

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI  
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

**BAĞIMSIZ FİLM YAPIMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİNİN  
KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

GURUR SÖNMEZ

İSTANBUL, 2017

T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI  
RADYO TELEVİZYON BİLİM DALI

**BAĞIMSIZ FİLM YAPIMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİNİN  
KULLANIMI**

Yüksek Lisans Tezi

GURUR SÖNMEZ

Danışman: Yrd. Doç. Dr. ALİ MURAT KIRIK

İSTANBUL, 2017

## GENEL BİLGİLER

İsim ve Soyadı	Gurur Sönmez
Anabilim Dalı	Radyo Televizyon ve Sinema
Programı	Radyo Televizyon
Tez Danışmanı	Yrd. Doç. Dr. ALİ MURAT KIRIK
Tez Türü ve Tarihi	Yüksek Lisans – Temmuz 2017

## BAĞIMSIZ FİLM YAPIMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİNİN KULLANIMI

### ÖZET

Sinema, diğer klasik sanat dallarından farklı olarak her zaman teknolojik gelişmelere bağlı olmuştur. Diğer disiplinler için geliştirilen teknolojilerin sonuçları sinemanın prodüksiyon, yönetmenlik, oyunculuk, gösterim, seyir, dağıtım ve pazarlama süreçleri üzerinde büyük etkiye neden olmaktadır. Dijital teknolojilerdeki gelişmeler sadece ana akım sinemanın yapımında ve dağıtımında kolaylık sağlamamış, bağımsız film yapımcılığının da gelişmesine neden olmuştur. Teknolojinin sağladığı kolaylık, film yapım maliyetlerinin düşmesi, internet teknolojisindeki gelişmeler sinemaya ilgi duyan herkesin dijital film yapım araçları ile kendi filmlerini çekmeye ve sosyal paylaşım siteleri üzerinden dünyaya eserlerini gösterebilme imkânı sağlamaktadır. Akıllı telefonların üzerinde bulunan gelişmiş kameralar sayesinde yüksek kalitede çekim yapılabilen içinde bulunduğumuz zamanda, pahalı film yapım araçlarına ve yüksek bütçelere sahip olmayan film yapımcıları dijital teknolojinin film yapım araçlarının maliyetini düşürmesinden yararlanıp kendi yöntemleriyle, kendi bağımsız filmini yapması mümkün hale gelmiştir. Film üretim araçlarının herkese ulaşabilir hale gelmesiyle artık film yapım meraklıları, yaratıcılığını görüntüye yansıtırken kimseye bağımlı olmayacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Bağımsız Sinema, dijital sinema, Dijital Teknoloji, Film yapımı.

## GENERAL KNOWLEDGE

Name and Surname	Gurur Sönmez
Field	Radio Television and Cinema
Programme	Radio Television
Supervisor	Asst. Prof. Dr. ALİ MURAT KIRIK
Degree Awarded and Date	Master – July 2017

## THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIE IN INDEPENDENT FILMMAKING

### ABSTRACT

Cinema has always been tied to technological developments unlike other classical arts. The results of the technologies developed for other disciplines have great influence on the production, directing, acting, screening, spectatorship, distribution and marketing processes of the cinema. Developments in digital technology have not only made it easier to make and distribute mainstream cinema, but also have led to the development of independent filmmaking. The convenience provided by the technology, the reduction of the film production costs, the developments of the internet technology allows anyone interested in cinema to shoot their films with digital film production tools and to showcase their work to the world via social media websites. In our current world in which high quality video shooting is possible through advanced cameras on smartphones, filmmakers who do not have expensive filmmaking tools and high budgets can take advantage of the fact that the digital technology lowered the cost of filmmaking tools, hence, It is possible to make their own independent film with their own methods. Film production tools have become accessible to everyone; therefore filmmakers will no longer be dependent on anyone while reflecting their creativity on screen.

**Keywords:** Independent Cinema, Digital Cinema, Digital Technology, Filmmaking



T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

TEZ ONAY BELGESİ

RADYO, TELEVİZYON VE SINEMA Anabilim Dalı RADYO TELEVİZYON Bilim Dalı TEZLİ YÜKSEK LİSANS öğrencisi GURUR SÖNMEZ'nın BAĞIMSIZ FİLM YAPIMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİNİN KULLANIMI adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 5.07.2017 tarih ve 2017-15/22 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi 10.07.2017

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

	Öğretim Üyesi Adı Soyadı	İmzası
1.	Tez Danışmanı Yrd. Doç. Dr. ALİ MURAT KIRIK	
2.	Jüri Üyesi Yrd. Doç. Dr. AHMET ÇETİNKAYA	
3.	Jüri Üyesi Doç. Dr. MİHALİS KUYUCU	

## ÖNSÖZ

Bir sinema tutkunu ve amatör bir film yapımcısı olarak günlük hayatımda kullandığım teknolojilerle ilgili bir konu üzerinde çalışmak çok heyecan vericiydi. Bu heyecanıma uygun konuyu seçmemde ve çalışmamda desteklerini esirgemeyen başta danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Ali Murat Kırık'a çok teşekkürlerimi sunuyorum.

Çalışmamı tamamladığım sıralarda halen Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktayım. Akademiye adım atmama büyük motive sağlayan, bilgeliğiyle şu anki naçizane bilgi birikimimin temelini sağlamlaştıran sevgili eniştem Bedri Evcî'ye çok teşekkür ediyorum.

Maddi ve manevi her zaman yanımda olan, desteğini hiç esirgemeyen kıymetli annem, Atiye Doğan'a, anne yarısından katbekat daha fazlası olan teyzem Gülay Doğan Evcî'ye yine teşekkürlerimi sunuyorum.

Çalışmamla ilgili gerek kaynak toplamamda gerekse sinema yapımcılarıyla röportaj çalışmalarımda büyük desteklerini sunan Melis Yıldızırın'a, dostluklarıyla ve çalışmamla ilgili yardımlarıyla yanımda olan Arş. Gör. Erdem Yedekçi ve Öğr. Gör. Lütfican Umut'a ve mesai arkadaşım olan tüm araştırma görevlisi arkadaşlarıma teşekkürü borç bilirim.

Akademik bir figür olarak bize idol olan, enerjisiyle ve varlığıyla çalıştığımız kurumda bana ve genç mesai arkadaşlarıma engin tecrübeleriyle yol gösteren çok kıymetli hocamız Prof. Dr. Özden Çankaya'ya şükranlarımı sunuyorum.

Gurur Sönmez

Şişli, 2017

## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	II
ABSTRACT.....	III
GÖRSEL LİSTESİ.....	IV
ÖNSÖZ.....	V
<b>1. GİRİŞ.....</b>	
<b>2. FİLM TEKNOLOJİLERİ.....</b>	<b>8</b>
2.1 Film Formatları.....	11
2.1.1 Standart ve Süper 8 mm.....	12
2.1.2 16 mm.....	14
2.1.3 35 mm.....	14
<b>3. ANALOG TEKNOLOJİDEN DİJİTAL TEKNOLOJİYE GEÇİŞ</b>	
3.1 Analog Video ve Ses Teknolojileri.....	16
3.1.1 Video Kameralar.....	17
3.2 Dijital Video, DSLR ve Ses Teknolojileri.....	18
3.2.1 Bit Derinliği.....	20
3.2.2 Sıkıştırmasız / Sıkıştırmalı Ses.....	21
3.2.3 Dijital Film ve Video Kamera Teknolojileri.....	22
3.2.3.1 Crop (Kırpma) Faktörü.....	24
3.2.3.2 Görüntü Sabitleme (Image Stabilization).....	25
3.2.3.3 Örnek DSLR Kamera Canon EOS 80D.....	26
3.2.3.4 Örnek Aynasız Kamera Sony A7SII.....	28
3.2.3.5 4K Çekim ve Gösterim Teknolojisi.....	29
3.2.3.6 Yüksek Kare Kayıt.....	30
3.2.3.7 Film Hızı (ISO).....	31
3.2.3.8 Shutter (Enstantane).....	33
3.2.3.9 Mercekler.....	34
3.2.3.10 Pozlama.....	37
3.2.3.11 RAW Kayıt: Cinegamma Cinelog, S-Log.....	37
3.2.3.12 Rolling / Global Shutter.....	38
3.2.4 Dijital Ses Kayıt Teknolojileri ve Araçları.....	40
3.2.4.1 Harici Ses Cihazları.....	40
3.2.4.2 Dinamik Mikrofonlar.....	41
3.2.4.3 Kondansatörlü Mikrofonlar.....	41
3.2.4.4 Shotgun Mikrofonlar.....	41
3.2.5 Depolama / Aktarım.....	42
<b>4. BAĞIMSIZ FİLM VE BAĞIMSIZ FİLM YAPIMI.....</b>	<b>45</b>
4.1 Hollywood'un Bütçe ve Gelir Kaygılarının Gölgesinde Günümüz Bağımsızlığı.....	48
4.2 Dogma 95.....	49
4.3 Gerilla Film.....	50
4.4 Prodüksiyon Öncesi.....	51

## 1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılım teknolojiye bağımlı iki sanat biçimi olan film ve video, analogdan dijital teknolojiye geçişinin deęişiminde belirgin bir ivmelenmeye tanık oldu.

Sinema teknoloji gelişmelere baęlı bir icattır. 1895 de Lumiere kardeşlerin başlattığı sürece kadar bu sanat ve iletişim aracının oluşması için birçok teknolojinin ortaya çıkması ve olgunlaşması gerekiyordu. Hala daha sinema dięer klasik sanat dallarından farklı olarak fotoğraf, elektronik, bilgisayar vb. gibi farklı disiplinlere ihtiyaç duyarlar.

Sinemanın var oluşunda etkisi olan bu baęımlılık biçimi sinemanın, yapım yönetim, yönetmenlik, oyunculuk, gösterim, seyir, dağıtım ve pazarlama süreçlerinde gelişimini ve dönüşümünü etkilemiştir.

Bu nedenden dolayı Sinema dięer klasik sanat dallarına göre daha yeni ve sürekli yenilenmekte olan bir sanat dalı ve iletişim aracıdır.

Ana akımın ve bol bütçeli filmlerin ilk olarak bir filmin prodüksiyon öncesinde bütün aşamaları bilgisayar ortamında simüle edilmektedir. Prodüksiyonun bütün renk ve tasarım olanakları oluşturulabilmektedir. Bilgisayarda tasarlanan animasyon bir görüntünün potansiyel unsurlarının öngörülebilirliğini derinleştirir. Üretim sırasında dijital kurgu yazılımları sayesinde olay hakkında geribildirim sağlayan hızlı görüntü sonuçlarını göstermeyi mümkün kılar: Sahnedeki dramatik unsurları yeterince yansıtabiliyor muyum? Işıklar ve görüntü nasıl? Bunlar analog dönemde sadece görüntü yönetmeninin görebildiği ve geri kalan set çalışanlarınca “sihirbaz” olarak tanımlanmalarına neden olmaktadır.

Bilgisayarların hayatımıza girdiği dönemden bu yana gelişmeye başlayan dijital teknoloji geçen yüzyıldan beri insan hayatının her alanına derinlemesine nüfuz etti. İnsana ve insanlığa ayna tutan en yakın endüstrilerden biri olan modern film endüstrisi, dijital teknolojinin etkisi altında sürekli deęişimler yaşamaktadır.

Sessiz filmlerden sesli filmlere geiři takip eden byk devrim ve siyah-beyaz filmlerin renkli filmlerle deęiřtirilmesi ok geen sayılabilecek sinema sanatında byk etki yaratmasına raęmen uzun sre boyunca film teknolojilerinde kayda deęer bir ilerleme olmamıř, film yapım maliyetleri dijital devrime kadar sadece elit bir kesimin karřılayabileceęi noktada olmuřtur.

Film yapım maliyetlerinin dřmesi, ekip baęımsızlıęı ve daęıtım kanallarının internet aracılıęıyla daha da eřitlenmesi artık film yapımına gnl vermiř kiřilerin hayallerini, grntye dnřtrmesinde gemiře bakıldıęında hi olmadığı kadar kolaylık saęlamaktadır.

Bu alıřmada, gnmzn sinema teknolojileri ile ilgili kapsamlı bir derleme yapılmıř, alıřmanın arařtırma kısmında da hem Yeřilam imkanlarıyla film retmiř hem de gnmzn teknolojisini yakalayan film alıřanlarıyla mlakat yapılıp, geliřen sinema teknolojilerinin endstriye, yapımcıya, nitelięe, estetięe yarattıęı etkinin kendileri aısından nasıl karřılık bulduęu ile ilgili sorular sorulmuř, baęımsız filmcilięin bu etmenlerden ne denli etkilenip, etkilenmedięi ortaya konmak istenmiřtir.

## 2.FİLM TEKNOLOJİLERİ

Film icadından bile önce el ile bir tambur üzerine çizilen resimleri belli bir hızla döndürerek kısa zamanlarda görüntüleri hareketlendirme olayı biliniyordu. Başka bir yöntem ise kartonların üzerine çizilen resimleri aynı düzlem üzerinde ve belli bir hızda arka arkaya çevirerek elde edilen hareketli makinelerdi. Bu yöntem günümüzde halen karton film çizen grafikerler tarafından kullanılmaktadır.

Film icat edilip, bir anlık görüntü film düzlemine kaydedilerek elde edilen fotoğraf görüntüsünden sonra bilim adamları hareketli konuların görüntülerini kaydetmek üzere yarıştılar. Yapılması gereken en önemli hazırlık filmlerin yaprak halinde değil, bir rulo halinde ve metrelerce uzunlukta imal edilmesiydi. Uzun film imalatı yapıldıktan sonra bu filmlere görüntü kaydedecek bir mekanizmanın icat edilmesi gerekiyordu. Fotoğraf makinesi üreticileri bu konuya çok yatırım yaptılar ve sonunda modern film kameralarının ataları ortaya çıktı.

Film bir objektifin önünden el ile sarılarak geçiriliyordu. Kameraman senkron tutturabilmek için içinden şarkı söylemek zorunda kalırdı. Tabii ki senkron tutmuyordu. Daha sonra zemberekli makineler icat edildi. Bu kameralarda kameraman önce sanki saat kurar gibi bir yayı kuruyordu, bu yay boşalırken dişliler yardımıyla filmi hareket ettiriyordu. Kameraman yayı devamlı kurmak zorunda kalıyordu. Fakat bu sistem de senkronu sağlayamıyordu.

Bu arada yapılan çalışmalarda arka arkaya hareket eden film karelerinde saniyede geçen kare sayısı 25 adet olduğunda insan gözü yanılarak hareketi devamlı gibi algıladığı hesaplandı. Bu teorinin film kameralarına uygulanması uzun sürmedi ve saniyede 25 kare fotoğraf pozlayacak şekilde kamera mekanizmaları üretildi.

Bu kameralar aynı zamanda günümüzde kullanılan modern kameraların teorisini de oluşturdu.

Görüntüleme, hareketsiz fotoğrafik resimlerin bir ekranda kayıt altına alınması ve daha sonra hızla gösterilmesi ile hareketi yansıtmıştır. 19. yüzyıl bilimsel çabasının bir

ürünü olan bu, yüzlerce yıldan fazla bir süredir binlerce kişiyi istihdam eden bir endüstri ve kitlesel bir eğlence ve iletişim ortamı haline gelmiştir.

Kimse sinemayı icat etmedi. Bununla birlikte, 1891'de ABD'deki Edison Company, bir seferinde bir kişinin hareketli resimleri izleyebilmesini sağlayan Kinetoskop'un bir prototipini başarıyla sergiledi. Öngörülen hareketli resimleri ödeyen bir kitleye (yani sinema) ilk sunan Paris'te Aralık 1895'te Lumière kardeşlerdi.

İlk başlarda filmler çok kısaydı. Bazen sadece birkaç dakika veya daha kısa sürüyordu. Fuar alanlarında, müzik salonlarında ya da bir ekranın kurulabileceği herhangi bir yerde ve projeksiyonun olduğu yer karartıldığında gösterilirdi. Konular, yerel sahneler ve etkinlikler, yabancı topraklara bakışlar, kısa komediler ve haber niteliği taşıyan olayları içermektedir. Filmlerde senkronize diyaloglar yoktu, bazen de "sessiz" değillerdi.

1914'te birkaç ulusal film endüstrisi kuruldu. Avrupa, Rusya ve İskandinavya Amerika kadar önemliydi. Filmler daha uzun sürdü ve öykü anlatımı veya anlatı egemen bir form haline geldi. Film seyretmek için daha fazla kişi para kazandıkça, etraflarında büyüyen sanayi, üretim, dağıtım ve sergilere daha fazla para yatırmaya hazırlandı, bu nedenle büyük stüdyolar kuruldu ve özel sinema yapıları yapıldı. Birinci Dünya Savaşı, Avrupa'daki film endüstrisini büyük ölçüde yavaşlattı ve Amerikan endüstrisi görece önem kazandı.

İlk otuz yıllık sinema, bir sanayi üssünün büyümesi ve sağlamlaştırılması, anlatı biçiminin oluşturulması ve teknolojinin artırılması ile karakterize edildi.

Renk, renklendirme, tonlama ve şablonla siyah-beyaz filmlere önce eklendi. 1906'da, renk ayrımı ilkeleri 1909 yılında halka sunulan İngiliz Kinemacolor işlemi ile "doğal renk" hareketli görüntüler üretmek için kullanıldı. 1915'ten başlayarak erken teknolojik süreçler hantal ve pahalıydı ve renkler 1932'de üç renkli sürecinin tanıtılmasına kadar daha yaygın kullanılmadı.

Yansıtılan resimlere senkronize ses eklemek için yapılan ilk girişimler, fonografik silindirler veya disklerdi. Senkronize diyalogu bir araya getiren ilk uzun metrajlı film, The Jazz Singer (ABD / 1927), Warner Brothers'ın Vitaphone sistemini kullanarak, her filmin makarasında ayrı bir kayıt diski kullandı. Bu sistem güvenilirmez olduğunu kanıtladı

ve yakında filmin kenarına fotografik olarak kaydedilen optik, deęişken yoğunluklu bir film müzięi yerleřtirildi.

