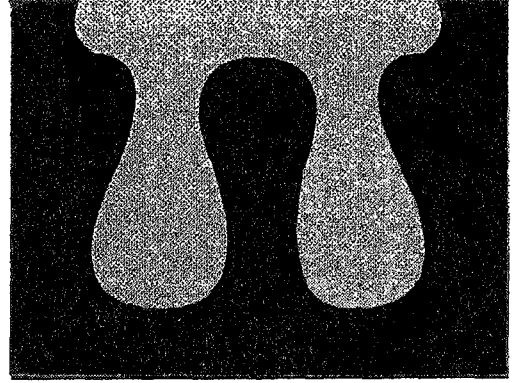
Dalgasal hareket ayak hareketine dönüşmeye başlar. Üst alan kırmızı, alt alan lacivert.



Dönüşüm devam eder. Üst alan lacivert, alt alan kırmızı.



Dönüşüm devam eder.



Ayaklar oluşmaya başlar. Zemin kırmızı, biçim lacivert.



Ayakların oluşumu devam eder.



Ayaklar oluşur; yürümeye başlar. Zemin kırmızı.



Ayaklar yürümeye devam eder. Zemin lacivert, ayaklar kırmızı.



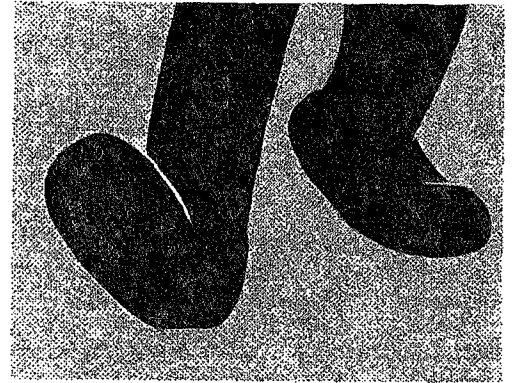
Ayaklar büyüyerek öne doğru ilerler. Zemin kırmızı, biçim lacivert.



Ayakların büyüyerek ilerlemesi devam eder. Zemin lacivert, biçim kırmızı.



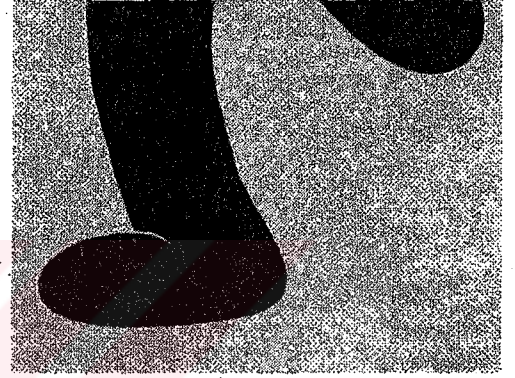
Ayakların büyüyerek ilerlemesi devam eder. Zemin kırmızı, biçim lacivert.



Zemin lacivert, biçim kırmızı.



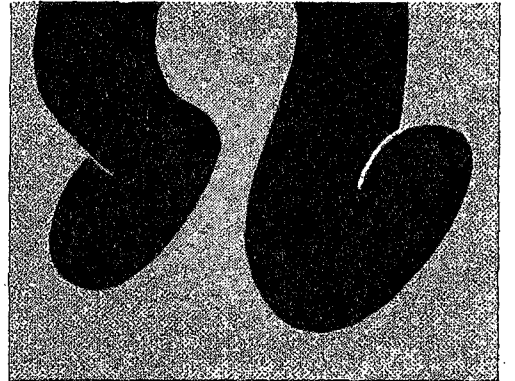
Zemin kırmızı, biçim lacivert.



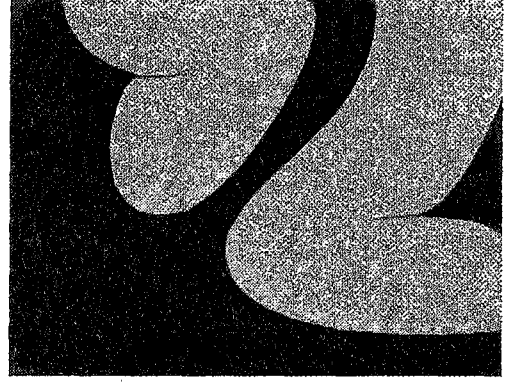
Zemin lacivert, biçim kırmızı.



Zemin kırmızı, biçim lacivert.



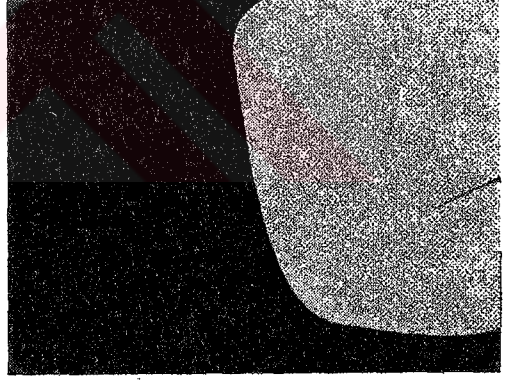
Ayakların büyüyerek ilerlemesi devam eder.
Zemin lacivert, biçim kırmızı.



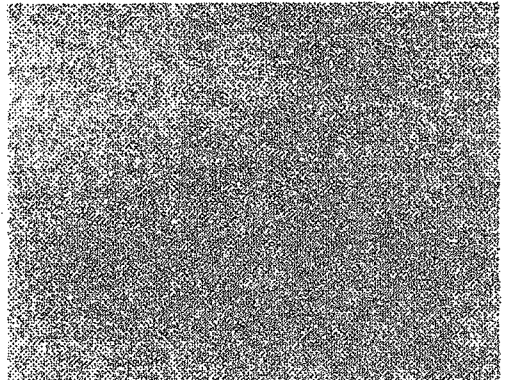
Ayaklar yavaş yavaş ekrandan çıkar.



Ayaklar yavaş yavaş ekrandan çıkar.



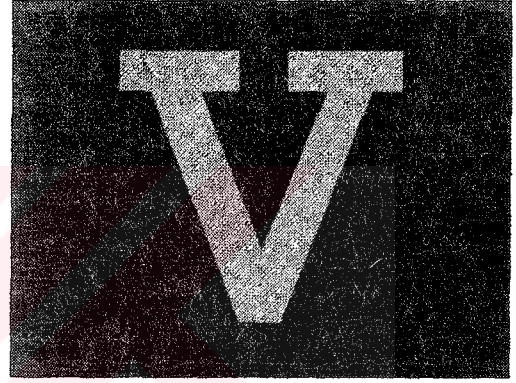
Ekran kırmızıdır.



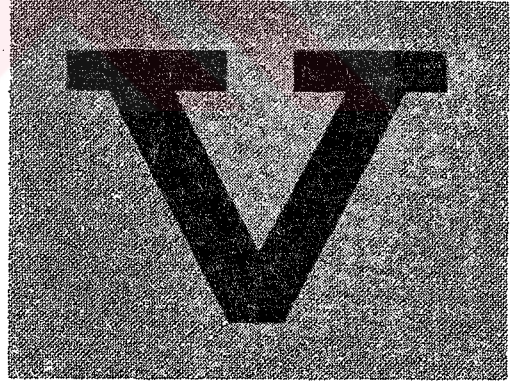
Dalga hareketinin ayak biçimine dönüştürülmesinde ele alınan biçimleme dili, güdülen amaç ve uygulama yöntemleri bir önceki çalışmayla aynıdır. Ancak, "dalga"nın "ayak"a doğru geçişinde daha yumuşak formlar kullanılmıştır. Ara aşamalarda oluşan görüntülerde ise "diş", "diş kökü" biçimi yakalanmıştır. (Bunun nedenlerine daha ileride değinilecektir). Bu yumuşaklık sadece biçimdedir. Harekette, geçişlerde ve renk seçiminde sağlanan "patlama" yine devam etmektedir.

c) "v" harfinin "ok"a, "nokta"ya ve "implant" kelimesine dönüştürülmesi.

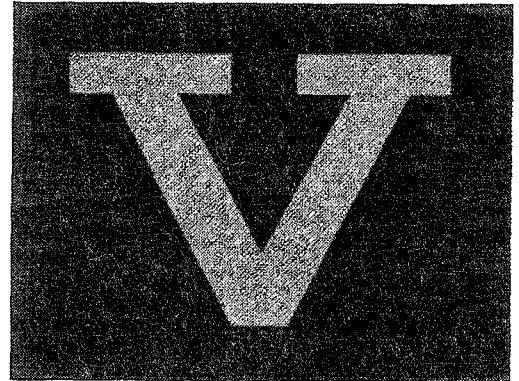
Kahverengi zemin üzerinde sarı renkli "V" harfi oluşur.



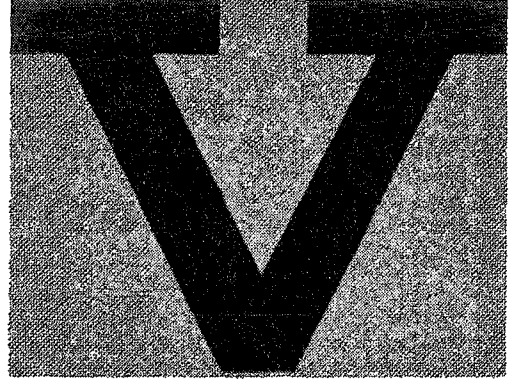
Zemin sarı, "V" harfi büyüyor ve kahverengi oluyor.



Zemin kahverengi, "V" harfi sarı.



Sarı zemin üzerindeki "V" harfi büyüterek kahverengi oluyor.



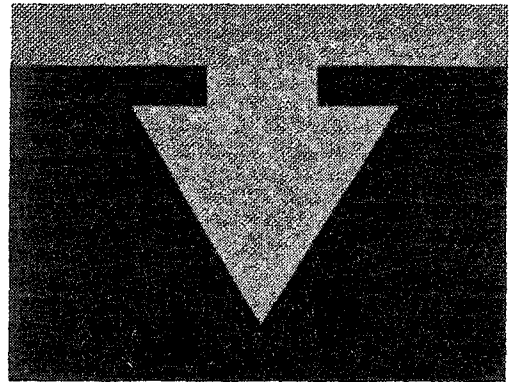
Zemin kahverengi, "V" harfi sarı.



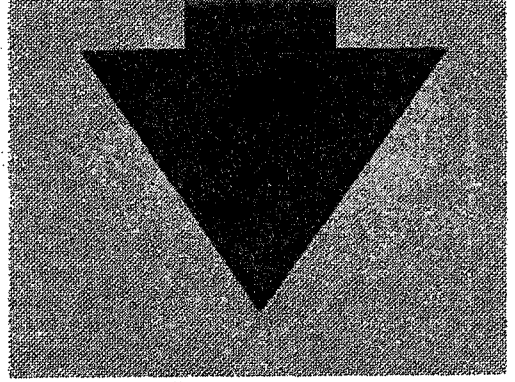
Sarı zemin üzerindeki şekil değişiyor.



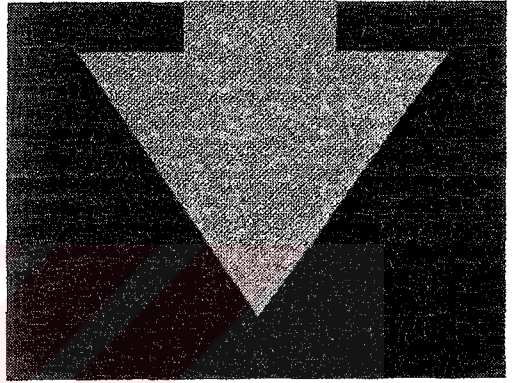
Zemin kahverengi, şekil sarıya dönüşüyor.



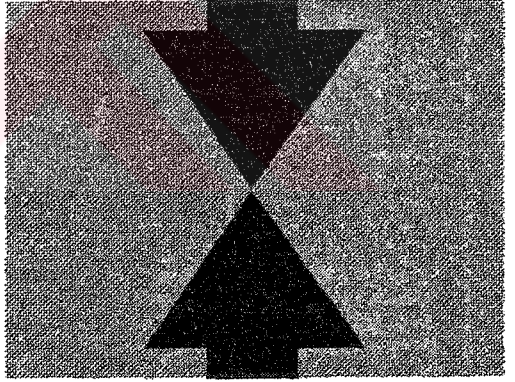
Şekil büyümeye başlıyor. Zemin sarı, şekil kahverengi.



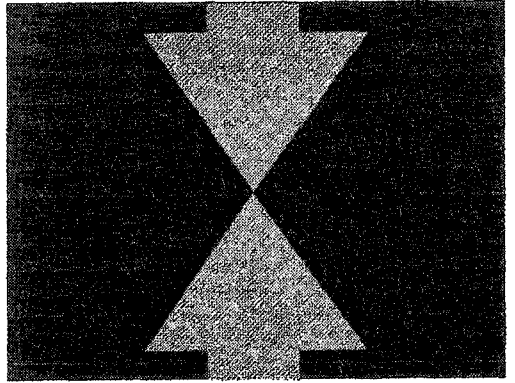
Zemin kahverengi, şekil sarı.



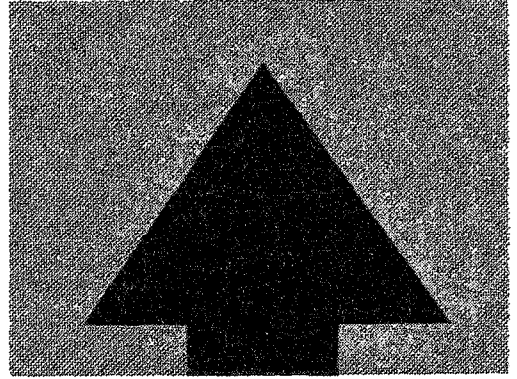
Sarı zemin üzerindeki şekil değişiyor ve kahverengi oluyor.



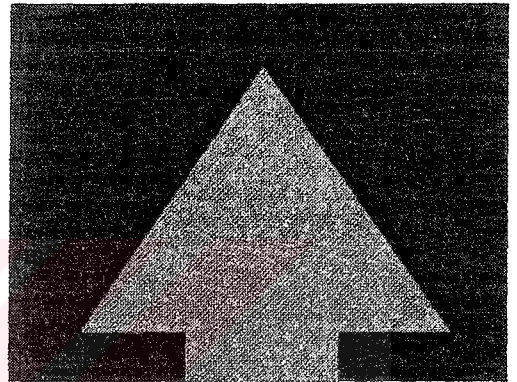
Zemin kahverengi, şekil sarı oluyor.



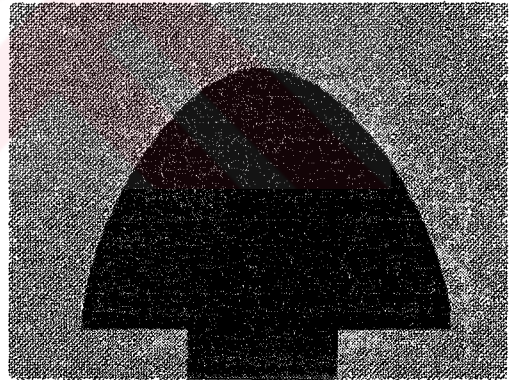
Sarı zemin üzerindeki şekil büyüyerek değişiyor.



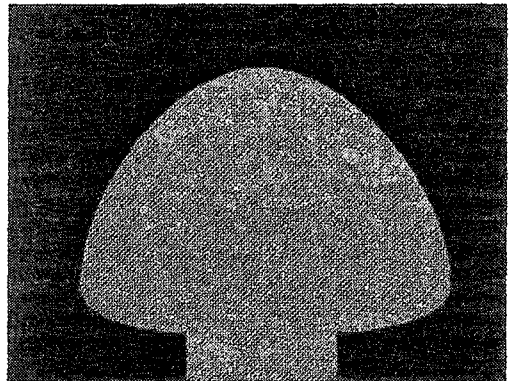
Zemin kahverengi, şekil sarı.



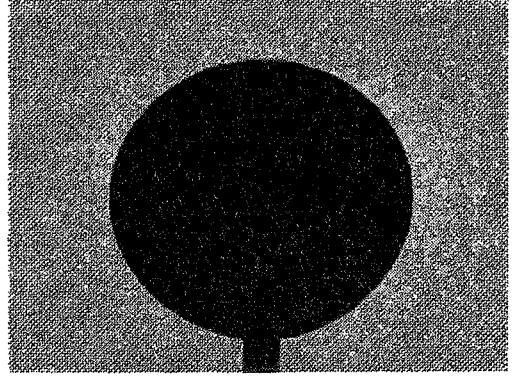
Sarı zemin üzerindeki şekil büyüyerek kahverengiye dönüşüyor.



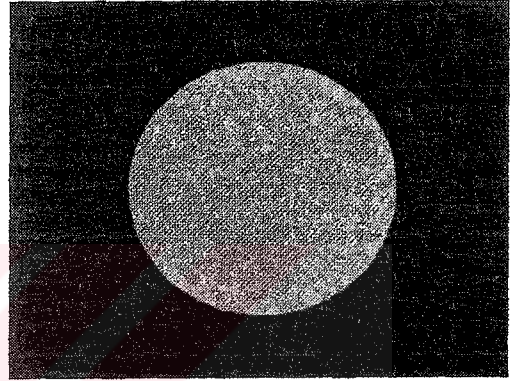
Kahverengi zemin üzerindeki şekil değişmeye başlıyor.



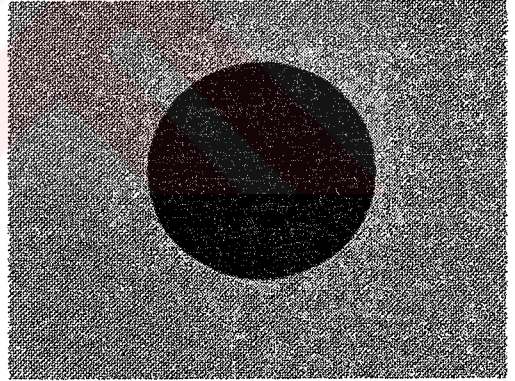
Sarı zemin üzerindeki şekil noktaya dönüşmeye başlıyor.



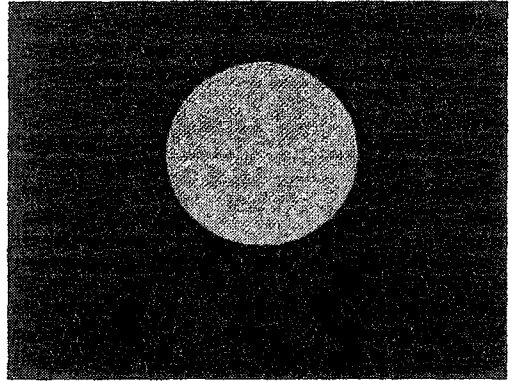
Zemin kahverengi, şekil sarı.



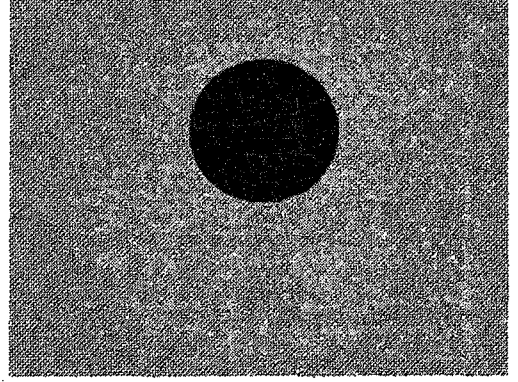
Sarı zemin üzerindeki nokta küçülmeye başlıyor.



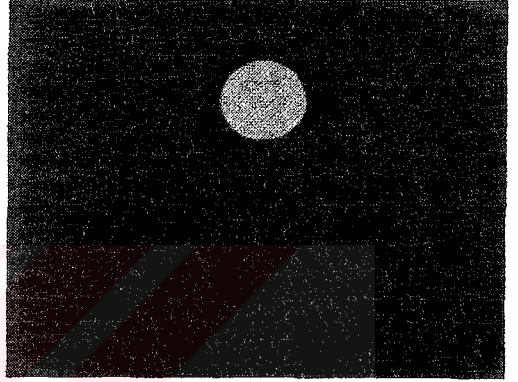
Kahverengi zemin üzerindeki nokta küçülerek ekranın ortasından yukarıya yükseliyor.