1930'ların bařında, hemen hemen bütün uzun metrajlı filmler senkronize edilmiř seslerle sunuldu ve 1930'ların ortalarından itibaren bazıları da tam renkli oldu. Sesin ortaya ıkması Amerikan endüstrisinin hâkim rolünü güvence altına aldı ve sözde "Hollywood'un Altın Çaęı" nı doğurdu. 1930'lu ve 1940'lı yıllarda sinema, halk eğiliminin başlıca formu olmuř ve insanlar haftada iki kez sinemaya katılmıřlardı. İngiltere'de en yüksek katılım oranları, her hafta 31 milyondan fazla sinema ziyaretiyle 1946'da gerekleřti.

Thomas Edison, Kineskopta delikli 35mm film kullanmıř ve 1909'da bu endüstri standardı olarak benimsenmiřtir. Resim, en-boy oranı olarak bilinen 3: 4 veya 1: 1.33 yükseklik-ge niřlik iliřkisine sahipti. Optik ses ıkıřı ile en-boy oranı 1.37: 1'e ayarlandı. Dięer formatlarla birok deney olmasına raęmen 1950'lere kadar ekran oranlarında büyük bir deęiřiklik olmadı.

Amerika'da televizyonun tanıtılması, sinemaya kamuoyunun ilgisini ekmek için tasarlanmıř birtakım teknik deneyler yapılmasına yol açtı. 1952'de Cinerama prosesi, üç projektör ve ok yönlü surround ses ile ge niř, derin kavisli bir ekran kullandı. İzleyicilere daha fazla katılım duygusu verdi ve son derece popüler olduklarını kanıtladı. Bununla birlikte, teknik açıdan hantal bir yapıdaydı ve 1953'te CinemaScope ve 1955'te Todd-AO'nun piyasaya sunulmasına kadar ge niř ekranlı sinema kullanılmaya başlanmadı, ikisi de tek projektör kullandı. SinemaScope, optik olarak ekranın ge niřliğine sığdırmak için projektör mercekleri tarafından yanal olarak ge niřleyen 35mm film üzerindeki görüntüleri sıkı; Todd-AO, 70 mm ge niřliğinde film kullandı. 1950'lerin sonuna geldięinde, sinema ekranının şekli, en-boy oranları 1: 2.35 veya 1: 1 olarak etkili bir şekilde deęiřtirildi.

70 mm film kullanan uzman ge niř ekranlı sistemler de geliřtirildi. Bunların en başarılısı 2008'de dünyanın dört bir yanında 311 ekrana sahip olan IMAX olmuřtur. Uzun yıllardır IMAX sinemaları özel olarak kendi benzersiz 2-D veya 3-B formatlarında yapılmıř filmleri gösteriyor ancak IMAX formatında dijital olarak yeniden mastered

edilmiş, çoğunlukla ek sahneler veya 3D efektlerle popüler özellikli filmlerin versiyonlarını gittikçe daha çok gösteriyorlar. .

1940'larda denenmiş olan stereo ses de yeni geniş ekran deneyiminin bir parçası oldu. Sinemalar televizyon yarışma ile mücadelede bir takım başarılar elde ettikleri halde, bir zamanlar tuttıkları konumu ve etkileri hiçbir zaman geri kazanamadılar ve gelecek otuz yılda izleyici sayısı azalıyordu. 1984'e gelindiğinde İngiltere'deki sinema katılımları haftada bir milyona kadar battı. Ancak o tarihten bu yana, bu rakam, 1985'te Milton Keynes'de ilk İngiliz çoğulluğunun oluşturulmasını takiben şehir dışı çok katlı sinemaların büyümesiyle yaklaşık üç kat arttı.

Her ne kadar Amerika en etkili film endüstrisi gibi görünse de, gerçeklik daha karmaşıktır. Çoğu film, uluslararası platformda üretilir ya da çeşitli ülkelerde üretilir ya da çokuluslu şirketlerle ilgilenen, çok uluslu şirketler tarafından finanse edilir. Çoğu kişi, filmleri televizyonda (karasal ya da uydu ya da bir tür video) izliyor ve ayrıca web tabanlı bir yayın aracına doğru ilerliyoruz.

Son yirmi yılda, film üretimi hızla gelişen sayısal teknolojinin etkisiyle tamamen değişti. Yapımlar halen filmde çekilebiliyor olsa da (ve bu daha da sıradan hale geliyor), düzenleme ve özel efektler gibi sonraki süreçlerin tamamı, nihai görüntüler filme geri aktarmadan önce bilgisayarlarda üstleniliyor. Geleneksel sinema projeksiyonunun netliği, ayrıntısı ve parlaklığı ile paralel ekran görüntüleri üretebilen sayısal projeksiyona daha fazla sinema yatırımı yaptığı için, bu nihai aktarma ihtiyacı azalmaktadır. Son birkaç yılda, hem sayısal teknolojinin varlığı sayesinde hem canlandırılmış hem de canlı etkinliklerle ilgili 3B özelliklere ilgi çekildi.

## **2.1 Film Formatları**

Film kameraları enerjisine, vizörüne ve kullandığı film boyutuna göre sınıflandırılır.

Film kameraları üretilirken elektroniğin yardımıyla video sinyali üretilmekte ve monitör yardımıyla görüntü seyredilmektedir. Uzaktan kumanda devreleri yardımıyla netlik, diyafram ve zum kontrol edilebilmekte, bu sayede film kameraları hata oranını azaltarak kullanılabilirlerdir.

1-Enerjisine göre: Mekanik Kameralar , Elektrik ile Çalışan Kameralar

2-Vizörüne göre: Refleks Kameralar, Refleks Olmayan Kameralar

3-Film Boyutuna göre: 8mm, 16mm, 35mm, 70mm, I-Max<sup>1</sup>

### **2.1.1 Standart ve Super 8mm**

Standard 8 mm film formatı, Büyük Bunalım sırasında 16 mm'den daha ucuz bir amatör film formatı yaratmak amacıyla Eastman Kodak şirketi tarafından geliştirilmiş ve 1932 yılında piyasaya sürülmüştür. 8 mm film makaraları aslında 16 mm'lik film içerir, ancak bu filmin her iki kenarında 16 mm'de bulunanın iki katı daha fazla delik (perfore) vardır ve bir defada 16 mm'lik filmin 8 mm'lik tek bir yarısına çekim yapılır. Filmin ilk yarısı tamamen kullanıldığında, kamera açılıp film ters çevrilir (film deliklerinin tasarımı bunun doğru yapılmasını garantilemektedir) ve aynı filmin henüz üzerine çekim yapılmamış olan diğer yarısı kullanılır. Film yıkanacağı zaman, tek bir kenarında delikler olan iki adet 8 mm'lik film elde edilecek şekilde film ortadan ikiye ayrılır; böylece 8 mm'ye, 16 mm'ye sığdırılanın dört katı daha fazla film karesi sığdırılmaktadır. Bir yüze kayıt yapıldıktan sonra, diğer yüze kayıt yapılması için film makarası ters çevrildiğinden, bazen bu film formatına Çifte 8 mm de denmektedir. Standart 8 mm'nin boyutu 4.8mm x 3.5mm'dir ve 1m film 264 resim içerir. Tahmin edilebileceği üzere, çifte 8 mm ile saniyede 16 kare hızında çekim yapılır.

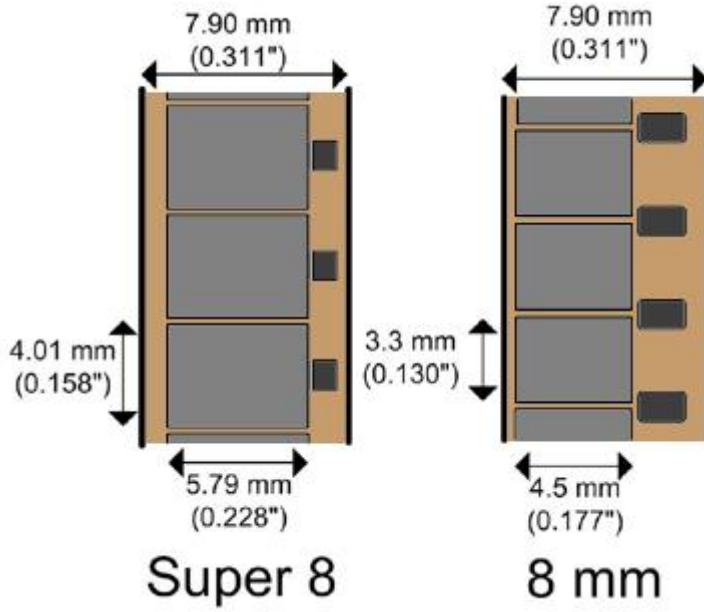
Super 8 filmi, ters ve pozitif negatif süreçte, renk ve siyah-beyaz, sessiz ve Kodak'tan manyetik ses ile diğer üreticilerin kullanımına sunulmuştur. 1973'te Super 8 için manyetik ses elde edildi. Ses şeridi, filmin perf olmayan tarafında bulunurken, denge şeridi de perforasyonların yakınına yerleştirildi ve böylece film eşit şekilde rüzgâr attı.

Olağan uzunluktaki film makaraları saniyede 12,15,16 ve 18 kare hızlarında 3-4.5 dakika kadar çekim yapılmasına izin vermektedir.

---

<sup>1</sup>[https://www.kodak.com/KodakGCG/uploadedfiles/motion/US\\_plugins\\_acrobat\\_en\\_motion\\_newsletters\\_filmEss\\_05\\_Film\\_Types\\_and\\_Formats.pdf](https://www.kodak.com/KodakGCG/uploadedfiles/motion/US_plugins_acrobat_en_motion_newsletters_filmEss_05_Film_Types_and_Formats.pdf) (14 Haziran 2017)

1965 yılında, Süper 8 mm film piyasaya sürülmüş ve amatör film yapımcıları tarafından çok hızlı bir biçimde benimsenmiştir. Görüntü kalitesi 8 mm'den daha iyidir, kartuşlu sisteminden dolayı (filmin ters çevrilip yeniden kameraya yerleştirilmesine gerek bırakmaz) kullanımı daha kolaydır.



Görsel 1: Super 8 ve 8 mm medyumlarının biçimleri

**Kaynak:** <http://www.dvdyourmemories.com/wp-content/uploads/2011/01/12.jpg>

Yukarıdaki görüntüden de görebileceğiniz gibi, Super8 filminde çok daha küçük dişli delikleri bulunur ve bunlar standart 8 mm'deki çerçeveler arasında olduğu gibi çerçevenin ortasına hizalanır. Ayrıca, çerçevenin boyutunun Super 8 filminde %50 daha büyük olduğunu fark edeceksiniz. Super 8, daha keskin bir resim sunan standart 8mm filmin bir yenilenmesi oldu. Bu daha net resim, daha büyük çerçeve boyutuna bağlanabilir. Çoğu kez, filmlerdeki ilk filmler normal 8 mm'de çekilecek ve sonra zamanla üstün Super 8 formatına geçecektir.

### 2.1.2 16 mm

16mm adı, filmin negatifinin genişliğinden gelmektedir. 16mm film kullanımı yaygın ve ekonomik olan bir film boyutudur. 16mm genellikle yarı profesyonel amaçlı olarak kullanılmaktadır. 16mm 1923'te Eastman Kodak tarafından geliştirilmiş bir formattır. Ancak uzun yıllar sinema filmi için yetersiz görülmüştür. Film alanının küçük olması taneciklerin (grain) büyük olmasına, bu da sonuç görüntünün düşük çözünürlükte olmasına yol açar. Televizyonun gelişmesiyle 16 mm tercih edilir hale gelmiştir çünkü 35mm'ye göre daha ucuzdur ve çok daha hafif kameralarla daha uzun süre çekim yapmaya izin verir (normal hızda 122 metrelik bir kutu 35mm film 4 dakika görüntü kaydederken, aynı uzunlukta 16mm film 11 dakikadan fazla görüntü kaydedebilir).<sup>2</sup>

### 2.1.3 35 mm

35mm, fotoğraf ve sinemada yaygın olarak kullanılan temel film ölçüsüdür.

Ham film tedarigi George Eastman tarafından yapılan filmi kullanarak, William Dickson ve Thomas Edison'un 1892'de icat ettiği 35mm film, o zamandan bu yana nerdeyse hiç değişmeden kalmıştır.

35 mm, adını filmin 35mm (yaklaşık 1 3/8 inç) genişliğindeki şeritler halinde kesilmesinden almıştır.

Her kademi 16 kare yapan standart negatif direncin her iki kenar boyunca her karede dört deliği olur.

Çoğunlukla tescilli ölçülerin çeşitli genişliği farklı sayıda kamera yaklaşık 19. yüzyıl ve 20. yüzyıl çevresinde icat edilmiştir. Gösterim sistemleri tarafından; sinemada perde ölçekleri ihtiyacına göre 13mm'den 75mm'ye kadar değişerek farklı ölçekler de kullanılmıştır.

35mm 1909'da uluslararası standart ölçü olarak kabul edilmiştir. Görüntü gösterimi ve yaratılışlarının her ikisi için hakim film ölçüsü olarak kalmıştır.

Geniş ve küçük ölçülerinin her ikisinin ve tuhaf biçimlerin tehditlerine rağmen ömürleri uzun oldu, çünkü bu ölçü çekilen görüntülerin iyi olma özelliği (Good Quality)

---

<sup>2</sup> İlker Canikligil, Dijital Video ile Sinema, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık, 2014, s.19

ve film stoklarının masrafı arasında oldukça iyi bir fiyat olması oldukça talep edilmesini sağladı. Ayrıca ticari film salonlarındaki 35mm film göstericilerinin her yerde mevcut olması 35mm'yi sadece hareketli görüntü biçimleri, film veya video ve dünyanın hemen hemen tüm sinemalarında oynatılabilir hale getirdi.

Ölçü kullanımı olağan üstü bir biçimde çok yönlüdür. Geçen yüzyıllar içinde, içerdiği sese göre değiştirilmiştir, bir güvenli film temeli yaratımı için tekrar tasarlanmıştır, yakalanan renkler için formüle edilmiştir. Geniş ekran biçimlerinin bir grubuna yer tedarik edilmiştir ve karesiz bölgesinin yaklaşık olarak tümünün içine ses verisi katılır.

21. yüzyılın başından beri 35mm'nin hareketli resim filmlerinin üretimi Eastman Kodak ve Fuji Film ikilisinin tekeline aittir.

### **3. ANALOG TEKNOLOJİDEN DİJİTAL TEKNOLOJİYE GEÇİŞ**

Analog video ile görüntülerin kaydı oldukça farklıdır. Emülsiyona çarpmak yerine ışık, bir ışık gösterimini anlık olarak yakalayan katot ışın tüpü (CRT) veya şarj kuplaj cihazı (CCD) gibi bir sensöre çarpar. Daha sonra kamera, ardışık olarak değişen dalga formlarından oluşan ve daha sonra manyetik tipli olarak toplanan ve tutulan elektrik sinyalleri gibi diğer durumlara dönüştürülen model benzetimleri oluşturan bir analog sinyal iletir.

Hem film hem de analog video ile, nihai formda deneyimlediğimiz bilgiler orijinal formdaki bilgilere benzer. Orijinal bilgi ile bu bilgilerin kaydı arasında bir aktarım meydana gelir. Timothy Binkley, 'Kültürü Yeniden Tasarlama' başlıklı bir makalede açıkladığı gibi, yakın zamana kadar medya, basan bir süreçle karakterize bir analog paradigma uyumu getirdi. Analog medya, bir fiziksel materyalin konfigürasyonunu başka bir analog materyal düzenlemesine aktaran bir tür transkripsiyon yoluyla bilgiyi depolar

#### **3.1 Analog Video ve Ses Teknolojileri**

Analog kameralar görüntüleri elektronik ortama kaydetmesiyle dijital kameraların temeli de atılmış oldu, ancak zayıf görüntü kalitesi ve yüksek maliyeti nedeniyle şu anki dijital kamera satışları kadar etkili bir ticari başarı elde edemedi. Temel olarak gazeteler tarafından 1984 Olimpiyatları, 1989'daki Tiananmen Meydanı protestoları ve 1991'deki Körfez Savaşı gibi olayları kapsıyorlardı. Canon, 1986'da RC-701 adlı ilk dijital kamerayı piyasaya sürdü ve onu takip etti. 1988'de ilk tüketici analog kamera olan RC-250 Xapshot ile Xapshot, Avrupa'daki İyon ve Japonya'daki Q-PIC olarak adlandırıldı.

ABD'de 499 \$ 'a mal oldu, ancak tüketiciler bir batarya, yazılımlı bilgisayar arabirim kartı ve disketlerle 999 dolar daha fırlamışlardı.

Bir resmin resim hücreleriyle (piksel) ayrıştırılması ve bunların binary kodlarıyla resmin her bir çizgi ve rengini tanımlısıyla dijital ortama aktarılmasına benzer bir şekilde ses de dijital ortamda bu disiplinle yer almaktadır. Dijital ortamda resimde yapıldığı gibi sesin oluşumunu sağlayan frekans, elektron hareketi ve genlik değerleri parçalara ayrılır, kodlanır ve depolanır<sup>3</sup>.

### **3.1.1 Video Kameralar**

Video kameranın içinde de aynen film kamerası gibi görüntü bir mercek yoluyla küçültülüyor ve arkada filmin olması gereken yerde duran tüpe gönderiliyordu. Bu tüp saniyede belli bir hızla taranıyor ve tüpün üzerindeki ışık değişimleri elektrik sinyallerinde çevriliyordu.

1956'da Ampex şirketinin geliştirdiği ilk VTR 2 inch (yaklaşık beş santimetre) kalınlığında manyetik makara bantlara kayıt yapan devasa bir aletti ve fiyatı yaklaşık 50.000 dolardı, ama tarihte ilk defa video kaydı yapılabiliyordu.

1964'te Sony 1 inch: Makara bantlı profesyonel format.

1971'de yine Sony U-Matic : 3/4 inç kalınlığında bant ve ilk defa kasetli bir sistem kullanılıyordu. Böylece video kameralar stüdyodan dışarı çıkabilecek boyutlara ulaşmıştı.

1975'te Sony Betamax: Bir ev formatıydı. 1/2 inch kasetlere kayıt yapıyordu.

1976'da JVC'nin VHS(Video Home System) Ev Video Sistemi: Yine 1/2 inch kasetlere kayıt yapıyordu, ama kasetler Betamax'la uyumlu değildi. Büyük bir savaş çıktı. Ancak JVC akıllı bir hareketle film üreticilerini yanına çekti. Her yerde VHS filmler bulunur oldu.