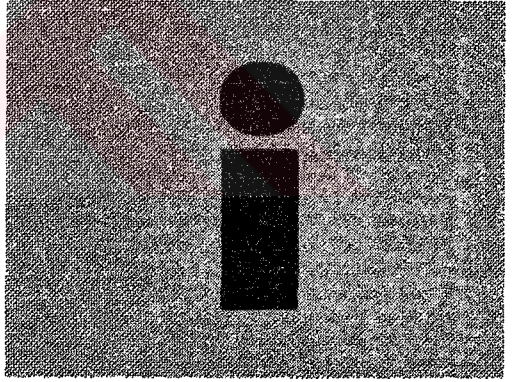
Sarı zemin üzerindeki nokta küçülerek yukarı çıkmaya devam ediyor.



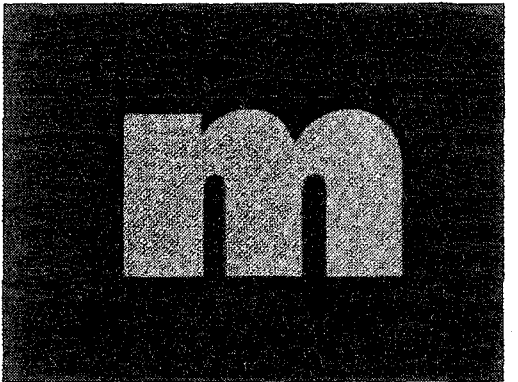
Zemin kahverengi, nokta sarı.



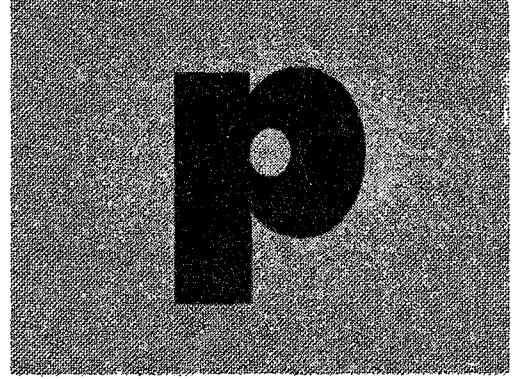
Sarı zemin üzerinde "İ" harfi oluşuyor.



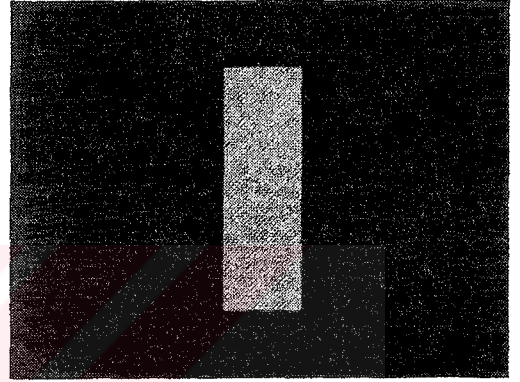
Kahverengi zemin üzerinde "M" harfi sarıya dönüşüyor.



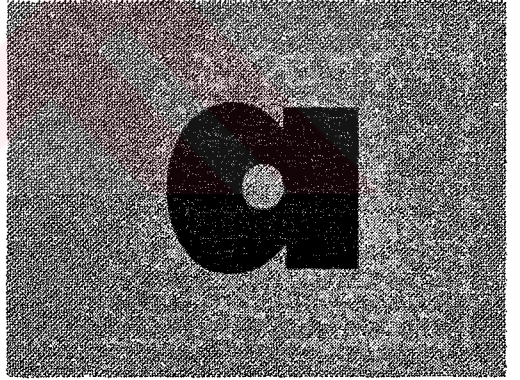
Sarı zemin üzerinde "P" harfi kahverengiye dönüşüyor.



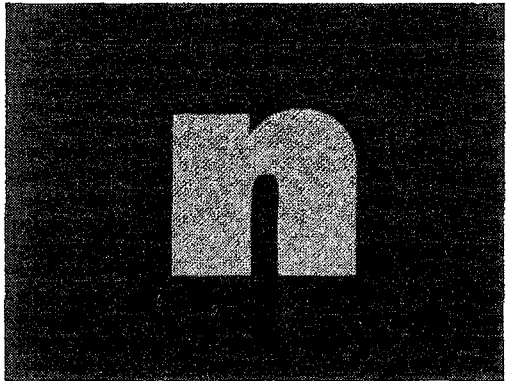
Kahverengi zemin üzerindeki "L" harfi sarıya dönüşüyor.



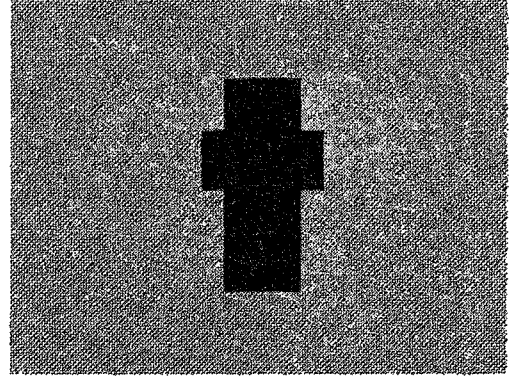
Sarı zemin üzerindeki "A" harfi kahverengiye dönüşüyor.



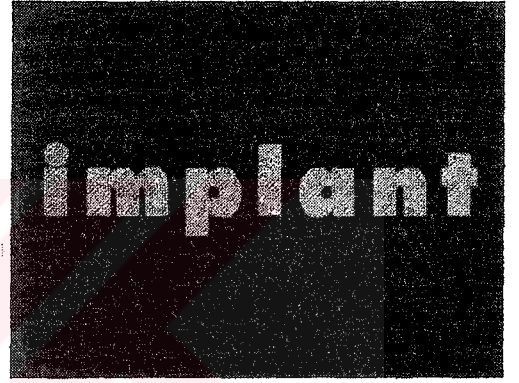
Kahverengi zemin üzerindeki "N" harfi sarıya dönüşüyor.



Sarı zemin üzerindeki "T" harfi kahverengiye dönüşüyor.



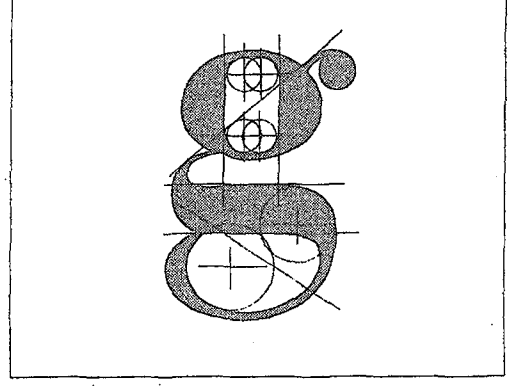
"İmplant" ekranın ortasında oluşuyor. Zemin kahverengi, yazı sarı.



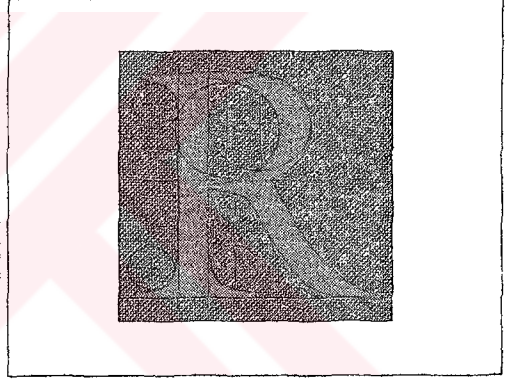
Gerek "video" kelimesini oluşturan harflerin ardışık olarak canlandırılmasında, gerekse de dalga hareketinin ayak biçimine dönüştürülmesinde uygulanan biçimlendirme anlayışı bu çalışmada da devam etmektedir. Değişiklik sadece şekil-zemin ilişkisinin çözümlenmesinde uygulanan renk seçimindedir. Bu seçimle, biçimlerin peşisıra ekranda patlamasına biraz daha yumuşaklık kazandırılmıştır. Çünkü, "implant" kelimesi kendi içinde bir çözümü barındırmaktadır. Tam da burada "implant"ın ne olduğunu açıklamak yerinde olacaktır. İngilizce bir kelime olan "implant", aşılama, aklına sokmak, dikmek, ekmek anlamlarına gelmektedir. Diğer yandan, "implant" diş hekimliğinde kullanılan son derece gelişmiş bir tekniğin de adıdır. Bu teknikte, çekilen dişlerin yerine konulan protez dişler, tek tek vidalanarak çene kemiklerine yerleştirilmektedir.

d) "g", "r", "a", "f", "i", "k" harflerine "grafik" kelimesini meydana getirecek şekilde devinim kazandırılması.

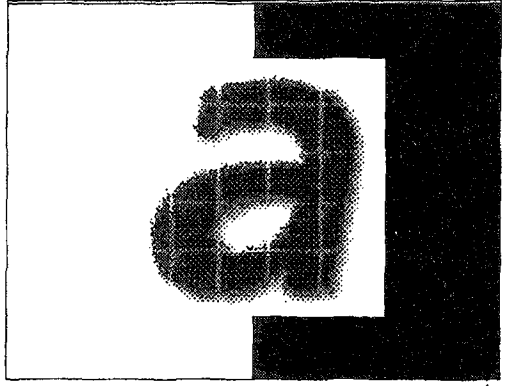
"g" harfi ekranın üstünden girer ve soldan sonsuza doğru küçülür.



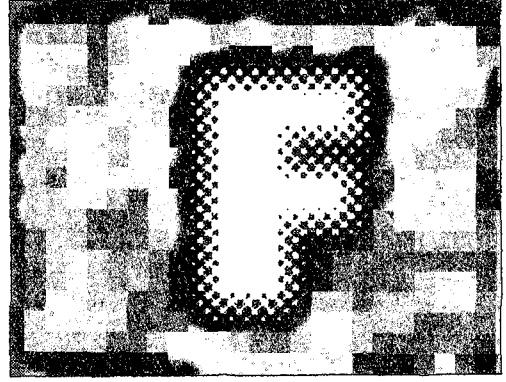
"R" harfi ekranın sol üst köşesinden girer; merkezden sonsuza doğru giderek küçülür.



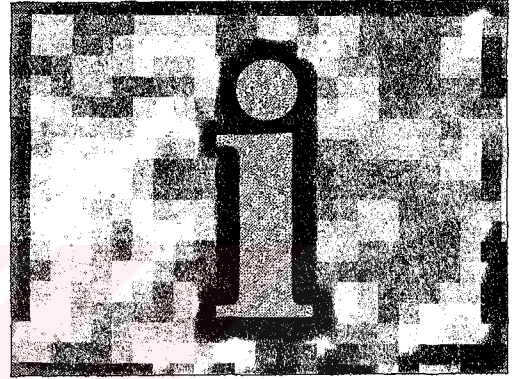
"a" harfi ekranın sağ üst köşesinden ters olarak girer; sağdan çıkar.



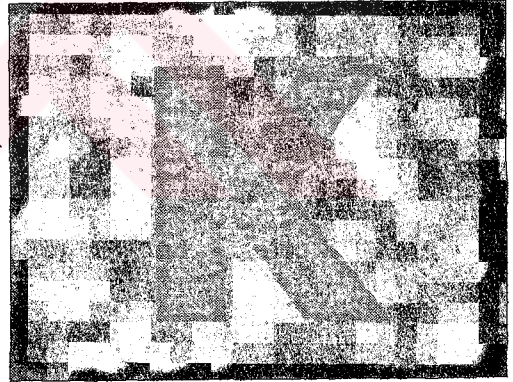
"F" harfi ekranın sağından girer ve "a"nın üzerinden kaybolur.



"i" harfi ekranın sağından girer; merkeze doğru küçülerek kaybolur.



"K" harfi ekranın tümünden detay olarak girer; soldan sonsuza doğru kaybolur.



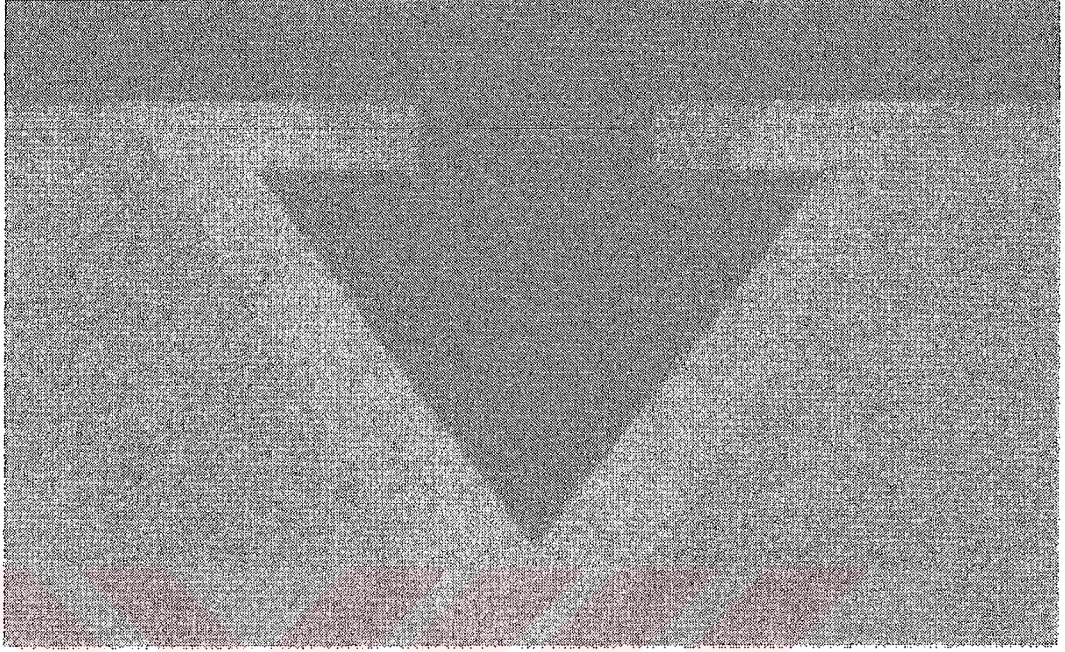
Yukarıda story-board'u izlenen canlandırmada, "grafik" kelimesini meydana getiren harfler "grafik" kavramı gözönüne alınarak çözümlenmiştir. Şekil-zemin ilişkilerinde uygulanan renkler her bir harf için bağımsız olarak seçilmiş; ancak, -canlandırmanın tamamı değerlendirildiğinde- renk değişikliklerinin bütünlüğü olumsuz yönde etkilememesine özen gösterilmiştir. Bu çalışmada, dörtgen form içerisinde çözümlenen harf görüntüleri boşlukta birbiri ardına ekrana girmekte ve dönerek, küçülerek sonsuza doğru uzaklaşmaktadır. Böylece, "grafik" olgusunun sahip olduğu tasarımlama ve biçimlendirme zenginliği vurgulanmaktadır.

Tüm bu canlandırmalarda bir "çevirim"(1) söz konusu değildir, hareket bilgisayar ortamında sağlanmıştır. Elde edilen görüntüler, sonuçlandırılan filmde yer alan parçaların bir bölümünü oluşturmaktadır. Bu nedenle story-boardlarda sese ilişkin veriler yer almamaktadır. Çünkü ses (yani video filmde kullanılan müzik) filmin bütününe ilişkin bir eleman olarak değerlendirilmiştir.

Çalışmanın buraya kadar olan aşaması tamamiyle Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik bölümünün olanaklarıyla; 4 Megabyte anabellekli, 14 inç monitörlü HP 486 DX-33 bilgisayarla gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarda yer alan Screen Machine video kartı uzun çabalardan sonra kullanıma sokulmasına karşılık, ne yazık ki teknolojik geriliği nede ile verim sağlanamamış; başlangıçta tüm filmin uygun bir video capture kartına sahip, yeterli donanım ve yazılımlı bir bilgisayarda yapılması amaçlanırken, sadece yukarıda değinilen işlemler sonuçlandırılabilmiştir. Oysa, çok profesyonel olmasa, stüdyo olanakları içermese de, ortalama ev videosu için önerilen ortalama bilgisayar konfigürasyonu -bugün için- şu özellikleri taşımaktadır: 133 Mhz-Pentium 256 kilobyte External Cache, 16 Megabyte ana bellek, 2 Gigabyte sabit disk, en az 4 hızlı CD-ROOM, 2 Megabyte RAM'lı PCI grafik kartı, video capture kartı ve ses kartı. (Yamankılıçoğlu 1996: 76). Ayrıca görüntü işleme, montaj ve ses yazılımları ile 1024 X 768 renk çözünürlüğü olan 17 inç'lik monitör de bu düzeneğe eklenmelidir.

Görülebileceği gibi, bölüm bünyesinde var olan donanım, TV-Videografik uygulamalarının bilgisayar ortamında yapılması için yeterli olmamaktadır. Buna rağmen, eksikler bir bahane olarak değerlendirilmemiş, eldeki olanaklarla nelerin ne-reye kadar yapılabileceği sınanmıştır. Sonuçlandırılan görüntülerin bilgisayardan videoya aktarılması işlemi ise Denge Animasyon'un stüdyolarında gerçekleştirilmiştir. Bu aktarım sırasında, canlandırmalar üç değişik hızda VHS banda kaydedilmiştir.

1) Çevirim: Sinema filmi yapmak üzere alıcının (kameranın) çalıştırılmasına bağlı olarak yapılan işlemin topu. (Püsküllüoğlu 1986; 137).



Resim 28: Bilgisayarda hazırlanan canlandırmalardan bir ara resim örneği.

V. 1.2. DERLEME GÖRÜNTÜLER

"Derleme Sinema" adıyla anılan, gösterime girmiş filmlerden elde edilmiş görüntü parçacıklarının yeniden -belli bir anlatım endişesi taşımadan- kurgulanması yolu ile elde edilen bir "Deneysel Sinema" türünün varlığı bilinmektedir. Böylesi filmler salt daha önce başkaları tarafından başka amaçlarla çekilmiş ve mutlaka seyirci önüne çıkmış filmlerden seçilen bazı görüntülerin, orjinal haliyle kullanılması ile oluşturulan filmlerdir. Bu tip filmler bir yönüyle "kolaj" türü resimlere benzetilebilir. Nasıl kolaj resim yapan bir sanatçı kullandığı parçaların gerçek kaynağını yapıtında belirtmiyorsa, "Derleme Sinema" türünde de sanatçı kullandığı görüntülerin hangi filmlerden alındığını tek tek açıklamıyor. Her ne kadar zaman zaman "telif hakkı" sorununun gündeme gelebileceği düşünülse de, eğer tek tek referans verme zorunluluğu olsaydı, herhalde esas filmin uzunluğuna denk bir "referans" bölümü ortaya çıkardı.

Bu doğrultuda, çalışma süresince haber programlarından, belgesellerden, sinema filmlerinden çok sayıda görüntü derlenmiş; TV ekranına yansıtılan bu görüntülerin belirli yerlerinden ayrıntılar alınarak dijital olarak yeniden kaydedilmiştir. Uygulanan yöntem öz itibari ile "Derleme Sinema" türüyle benzeşmektedir. Ancak görüntüler hem bire bir kullanılmamış, hem de video kameranın dijital kayıt özelliğinden yararlanılarak yeniden üretilmiştir.

V. 2. VIDEO FİLMİN OLUŞTURULMASI

Çalışmanın buraya kadar olan aşamasında, oluşturulması planlanan video filmin görsel malzemeleri hazırlanmıştır. Kuşkusuz bu görüntülerin gerçekleştirilmesi rastgele olmamış; daha çalışmanın ilk başlarında yaşanan bir "diş" problemi "tema"nın ve "anlatım biçimi"nin belirlenmesinde etkili olmuştur.