Video görüntüsü de diğer tüm teknik görüntüler gibi küçük noktalardan oluşur. Bu noktalara pixel adı veriliyor (İngilizce "picture element" kavramından türetilmiş bir kelime). SD (Standart Definition) Renkli TV ekranında yaklaşık 1.4 milyon adet piksel

---

<sup>3</sup> Cihan Işıkhhan, **Yayıncılıkta Ses Teknolojisi ve Mikrofonlar**, 1. Basım, Ankara: Görünmez Adam Yayıncılık, 2013, s.56-57

vardır. Bir pikselin (noktanın) renkli olarak ortaya çıkabilmesi için kırmızı, mavi, yeşil olmak üzere üç altnoktacığa (sub pixel) ihtiyaç vardır.<sup>4</sup>

Örnek Kamera Sony Mavica, elle tutulan bir film kamera gibi taşınması ve kullanılması amaçlanan bir cihaz olarak 1981'de Sony Mavica'nın (Manyetik Video Kamera) gösterimi ile ortaya çıktı. Mavica, analog bir kameraydı; video kasetlerine benzer olarak, piksel sinyallerinin video kaset makinaları gibi kesintisiz seviyelere dönüştürmeden; Televizyon benzeri sinyalleri 2 × 2 inçlik bir "video disketi" üzerine kaydediyordu. Özünde, alan modunda disk başına 50, çerçeve modunda 25 disk başına tek bir kareyi kaydeden bir video kamera kamerasıydı. Görüntü kalitesi, o andaki televizyonlarınkine eşit kabul edildi.

Örnek Kamera Canon RC-701 Analog elektronik kameralar 1986 yılında ilk olarak Canon RC-701 ile piyasaya çıkmıştır. Canon, 1984 Yaz Olimpiyatları'nda bu modelin bir prototipi göstererek, Japon gazetesi Yomiuri Shinbun'da bastı. Amerika Birleşik Devletleri'nde, gerçek röportaj için bu kameraları kullanan ilk yayın World Series beysbolunun içeriğine yer veren USA Today oldu. Analog kameraların yaygın olarak benimsenmesini destekleyen çeşitli faktörler; Maliyet (20.000 dolardan yukarı doğru), filmle karşılaştırıldığında zayıf resim kalitesi ve uygun fiyatlı yazıcıların olmamasıydı. Bir görüntüyü yakalamak ve bastırmak, başlangıçta, ortalama bir tüketicinin ulaşamayacağı bir çerçeve kapmak gibi ekipmanlara erişmek zorundaydı. "Video disketi" disklerinde daha sonra, bir ekranda görüntülenmek üzere kullanılabilen birkaç okuyucu cihazı vardı, ancak hiçbir zaman bir bilgisayar sürücüsü olarak standartlaştırılmadılar.

### **3.2 Dijital Video, DSLR ve Ses Teknolojileri**

Bilgisayar hızında, gücünde ve saklama alanındaki önemli ilerlemeler, hareketli görüntü kameraları tarafından çekilen sahnelerin kaydedilmesi ve daha sonra filme alınmasına yönelik araçların oluşturulmasına yol açtı. Görsel efekt imkânları ve görsel efektler ve özel efekt sanatçıları ve bilim insanları, hayal gücü, teknik bilgi ve bu ilk araçları icat etmek ve yaratmak için inanılmaz miktarda yaratıcılık kullandı.

---

<sup>4</sup> Canikligil, s.22-25

Kodak, 1980'lerin sonlarında ILM'nin iş birliğiyle ilk pratik film çözünürlük tarayıcı için bu teknolojiyi geliştirdi. Bu buluşun yanı sıra, dünya genelinde sinema görüntüsü kaydı ve filme için standart format haline gelen Cineon dijital film formatının gelişimi geldi.

Bununla birlikte, dijital video ile süreç esas itibariyle farklıdır. Transkripsiyon yerine, dijital video ile kaydedilen bilgiler bir dönüştürme sürecinden geçer. Bir dijital kamera değişen voltajları değiştiren bir analog sinyaliyle değil bunun yerine matematiksel algoritmalar tarafından tanımlanan ilişki gemilerinin bir örneğinde bir dizi sıfır ve bir sinyal kaydetmez.

Bu nedenle, genel anlamda, 'dijital', matematiksel olarak belirlenmiş desenlerde düzenlenmiş, ayrı bir dizi halinde bulunan verileri ifade eder. Sonuç olarak, dijital bilgi nesiller boyu kayıpsız veya kalitesiz bir bozulma olmaksızın sınırsız olarak çoğaltılır, manipüle edilebilir ve dönüştürülebilir. Dijital bir görüntünün kalitesi, daha sonra, inç başına og'luk nokta sayısı veya çözünürlük çizgileri ile değil, dijital işlemcinin görsel bilgileri bir ve sıfırın desenlerine dönüştürme verimliliği ile belirlenir<sup>5</sup>

Videonun ilk günlerinde, çevrimiçi düzenleme, pahalı ekipmanlarla çalışan kişiler tarafından kolaylıkla ulaşılamaz haledeydi. Ağ televizyon üreticileri, profesyonel sınıfın altında sayılan görüntülerin yayınlanmasını yasaklayan standartlar oluşturdu ve bu sayede düşük uçlu ekipmanlarla üretilen video görüntülerini alternatif sahneleme mekanlarına bıraktı. Birkaç erken TV denemesine karşın, video sanatı da, nadiren televizyona gidiş yolunu bulmuş, bunun yerine galerilerde ve müzelerde görüldü. Bu, analog videoda nesiller boyunca kaybedilen sorunlarla birleşince, ticari / mesleki video uygulaması ile sanatçıların ve sözde amatörlerin arasındaki bölünmeye yol açtı.

Analog video, sıklıkla zor olan bu zorluklarla baş etmeyi gerektiriyor; dijital video, büyük ölçüde artan doğruluk ve uyarlanabilirlik sunarak bu tür zorlukları engellemektedir. Bir analog sinyal yalnızca iletim sırasında değil, her çoğaltımda bozulmaya neden olmakla kalmaz, dijital sinyaller de sanatçılar tarafından mesleki ve

---

<sup>5</sup> Holly Willis, **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**, İngiltere: Wallflower Press, 2005, S.6.

ticari üretimin nihai kalitesine rakip olan ekipmanı kullanarak değiştirilebilir ve çoğaltılabilir.<sup>6</sup>

Macintosh bilgisayarlar 1984 yılında piyasaya sürüldü ve grafik kullanıcı arabirimi ile tasarlanan ilk kişisel bilgisayarlar olma özelliğine sahip oldu. Adobe Premiere (önce 1991 yılında tanıtıldı) ve Final Cut Pro (Apple tarafından 1999'da tanıtıldı) gibi yazılım uygulamaları nispeten kolay bir masaüstü düzenlemesine izin veriyor ancak daha da önemlisi, kurgucuların görüntü dizileri ile nasıl çalışabileceğini önemli ölçüde belirleyebiliyordu.

### 3.2.1 Bit Derinliği

Dijital ortamda analog sinyalden alınan örneklemeler (sample) bir depoda tutulması gerekir. Alınan her bir örneğin dijitalde binary sistemde kodlanmış bir karşılığının bulunması gerekir. Bu işlem için dijital bir alfabeden yararlanmak gerekir. Işıkhan<sup>7</sup> bu durumu şöyle ifade eder:

*Bizim Alfabemizde nasıl 29 harf bulunuyor ve bu harflerden sınırlı ama çok sayıda hece üretebiliyorsak, dijitalde de her bir bitin yan yana getirilmesiyle dildeki heceye karşılık gelen word'ler oluşturulur. Örneğin 2 bit ile (2üzeri2) toplam 4 word (00 01 10 11), 3 bit ile (2üzeri3) toplam 8 word (000 001 010 011 100 101 110 111) vs. üretilir. Her bir Word tek bir veri demektir. Bu da bit derinliği ne kadar büyükse, örneklenen frekanslara karşılık gelecek kodların o kadar fazla olacaklarını, yani örneklenen analog sinyale o kadar yakın bir dijital çevrim yapılacağını gösterir. Genel olarak kullanılan 16 bit derinliğinde toplam 2üzeri16 yani 65.536 bağımsız veri depolanabilir.*

Analog ortamdan gelen sinyallerden koparılan her bir örnek için depolama alanında bir yer açılır. Örnekleri temsilini yapan dijital verinin boyutunun artması ses kalitesinin de artışıyla doğru orantılıdır. Günümüzde dijitalleşme işlemi yapan bilgisayarlar ve ses sistemleri üzerinde, Analog bir sesin birebir olarak yapılması için üzerindeki depolama alanının da yeterli olması gerekmektedir.

---

<sup>6</sup> Willis, s.8.

<sup>7</sup> Cihan Işıkhan, s.61

### 3.2.2 Sıkıştırmasız / Sıkıştırılmalı Ses

Ses sinyalleri dijital ortama 1,0'luk alfabeyle göre aktarılmasının yanında seslerin hangi dijital formatlarla yaratıldığı da dikey kurgu yazılımları için önemlidir. Yapılacak filmin, kurgulanacak videonun hangi bilgisayar sisteminde tam olarak çalışacağı da bununla alakalıdır. Analog bir sinyalin, dijital bir sinyale neredeyse tam olarak aktarılması durumunda sıkıştırmasız (uncompressed), doğrusal bir şekilde değil, başka araçlar ve dijital yazılımların da süreçlerinden geçerek daha az veriyle dolayısıyla daha az dosya boyutuna geçerek sıkıştırılmasına sıkıştırılmalı (kompresse) denilmektedir. Bu iki kategori Dijital film yapımcılığı alanına gelmeden günlük dinlediğimiz müziklerin, seslerin ses kalitesini belirlemektedir. Müzik konusunda sıkıştırmasız olarak plaklardan, CD'lerden ya da direkt olarak dijital ortamda üretilen ses dosyalarını sıkıştırılmalı veya sıkıştırmasız dinlediğimizde arasındaki ses kalitesinin, parçadaki ayrıntıların farkı ortaya çıkmaktadır. Özellikle büyük ses sistemlerinde ve kaliteli kulaklıklarda bu ayrım daha da ortaya çıkmaktadır. Sıkıştırma işlemleri tıpkı kameraların sensörüne kaydettiği görüntüleri işlemcisine işlerken karar verdiği algoritma ve sıkıştırma sistemine göre olur. Analog bir kaynağa en yakın şekilde sıkıştırma formatı 2000'li yılların başında ortaya çıkan FLAC'tir (Free Lossless Audio Codec) FLAC profesyonel kayıt yapan yapım şirketlerinin ve adyofil denilebilecek kadar müzik parçasındaki detayları yakalayabilecek dinleyicilerin kullandığı bir formattır. Bunun yanında FLAC dışında:

Wavpack<sup>8</sup>: Hibrid Kayıpsız Sıkıştırma kullanarak sıkıştırılmış olan bir ses dosyası bu uzantıya sahiptir. Sıkıştırma oranının %30-%70 arasında olduğu, kayıpsız, yüksek kalitede sıkıştırılmış dosyalar üretirler. Bu dosyalar PCM ses formatının neredeyse tüm türleri ile uyumludur.

ALAC<sup>9</sup>: Macintosh sistemler üzerinde desteklenmektedir. Dosya uzantı isimleri .m4a ve CAF'dir. Müzik parçaları satın alma ve dinleme yazılımı iTunes tarafından desteklenen formattır.

---

<sup>8</sup> <http://www.wavpack.com/> (23 Mayıs 2017)

<sup>9</sup> <https://macosforge.github.io/alac/> (24 Mayıs 2017)

WMA Lossless<sup>10</sup>: Windows tabanlı format olsa da Mac sisteminde de çalışmaktadır. Microsoft, orijinal WMA kodeğinden uyarlayarak WMA pro, WMA Lossless ve WMA Voice’u geliştirmiştir.

### 3.2.3 Dijital Film ve Video Kamera Teknolojileri

DSLR tipi kameralar, amatör film yapımcılarının, filmlerinin görünümünü geleneksel sinema görüntü estetiğine benzer şekilde forma sokmak için değiştirilebilir ve ucuz lensler kullanmasına izin vermekte. Bu faktörler, sığ alan derinliği yaratmak ve düşük ışık koşullarında çekim yapabilmek için çoğu geleneksel video kamerasının yetersiz kaldığı etmenlerdi. Geleneksel video kameralarının bu tür sorunları, DSLR makinaların görece ucuz fiyatı ve yüksek görüntü kalitesiyle birleşince DSLR pazarı büyümeye başlamıştır.

Ana akım film yapımında kullanılan kameralar ile ilgili ilk radikal değişim George Lucas ile başlamıştı. Star Wars’un yeni üçlemesinin ikinci filmi Star Wars Episode II Attack of the clones Sony’nin HD kamerası HDW-F900 Cine Alta ile çekilmişti. Bu kamerayla çekilen ilk film ise 2001’de sinemalara gelen Fransız filmi Vidocq’tu Asıl devrim ise Red One ile geldi 1999’da kurulmuş küçük bir Amerikan şirketi olan RED 2006 yılında RED ONE adındaki ilk sayısal film kamerasını duyurdu. RED One bildiğimiz anlamda video kameralardan (ve Sony’nin F900’ünden farklıydı)

RED One klasik 35mm sinema filmiyle aynı boyutta (Super 35mm) bir algılayıcı kullanıyor ve PL Mount adı verilen sinema mercekleri için kullanılan yuvayı destekliyordu.

RED’in standart çözünürlük (720x576) veya HD (1920 x1080) değil “Ultra High Resoluiton” diye adlandırılan 4K (4096X2304) boyutlarında çekim yapabilmesiydi.

---

<sup>10</sup> <https://www.apowersoft-tr.com/wma-nedir> (24 Mayıs 2017)

Üçüncü fark ise kameranın CMOS algılayışı tarafından oluşturulan verinin 12 bit derinliğinde sıkıştırılmış RAW (ham) formatta kaydedilmesi idi. Bu sayede kamera klasik video kameralardan daha yüksek bir dinamik aralığa ve renk derinliğine sahip oluyordu.

Dijital kameraların bir diğer önemli unsuru da otomatik netleme özellikleridir. Otomatik netleme temelde iki şekilde yapılmaktadır: Kontrast algılama ve faz karşılaştırma. Kontrast algılama yönteminde makine bir kontrast ölçümü yapar, odağı değiştirip aynı noktadan bir ölçüm daha yapar. Kontrast artmışsa aynı yönde harekete devam ederek yeni bir okuma yapar. Kontrast azalana dek hareketi ve okumayı sürdürür. Kontrast bilgisini karşılaştırır, kontrastın en canlı olduğu okuma noktası netlik noktası olur. Yani netlik sağlanana denk objektifin bir dizi hareketi söz konusudur. Faz karşılaştırma yönteminde objektiften gelen ışık ayırıcı prizma üzerinden ikiye ayrılır, ofofokus sensörü üzerine görüntü yan yana iki kez düşer. Bu iki görüntü arasındaki mesafe hesaplanarak netleme yapılır. Tam netlik anında iki görüntü arasındaki mesafe bilinen sabit değerdir. Eğer bulunan mesafe sabit değerden az ise daha arkada, mesafe sabit değerden fazla ise daha önde netleme yapılması gerekir.

Bazı kameralarda merceğin önünde veya arkasında ışığın sadece gücünü düşürmeye yarayan bir filtre vardır. Çok güneşli ortamlarda bu filtre devreye sokulmadan çekim yapılamayabilir.

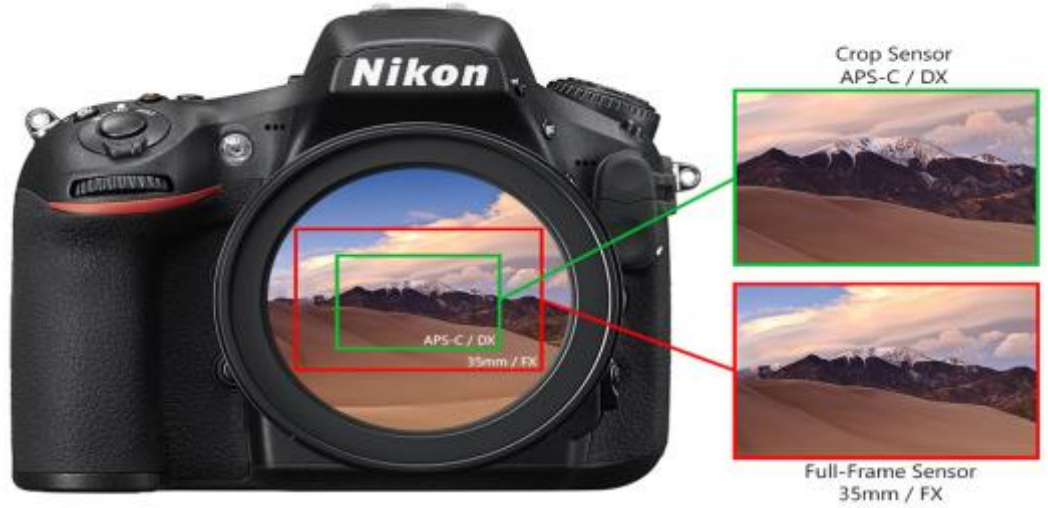
ND filtreleri kit olarak satın alınabilir ve genel pozlamayı küçük artışlarla düşürecek şekilde istiflenebilir veya değişken bir ND filtresi döndürüldükçe giderek daha koyu hale gelir. Değişken ND'ler kümede kullanmak için en kolay ve en hızlısıdır, ancak daha düşük kalitededir ve resmin üzerinde hafif bir renk dökülmesine neden olabilir.

Polarizörler ise, kontrastı ve renk doygunluğunu artırmak veya istenmeyen yansımaları kaldırmak için kullanılırlar ve hem durağan hem de hareketli görüntü fotoğrafçılığı için en sık kullanılan kamera filtrelerinden biridir. Bununla birlikte, her iki ortamda da farklı düşünceler olacaktır. Örneğin, bir kutuplayıcı ile hareketli bir görüntü çekiyorsanız, kamera hareket ederken ışık yönündeki değişikliği ve kutuplaşmasını düşünün. Filtre kullanmak görüntüyü mutlaka bir noktaya kadar bozar. Çekim için ciddi bir ihtiyaç halinde olunmadığında kullanılması gerekli değildir, filtreler görüntüyü bir

noktaya kadar bozabilir. Günümüzde Polarize ve ND filtre dışındaki filtrelerin yapabileceği şeylerin çoğu yapım sonrası efektlerle de yapılabilir. mu hareket etmesi gerektiğini bilir, böylece hızlı biçimde netlik sağlanır<sup>11</sup>.