V. 2. 1. FİLMDEKİ 'TEMA'NIN VE 'ANLATIM BİÇİMİ'NİN BELİRLENMESİ

Öncelikle açıklamak gerekir ki; tema, saptanan amacı gerçekleştirmede bir bahane, bir ilk adım olarak ele alınmıştır. Bu yüzden de, "neden belirli bir nesne ya da durum karşısında mantıksal bir açıklaması olmaksızın gelişen (kişinin sağlığı-güvenliği için duyduğu) endişe, (örneğin dişçi koltuğunun yol açtığı) stres, korku ve diğer kişisel yaşantıların dışavurumu tema olarak seçilmesin" diye düşünülmüştür. Onun içindir ki; "diş ağrısının doğurduğu sıkıntılar, zoraki dişçiye gidiş, dişçi koltuğunda duyulan korkular, endişeler, morfinin sağladığı geçici rahatlık, giderek son aşamaya, yani diş çekimine yaklaşış ve ulaşılan sonuç" olarak özetlenebilecek kişisel bir yaşantı tema olarak belirlenmiştir. Böylesi bir temanın işlenebilmesinde, dünyanın ve olguların simgesel bir şekilde yorumlanabileceği, -Paul Wegener, Lang Murnau, von Gerlach ve Paul Leni'nin yaptıkları gibi- "anlatımlı" değil "dışavurumcu" bir bakış açısı ile hareket edilebileceği saptanmıştır.

Filmsel yaratılarda "anlatımlı" ya da "dışavurumcu" iki farklı kutubun varlığına Andre Bazin'de işaret etmektedir. Bazin'e göre, bir kutupta "Gerçekçilik", diğerinde ise "Ekspresyonizm", yani, insan elinin bozarak araya girmesi yer almaktadır. (Wollen 1989: 128). Kimi yönetmenler "Gerçekçilik"i temel alırlarken, kimileri de buna kesinlikle karşı çıkmışlardır. Örneğin, sinemayı doğal dünya ya da sözel dilin ışığı altında değil resmin ışığı altında gören; doğal dünya ile film imgesi arasındaki bağı yok etmeye, umursamamaya çalışan Josef von Sternberg Gerçekçiliğe karşı bir tavır takınmaktadır. Sternberg'e göre, yönetmen imgelerini doğanın kölesi olarak değil, kendi biçimini, kendi yorumunu getirerek kurmalıdır. Bu da ancak, yapay bir alan yaratmakla sağlanabilir ve yapay alan herkesin anlayıp kavrayabileceği ortak bir koda değil, sanatçının bireysel imgelerine, bir düş dünyasına dayalı olmalıdır. Çünkü, "sinema konusundaki deneyimlerimiz imgenin, en çetrefil anlam yoğunluğunu bile ifade edebileceğini gösterir." (Wollen 1989: 122). Tüm bu anlayışlarla çerçevesi çizilen anlatım biçimi, sanatsal alandaki karşılığını Ekspresyonizm'de bulur:

"Ona verilen ad ne olursa olsun, Ekspresyonizm, 'nesnelerin ve dünyanın biçimleri' aracılığı ile bir şeyler anlatmak ve göstermektir; bu da değişik yollardan gerçekleştirilebilir: ya bu biçimlerden saf soyutlamaya yönelen bir sentez çıkararak (resim); ya onları kavramlaştırarak (şiir); ya dramatik olayları 'soyutlayıcı' bir kuruluş ile bütünleştirerek (tiyatro); ya da aksine, bu nesnel ve somut biçimlerle düşünce ve kavramlardan çok, bir bunalım ve tedirginlik havası veya toplumun bilinçaltından kaynaklanan az çok metafizik nitelikte esintilerin anlatılmasını (sinema) sağlayarak." (Richard 1984: 222).

Sonuç olarak denilebilir ki; dış problemi ile ilgili yaşantılar "tema"yı oluşturmuş; temayı işlemede ise uygun ruhsal ortamı yaratmada daha olanaklı olan dışavurumcu bir yaklaşım benimsenmiştir.

V. 2. 2. FİLMİN ÖYKÜSÜ

Dişçi koltuğundan kaynaklanan ve dalga dalga büyüyen korkular, bu korkudan kaçış (dalga hareketinin diş biçimine ve ayaklara dönüşümü). Korkuyu ve dişçi koltuğunu çağrıştıran simge (implant). Korkunun, endişenin her akla gelişinde yüreğin pır pır edişi (kuşlar). Bir türlü dinmeyen acı (ateş). İstemeye istemeye dişçiye gidiş (ağır çekimde, su içinde güçlükle yürüyen ayaklar). Morfinin sağladığı geçici rahatlık, cesaret ve rüya hali (suda yüzenler, yunuslar). Ancak sonuca hızla yaklaşma (rakamlar). Ve işlemin sona ermesi (denize balyoz gibi inen paraşüt). Tüm bu yaşantıları görüntüye döken yaratıcının gözlemi (göz).

V. 2. 3. FİLMİN STORY-BOARD'U / TEKNİK DEKUPAJ'I

Filmi oluşturacak görüntülerin ele alınışında da izlenebileceği gibi, yapılan uygulamalar bir çevirim senaryosu oluşturmaya olanak tanımamaktadır. Çünkü, çalışmanın başından sonuna kadar bir "çevirim" söz konusu değildir. Ancak görüntülerin üretilmesinde, gerekli aşamalarda story-board'ların hazırlanması bir zorunluluk olarak ele alınmıştır. Diğer yandan, çalışmanın özünü "deneysellik" oluşturmaktadır. Bu deneysellik filmleri oluşturmada görüntü seçmeye, kurguya, montaja kadar çalışmanın bütününe sinmiş durumdadır. Gerek Deneysel Sinema'da, gerek Video Sanat'da, gerekse de concept türü videokliplerde ürünleri belli bir senaryo doğrultusunda ortaya koymanın elzem olmadığı, hatta böylesi bir uygulamanın deneyselliğe, sanatsal yaratıma sınırlar getireceği inancıyla hiç başvurulmadığı bilinen bir gerçektir. (Yapılan görüşmede sayın Doç.Dr. İhsan Derman' da, deneysel film çalışmalarının senaryodan hareket etmek gibi bir zorunluluğun olmayacağını vurgulamıştır). Yukarıda sayılan türlerin dışında kalan filmlerde ise durum biraz farklıdır. Bazı yönetmenler senaryoyu gerekli görürlerken bazıları da önemsememişlerdir. Örneğin, Josef von Sternberg ile Roberto Rossellini arasındaki karşıtlık oldukça dikkat çekicidir. J. von Sternberg her sahneyi filme çekmeden önce planlarken Rosellini'nin asla çekim senaryosu kullanmadığı ve bir filme başladığında onun nasıl biteceğini önceden kestiremediği bilinmektedir. (Wollen 1989: 139).

Senaryonun sunuluş biçimlerinde de farklılık bulunmaktadır. Bir senaryonun sunuluş biçimi, senaryonun az ya da çok ayrıntılarını kapsayan yazım aşamalarından biridir. Senaryonun içeriğiyle ve dramatik yapısıyla ilgisi yoktur. Her senaryonun yerine getireceği işlev de değişkendir. Örneğin, senaryo bir kurula, yapımcıya, yönetmene, oyuncuya ya da teknik ekibe yönelik olarak yazılabilir. Bu çalışmanın senaryo sunumunu "teknik dekupaj" veya "story-board" terimleri ile ifade etmek daha doğru bir yaklaşım olarak değerlendirilmiştir.

Teknik dekupaj (ing. "shooting script"), çekim ve mizansen için gerekli türlü bilgilerle donatılmış çekim senaryosudur. Türlü bilgilerden kastedilen, çekim ölçekleri (omuz çekimi, boy çekimi, genel çekim, vb.), çekim açıları (yüzden-yandan çekim vb.), kamera hareketleri (öne-geriye-yukarıya kaydırma, vb.), optik hareketler (zoomlama, vb.), kullanılan objektifler (odaklı, özel filtreli, vb.) ve görsel bağlantılardır (görüntünün kesilmesi, kararması, açılması, vb.). Kuşkusuz, oluşturulacak filmi teknik dekupajın tüm ayrıntıları değil, sadece sahne geçişlerinde kullanılacak görsel bağlantılar kısmı ilgilendirmektedir. "Resimli taslak" olarak Türkçeye çevirebileceğimiz "story-board" ise aslında bir teknik dekupajdır. Chinon (1992: 245-251) gerek teknik dekupaj'ı, gerekse de story-board'u kurgulama işleminde kullanılan senaryo sunuluş biçimleri olarak açıklamakta; sahnelerin çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde görselleştirildiğini söylemektedir.

Gelinen noktada, gerçekleştirilecek filmin teknik dekupaj'ı/story-board'u hazırlanmış ve devam eden sayfadan itibaren gösterilmiştir.

SAHNE 1: Jenerik.
(Görüntü kararmadan sonra girer).

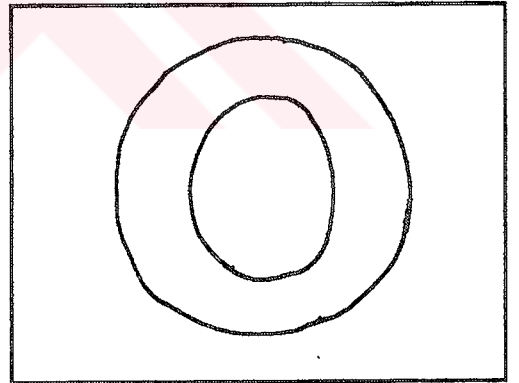
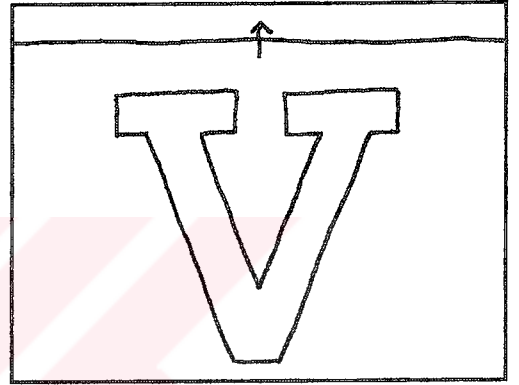
Süre: 30 sn.



SAHNE 2: V'den O'ya geçiş; "V", "İ", "D",
"E", "O".

(Görüntü alttan üste doğru girer).