### 3.2.3.1 Crop (Kırpma) Faktörü

Sensörlerin çeşitli boyutları, sensörün boyutuna özgü kendi çarpma faktörüne sahiptir; Bunlara kırpma faktörü veya odak uzaklığı çarpanı denir. Belirli kırpma faktörleri sensörün boyutuna bağlı olarak 1.3 ile 2 arasında çarpılır.



**Görsel 2:** Crop Faktörü APSC Sensör ve 35mm Sensör karşılaştırması

**kaynak:** <https://cdn.photographylife.com/wp-content/uploads/2015/01/Nikon-FX-and-DX-Sensor.jpg>

Kırpma faktörünün belirlenme şekli sensörün boyutunun tam çerçeveye (full frame) basit bir şekilde bölünmesiyle ortaya çıkar. Örneğin, tam çerçeve sensörü boyutu  $36 \times 24$  mm'dir ve

Canon APS-C sensörü  $22,3 \times 14,9$  mm oranındadır. 36 ile 22,3 arasında bölme işlemi yaparak kabaca 1.6 fark değerini elde ediyoruz. 1.6 kırpma sensörlü bir kamera kullanıyorsak 24 mm geniş açılı standart bir lens kullandığımızda görüş alanı 38 mm'lik

<sup>11</sup> Korkmazgil 2014

bir mercek kullanmış gibi daralmaktadır. Bu durumda APS-C sensörüne sahip Canon 60D, 600D, 7D gibi DSLR tipindeki kameralar tam çerçeve sensörlerine göre lensi daha geniş açıda kullanmaktadır. Dar bir alanda çekim yapılırken 24mm gibi tam çerçeve sensörde geniş sayılacak bir görüş mesafesi, APS-C, kırpma faktörüne sahip lenslerde 38mm genişliğinde etrafı daha dar bir açıdan alacaktır.

### **3.2.3.2 Görüntü Sabitleme (Image Stabilization)**

Optik sabitleme yönteminde merceğin içinde hareket algılayıcıları bulunur ve bunlar elden kaynaklı titreşimleri algılayıp bir mercek grubuna tam tersi hareket yaptırırlar. Sayısal sabitleme tekniğindeyse resim biraz büyütülür. Titreşimler analiz edilip görüntü sağa sola, yukarı aşağı ters olacak şekilde hareket ettirilir. Üçüncü yöntemde ise algılayıcı titreşimleri düzeltecek şekilde ters hareketle oynatılır.

Sayısal (Dijital) sabitleme görüntüde bozulmalara yol açar ve bu nedenle cep telefonları dışında artık pek kullanılmamaktadır. Algılayıcı üzerinde sabitleme kullanıcı açısından daha ekonomiktir zira her merceğin içinde sabitleme mekanizması koymayı gerektirmez ve elinizdeki bütün mercekler sabitleme sistemine kavuşmuş olur. Yine de çok kullanılan bir yöntem değildir.

Görüntülerin tek geçişte üretilmesini ifade eder. Klasik video kameralar bir kareyi iki geçişte oluştururlar, yani her geçişte bir “field” oluşturulur. Özellikle hızlı hareket içeren bir çekimde bu iki field yan yana konduğunda birbirlerinden farklı oldukları görülür. Bu TV ekranında gösterilecek çekimler için bir sorun değildir, ancak sinema filmine aktarma veya film görüntüsü (film look) arayışı varsa sorun olabilir.

2000’lerden sonra çıkan birçok kamera progressive CCD veya CMOS’a sahiptir. 24p veya 25p ibaresini gördüğünüz bir kameraya saniyede 24 veya 25 tam kare üretiyor demektir. 25i, saniyede 50 yarım kare (field) üretiyor demektir.

### 3.2.3.3 Örnek DSLR Kamera Canon EOS 80D

Canon 5D Mark II 2008 yılında tanıtıldığında DSLR fotoğraf makinalarıyla video çekebilme eylemini farklı bir noktaya taşıdı. Fotoğraf makinası gövdesinde video çekmek ve de bu videoların sinema görünümünde olması, düşük ışıklarda bile tatmin edici bir görüntü yakalayabilme özelliği, fotoğraf makinası lenslerini film çekerken kullanabilmek gibi çığır açıcı bu durum günümüze kadar çeşitli DSLR firmalarının bu tarz makinalar üretip, piyasaya sürmesine neden oldu.

DSLR makinaların hafifliği, küçüklüğü ve bununla beraber yüksek kalitede çekim yapabilecek noktada olması bağımsız filmcilerin gerilla tarzında çekim yapabilmelerine olanak sağlamıştır.



**Görsel 3:** Canon Eos 80D

**kaynak:** <http://www.imaging-resource.com/PRODS/canon-80d/Z-canon-80d-videoOutfit.jpg>

Teknolojinin şu anki noktasına geldiğimiz noktada piyasada olan Canon EOS 80D düşük bütçeli film yapımcılarının prodüksiyonlarını gerçekleştirmek için iyi bir seçenek.

Özellikleri anlatılan Dual Pixel CMOS AF teknolojisine sahip EOS 80D, oynar başlıklı LCD küçük monitörü alçak açılardan çekim yapmaya izin veriyor. Hızlı olmayı ve hızlı olurken de ihtiyaç duyulan kareyi en net şekilde almayı gerektiren gerilla film yapımı için önemli bir özelliktir. Bu küçük monitör dokunmatik olduğu için lensten, canlı çekim monitörüne düşen görüntüyü parmağımızla kontrol edebilmemizi sağlamaktadır.

Makine video çekimi yaparken çeşitli çerçeve hızları ve kodeklere MP4 ve MOV olarak iki farklı opsiyona sahip dosya formatı şeklinde kayıt yapabilmekte. Bu noktada post prodüksiyon aşamasında yazılımın sekans ayarlarıyla DSLR'in video kayıt formatı uyuşabilmektedir.

DSLR'in en büyük dezavantajları arasında ses bölümünde de ayrıntılı olarak da anlatılan Jack girişlerinden ve ses Pre-amp'ların olmayışından ortaya çıkan dahili ses kaydetme sorunu, 80D'nin elle görece olarak daha geniş ses ayarlarıyla oynanmasıyla daha makul seviyelerde ses kalitesi vermektedir. Mikrofon ve kulaklık girişleri sayesinde çekilen sesler kulaklıkla montör edilebilmektedir.<sup>12</sup>

Ayrı olarak satılan opsiyonel Zum Adaptörü PZ-E1 ile film çekerken hassas zum kontrolü sayesinde DSLR'lerin kullandığı fotoğraf makinesi lenslerinin daha yumuşak bir şekilde zum yapmasını sağlıyor.

Çekilen görüntüleri gerçek zamanlı olarak oynatan ve üzerinde çekim ayarlarını kontrol edebileceğiniz uyumlu bir mobil akıllı cihaz kullanarak uzaktan fotoğraf ve film çekilebilmektedir. Canon Camera Connect uygulamasını kullanılarak tam çözünürlüklü JPEG'leri ve MP4 filmleri harici mobil cihazın ekranında görüntüleyip, kayıt edebiliyor ve bu çekilen görüntüleri direkt olarak internet ortamından paylaşmaya olanak sağlıyor.

Bu halde 80D sayesinde sadece film değil, habercilik sektöründe de sıcak bir olayın hemen video görüntüsünü ya da fotoğrafını +LTE teknolojisinin yardımıyla da ilgili mecralara aktarmak mümkün olmaktadır. Gerilla film yapımında gerekli izinlerin alınmadığı yerlerde çekim yapılırken tepki gösteren görevlilerin veya görüntüsünün

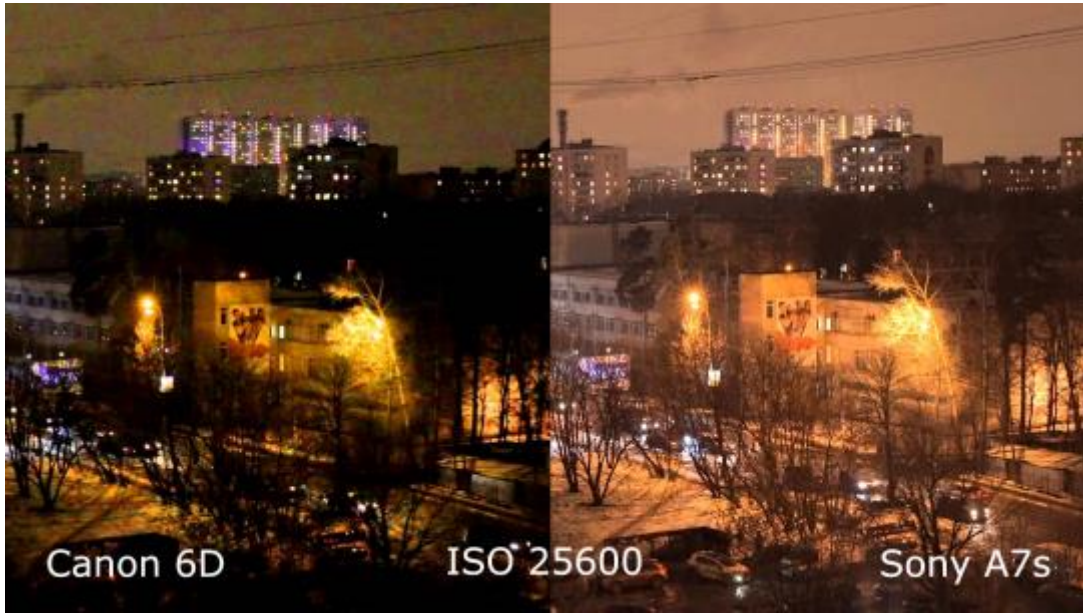
---

<sup>12</sup> [http://www.canon.com.tr/for\\_home/product\\_finder/cameras/digital\\_slr/eos-80d/](http://www.canon.com.tr/for_home/product_finder/cameras/digital_slr/eos-80d/)

alınmasına tepki gösteren şahısların kameraya karşı yapabileceği olası fiziksel müdahalelerde yaşanabilecek çekilen görüntü verilerinin silinmesi, alınması gibi durumlarda bu özellik sayesinde filmler hızlı bir şekilde karşı bir bilgisayara, internete depolanacağından bu riski önleyebilmektedir.

### 3.2.3.4 Örnek Aynasız Kamera Sony A7SII

12MP'lık a7S II, Sony'nin en üst seviye aynasız kameralarından biri olarak 2015'de piyasaya sunulmuştur. Değiştirilebilir lensli bir kameradır. A7S II, tüm ISO aralığı ve yüksek çekim kontrolü için 5 eksenli görüntü sabitleme özelliği ile ultra yüksek hassasiyet ve geniş dinamik aralık sunuyor, zorlu ışık koşullarında fotoğraf ve video yakalamak için idealdir.<sup>13</sup> Tam çerçeve 4K video dahili olarak tam piksel okuma özelliği ve piksel bölme olmadan kaydedilebilir ve tam HD video, 120M / sn'de 100Mbps'de veri okuyabilmektedir. Düşük ışıkta a7S II doğru ve hızlı netleme yapabiliyor. a7S'ten farklı olarak harici bir kayıt cihazına ihtiyaç duymadan 4K video kaydedebilmektedir.



**Görsel 4:** DSLR ve Sony A7SII Düşük Işık Karşılaştırması

**kaynak:** <https://i.ytimg.com/vi/HAlcftiyxf4/maxresdefault.jpg>

<sup>13</sup> <https://www.sony.com/electronics/interchangeable-lens-cameras/ilce-7sm2>

Görsel 3’de görüldüğü üzere düşük ışık koşullarında arttırılmak zorunda kalının yüksek ISO değerlerinde tam çerçeveli, aynalı DSLR olan Canon 6D’ye göre kumsuz bir görüntü vardır.

Profesyonel kalitede çekim sunan makinede saniyede 100 Mbps’te 4K video kaydı seçilmesi durumunda oldukça hızlı bir SD kart gerekiyor. Yavaş bir karta sahipseniz makine 100 Mbps yerine 60 Mbps 4K video kaydedebiliyor. Full HD çözünürlüğünde saniyede 120 kare yavaş video kaydı yapabilen a7S II, slow motion görüntüler çekilmesini sağlıyor. S-Log3 profile de destek veren makine bu sayede S-Log2’ye kıyasla gölgeden orta tona daha iyi ton üretimi sunuyor.

### **3.2.3.5 4K Çekim ve Gösterim Teknolojisi**

DSLR sonrası çekim, 4K sonrası gösterim teknolojileri de bir gelişim içerisinde. DSLR ile ilgili sıkıntılar sensörlerinin video veya sinema kameraları kadar uzun çekim yapmaya elverişli olmamaları ve değinilen moire, Rolling shutter gibi sorunlarıyla bile bağımsız filmcilerin kullandığı başat film üretim araçlarıdır. 4K gösterimde de günümüze gelinen noktada bilgisayar ekranlarında veya televizyonlarda 4K ile çekilen içerikleri rahat bir şekilde oynatabilmek geniş tüketici, izleyici kitleleri açısından henüz meşakkatli bir durumdur. Bunda 4K içeriklerin yetersiz oluşu, 4K yayınların nadirliği, 4K ekrana sahip televizyon sayılarının genel tüketimde az bir yere sahip olması gibi nedenler yaygın kullanıma engel oluşturmaktadır. Ayrıca gerek masaüstü gerek dizüstü bilgisayarların ekranları günümüz itibarıyla daha yeni FULL HD standartına sahip olduğundan 4K içeriklerinin doğal çözünürlüğünde oynatılması mümkün değildir.

4K ile çekilen görüntülerin veri boyutları yüksek olduğundan kurgu sırasında yüksek boyutlarla çalışmak için yüksek hızlarda veri alışverişi yapan sabit disklere iyi bir işlemci ve belleğe gereksinim duyar. Görsel efektlerin işlenmesi için ekran kartının da güçlü olması gerekir. Profesyonel ve pro-consumer olarak tabir edilen profesyonel olarak para kazanan ama kurumsal olmayan bireyler 4K görüntüleri kurgulamak için Workstation denilen yüksek donanımlı masaüstü veya dizüstü bilgisayarları kullanmaktadırlar.

### 3.2.3.6 Yüksek Kare Kayıt

Dijital video kameralarının dinamik aralığı, her biri farklı bir pozlama değerine sahip olan bir sahnenin birkaç özdeş görüntüsünü yakalamak suretiyle genişletilir. Post prodüksiyonda, kameranın tek bir çekimde yakalayabileceğinden daha geniş bir dinamik aralığa sahip tek bir görüntü oluşturmak için birden fazla çerçeve birlikte harmanlanır.<sup>14</sup>

Yüksek dinamik aralıklı video, onlarca yıldır kullanıla gelen "standart dinamik aralık" (SDR) videolardan çok daha geniş bir parlaklık yelpazesini desteklemektedir. Yüksek dinamik aralık, netlik algılamasını artırır ve standart dinamik aralıktaki olduğundan daha doygun renkleri destekleyebilir. Dolayısıyla, HDR, yeni televizyon ve görüntü sistemlerinin daha büyük etkiye ulaşması için kilit unsurdur. Geniş UHD ekranlarında daha geniş renk gamutuyla etkin bir görüntü sağlar.

Yüksek dinamik aralıklı görüntüleme (HDRI), dijital görüntü ve videolarda renkleri temsil etme konusunda radikal olarak yeni bir yaklaşım sunar. Belli bir görüntüleme aygıtının ürettiği renk aralıklarını kullanmak yerine, HDRI yöntemleri insan gözü tarafından görülebilen tüm renkleri ve parlaklık seviyelerini idare eder ve saklar. Renklerin görünür menzili, kameralar veya ekranlar tarafından ulaşılabilen aralıktan daha büyük olduğundan, HDR renk alanı prensip olarak, geleneksel standart dinamik aralık görüntüleme kullarılan tüm renk alanlarının bir üst setidir<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> <https://photography.tutsplus.com/tutorials/what-is-hdr-video-3-ways-to-create-high-dynamic-range-video--cms-25884> (2 Nisan 2017)

<sup>15</sup> Mantiuk, R. K., Myszkowski, K., & Seidel, H. P. (2015). **High dynamic range imaging**. John Wiley & Sons, Inc.. 2015, s.1.



**Görsel 5:** HDR on / HDR off

**kaynak:** [http://media.bestofmicro.com/6/G/447352/original/HDR\\_comparison.jpg](http://media.bestofmicro.com/6/G/447352/original/HDR_comparison.jpg)

Şablon 4 de sol tarafta kameranın sadece gökyüzünü pozlamasından dolayı binaların ve ağacın yeterli pozlanmadığını görüyoruz. Kamera sadece gökyüzünün verdiği ışığa göre pozlandığından ve bu ışığa göre ayarlanan diyafram değerleri binaların ışıklarını patlatmamak adına karartmaktadır. Sağ tarafa HDR ile iki farklı poz değerlerine ihtiyaç duyan etmenin farklı poz ayarlarına ihtiyaç duymalarına rağmen bir arada olarak HDR olarak fotoğraflanması gözün normalde görebileceği ışık aralığına yakındır.

Blackmagic Design firmasının Ursa kameraları 15 durak (F-Stop) dinamik aralık sunuyor.

### **3.2.3.7 Film Hızı (ISO)**

Film Hızı günümüzde kullanılan dijital kameralar üzerinde ISO diye tanımlanmıştır. Analog dönemde fotoğraf emülsiyonlarının ışığa karşı duyarlıklarına duyarlık veya hız adı verilirdi.

Şu an kullanılan anlamıyla ISO, Amerikan Standartlar Enstitüsü'nün (American Standards Association) ortaya koyduğu bir standarda dayanıyordu ve aynı yıllarda

eşzamanlı olarak kullanılan Alman Standartlar Enstitüsü (Deutsches Institut für Normung) DIN ismini kullanarak farklı ölçüm standartlarına sahiptirler. Gelişen teknolojiyle birlikte dijitalleşen fotoğraf kameraları ve DSLR'lar ASA ve DIN standartları ISO altında birleşmiştir.

Film hızı, dijital sistemlerde enstantane ve diyaframa destekte bulunarak fotoğraf veya video çekmeyi zorlaştıran düşük ışık koşullarında çekilen objenin görünebilirliğine yardımcı bulunur.

ISO 12232:2006 standardına göre Tek renkli ve renkli Dijital fotoğraf makineleri (DSLR) için ISO hız derecelendirmeleri, ISO hızı enlem dereceleri, standart çıktı hassasiyeti değerleri ve önerilen pozlama değerleri belirlenmiştir.

ISO hızı, yüksek değerlerine çıktığında görüntüde gren (tozlanma) bırakacağından her çekim senaryosuna göre ayrı diyafram, enstantane ve ISO kombinasyonu yapılmalıdır. Çekilen görüntünün hareketli olduğu bir örnekte hareketli özneyi netliği tam bir şekilde yakalamak için enstantaneyi arttırmak gerekmektedir. Bu da görüntüde kararma yaratacağından görüntüyü ISO hızını arttırarak açabiliriz.

Görüntülerin çekileceği lokasyondaki ışığın azlığı kameranın lensinin ne kadar ışık alabileceği, diyaframının hangi ölçülerde olduğu gibi etmenler ISO hızını ne kadar kullanıp, kullanılmayacağını belirler.



**Görsel 6:** ISO Değer Şeması

**kaynak:** [www.hamburger-fotospots.de](http://www.hamburger-fotospots.de)

[www.hamburger-fotospots.de](http://www.hamburger-fotospots.de) tarafından hazırlanan grafikte ISO değerleri şemada gösterilerek ISO değerlerinin arttığında oluşacak grenleri göstermektedir. Grafikteki

ortalama bir DSLR'ın yüksek hassasiyet derecesindeki gren durumunu göstermektedir ancak gelişen DSLR teknolojisiyle birlikte yüksek hassasiyete çıkan ISO seviyeleri eser miktarda gren yaratmaktadır.

### **3.2.3.8 Shutter (Enstantane)**

Enstantane değerleri fotoğrafçılıkta DSLR üzerindeki aynanın açılıp kapanmasıyla sensöre gönderdiği ışığı belirler. Fotoğraf anlık bir görüntü hapis etme işlemi olduğundan saliseler içinde görüntü yakalamak mümkün olsa da video akışan bir görüntüyü çektiği için enstantenin görevi sensörün izin verebileceği oranlarda görüntüyü taramasına imkân vermektedir.

Video kaydı sırasında, deklanşör sesinin gürültüsü video kaydı sırasında kaybolur. Mekanik deklanşör video kaydının başında açılır ve çekim sırasında mekanik deklanşörün işlevini elektronik bir deklanşör olarak simüle eder.

İki disiplin arasındaki temel fark, video kaydedilirken tek bir deklanşör hızı vardır ve bu deklanşör hızı çekilen kare hızına bağlı olarak gerçekleşmektedir. Genelde saniyede 24 veya 25 kare / saniye (fps) ve 180 derecelik enstantane açısı kuralı gereği enstantane hızı, kare sayısının iki katına eşit olmaktadır.

Örneğin, 25 fps'de çekim yaparken, deklanşör hızı 1/50 saniyede olmalıdır. Kamera 50 veya 60 fps'de çekim yapıyorsa, deklanşör hızı 1/100 veya 1/125 saniyelik bir enstantane hızında olmalıdır. 180 derecelik kuralın nedeni, doğal hareketi içeren videoların kaydedilmesine yardımcı olmasıdır. Enstantane hızı çok yavaş olursa, bulanık hareket elde edilir.



**Görsel 7:** Değişik enstantane hızlarında kayıt

**kaynak:** [https://www.youtube.com/watch?v=DGQ3DNLkp\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=DGQ3DNLkp_4)

Şablonda görüldüğü gibi çıplak gözlerimiz dahi sulama başlığından akan suyu tek bir bütün halinde görmektedir kamerada enstantane hızı 1/50 saniye gibi doğal oranlar olduğunda da aynı şekilde görebiliriz. Enstantane hızı 1/1000 oranlarına çıktığında doğal olmayan bir görüntü elde ederiz. Sulama aleti başlığındaki akan suyun taneciklerini de görmeye başlarız ki bu doğal bir görüntü oluşturmaz.

Enstantane video çekiminde arttığında oluşacak görüntünün genel görüntüsünde kararırma olacaktır ancak daha az enstantane süresinde ise sensör daha fazla ışık kullanacağından görüntünün geneli daha aydınlık olacak ve ISO hassasiyetini arttırmaya gerek olmadığından grenlenme sorunu olmayacaktır.

### 3.2.3.9. Mercekler

Fotoğraf alanında kullanılmak üzere yapılmış mercekler ile sinema alanı için yapılmış olanların temel farklarından biri netliktir. Sinema alanındaki merceklerin netlik bilezikleri daha hassas şekilde dönmektedir. Fotoğraf için üretilmiş lensler özneyi en hızlı şekilde netlemek için en kısa aralıkta netliği bir yerden bir yere getirirler

50mm'den geriye doğru küçülen lensler geniş açılı lensler olarak tanımlanmaktadır. Aşırı geniş açı lensler ise 17mm ve 14mm'ye kadar düşmesiyle tanımlanabilir. mm

numarası düştükçe lensler geniş bir görüntü verirken tam tersi mm olarak büyüyen lensler dar yani yakın planda çekim yapabileceğiniz görüntüler meydana getirmektedir. 50mm üzerindeki lensler telephoto olarak tanımlanmaktadır. Yine mm sayısı arttıkça lensin görüntüyü daha yakınlaştırdığını görürüz.

Lenslerin bir önemli gereken diğer bir şey objektifin "hızı". Video kamerasınız için bir alan adaptörü derinliği kullanıyorsanız, ışığın daha fazla cam katmanından geçmesi gerekeceğinden, zaten bir ışık kaybı yaşarsınız demektir. Adaptörünüze bir lens taktığınızda, ışığın daha fazla cam ve daha küçük bir lens açıklığı ile dolaşması gerekir. Bu nedenle, pozlamanızı manuel olarak ayarlamazsanız, az pozlama riski taşırırsınız. Düşük ışık çekim koşullarını daha da zorlaştırabilir. Bunun üstesinden gelmek için "hızlı" lensler aramalısınız. Bunlar, mümkün olan en geniş açıklık aralığına sahip az sayıda lensler. Örneğin, bir objektif halkasına bakarsanız, aşağıdaki sayı dizilerini görebilirsiniz.

1.8, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16

Veya

4, 5.6, 8, 11, 16, 22, 32



**Görsel 8:** F-Stop Değerlerine göre diyafram açıklıkları

**kaynak:** <http://45jo5o2sxknq2fucgi3kwxpa.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/11/Lens-F-Stop-Values.jpg>

Diyaframdaki aralık sayısı artarsa, diyafram açıklığı da o kadar geniş olur. Daha teknik açıdan bakılmaksızın, mercek başlangıcı ne kadar düşük olursa, mercek açılır ve bu sayede daha fazla ışık geçer.

Zum lensler görüntüdeki nesnelere birbirine sıkıştırmaktadır. Objeler geniş açılı çekime göre birbirine daha yakın olma eğilimi gösterir. Yapımdaki dramatik öğeleri oluşturmak için lenslerin özellikleri kullanılabilir. Nesnelere yaratılmaya çalışılan dramatik yapıya göre karakterleri veya objeleri birbirinden daha uzak ya da birbirine daha yakın hale getirmek için kullanılabilir. Geniş açılı lensler, öznenin uzak ve soğuk gözükmesini sağlarken, zum lensler öznelere yakına getirir.

Geniş açı lensler dar alanlarda çekim yapmak için kullanılır. Normal ve zum lenslere göre çevreyi daha fazla gösterebilmektedir.

Kamera objektifleri genellikle odak uzaklığının görüş açısı ile etkileşimine dayalı olarak kategorilere ayrılır. Görüş açısı veya görüş alanı, 35 mm film çekiminde bir çerçevenin boyutu olan görüntü formatının odak uzaklığı ve boyutu tarafından belirlenir; Bir DSLR için, bu sensör boyutuyla ilişkilendirilir.

Aşırı geniş açılı mercekler genellikle 8 mm ile 16 mm aralıktadır. Geniş açılı lensler genellikle 16 mm ile 35 mm aralıktadır. Normal mercekler tipik olarak 35 mm ile 80 mm aralıktadır. Telefoto lensler genellikle 80 mm ile 200 mm aralıktadır. Süper telefoto lensler genelde 200 mm ile 800 mm aralığındadır.

Makro Lensler, yakına odaklanmak ve kayıt yapılan nesnelere yaklaşmak için tasarlanmış lenslerdir. Bunlar tipik olarak küçük ayrıntıların önemli olduğu küçük eşyalar veya öğeler için kullanılır. Alanın derinliği sınırlıdır ve bu da çekim odağı olan öznenin belirgin olmasını sağlar.

Balık Gözlük Mercekleri Bunlar ultra geniş açılı merceklerdir ve son derece geniş yarı küresel görüntü oluştururlar. Bunlar kasıtlı olarak bozulmuştur ve 180 dereceye kadar bir görüşe açısı verirler

### 3.2.3.10 Pozlama

Günümüzün kamera teknolojileri yüksek ISO (ASA) değerlerine çıkarak karanlık noktalarda bile çekim yapabilmekte ancak insan gözü kadar hassas olmaktan uzak bir noktadır. Şu an itibariyle piyasada yüksek ASA'ya çıkabilen kameralar olsa da ortaya çıkan görüntüdeki renklerin soluk ve grenli (noise) olması söz konusudur. Bunun nedeni, ISO'ların artmasıyla kameranın üzerindeki çipsetin düşük ışıklarla aşırı derecede duyarlı hale gelmesinden

Birçok HD SLR kamera en iyi şartlarda ortalama 256 kat ışıklık farkını ayırt edebilir. Bu da 8 f-stop demektir. (Her bir f stop değerinin bir öncekinin iki katı ışık geçirdiğini düşünün buna göre  $256=2^8$  üzeri 8 pozlama denize göre yapıldığında gökyüzü patlar (overexposure) ortadaki gibi yapıldığında deniz ve tekneler koyu kalmaktadır. (Underexposure) bunun için HDR (High Dynamic Range) gibi özel yöntemler veya sonradan ikincil renk düzenleme uygulamadan olanaksızdır.

### 3.2.3.11 RAW Kayıt: Cinegamma Cinelog, S-Log

S-Log, görüntünün post prodüksiyon aşamasında derecelendirilebilen bir gama eğrisidir. S-Gamut, S-Log ile birlikte kullanılması düşünülen renk çoğaltımıdır.



**Görsel 9:** Solda S-Log çekilen görüntü, sağda renklendirme işleminden geçmiş görüntü.

**kaynak:** [https://i.ytimg.com/vi/jOHeb\\_q0OW0/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/jOHeb_q0OW0/maxresdefault.jpg)

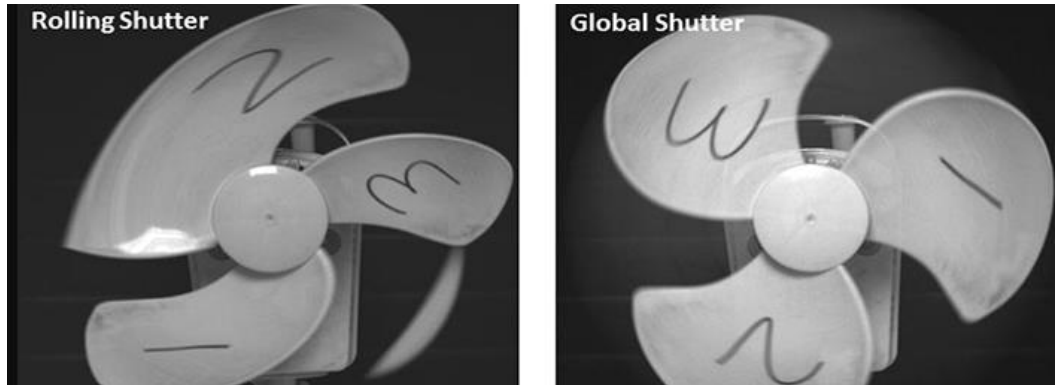
Çekim için S-Log kullanırken, prodüksiyon sonrası işlemde derecelendirmeyi gerçekleştirmek, her sahneye eşlik eden görüntü efektleri yaratmanıza olanak tanır. Bu

efektleri mümkün kılmak için, görüntüler geniş bir dinamik aralık ve geniş renk çoğaltma aralığı ile çekilmelidir. Bu görüntüleri çekmek için S-Log gama eğrisi ve S-Gamut renk sunumu kullanılır.

S-Log ve S-Gamut kullanılarak kaydedilen görüntüler, üretim sonrası süreçte ayrıntılı görüntü efektleriyle zenginleştirilebilir. Taze sabah sahneleri, gerginlik içeren sahneler, geçmişini hatırlayan sahneler ve çok daha fazlası gibi çeşitli efektler yaratabilirsiniz. Bu etkiler, üretim sonrası süreç boyunca sonuçlandırılır.

### 3.2.3.12 Rolling/Global Shutter

Sensörler ya küresel (Global) veya sarmal (Rolling) perde tipine sahiptir. Küresel tipteki bir deklanşör ile tüm görüntü eşzamanlı olarak görüntülenir. Sarmal tipteki sensörler çerçevenin farklı parçalarını zamanın farklı zamanlarında gösterir. Süreci yavaşlatacak olursanız, resmin pozlanması, aşağı inen bir garaj kapısına benzer şekilde doğrusal bir silmeye benzemektedir. Kamera sensörü, çerçevenin üst kısmından başlar ve bir kerede bir ışık hattı duyarlı hale gelir ve tüm çerçeve açığa çıkana kadar bu işlemin



**Görsel 10:** Rolling Shutter ve Global Shutter Karşılaştırması

**Kaynak:** <http://pblogassets.s3.amazonaws.com/uploads/2015/02/rolling-global2.jpg>

yuvarlanmasını sağlar. <sup>16</sup>

<sup>16</sup> <http://www.dsrlrvideo college.com/what-is-rolling-shutter-and-the-jello-effect> (1 Haziran 2017)

DSLR kameralarda sarmal (Rolling) perde tipi kullanılmaktadır. Kameralar ufak pan hareketlerinde (sarmal) perdeden dolayı oluşabilecek görüntü distorsiyonunu absorbe edebilse de hızlı pan hareketleri dikey objeleri eğip bükmektedir.

Bourne'a göre sarmal perde tipinden kaynaklanan "Jello" etkisini azaltmak için DSLR tipi kameralara çekim yapılırken şu etmenler göz önünde bulundurulmalıdır.<sup>17</sup>

*1. Daha yavaş perde hızlarında çekim yapılmalı. Daha yavaş perde hızıyla ilişkili hareket bulanıklığı Rolling shutteri azaltmaktadır.*

*2. Tripod ve stabilizasyonu kurabilecek aksesuarlar kullanmak.*

*3. Daha kısa odaklı mercekler kullanmak.*

*4. Yapım sonrası aşamada çeşitli 3. parti veya post prodüksiyon yazılımlarının plug-inlerini kullanmak.*

*5. Ani pan (sağ, sola yapılan tripod üzerindeki kamera hareketleri) hareketlerinden kaçınmak daha stabil olarak çevirme hareketleri yapmak.*

*6. Arka planı odaktan uzaklaştırın.*

CCD sensörlü kameralar sarmal tarama yapmak yerine görüntüyü tek bir çekim karesinde tüm resmi kayıt altına almaktadır. Ancak "jello" etkisi bu tarz sensörlerde de meydana gelmektedir. Saniye başına yüksek kayıt yapılarak, dikey objelerin yana yatması gibi etkiler sarmal tarama yapan sensörlere göre daha iyi bir sonuç vermektedir.<sup>18</sup>

Gopro 3'le, 60fps ile 1080p'de veya saniyede 120 karede 720p'de ayarlayarak daha yüksek çözünürlüğü elde edebilirsiniz, muhtemelen size en iyi sonuçları verecektir.

Kamera görüntüleri piksel piksel sırayla tarayarak oluşturuyorsa Rolling (dönen) shutter tek bir anda bütün pikselleri okuyarak oluşturuyorsa global shutter sistemiyle çalışıyordur. Her ne kadar eski film kameraları da özünde Rolling shutter sayılan döner ayna ile çalışsa da bugün dijital bir kamera için tabii ki global shutter daha iyidir.

---

<sup>17</sup> <https://photofocus.com/2010/01/20/reducing-the-jello-effect-from-rolling-shutter/> (1 Haziran 2017)

<sup>18</sup> <http://www.flitetest.com/articles/vibrations-and-jello-effect-causes-and-cures> (1 Haziran 2017)

### **3.2.4 Dijital Ses Kayıt Teknolojileri ve Araçları**

Kameraların üzerindeki XLR ses girişleri DSLR'in küçük boyutundan dolayı kullanması zordur. Ancak DSLR'lar için üretilen harici ses kayıt cihazları XLR girişine sahip olup profesyonel ses kayıt cihazlarının takılmasına izin verebilir.

XLR, üç adet pine sahip harici parazitleri engelleyen bir kablodur. Bu filtrelemeyi ses sinyallerinin geçtiği kablunun örgülü bir kalkan yapısına sahip olmasıyla yapar. XLR bağlantıları profesyonel yapımların ses kaydetme işlemlerinde başat olarak kullanılan bir bağlantı mekanizması olmasındaki temel yapılardan biri de kablunun yuvasına oturmasıyla kilitlenen bir mandallı bir mekanizmaya sahip olması önem taşımaktadır. Dörtlü XLR kabloları kemerde taşınan bataryalar ve bazı profesyonel kameralarda kullanılması için gereken güç aktarımını sağlamak için kullanılmaktadır. (Brindle, 2015, 218)

Canon EOS 5D Mark II gibi bir kameranın dahili mikrofonu bir elektret kondenser mikrofondur. Bu mikrofonlar, düşük kaliteli mikrofonların tipik özellikleri olarak DSLR'larda kullanılıyordu, ancak şimdi en iyi modeller profesyonel kalitede mikrofonları standart olarak DSLR'da kullanılmaktadır. DSLR kameralar üzerindeki ses kayıt mekanizmasındaki en temel zorluk ses girişi ve örnekleme oranıdır. Canon 5D Mark III kamerada 16 bitlik 44.1 kHz doğrusal PCM sesi kaydeder. Ses kaydını Otomatik, Manuel veya Devre Dışı olarak kontrol etmek için ara yüzde ayar yeri bulunmaktadır.