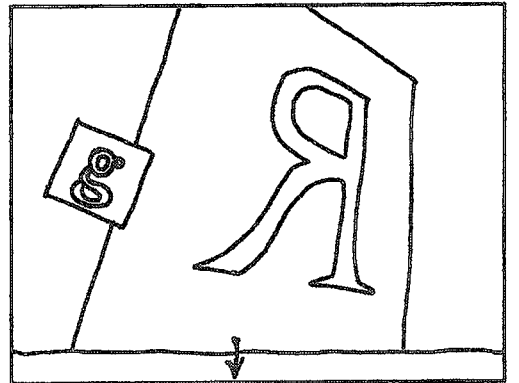
Süre: 12 sn.



SAHNE 3: "G", "R", "A", "F", "İ", "K".

(Görüntü üstten alta doğru girer).

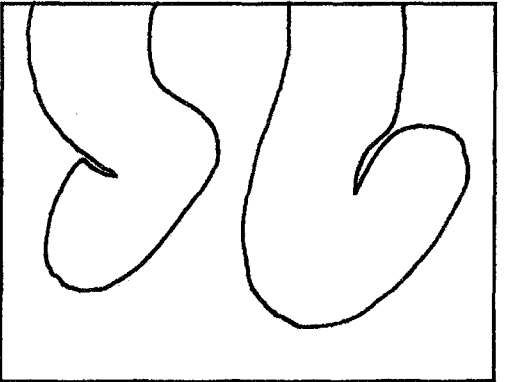
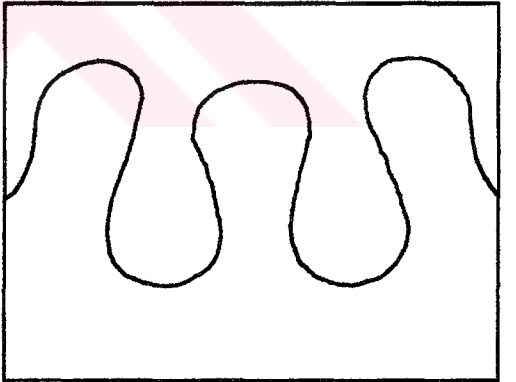
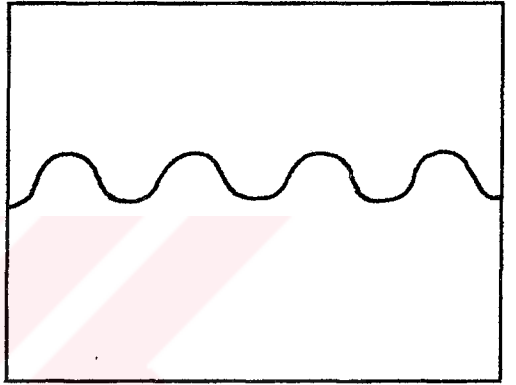
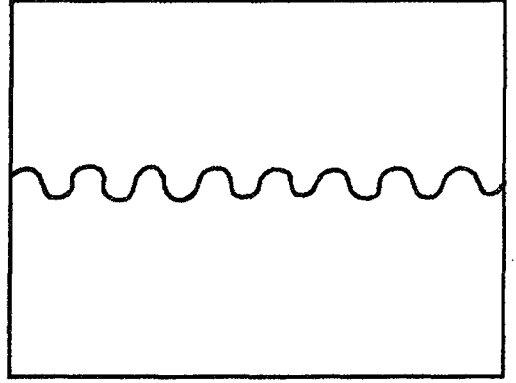
Süre: 15 sn.



SAHNE 4: Dalga hareketinin ayağa dönüşmesi.

(Görüntü kesme ile girer).

Süre: 18 sn.

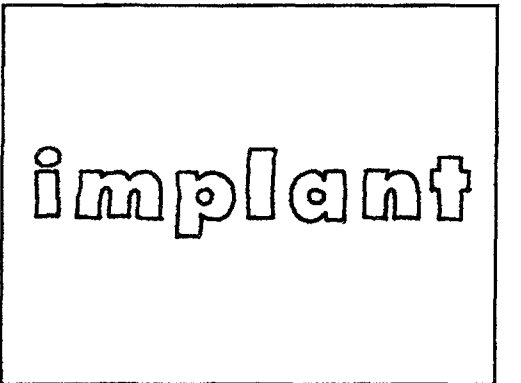
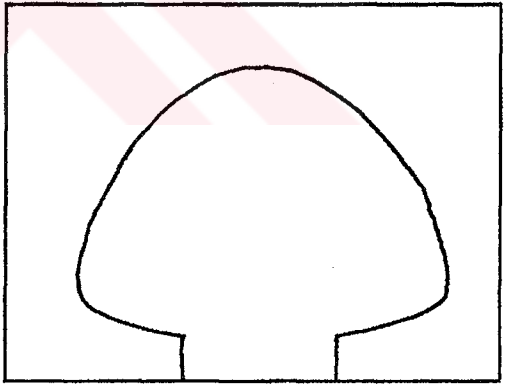
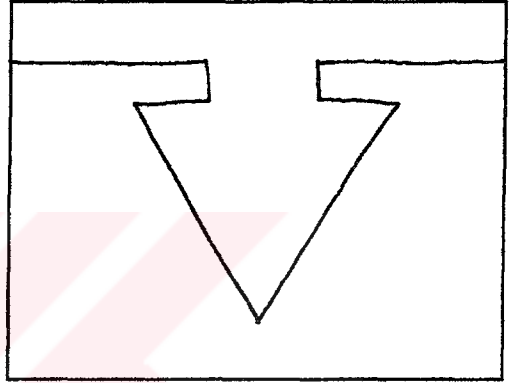
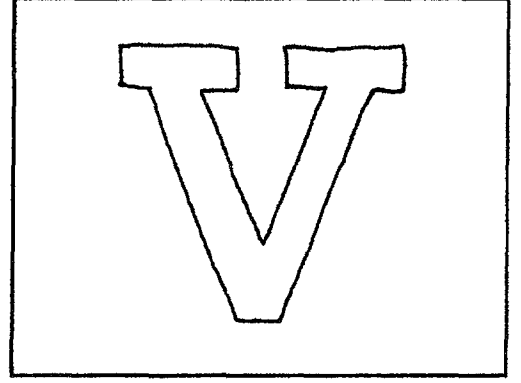


(Görüntü erir).

SAHNE 5: "V" den "İMLANT" a geiř.

(Görüntü, eriyerek kaybolan 4. Sahnenin üzerinden girer).

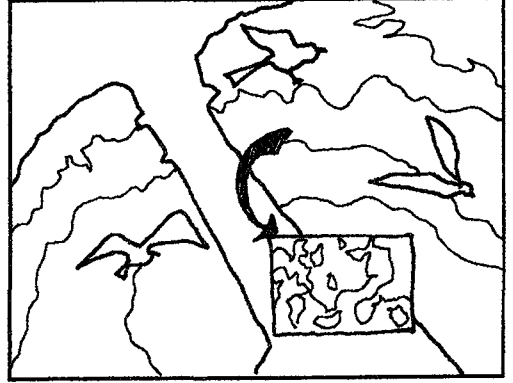
Süre: 23 sn.



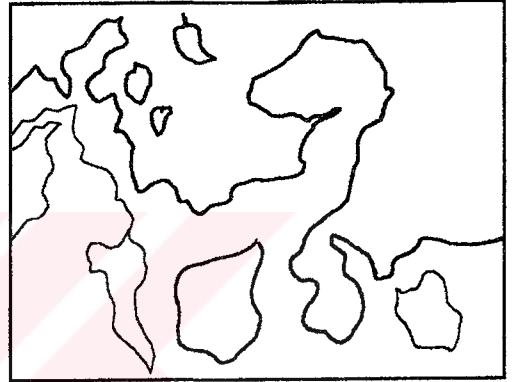
SAHNE 6: Kuşlardan ateşe geçiş.

(Görüntü karama ile girer. Son kuş karesi donar, ateş görüntüsü sarmal hareketle durgun görüntünün içinden çıkar ve ekranı kaplar).

Süre: 6 sn.



(Son kare donar, erir).



SAHNE 7: Sular.

(Görüntü, eriyerek kaybolan 6. sahnenin üzerinden girer. Son kare donar, yumuşayarak erir).

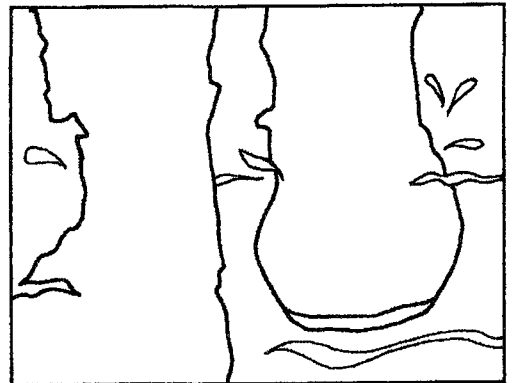
Süre: 4 sn.



SAHNE 8: Suda yürüyen ayaklar.

(Görüntü eriyerek kaybolan 7. sahnenin üzerinden girer).

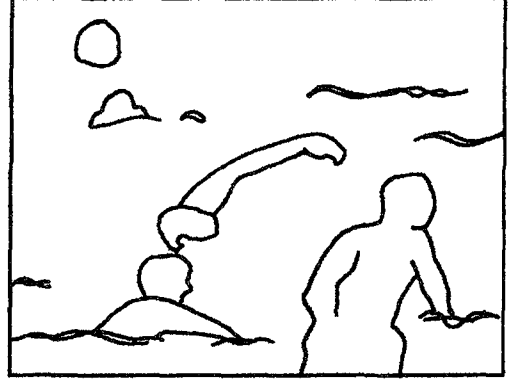
Süre: 6 sn.



SAHNE 9: Yüzme.

(Görüntü, kesme ile girer).

Süre: 4 sn.



SAHNE 10: Yunuslar.

(Görüntü kesme ile girer).

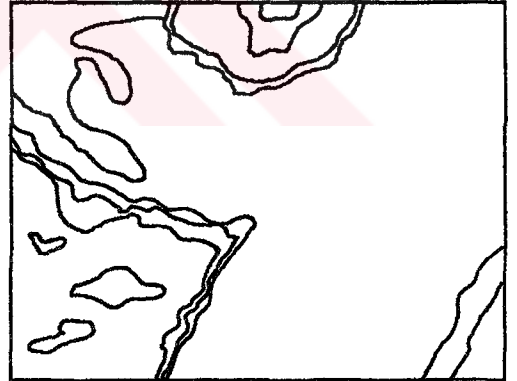
Süre: 4 sn.