#### **3.2.4.1 Harici Ses Cihazları**

Ses kaydetmek için ayrı olarak işlev gören özel bir ses kurulumunun olması ses kaydetme işleminin daha sağlıklı olmasını sağlayabilir. Görüntü kaydetme ve ses kayıt işlemini ayrı tuttuğumuzda ses için birkaç kanal daha alma seçeneği, performansı birden fazla mikrofonla kaydedebilme özelliği, birden çok ürünün post-produksiyonla karıştırılmasıyla daha kolay bir düzenleme yapılabilir

### **3.2.4.2 Dinamik Mikrofonlar**

Dinamik mikrofonlar doğal olarak yüksek sesleri sıkıştırma eğilimi gösterir ve patlayıcı ve çarpıcı ses efektlerini kaydetmek için iyi bir seçimdir.<sup>19</sup> Dinamik terimi aslında “dinamo” kelimesine dayanır. Dinamo ise döngüsel hareketlerin, içindeki mıknatıslarla elektrik enerjisine çevrilmesini sağlar. Dinamik mikrofonların çalışma prensibi de buna dayanır. Genellikle canlı performanslarda tercih edilen dinamik mikrofonlar aynı zamanda kayıtlarda da kullanılabilir. Canlı performans esnasında düşük feedback durumu dinamik mikrofonlar için avantaj sağlar.

### **3.2.4.3 Kondansatörlü Mikrofonlar**

Kondansatörlü mikrofon türü diyafram boyutlarına göre kendi içinde küçük, orta ve büyük (1 inç) diyaframlı olarak ayrılmaktadır. Aynı zamanda kapasitif mikrofon olarak da tanımlanan bu mikrofon türü stüdyoların başat mikrofonudur. Ayrıca kapasitif mikrofonlar çalışmak için elektriksel enerjiye ihtiyaç duyar. Pil veya phantom power (+48 volt) ile ihtiyaç duyulan enerjinin karşılandığı çeşitli modeller mevcuttur.

Genellikle vokal uygulamalarında büyük diyaframlı modeller tercih edilirken, davul kitleri için overhead olarak küçük diyaframlı modeller tercih edilebiliyor. Nem, sıcaklık ve darbeler diğer mikrofon türlerine göre dezavantaj sayılmaktadır. P, b gibi harflerin patlamasını ve ağızdan çıkan partiküllerden zarar görmesini engellemek için vokal uygulamalarında pop filter denilen yardımcı aksesuar kullanılmak zorunludur.

### **3.2.4.4 Shotgun Mikrofonlar**

Shotgun mikrofonlarda dikkat edilmesi gereken en önemli faktörlerden biri perspektiftir. Mikrofonu sesin kaynağı olan öznenin gelen sesin yakınlık, uzaklıkla ilgili ses farklılığı olacaktır. Kameradan uzaklaşan özne mikrofonu doğru yürümemesi gerekir.

---

<sup>19</sup> [http://www.videoeditsystems.com/358\\_CTV/shotgunmics3.pdf](http://www.videoeditsystems.com/358_CTV/shotgunmics3.pdf) Sayfa 2

Tam tersi olarak da mikrofondan uzaklaşan öznenin de kameraya doğru yürümemesi gerekir. Boom operatörlerinin mutlaka özne ve mercek ile tutarlı bir yönde hareket etmesi gerekir.<sup>20</sup>

### 3.2.5 Depolama / Aktarım

Büyük bütçeli film yapımlarından gerilla tarzı film yapımlarına kadar dijital depolama hem teknoloji olarak sürekli gelişmekte hem de kullanım, hız ve güvenilirlik konusunda da değişiklik göstermektedir. Dijital ortamda çekilen görüntülerin muhafaza edilmesinde ilk olarak güvenlik en önemli faktördür. Depolama aygıtının yapısı, modeli hangi dış malzemelere donatıldığı önem göstermektedir. Analog film, video çekim araçlarında çekilen görüntüler fiziksel olarak varlık gösterdiğinden çekilen görüntülerin iş görmez haline gelmesi için yine bir takım fiziksel etmenlere maruz kalması gerekiyordu.

Dijital dönemde ise, binary sistemde '1,0' olarak tanımlanan veriler hem fiziksel hem de dijital olarak tehlike altına girebilmektedir. Mekanik diske kaydedilen görüntüler bad sector denilen verilerin yazıldığı birimlerin (sektörlerin) zamanla bazı nedenlerle kullanılmaz hale gelmesiyle veri kaybına veya mekanik diskin tamamen iş göremez duruma gelmesine neden olan sektör zararına neden olur.

Aynı şekilde Mac tabanlı bilgisayarlarda, Windows işletim sistemine göre ön bellek ile sürücülerini açmadığından işlem yaparken harici diski veya herhangi bir depolama aygıtını güvenle çıkarmadığınızda veri kaybı yaşanabilir.

Depolanan görüntülerin güvenliğinden sonra ise diğer bir önemli olan husus depolama aygıtının yazma hızıdır. Günümüzde 4K hatta 8K çözünürlükte çekim yapan kameraların çekim sırasında hafıza kartına yüksek miktarda veri işlemektedir. Bu hususta kartın yazma hızının, kameranın yazma hızına uygun olması hatta daha yüksek olması gerekmektedir.

Yeni nesil DSLR'ların yüksek S-Log, Raw çekim yapması, yani görüntüyü çekerken kısmen kayıpsız şekilde kayıt yapması yazma hızını da etkilemekte dolayısıyla

---

<sup>20</sup> [http://www.videoeditsystems.com/358\\_CTV/shotgunmics3.pdf](http://www.videoeditsystems.com/358_CTV/shotgunmics3.pdf)

depolama aygıtı SD, CF fark etmeksizin depolama aygıtının yazma hızının yüksek değerlerde olması gerekmektedir.

DSLR kameraları için geliştirilen Magiclantern yazılımı ses ve görüntünün bit derinliğini arttırarak kayıt edilen görüntünün daha az sıkıştırılmasını sağladığından saniye zamanda kayıt edeceği verinin de boyutunu büyütür. Bit derinliğinin yüksek olduğu durumda post prodüksiyon zamanında görüntü üzerinde yapılacak işlemler daha ayrıntılı yapılabilmektedir. Bit derinliğini arttıracak bu tarz kamera ayarları daha yüksek hızda yazan ve kapasite olarak yüksek limitlere sahip depolama kartlarına ihtiyaç gerektirmektedir.

Depolama aygıtlarıyla ilgili diğer bir önemli unsur, kartın kapasitesinin günümüz teknolojilerinin çözünürlüklerine uygun şekilde alan tanımlayacak büyüklükte olmasıdır.

SD ya da CF türünden kartlar anlık olarak karta kayıt yapar ancak post prodüksiyon sırasında hem güvenlik hem de kullanım kolaylığı açısından kurgu yapılan aracın dahili hafızasına aktarılması ya da harici yüksek kapasiteli ve yüksek okuma hızına sahip bir harici depolama gereklidir. USB 3.0 ile birlikte yüksek hızlara çıkan aktarım ve okuma hızı sayesinde yüksek kapasiteli bir harici harddiskin üzerine proje dosyaları ve görüntüler atılarak bütün post prodüksiyon işleminin tek yerden yapılması mümkündür. Bağımsız, gerilla tarzı film yapımcıları harici depolama üzerinde projeyi çalışmalarını rahat bir şekilde mobilize olmalarını sağlamaktadır. Evde post prodüksiyon aşaması sırasında yetersiz donanım özelliklerine sahip bir bilgisayarın üzerinde proxy yöntemiyle yapılacak olan kurgu, başka yüksek donanımlı bir bilgisayarda harici disk üzerinden projenin açılarak HD, Ultra HD (4K) kurgunun eş zamanlı olarak kurgu yazılımı üzerinde rahatça kurgu yapılması mümkündür. Düşük bütçeli yapımların kaba kurgusu eldeki düşük donanımlı laptop, Macbook, PC'lerde yapılıp post prodüksiyon şirketlerinde daha az bir ücrete son aşamasına getirilebilir ya da kurgusu film yapımcısının elindeki imkanlarla yapılıp daha yüksek donanımlı bilgisayarda renderı yapılabilir.

USB 3.0 dışında yüksek hızda okuma/yazma hızlarına sahip Apple sistemleri için Thunderbolt teknolojisi kullanılmaktadır. Neredeyse sadece profesyonellerin kullandığı bu sistem (buraya aktarım hızı gelecek) daha yüksek okuma/yazma oranına sahiptir.

SSD (Solid State Drive) tabanlı depolama aygıtları, bilgisayarlar içinde mekanik disklerle göre daha yüksek oranlarda okuma yazma hızına sahiptir. Dolayısıyla video prodüksiyon işlerinde kurgu sırasında daha hızlı bir şekilde işlem yapmaya olanak sağlamaktadır. Ancak SATA III desteği ile çalışan SSD'ler mekanik disklerle göre hızlı okuma/yazma oranına sahip olsalar da SATA III yapısı gereği limitli bir hıza kadar destek vermektedir. Son dönemde laptop ve PC'lerin içinde desteğe sunulan PCI-E tabanlı teknoloji sayesinde bu girişe özel geliştirilen SSD'ler 2TB'a yakın yazma/okuma hızına çıkabilmektedir. Film yapımcıları açısından bu kadar yüksek hızlara çıkan SSD'ler 4K, 8K çözünürlükteki içeriklerin rahat bir şekilde okunup, yazılmasını sağlamaktadır.

#### 4. BAĞIMSIZ FİLM VE BAĞIMSIZ FİLM YAPIMI

Bağımsız Sinema'nın tanımı global film endüstrisine göre ayrı, ülkelerin, ekollerin ve bireysel film yapımcılarının anlayışına göre farklılıklar göstermektedir.

Brick adlı düşük bütçeli ve bağımsız filmle ilgili The Economist'te (Mayıs 2016) da yayımlanan yazıda yazar-yönetmen Rian Johnson filmle ilgili:

*Bağımsız filmleri tanımlamak zordur. Küçük filmler mi? Robert Redford'un Sundance Festivali'nde görücüye çıkan filmler mi? Stüdyo sistemi dışında yapılan filmler mi?"* gibi sorduğu sorular, bağımsız filmlerle ilgili tanımların çeşitliliğini göstermektedir.

Bağımsız sinemayı, ekol, ekonomi, pazarlama aracı olarak tanımlayabileceğimiz gibi, Film yapımcılarının ana akım sinemadan bağımsız olup olmadığı da bir sorudur.

Hayward'a göre bağımsız sinema:<sup>21</sup> :

*"Ana akım sinema pratiklerinin dışında yapıldıkları için avangart ya da karşı-sinema eğilimi göstermektedirler ve deneysel olmasalar da, egemen ideolojiye alternatif bir ses getirme eğilimindedirler. Bağımsız sinemalar ya özel yollarla finanse edilmiş ya da bazı ülkelerde kısmi olarak devlet tarafından desteklenmiş, çoğunlukla düşük-bütçeli filmlerdir."*

1990'lı yılların başında Türkiye pazarına girdikten sonra ana akım Hollywood sinemaları Türkiye'deki sinemayı domine etmiş büyük bütçeli Hollywood yapımlarının dışında Türkiye'den ancak 10 tane filmin gösterim şansı bulabildiği zamanlar olmuştur. Bu örnekten bile Hollywood'un sadece Amerika'da değil, küresel çapta sinema salonlarını domine ettiğini düşünürsek ana akım olarak tanımlayacağımız sinema evrensel sinema Hollywood sinemasıdır. Dolayısıyla Hollywood sistemine dahil olan şirketlerin elinin bulaşmadığı her yapım bir bağımsız film olabilir görüşünü destekleyen film yapımcıları, otoriteler, akademisyenler farklı görüş yapılarına sahiptir.

---

<sup>21</sup> Susan Hayward, **Sinemanın Temel Kavramları**, 1. Basım, İstanbul: Es Yayınları, 2014, s.68.

Klasik olarak, bağımsız bir film, Hollywood, Bollywood ya da Pinewood olan geleneksel stüdyo sisteminin dışında yapılmış bir kavramdı. Fakat Fox Searchlight ve Paramount Vantage gibi büyük stüdyoların "bağımsız" etiketlerinin yükselmesi ile bu ayrım çok tartışmalı bir hal aldı. Ayrıca, son üç Star Wars destanının bağımsız olarak (George Lucas tarafından) yapıldığını düşünün. Bence fastfood bağlayıcılarla olan herhangi bir film hak etmemelidir. "Bağımsız film" teriminin, nasıl finanse edildiğinden ziyade, filmin kendisi hakkında konuşulması gerektiğini iddia ediyorum. "Bağımsızlık" sözcüğü "devrim" e yakın bir yerde, paylaşılmış hayal kırıklığı, anarşi ve birçok sorunu ifade eder.

*Yazar ve Yönetmen Michael Winterbottom'a göre:*

*Filmlere bakış açım, Yapmak istediğim filmleri yapmaktır. Buna göre bağımsızın tanımını stüdyo sistemi içinde çalışmak ve stüdyo için bir film yapmak yerine yapmak istedikleri filmleri çeken insanların mantalitesidir.*

Amerikan sinemasının geçmişten, bugüne geldiği noktada kullanılan biçime göre "bağımsız sinema"<sup>22</sup> 1977 civarında insanların diline yerleşmiş, geleneksel finansman sınırları dışında yapılıp büyük Hollywood stüdyolarına bağlı olmayan şirketler tarafından dağıtılan filmler için kullanılageliyordu. Sanat piyasası sanat filmleri ya da Hollywood dışı ürünler için "uzmanlık filmleri" kavramını kullansa da bazı film otoriteleri "bağımsız" terimine bir pazarlama aracı olarak yaklaşmaktadır.

Francis Ford Coppola'nın ünlü filmi Kıyamet hakkında yapılan Karanlığın Kalpleri (1991) belgeselinde Coppola'nın sinema yapım teknolojilerindeki o günün ilerlemelerine dair olarak şunları söylemişti<sup>23</sup>:

*En büyük umut bence bu ufak 8mm'lik video kaydedicileri ve aletlerin normal şartlar altında film yapamayacak bazı kişilerin film yapmaya girişmesini sağlayacak olmasında. Bir gün Ohio'dan şişko bir kız çocuğu yeni bir Mozart olacak. Babasının ufak 8mm kamerasıyla güzel bir film yapacak ve artık filmlerle ilgili şu sözde "profesyonellik" sonsuza dek yıkılacak ve sinema sadece bir sanat biçimine dönüşecek.*

---

<sup>22</sup> Douglas Kimball Holm, **Bağımsız Sinema**, Barış Baysal (çev.), İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2011, s.12.

<sup>23</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0102015/>

Coppola bu demeci verdiğinde tarih 1991 yılını gösteriyordu ve dijital teknolojiler sahneye yeni yeni girerken, dijital film yapım araçları amatör filmcilerin yakınında yöresinde değildi. Tezin konusunu oluşturan dijital sinema teknolojileri ve bağımsız sinemaya olan etkisi Coppola zamanında dijital olmayan analog bir 8mm kameranın bile film yapımını demokratikleştirmesinden bahsetmektedir.

Film üretim araçlarının analog veya dijital olarak halka erişmesi sadece Hollywood gibi ayrıcalıklı stüdyolar topluluğunda konuşlanmış yapımcı ve yönetmenlerin tekelinden çıkmakta en az bu tür yapımcı ve yönetmen kadar yaratıcı olan sıradan insanların da film yaparak kendisini ifade etmesi söz konusudur.

Bu bağlamda bağımsız sinema, yukarıda bahsedilen büyük stüdyoların tekelinden çıkarak dijital teknolojilerin hem kaliteli görüntü sunması hem de ucuzlayıp sıradan insanların da film üretebileceği bir noktaya gelmesiyle ortaya film yapımcısının saf yaratıcılığı çıkmaktadır. Bu da bağımsızlık kavramına ve ruhuna en uygun içeriklerin üretilmesine olanak sağlamaktadır.

Ancak geçiş zamanı potansiyel bir tehlikenin yanı sıra tehlikenin zamanıdır. İkinci Dünya Savaşı sırasında ucuz taşınabilir fotoğraf makinelerinin ortaya çıkışı ile birlikte SIMPP'nin çabaları, iktidarı halkın eline geçirdi. Stüdyoların tahakkümü artık yoktu; Ticaretin araçları, onları kullanmaya cesaret eden herkes tarafından erişilebilirdi.

Stüdyo sisteminin dışında çalışan yeni film yapımcısı, Fransız Yeni Dalga sanat sinemasının ruhundan etkilenen düşük bütçeli ancak yaratıcı riskler aldı. 1953'te Ray Abrashkin'in Little Fugitive filmi, bu ruhla yapılan ilk "bağımsız film" olarak En İyi Orijinal Senaryo dalında Akademi Ödülüne aday gösterildi.

"Yeni Hollywood" ve yardımcı stüdyoların doğuşu olarak adlandıracağımız, ancak basın tarafından "Yeni Hollywood" olarak adlandırılan bu dönem, Hollywood'u Amerika'nın bağımsız filmcilerinden ve Avrupa'nın yükselen sanat sinema ekolünden ödünç alarak yeni bir akımın doğuşu olarak literatürde yerini aldı. Bu dönem The Graduate (1967, küçük bir stüdyo tarafından finanse edildi ve piyasaya sunuldu) Easy Rider (1969, küçük bir stüdyo tarafından finanse edildi); Ve Midnight Cowboy (1969, büyük bir stüdyoda finanse edilen ve piyasaya sunulan ilk X-dereceli film) klasikleşmiş film anlatısına ve toplumsal ahlaka meydan okudu.

Bu Amerikan Yeni Dalga akımı, The Godfather (1972), American Graffiti (1973) ve Taxi Driver (1976) gibi büyük stüdyo destekli sansasyonlara imza atarak 1970'lere kadar sürdü.

Büyük stüdyoların bağımsız olarak adlandırılan filmlere müdahil olmasıyla, bu süre zarfında "bağımsız film" in tanımlanması özellikle zorlaştı.

Büyük film stüdyoları, New Hollywood'un ve Steven Soderbergh ve Quentin Tarantino gibi auteur yönetmenlerin başarısından esinlenerek 1990'lı yıllar boyunca ve 2000'li yılların başlarında, Hollywood, "bağımsız içerik" üretmek için yardımcı stüdyolar kurdu. Böylece Fox Searchlight Resimleri, Paramount Vantage, Sony Pictures Classics ve diğerleri dünyaya geldi.

#### **4.1 Hollywood'un Bütçe ve Gelir Kaygılarının Gölgesinde Günümüz Bağımsızlığı**

Sanayinin aşırı basitleştirilmesi riski taşıyan Hollywood bugünün üç seviyesinde film yapıyor:

1. **Büyük şirketler tarafından yapılan gişe filmleri** 20th Century Fox, Columbia Pictures, Paramount Pictures, Universal Pictures, Walt Disney Pictures ve Warner Bros Pictures - - yüz milyonlarca bütçelerle cari binbaşı tarafından üretilen gişe canavarı, canavar filmi Jaws (1975) ve (yönetmen George Lucas'ın stüdyosu tarafından üretilen 1977 tarihli) Star Wars gişe başarısı 1950'lerin gözlük odaklı fotoğraflarını yeniden icat, yeni bir gişe zihniyeti doğurdu; Yüksek konseptli binalar ve evamı bu modül operasını yönlendiriyor. Londra'daki Cass Business School'tan Profesör Joseph Lampel, "*Gişe rekorları kıran bir şeyin finanse edilmesi ve desteklenmesi daha olası*" diye açıklıyor<sup>24</sup>. "Herkes bu formülü uygular ve başarısız olursa kimse suçlanmaz"
2. Bağımsız içerik, iştirak stüdyoları tarafından üretilir ve nadiren 20 milyondan fazla bütçeye sahiptir. Özellikle The Independent Spirit Ödülleri 2014 için uygunluk sınıridir.

---

<sup>24</sup> <https://www.theguardian.com/film/2014/may/18/blockbusters-survived-internet-age-godzilla>

3. Bağımsız içerik, küçük stüdyolar ve serbest çalışan üreticiler tarafından üretilir ve festivallerde ve başka yerlerde satın alınan nadiren 10 milyon dolardan fazladır.

Bağımsız distribütör firması olan BOND360'ın kurucusu ve CEO'su Marc Schiller, Lights film okulunun röportajında<sup>25</sup> "*Dijital çağ geliştikçe, Hollywood'un, VOD platformlarında ve başka yerlerde niş içeriğin erişilebilirliğiyle mücadele etmesi gerekecek*" ifadesi bu çalışmanın yapıldığı sıralarda bağımsız filmlerin ve yaratıcı dizilerin VOD sistemlerinde büyük kazanç ve izleyici elde ettiğini gördüğümüzde haklı bir çıkarım olduğunu görüyoruz.

## 4.2 Dogma 95

Dogma'95'in temellerini oluşturan Saflık Yemini, bir Dogma sertifikalı filmin sınırlarını tanımlar. Saflık Yemi, teknik yönleri ve anlatım yönleri olmak üzere iki ayrı kısma açılacaktır. Çünkü manifesto kurallarından bazıları doğrudan üretim süreciyle ilişkiliyken, diğerleri esas olarak bir Dogma'95 filminin anlatı yönleriyle ilgilenmektedir.

Lars von Trier, bu durumu, fotoğraf yönetmeni Robbie Müller'in Dogma # 2: Idioterne'yı çekerken tüm sahneler boyunca elle tutulan 35 mm'lik bir kamera ile çalışamayacağını söyledi. Çünkü 35 mm'lik kamera, atışlar sırasında her zaman taşımak ve seyahat etmek için çok ağır bir cihazdır. Ve Robbie Müller filmi dijital kameralarla yapabileceklerini ve post-produksiyon aşamasında Akademi'ye 35 mm'ye taşıyabileceğini söylediler. Ve bu kuralların ihlali olmaz. (Rundle, 1) Lars von Trier ve ayrıca İffetliiyet Vadisinin diğer kurucuları bu fikri kabul ettiler. Ve daha sonra, aslında bir Dogma'95 filminin dijital kameralarla çekilebileceğini ve dokuzuncu kural şu andan

---

<sup>25</sup> <https://www.lightsfilmschool.com/blog/indie-expert-bond360-on-how-to-distribute-your-film>

itibaren sadece Akademi 35 mm olması gereken filmin dağıtım biçimini gösteriyor.<sup>26</sup>

Dijital kameraların kullanılması, kamerayı fotoğraf yönetmeninin eline bağlayan üçüncü kuralı destekledi.

Dogma'95 ustalık ve profesyonellik gerektiren çok sayıda teknik mülkten film yapımı sürecini tamamladı. Ve Dogma'95, düşük bütçeli üretim avantajını sağlayarak, tüm dünyadaki pek çok bağımsız film yapımcısı çekti. Yukarıda tartıştığımız gibi, sinemada gerçekçiliği yakalamak için yapılan bu teknik arıtma, belgesel film yapımı anlayışına benzer yeni sinematik bir dil yarattı.

### **4.3 Gerilla Film**

Gerilla film yapımı, düşük bütçeyle, iskelet çekim ekipleri ve sadece film için üretilen araçlar değil, mevcut her türlü objeyi film aracı olarak kullanan basit sahne aletleri ile karakterize bağımsız bir film yapımı biçimini ifade eder. Günümüzde dijital teknolojinin getirdiği ucuz maliyetli film çekim ve üretim ekipmanlarının sağladığı kolaylıktan faydalanır. Çoğu zaman sahneler gerçek yerlerde herhangi bir uyarı yapılmaksızın ve çekim izni almadan hızlıca çekilir. Gerilla film yapımı, genellikle izin almak, yer kiralamak veya pahalı setler oluşturmak için bütçeye sahip olunamadığı durumlarda bağımsız film yapımcıları tarafından yapılır. Daha büyük ve daha "ana akım" film stüdyoları, olumsuz PR maruziyeti nedeniyle dava açma, para cezaları veya itibarlarını zedeleme riski nedeniyle gerilla film yapımı taktiklerinden kaçınma eğilimindedir.

Herhangi bir film bir gerilla filmi olabilir. Çünkü bu terim belirli bir tür, bütçe veya yönetmenlik tarzı için geçerli değildir. Gerilla filmlerinin asıl karakteristiği, kamusal alanda uygun izin kanallarına başvurmadan çekim yapmaktır.

---

<sup>26</sup> Emre Yalın, "Dogma/Dogme 95: Manifesto for Contemporary Cinema ve Realism", (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Institute of Fine Arts, 2003), s.51-53

#### 4.4 Prodüksiyon Öncesi

Yapım öncesi aşamada yönetmen ve yapımcının denetiminde aynı anda birkaç şey olur. Bir yazar senaryoyu gözden geçirebilirken, bir oyunculuk süpervizörü oyuncuları arayıp bulur. Büyük ölçekli yapımdaki uzmanlaşmış iş bölümü nedeniyle, yönetmen birkaç birimin katkısını düzenler. Set birimiyle ya da başında bir sahne tasarımcısının (production designer) olduğu sanat yönetimi birimiyle birlikte çalışır. Sahne tasarımcısı filmin geçtiği ortamları görselleştirmekten sorumludur. Bu birim mimariyi belirleyen çizimleri ve planları yaratır ve setlerin renk şemalarını planlar. Sahne tasarımcısının gözetimi altında, bir sanat yönetmeni (art director) setlerin inşasını ve boyanmasını denetler.

Temel Hazırlık Listesi<sup>27</sup>

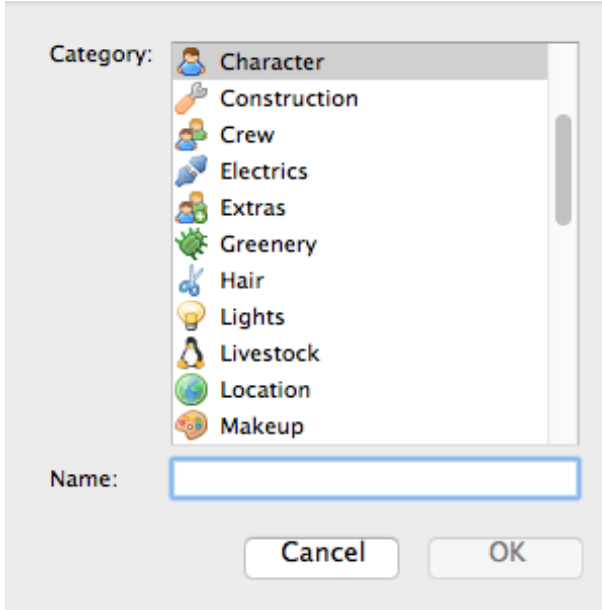
- 1)Ekipmanların taşındığı çantanın ekipmanlara uygun bölmelerinin bulunması. Çantanın yağmura karşı su geçirmezliği olması.
- 2)Yedek batarya ve bu bataryaların tam olarak şarj edilmesi.
- 3)Yedek depolama SD/CF/ kartları.
- 4)Karanlıkta ISO hızını çok fazla arttırmayıp shutter süresini arttırarak daha az grenli görüntü yakalamak için Tripod
- 5)Çekim yapılacak yerin ışık koşullarına göre ND, Polarize filtreler bulundurmak
- 6)Objektifte leke, pislik olup olmadığını kontrol etmek. Objektifi temizlemek için bez ve sıvı, yağmur yağma olasılığına karşılık naylon bir torba/giysi bulundurmak
- 7)Çekim yapılacak önemli sahneleri çekim planı çerçevesinde hazırlamak
- 8)Sponte çekimler yapılıyorsa, önemli anlar sırasında kameranın duracağı yere önceden karar vermek.

Celx amatörden profesyonellere film yapımcılarının, senaristlerin kullandığı Mac tabanlı bilgisayarlarda çalışan önemli bir yazım aracıdır. Kullanıcılar sadece program üzerinden, metin senaryo, tiyatro sahnesi yazabildiği gibi prodüksiyonun diğer temelleri

---

<sup>27</sup>Olsenius, R. (2014) A'dan Z'ye Digital Video. Washington: National Geographic Society

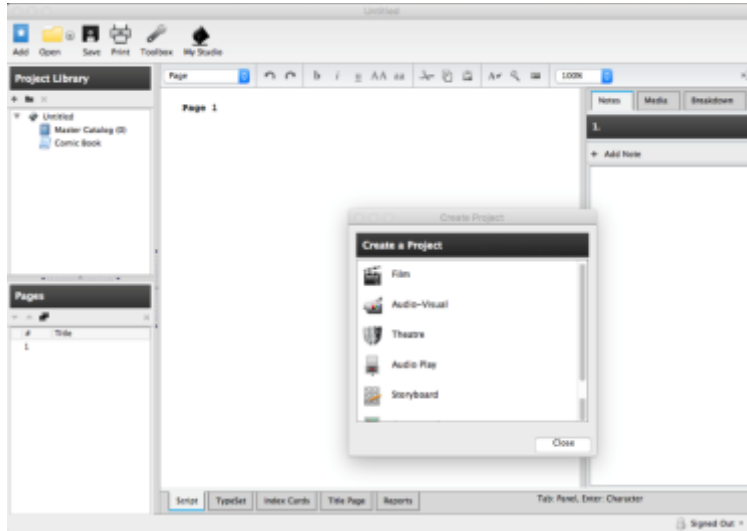
olan Storyboard, Tiyatro yazımı veya çizgi roman planlaması da yapılabilir



**Görsel 11:** Celtx Yazılımından Ekran Görüntüsü Alıntısı

**Kaynak:** Gurur Sönmez

Şekilde görüldüğü gibi başlangıç ekranından yeni bir proje yaratırken gelen seçeneklerde farklı mecralar için yazım projeleri yer almakta.



**Görsel 12:** Celtx Arayüz Ekran Görüntüsü Alıntısı

**Kaynak:** Gurur Sönmez

Film, Dizi, Web dizisi gibi mecralar için proje dosyası açtığınızda programda normal senaryo yazımında olduğu gibi mekânın iç ya da dış mekân olduğu, çekimin spesifik olarak nerede gerçekleştiği ve havanın durumunu yazıyoruz. geçişler için ayrı bir işlem yapmaya gerek kalmıyor.

The screenshot displays the Celtx Character Screen for a character named MEHMET AMCA. The interface is divided into several sections:

- Character:** MEHMET AMCA
- Tags:** (Empty field)
- Full Name:** Mehmet Yaşar
- Description:** Emekli olduktan sonra kendisine Olanak Ormanına adanmış eski bir oto tamircisi.
- Actor:** n/a
- Media:** (Empty field with an 'Add' button)
- Schedule ID:** (Empty field)
- In Scenes:** Screenplay 1. DIŞ. ORMAN - GÜNDÜZ
- Detailed Physical Description:** Age: 56, Distinguishing Features: (Empty field)
- Character Traits:** Key Character Traits: Fiziksel olarak oldukça güçlü. El işlerinde oldukça becerili.

**Görsel 13:** Celtx Karakter Ekranı Görüntüsü

**Kaynak:** Gurur Sönmez

Karakterler ve sahneler oluşturulduğunda her bir karakter ve sahne başka bir bölümde kategorilere ayrılır. Bu şekilde hangi oyuncunun hangi sahnelerde rolünün olduğuna, karakterlerin fiziksel özelliklerinden kurgusal olarak betimlenmiş özelliklerine kadar detaylı bilgilerin yer aldığı bölüme geçip, bir sonraki sahneler ya da dizi projesiyse daha sonraki bölümlerde karakterlerin arketip özelliklerine göre devinimler oluşturulabilir.

Hikâye çizimi (Storyboard) kısmında ise ister dijital ister kâğıt ortamında çizilen karakterler ve devinimleri yine Celtx programı üzerinde yazılan metinlerle bütünleşik

olarak görebilmekteyiz. Hangi sahnede hangi devinim oluyorsa hikâye çizimi sekmesine giderek ilgili yerle ilgili çizimleri bulabiliriz.

Celtx programı dijital film yapımı araçları içerisinde prodüksiyon öncesi ve prodüksiyon süreçlerinde yapımcılara bütünleşik program yapısından dolayı kolaylık sağlamaktadır. Gelişen teknoloji, akıllı telefonların mobil interneti hızlı ve yüksek kapasitede kullanabilmesi, bulut depolama hizmetleri sayesinde program kendisini sürekli güncellemekte ve bu gelişmeler sayesinde yapımın içinde görev alan herkesin projeyi düzenleyebileceği projeyi takip edeceği bir imkân sağlamaktadır. Ana katalog kısmında burada yer sınırı yüzünden yer almayan bir sürü yapım ile ilgili faktörler yer alabilir. Kullanacağınız çekim ekipmanları, sahnede yer alacak doğal ve stüdyo, dijital ortamda kaydedilmiş sesler gibi.

Mekân kısmında da Google Maps ile entegre olan yazılım. Prodüksiyonun üzerinden mekânın geçeceği yeri işaretleyerek oyuncuların, film ekibinin, lojistiğin kendi mobil cihazları üzerinden prodüksiyonun yapılacağı adresi bulmaları sağlanmaktadır.

Celtx programı mobil cihazlarla da entegre çalışmaktadır. Mobil cihazınıza yazılımı indirip kurduğunuzda yaratılan proje dosyasına erişebilir ve üzerinde değişiklik yapabilirsiniz.

#### **4.5 Prodüksiyon Sırası**

Yapım sözcüğü bir filmin yapımının bütün sürecini tamamlasa da, Hollywood sinemacıları bu terimi aynı zamanda çekim aşamasına (shooting) gönderme yapmak için kullanırlar. Çekim de en önemli görüntüleme evresi olarak bilinir.

Thompson ve Bordwell'e göre bir setteki görev dağılımı aşağıdaki gibidir

Kamerayı kullanan ve kameraya film koyacak yardımcıları olan, odağı ayarlayan ve takip eden, kaydırma arabasını iten vb. kameraman.

Setçileri denetleyen set şefi. Seçtiler teçhizatı, aksesuarları ve set ile ışık malzemelerini taşır ve düzenlerler. Işıkların yerini ve donanımını denetleyen baş elektrikçi ışık şefi varıdır.

Ses birimi görüntü birimine paraleldir. Bu birimin başında ses yönetmeni vardır. Ses yönetmeninin başlıca sorumluluğu çekim sırasında diyalogu kaydetmektir. Normal olarak ses yönetmeni teyp ya da dijital kaydedici ve birkaç tür mikrofon ve sesleri birleştirmek ve dengelemek için bir ses masası kullanır. Sesçiler aynı zamanda oyuncuların konuşmadığı sırada bazı çevre seslerini yakalamaya çalışırlar. Bu çevre sesi parçaları daha sonra diyaloglar arasındaki boşlukları doldurmak için kullanılır. Ses yönetmenin ekibi aşağıdaki kişileri içerir:

Mikrofonu yönlendiren ve oyuncuların üzerindeki mikrofonları gizleyen bu operatörü.

Diğer mikrofonları yerleştiren, ses kablolarını döşeyen ve çevre sesini kontrol etmekten sorumlu olan üçüncü sesçi. Bazı yapımlarda ayrıca hazırlık evresinde devreye giren ve filmin bütününe uygun ses tarzını planlayan bir ses tasarımcısı vardır.<sup>28</sup>

1)Belgesel, Film veya doğaçlama gelişen çekimlerde var olan ışıkla çalışılacağı durumlarda güneş ışığının ve gölgelerin değişen açılarına dikkat edilmesi gerekmektedir. Kurgu esnasında bir objenin üzerine vuran gölgeler her kare değiştiğinde farklı noktada bulunurlarsa devamlılık sorunu oluşur.

2)Yumuşak ve kesintisiz Pan ve tilt hareketleri için yavaş ve ritimli bir şekilde kolu oynatmalı hidrolik süspansiyonlu bir tripod kafası kullanılmalı.

3)Beyaz ayarı yapmak. Video kameralarda kamera üzerinde genellikle bulunan WB tuşuna basılı tutup, kameranın önüne beyaz bir kâğıt, nesne tutarak beyaz ayarı yapılabilir veya hem klasik video kameralarda hem de DSLR kameralarda Kelvin derecesini elle ayarlayıp beyaz dengesi ile oynanabilir.