SAHNE 11: Rakamlar.

(Görüntü kesme ile girer).

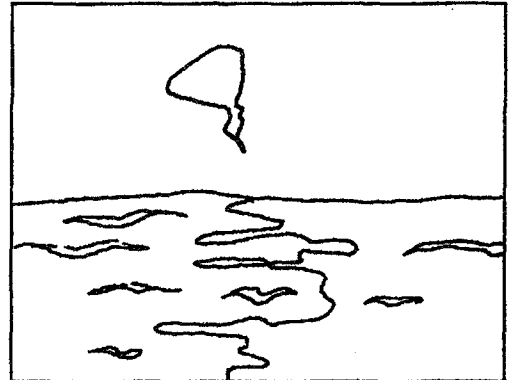
Süre: 12 sn.



SAHNE 12: Denize düşen paraşüt.

(Görüntü kesme ile girer. Son görüntü donar ve erir).

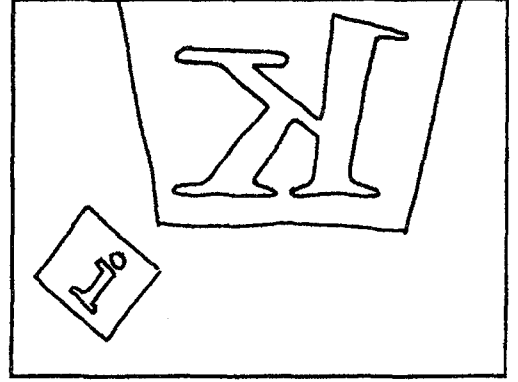
Süre: 4 sn.



SAHNE 13: "G", "R", "A", "F", "İ", "K".

(Görüntü, eriyerek kaybolan 12. sahnenin üzerinden girer).

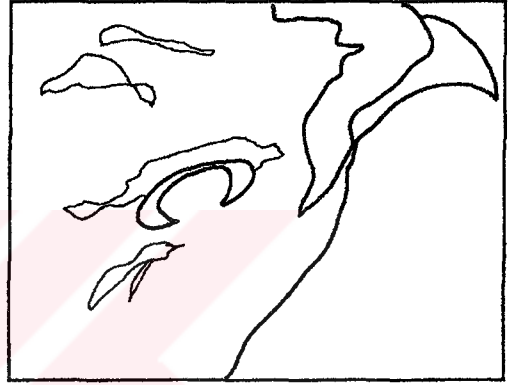
Süre: 4 sn.



SAHNE 14: Göz I.

(Görüntü kesme ile girer).

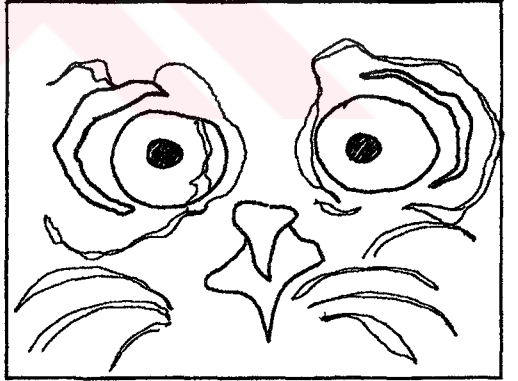
Süre: 2 sn.



SAHNE 15: Göz II.

(Görüntü kesme ile girer).

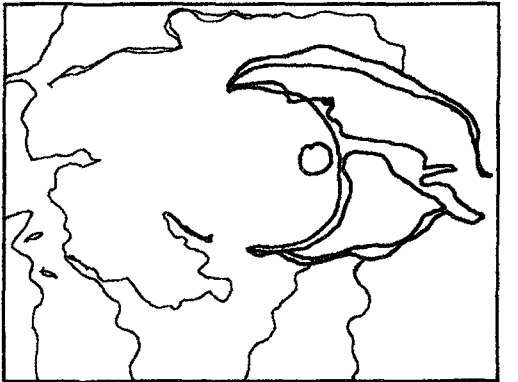
Süre: 2 sn.



SAHNE 16: Göz III ve bitiş jeneriği.

(Görüntü kesme ile girer. Jenerik gözün üzerinden aşağıdan yukarıya doğru devam eder, karama ile film sona erer).

Süre: 20 sn.



V.2.4. FİLMİN MÜZİĞİ

Sonuçlandırılan filmin müziğini Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seçmeli Dersler Birimi Okutmanı Sayın İsmail Lütfü Erol uyarlamıştır. Müziğin oluşturulmasına geçmeden önce, film birlikte izlenmiş, temaya ve biçimleme diline ilişkin veriler aktarılmıştır. Yapılan değerlendirmede; görüntülerde büyük ölçüde soyutlama eğiliminin bulunmasına karşılık motiflerin (suda yürüyen ayaklar, yüzen insanlar, yunuslar, vb.) belirgin olduğu; dinamik ve atak bir hareket akışının egemenliği saptanmıştır. Buna bağlı biçimde, baştan sona soyut bir müziğin uygun olmayacağı, açık melodik (figürlü) bir müziğin görselliğin kendi iç çizgisini (figür-soyutlama ilişkisi) kırabileceği, dikkatin müzikte yoğunlaşmasını getirebileceği düşünülmüştür. Ayrıca, sahnelerin birbirine geçişinde genel olarak bir keskinlik uygulanmadığından, müzikte de köşeli vurgular yerine doğuşkan vurguların bulunmasının isabetli olacağına karar verilmiştir. Bu veriler ışığında, -görüntülere işitsel altyapı oluşturması amacı ile- George Winston'a ait bir "melodi" ve "akor kurgusu"nu İsmail Lütfü Erol yapıtın aslından farklı bir ritim ve geçişkenlik dokusu ile piyanoda yeniden seslendirerek yorumlamıştır.

Filmin montajı ve saptanan müziğin filme bindirilmesi işlemi "Z Tanıtım" stüdyosunda gerçekleştirilmiştir.

VI. SONUÇ

"TV - Videografik Tasarımı Üzerine Deneysel Bir Uygulama Çalışması" başlığı altında yürütülen çalışmada,"deneysellik" kavramı öncelikle ele alınmış ve temel hareket noktalarından biri olarak değerlendirilmiştir. Bu kavram terim olarak karşılığını "Deneysel Sinema"da buluyor görünse de, Video Sanat'ın, concept türü videokliplerin, dijital sinema örneklerinin ve tüm filmsel alana görüntü üreten videografiklerin temelinde de yer almaktadır. Diğer yandan, gerçekleştirdiği her türlü yenilikle sinemanın önüne yeni ufuklar açan Deneysel Sinema, ekonomik zorluklar yüzünden giderek videoya kaymaktadır. Bu yönelişin bir diğer nedeni de Video Sanat'da senaryonun birebir aktarılması zorunluluğunun olmaması, resimlerle oynayarak görüntüde, seste, kurguda yeniliklere ulaşma olanağı arayan tavrıdır. Onun içindir ki, hem "deneysellik" kavramına açıklık getirmek, hem de videografiklerin uygulama alanlarından birine işaret edebilmek için "Deneysel Sinema"ya değinmek gerekli görülmüştür.

Aslında yaratıcı eylemin geçerli olduğu her alanda "deneysellik" vazgeçilemez bir olgudur. Alışılmışın, alışkanlıkların, öğrenilmiş bilginin, kalıpların dışına çıkarak yeniyi deneysel yollarla aramak, (başarıya ulaşmak her zaman mümkün olmadıği için) riski, yaratıcı cesareti ve esnekliğı gerektirir. Varolanı yinlemek, genel kabul görececek olanı ortaya koymak kuşkusuz daha kolaycı bir yaklaşımdır. Ancak "doğru" sonu gelmez bir süreçtir. Hele hele öznelliğın yoğun olarak yaşanıldığı bir alanda, yani sanatta, bu sürecin sınırları daha da açıktır. Geleneksel başarı-risk, cesaret-çekingenlik, açıklık-şablonculuk arasındaki gerilimden doğup gelen, "deneysellik"ten kaynaklanan yaratıcılık sayesinde bilim ve sanat sürekli ileriye doğru sıçrama durumunda olmuştur. Yaşamın tüm alanlarının içinde bulundukları gelişim; yeniliklere açık olan, kalıplardan uzak kalmayı tercih eden, ticari kaygılar gütmeyen, yaratım cephelerinde özgürce hareket etmeyi benimseyen, tanımlamayı -yani sınırlamayı- kabullenmeyen deneysel yaratıcıların enerjileri üzerinde gerçekleşmiştir. Deneysel sinemanın hep bir adım önde gitmesinin, sinemaya öncülük etmesinin nedenleri işte budur.

Deneyisel sinema türlerinden söz edilirken değinildiği gibi; deneysellik teknikte, biçimde, içerikte ya da harekette kendisini gösterebilir. Örneğin, salt siyah-beyaz karelerin kırkbeş dakikalık süre içerisinde birbirini izlemesiyle oluşturulan "Flicker-Kırpışma", tekniğin ve biçimin deneysel anlayışla ele alındığı bir filmidir. Altı saat boyunca sadece uyuyan bir adamı görüntüleyen Warholl ise deneyselliği içerikte aramıştır. Zaman açısından bir sınırlamaya bağlı kalmamak da deneysel uygulamaların özellikleri içerisinde yer alır: "A Miracle-Bir Mucize" yalnızca 14 saniye, "Empire-İmparatorluk" tam 8 saattir.

Özetlemek gerekirse, deneysel sinemacılar kitleler için görkemli, basmakalıp filmler yapmazlar; sanatsal keşfetmenin yollarını, yöntemlerini ararlar. Açık-doğrudan mesaj iletmezler; öyküden hareket etmezler; kısacası tek şeye, "deney"e önem verirler. Onlara göre, film yapmak bir anlamda maceradır. Ken Russell'ın konuya ilişkin şu sözleri oldukça çarpıcıdır: "Ne olacağını bilemezsiniz. Yolculuğa çıkarsınız, bir sürü canavarla karşılaşsınız; sonunda ya kazanır, ya yaralanırsınız". (Tamer 1989: 71).

Yapılan uygulamalarda bilgisayar ortamına yönelik çalışmaların ele alınması, bugün akıl almaz sahnelerin kolaylıkla yaratılabildiği dijital sinemaya da değinmeyi zorunlu kılmıştır. Dijital sinema, gelişen teknolojinin sınırsızca kullanıldığı, bilgisayarlarla inanılması güç efektlerin yaratıldığı bir alandır. Gerçekte görsel efekt yaratımına filmsel alan başlangıcından beri gereksinim duymuştur; ama hiç bir dönemde bu yoğunlukta, bu zenginlikte bir kullanım olmamıştır. Geçmişte yüzlerce kişiden oluşan özel efekt ordularıyla gerçekleştirilen uygulamalar artık ekran ve klavyenin önüne oturan bir tek kişinin yaratımıyla sonuçlanabilmektedir. Yapılan iş canlandırma sineması ile aynı ilkelere dayanmaktadır. Ancak yazılım ve donanımsal gelişmişlik düzeyi, sonucu doğrudan etkilemektedir. Animatörler artık tasarladıkları nesne ile gerçek görüntüyü rahatlıkla birleştirebilmekte; ardışık hareketleri tek tuşla gerçekleştirebilmekte; bir saniye için yirmidört kare resim yapmak yerine ara resimleri bilgisayarla tamamlayabilmekte; morph efektleri sayesinde keçiyi insana dönüştürebilmektedirler. Bu tür filmler her ne kadar ticari olsalar da, kullanılan özel efektler nedeni ile hem deneysel hem de öncü olarak nitelendirilebilirler.

Aynı nitelme videoklipler için de yapılabilir. Bilgisayar teknolojisindeki yenilikleri başarıyla kullanan videokliplerde -özellikle concept videokliplerde- birbirinden ilintisiz görüntülerin, efektlerin bir ana temaya bağlı olmaksızın hızlı bir kurgu ile peşisıra pathyor olması; görüntü ile sözler arasında anlamsal bir ilişki aranmaması; planlar arasında mantıksal bir ilişki amaçlanmaması; anlatının çağrışım düzeni içerisinde kopuk kopuk seyretmesi; gerçeküstü görüntülerle örülü yapay bir görsel fantazi dünyası kurulması dikkate değer bulunmuştur. Bu nedenle, dijital sinema gibi öncü ve deneysel bir karakter taşıyan, videografik tasarımlarının yoğun olarak kullanımına ortam sağlayan videokliplerin, ayrı bir başlık altında ele alınması uygun görülmüştür.

Video sanat ise, taşıdığı teknolojik avantajlar ve bireysel yaratıma sağladığı olanaklar nedeni ile -başlangıcından itibaren- sanat geçmişi plastik biçimlendirmeye dayananların ilgisini çekmiştir. Video aygıtlarını kullanarak sanatsal ürün ortaya koyma çabalarının ardında, (doğasal bir gerçeklikten kaynaklansa bile) görüntüye müdahale ederek yeniden yaratma eğilimi yatmaktadır. Bu eğilimi ateşleyen temel dürtülerden birisi de deneyselliktir.

Yukarıda sıralanan ve tez raporunda daha ayrıntılı olarak değinilen bulgular, uygulama çalışmasının gerçekleştirilmesinde yol gösterici olmuştur. Sonuçta ortaya konulan film, içerisinde videografik uygulamalarının yer aldığı; görüntülerin didaktik (öğretsel) olarak değil de daha çok tümevarım yöntemi ile aktarıldığı; dışavurumcu bir yaklaşımla gerçekleştirilen biçimleme ile içeriğin öznel olduğu ve seyircinin içinde bulunduğu koşullara da bağlı olarak görecelik taşıyan deneysel ağırlıklı bir "Video Sanat" çalışmasıdır.

KAYNAKÇA

ABLAY, Ersin

- 1986 "Videoclip."
Milliyet Sanat Dergisi, Sayı 138: 26-27.

ALTUNAY, Alper

- 1996 "Bir Geçiş Dönemi Olarak Video Sanatı."
Cumhuriyet Kitap Eki, Sayı 325: 12-13.

AYGENÇ, Filiz

- 1990 "Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması"
(Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri Raporu)
Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

BECK, Stephen

- 1976 "Videographics - Reflections on the art of video"
Video Art. An Anthology,
The Residance Foundation, Inc., New York: 20-21.

BLANK, B., M. GARCIA

- 1986 Professional Video Graphic Design,
Prentice Hall Press, New York.

BLOCH, Dany

- 1983 "Yeni Bir Sanat Türü: Video Sanatı."
Milliyet Sanat Dergisi, Sayı 83: 13- 15.

BOZKURT, Muammer Feyzioğlu

- 1993 "Resimde Eleştiri"
(Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Eseri Raporu)
Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

BROWN, Gene

- 1989 "Gumby Godzilla'ya Karşı."
Commodore Bilgisayar Dergisi, Sayı 43: 8-12.

CEBENOYAN, Cüneyt

- 1992 "Hayallerimiz, TV ve Video-Clip."
Pamukbank Genç Dergisi, Sayı 4: 46-48.

CHINON, Michel

- 1992 Bir Senaryo Yazmak
 (Çv. Nedret Tanyolaç),
 Afa Yayınları, İstanbul.

DERMAN, Deniz

- 1992 a "Panayırdan Televizyona, Video Sanatı Üzerine Düşünceler."
Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi, Sayı 145: 86-92.
- 1992 b "Narsisizm ve Video Sanatı."
Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi, Sayı 145: 93-98.
- 1995 c "Video Sanatı."
Şeker Sanat, Sayı 4: 12-13.

ELDEM, Burak

- 1993 "Müzikle TV'nin Çocuğu: Videoklip."
Cumhuriyet Dergi, Sayı 363: 12-13.

ERDOĞAN, Nezih

- 1992 Sinema Kitabı
 Ağaç yayıncılık, İstanbul.

FRIEDEL, Helmut

- 1986 "From the TV-Burial to a New Language of Images"
Video-Art in the Federal Republic of Germany since 1976,
 Goethe-Institut München: 2-12.

HALAS, John

- 1981 Graphics in Motion,
 Novum Gebrauchsgraphik, München.

İNANÇ, Demet Değer

- 1981 "Komputerle Canlandırma Film."
Sanat Olayı, Sayı 9: 56-63.

KABA, Fethi

- 1996 "Müzik Videolarda Anlatım Dili ve
 Türkiye'de Müzik Videolar"
Anadolu Sanat Dergisi, Anadol Üniversitesi Güzel Sanatlar
 Fakültesi Yayınları, Sayı 5: 89-95.

KALIÇ, Sabri

- 1992 Deneysel Sinemanın Kısa Tarihi
 Hil Yayın, İstanbul.

KARNEY, Robyn

- 1995 Chronicle of the Cinema,
 Dorling Kinderslay, Belgium.

KILIÇ, Levend

- 1994 Görüntü Estetiği
 Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

KUL, İlhami

- 1995 Bilgisayar ile Sinema-TV İletişim Teknolojisi,
İnkılap Kitabevi, İstanbul.

MAY, Rollo

- 1987 Yaratma Cesareti
(Çv. Alper Oysal)
Metis Yayınları, İstanbul.

MERRITT, Douglas

- 1987 Television Graphics,
Van Nostrand Reinhold Company, New York.

MURAT, İsmail

- 1989 "Masabaşı Sineması"
Cumhuriyet Bilim Teknik, Sayı 101: 13.

NELMES, Jill

- 1996 An Introduction to film Studies,
Routledge, London.

ÖGEL, Semra

- 1977 Çevresel Sanat
İ.T.Ü. Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Yayınları, İstanbul.

ÖZEREN, Sinan

- 1993 "Meryl'nin Başı 180 Derece Nasıl Döndü?"
Cumhuriyet Bilim Teknik, Sayı 304: 8-9.

PARKINSON, David

- 1995 History of Film,
Thames and Hudson Inc., Italy.

PREIKSCHAT, Wolfgang

- 1986 "Video in the Eighties"
Video-Art in the Federal Republic of Germany since 1976.
 Goethe-Institut München: 13-18.

PÜSKÜLLÜOĞLU, Ali

- 1986 Öztürkçe Sözlük.
 Çağdaş Yayınları, İstanbul.

RENAN, Shelden

- 1967 An Introduction to the American Underground Film.
 E. P. Dutton and Co, Inc., New York.

RICHARD, Lionel

- 1984 Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi
 (Çv. Beral Madra, Sinem Gürsoy, İlhan Usmanbaş),
 Remzi Kitabı, İstanbul.

ROLOFF, B., G. SEEBLEN

- 1995 Ütopik Sinema.
 (çv. Veysel Atayman),
 Alan Yayıncılık, İstanbul.

SCHNEIDER, I., B. KOROT (Ed.)

- 1976 Video Art, An Anthology.
 The Raindance Foundation, Inc., New York.

SÖNMEZ, Necmi

- 1994 "Kentle Sanatçının Ortak Belleği."
Cumhuriyet 2, Cumhuriyet Gazetesi Eki, Sayı 24973: 2.

TAMER, Ülkü

- 1989 Sinema Dedi Ki...
Afa Yayınları, İstanbul.

UĞUR, Aydın

- 1988 "Video Teknolojisi Sanata Karşı"
Çağdaş Teknoloji ve Sanat, Hacettepe Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi Yayınları: 223-227.

WOLLEN, Peter

- 1989 Sinemada Göstergeler ve Anlam,
(Çv. Zafer Aracagök),
Metis Yayınları, İstanbul.

YAMANKILIÇOĞLU, Ufuk

- 1996 "İdeal PC"
CHIP Bilgisayar Kültürü Dergisi,
Sayı: 11, syf. 72-89.

YOUNGBLOOD, Gene

- 1970 Expanded Cinema,
E. P. Dutton-Co., Inc., New York.

.....

- 1977 "Televizyonun Jenerikler, Program Başlıkları Gibi Olanakları
Grafik Sanatlara Yeni Olanaklar Açıyor."
Milliyet Sanat Dergisi, Sayı 219: 22-25.

.....

- 1989 "Siyah Beyazlar, Renklerin!" Çv. Füsun Yasar
Cumhuriyet Bilim Teknik, Sayı 101: 11.

.....

- 1995 "Sinemanın Dijital Büyücüleri"
Popüler Sinema Dergisi, Sayı 10: 91-95.