4)Bir özneyi kamerayı titretmeden kayda almak için kamera lensinin geniş açılı olması da bir etmenddir. Kullanılan lens eğer genişten dar açığa kadar gidebilen aralıklı bir lens ise yine geniş açıda çekmek titreşimi azaltacaktır. Buna mukabil olarak dar açılı lensler titreşimi artıracığından tripod gerektirmektedir.

---

<sup>28</sup> Thompson ve Bordwell, s. 19-22

5)Küçük LCD ekranlarda çekilen görüntüler zor görülebilir. Küçük ekranda net sanılan çekilmiş nesnelere büyük ekranda oynatılınca odak dışı kaldığı fark edilebilir. DSLR veya video kamerasının üzerindeki LCD üzerine düşen görüntüdeki özneye züm yapıp netliği ayarlayıp çekime başlamadan önce istenilen kadrajı elde etmek için zümü geri çekmek gerekir.

Sahne trafiği için zemine, oyuncuların durması gereken yerlere (sahnede zeminin görünmediğini varsayarak) bantlar yapıştırabilirsiniz. Her aktör için farklı renkte bantlar kullanırsanız kendinizin ve oyuncuların şaşırmasını engelleyebilirsiniz.

Çekimde zemin görünüyorsa kapı çerçevesi veya ağaç gibi sahnenin başka kısımlarını işaretlemek için kullanabilirsiniz. Sahne trafiğini ekipte bulunan insanlarla prova edip, çekime girmeden yönetmenin neleri net görmek istediğinden iyice emin olun.

#### 4.5.1 Çekim

Dijital fotoğraf makinelerinin için kullanılan bir terimdir. Objektiflerin değişebilmekte ve dahili vizör ve çok modelinde eş zamanlı olarak çekilen görüntüyü üzerine yansıtan LCD ekranları vardır. DSLR'lar sensörleri büyüdüğünde alan derinliğinin darlığı artmakta ve düşük ışıkta eski konvansiyonel video kameralara göre oldukça avantajlı yapıya sahiptir (Brindle, 2015, s 216)

Apple firması ilk iPhone adlı cep telefonunu çıkardıktan sonra diğer mobil üreticiler pazarda Apple'ın yalnız kalmaması adına kendi cep telefonlarını üretmeye başladı. Dokunmatik oluşları gelişmiş işlemci ve yazılım uyum sayesinde "akıllı telefon" kavramı ortaya çıkmış oldu. Sektör Samsung, Nokia (Microsoft), HTC gibi büyük mobil şirketlerinin akıllı telefonlarını piyasaya sürmesiyle geçen yıllar akıllı telefonlar üzerindeki rekabeti kızıştırmış, kameraların genel olarak bütün donanımları da bu yarıştan etkilenmiş ve günümüze kadar ki olan süreçte Akıllı telefonların görüntü kalitelerinin oldukça gelişmesini sağlamıştır.

Mobil gelişmeler Apple firmasının öncülüğünde gelişirken 2011 yılında Apple'ın iPad adındaki mobil cihazı piyasaya sürmesiyle tablet bilgisayarlar olgusu ortaya çıkmış

ve cihazın kullanım dünyasına uygun olarak akıllı telefonlardaki yazılımlar bu yeni mobil cihazda yer bulmuştur.

Apple cihazlardaki iMovie Macbook bilgisayarlarda yer alan video düzenleme programıydı ve iPad’ de de kullanılmaya başlandı. Daha sonrasında Google, Android işletim sistemini kullanan diğer firmaların cihazlarına da çeşitli video düzenleme yazılımları geldi.

Akıllı telefonların donanım ve donanımla bütünleşik olan yazılımlarıyla genel anlamda çekim, sonrasında ise bir film yaratım sürecindeki temel özellikler şu şekildedir:

1) Mobil cihazlar hazır ve nazır olarak gün içerisinde sürekli yanımızda taşıdığımız cihazlardır. Çekilmeye değer beklenmedik bir fırsat kendini gösterdiğinde hızlıca ve aniden çekim yapabilmek için etrafımızda çekim araçları ve kocaman bir video kamera taşımaya gerek duymamaktadır.

2) Telefonun üzerindeki video kameranın özelliklerini arttırmaya yarayan yazılım uygulamaları iOS (Apple) ve Android (Google) işletim sistemine sahip telefonlarda bulunmakta her geçen gün bu yazılımı kullanan akıllı telefonların donanımları gelişmesiyle yazılımların daha çok video düzenleme özelliği sağladığı görülmektedir. Akıllı telefonların bu yazılımları telefon üzerinden çekilen videoların kurgulanmasına ve üzerine dijital bazı efektlerin uygulanmasına olanak sağlamaktadır. Çekim yapan aracın aynı zamanda hem düzenleme yapabiliyor olması hem de yüksek bantta mobil ağ hızına sahip olması çekilen görüntülerin hemen düzenlenip video gösterim sitelerine yüklenebilmesi veya sosyal ağlarda paylaşılması sağlamaktadır.

Bununla ilgili örneklere baktığımızda Güney Kore'nin özel iPhone distribütörü kablosuz şirket KT tarafından 150 milyon won (kabaca 136.000 \$) tutarında finanse edilen deneysel film “Night Fishing” iPhone 4 ile ve 80 kişilik film ekibiyle birlikte 10 günde yapılmış, Almanya’da düzenlenen 61. Altın Ayı Film Festivalinin en iyi kısa film dalında ödül almıştır.

Bir balıkçının bir gece vakti karşısına çıkan şamanın daha önceki ve şimdi hayatı üzerine fantastik bir film olan Night Fishing filmi için uluslararası film festivalinde gösterilen akıllı telefonla çekilmiş ilk film olduğu iddia edilmektedir.

Filmin yönetmeni Chan-wook film yapım süreciyle ilgili olarak: “Bu film üzerinde çalışırken, Herhangi birinin iPhone’a ve yemeklere ödeyebileceği kadar paraya sahip olabildiği sürece film çekebileceğini fark ettim .

Film yapımcılığının içine giren teknoloji günümüze kadar gelen noktada hem estetik olarak hem de film çekmeyi kolaylaştıran kolaylığı film yapımcılığına getirmiştir. Yüksek çözünürlüklerde düşük maliyete çekim yapmanın ayrı bir de bu teknolojik film yapım araçlarının hafif olması, taşınabilirliği, zor tüketilebilir malzemeler kullanabilmesi (kaset, bobin yerine ufak boyutta ama büyük kapasitelere kadar veri depolamaya izin veren depolama cihazları) film yapımcılarına artık tek bir sorumluluk yüklemektedir: yaratıcılık.

Chan-wook’ un filmi de bu noktada kameraların küçülüp rahatça taşınabilir hale gelmesiyle ve yeterli kalitede görüntü sağlamalarıyla işin artık film yapımcısının yaratıcılığını ortaya koyabileceği bir ortam sağlamaktadır. Teknoloji terim anlamıyla olduğu gibi sinemada da “asıl” olana yani bir filmin içerik olarak en rahat şekilde oluşturulmasına hizmet etmektedir.

#### **4.6 Post-Prodüksiyon**

Film yapımı genel olarak kolektif bir iştir, post prodüksiyon işlemleri her ne kadar bireysel çalışmaya daha yatkın bir süreç olmasına rağmen, post prodüksiyondaki uzmanlık alanları da çeşitlidir ve bu noktada diğer uzmanlık alanlarıyla filmin ortaya çıkması için paralel olarak çalışmak gerekebilir. Örneğin profesyonel bir ses mühendisinin filmin seslerini düzenlerken aynı zamanda çekilen görüntülerin başka bir sistemde renk düzeltim işleminde olması gerekebilir. Bu noktada gerekli ses ve görüntü dosyalarını EDL (kurgu karar listesi) dosyası olarak veya daha işe yarayan ve video ses bilgilerini içeren OMF (açık medya çatısı) dosyası olarak, başka bir sistemde bir başkasıyla kurgu projesini paylaşımına sunabileceğiniz XML dosyası olarak gidiş-dönüş (hem içe, hem dışa aktarma) projelerin çıktılarını alınabilir, bu dosya formatları başka bir sistemde açılıp, yapılan düzenleme işlemleri yeni sisteme de atılan görüntüleri kurgu programının kütüphanesine taşıyarak çalıştırarak, kurgu işlemine başka bir sistemde devam sağlanır.

#### 4.6.1 Kurgu

Kurgu, çekilen bir planın hemen ardından gelen diğer planla olan ritim, tempo gibi etmenlerle koordinasyonu olarak düşünülebilir. Filmi kurgulayan kişi istenmeyen görüntüleri, en iyi çekim dışındakileri atarak eleme yapar. Kurgucu, çekilen bir planın başındaki ve sonundaki gereksiz çekimleri de keser (örneğin planın başında görülen klaket veya planın sonundaki senaryo dışı devinimler) Daha sonrasında istenen çekimleri bir araya getirir. Birbirinden farklı planların birleşimi pek çok farklı biçimde olabilir.

Kararma, bir çekimin sonunu kademli olarak siyaha doğru karartırken, açılma çekimi karanlıktan çıkararak kademe kademe aydınlatır. Zincirleme ise iki planın üst üste gelmesiyle oluşur.

Çoğu sinemacı ve film yapımcılarına göre bir filmin asıl ortaya çıktığı yer kurgu aşamasıdır. Saatlerce çekilmiş planlar arasından ayıklamalar yapmak, planları uygun ritme göre yan yana getirmek; kesmek, kısaltmak, uzatmak, yavaşlatmak, hızlandırmak; dramatik bir anlam oluşturmak için planları üst üste bindirmek (miks) ve daha bir sürü yöntemle kurgucunun kendi yeteneğine göre veya yönetmenin direktiflerine göre senaryoyu veya öyküyü, uygun ritimle ortaya çıkarma işlemi kurgu sayesinde olur.

Kurgunun babası Griffith olarak bilinse de kurguyu özel bir sanat biçimi olarak geliştirenler Eisenstein, Pudovkin, Kuleshov ve diğer Ruslardır.

Çekimlerin bir filmin öykü sırasına göre kabaca eklenmesine kurgu, kuramsal anlamda etkisi önceden tahmin edilerek, birbirinden farklı içeriğe sahip çekimlerin yeni anlam yaratılacak biçimde (çekimlerin „çarpıştırılır“ gibi) eklenmesine sanatsal kurgu denilebilir.

Kompozisyon (Fr. *compozition*): ayrı ayrı parçaları bir araya getirerek farklı bir bütünü yaratma işi; inşa: kurmak, kurma işi; kurgu: bir bütünü oluşturmak için parçaları takmak, birleştirmek, kurmak (montaj); montaj: (Fr. *montage*): kurgu olarak tanımlanır.

Kurgu sinemanın temel öğelerinden biri olduğu için yapıtlar daha çevirim başlamadan kurgusal bütünlükte tasarlanır. Senaryo romandan uyarlanacaksa olaylar okuma aşamasında zihinde görüntü olarak sıralanmaya başlar. Bu nedenle çevrim

senaryosu çekim tasarımının kâğıtlara aktarımı olarak tanımlanır. Çevrim senaryoları üzerinde belirtilen tüm çekimler, set çalınmasından sonra yeniden düzenlenir. Filmler bu çekimlerin ilişkisine dayanan yapıtlardır, çünkü bir çekim kendinden önceki çekimde sunulan durumun doğal sonucudur; onun sorduğu soruya yanıt verir, izleyiciyi sonraki çekime hazırlama göreviyle yükümlüdür. Öte taraftan, kurgusu yapılan çekimlerden elde edilen sonuç, artık ne birinci çekimin anlamına ne de ikinci çekimin anlamına özdeştir; ortaya çıkan anlam bu iki çekimin toplam anlamı da değildir; kendini oluşturan bu çekimlerin (gözelerin) anlamlarından tamamen farklı yeni anlamdır.

Küçükdoğan'a<sup>29</sup> göre bu bağlamda, kurgunun temel işlevlerini ise şu şekilde sıralamak olasıdır:

1. Seçim yapmak,
2. Anlatıyı düzenlemek,
3. Planları en uygun biçimde yerleştirmek,
4. Dramatik, anlatışla, anlatımsa veriler ışığında her planın kesme noktasını belirlemek,
5. Planlar arasındaki birleştirmeleri ve eklemeleri yapmak. Kimi zaman ardı ardına gelen planları titizlikle birleştirmek, kimi zaman da anlatıda ekonomi yapmak amacıyla kısaltma yapmak,
6. Planlar arası geçişi sağlamak,
7. Ritmi yakalamak,
8. Değişik ses bantlarını uygun yerine koymak ve uygulamak,
9. Ses bantlarını karıştırarak (miksleyerek) tek bir bant oluşturmak.

---

<sup>29</sup> Bülent Küçükdoğan, **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, 1. Basım, İstanbul: Hayalbaz Kitap Yayınları, 2014.

Genel anlamda dijital film yapımı, dar anlamda bağımsız ve düşük bütçe film yapımı dediğimizde bu tarz bir film yapım anlayışının analog döneme göre en fark yaratan kısmı kurgu aşamasıdır. Fiziksel filmin işleme süreçleri artık kameranın sayısal kodlarla bir depolama cihazının içine aktarması devrim niteliğinde bir kolaylık yaşatmışsa aynı söz konusu rahatlık faktörü, fiziksel filmlerin, fiziksel olarak el ve makine yordamıyla kesip, biçilip, birleştirilmesi yerine bilgisayarlarda dijital ortamda hazırlanabilecek bir teknolojik gelişmeyle sağlanmıştır.

Tabletler üzerinden iMovie gibi video düzenleme yazılımlarıyla videolar kurgulanabilir. Bir diğer Apple ürünü iPhone'un airdrop özelliği sayesinde rahatça çekilen görüntüler tabletlere aktarılmaktadır. Farklı mobil işletim sistemini kullanan cihazlarda da bilgisayar üzerinden tablete aktarılan veya online bulut depolarına telefonlardan yüklenen görüntüler tabletlerde açılabilir. Apple iPad Pro hem geniş ekranıyla hem de güçlü donanımsal özellikleriyle mobil cihazlar üzerinden görüntüleri düzenlemeye imkân vermektedir.

#### **4.6.2 Ses ve Müzik**

ADR işlemi teknik olarak Dublaj yapmak ile aynı manaya gelse de ADR, Dublaj gibi bir amaçla değil

ADR' de sonradan kaydedilen bir sesin bir önceki ve sonraki sahneyle bağlantısı olan durumlarda, orijinal ses kaydının alındığı ses kaydedicisiyle aynı olması gerektirir. Sahne çekimi için bir shotgun kullanılmışsa ADR işleminde de aynı shotgun ile ve aynı açı ile alınmalıdır ki ses farkı oluşmasın.

Hangi çekim tipi olursa olsun röportaj, belgesel, kurgusal film vb. sesçinin çekim bittikten sonra ekibi susturup ortamın sesini kaydetmesi gerekmektedir. Bu sayede ortam sesi üzerine diyaloglar kaydedildiğinde ses devamlılığı sağlanmış olur.

Bağımsız bir prodüksiyon yapımında bestecilerin kendi kariyerleri boyunca üretmiş müzik parçalarını kullanmak için eser sahibine telif ödenmesi gerektiğinden bağımsız filmcilerin yapımlarında kullanacağı çeşitli ses efektleri ve müzikleri uygun fiyata satın alacağı internet siteleri ve çeşitli müzik yapım yazılımların ücretsiz ses bankaları

bulunmaktadır. Bu ses bankaları foley ses efekti tekniđi<sup>30</sup> gibi zaman alıcı ve maliyeti görece yüksek olan tekniklerine ihtiyaç duyurmadan bağımsız filmcilerin üretimlerinde kullanabileceđi önemli bir yazılım hizmetidir.

Logic Pro X Mac sistemlerinde çalışan müzik yapımcılarının yapım, yazım, kayıt, düzenleme ve mikslleme yapabileceđi bir DAW yazılımdır. Ara yüzü yapımcının istediđi şekilde düzenlenebilmektedir. Canlı kayıt araçlarının bilgisayara bağlanmasıyla kayıtlar bu yazılım sayesinde düzenlenebilmektedir.

Logic Pro'nun bütçe film yapımcıları için en önemli etken olan hazır ses ve loop kütüphanesi de yeni Logic Pro X ile birlikte güncellendi. İçerisinde toplam 1500 adet sample, loop ve efekt patch bulunan yeni kütüphane oldukça kaliteli içeriklerden oluşuyor.

iPhone 5 ile Tangerine adlı filmi çeken yönetmen Sean Baker, filmi çekerken Lars Von Trier'in başlatmış olduđu akım olan Dogma 95'in kendine özgü kurallarına göre yani limitli set araçları, yapay ışıklandırma ve müzikten yoksunluk gibi etmenlerle bir film çekme motivasyonu ile yola koyulduđunu ancak kurgu aşamasında müzisyenlerin yüksek çözünürlüklü kopyalarını indirmeye veya stream etmeye sunduđu site olan Soundcloud'da rastgele olarak fark ettiđi bir müzikten etkilenir ve filmine koyar.

“Soundcloud bağımsız film yapımcıları için müthiş bir araç. Yüksek kalitede bir sürü parça var ve çođu eserin sahibinin imzası yok. Eğer eser tamamen özgün ve içinde başka eserlerden parça içinde geçen alıntı yoksa plak şirketiyle konuşmanıza gerek yok direkt olarak eserin sahibiyle anlaşabilirsiniz.”

Soundcloud sitesinde müzisyen olup kendi eserlerinizi yayınlamadığınız sürece eserlerden yararlanmak için bir hesap oluşturmaya gerek yoktur. Prodüksiyonunuzun niteliğine göre anahtar kelimeleri (keyword) arama kısmına yazarak ilginizi çeken esere erişebilir, prodüksiyonunuzda kullanmak üzere de eserin sahibiyle iletişime geçebilirsiniz.

DSLR kameralar ile yapılan prodüksiyonlarda kaliteli bir ses almak adına ses ve görüntü ayrı şekilde alınmalıdır. Ortaya çıkan birbiriyle senkronuz fazla miktardaki

---

<sup>30</sup> <https://www.bibersa.com.tr/ses-tasarimi-ve-efekt-uygulama-blog/>

görüntü ve ses dosyalarını klaketin vuruş sesinin sev seviyesinde oluşturacağı çizgi sayesinde videodaki ses kaydı ile harici ses kaydını kurgu yazılım programlarında hizalamak mümkündür. (Elektronik klaket anlatılabilir)

Çekim esnasında dinleme yapılırken kaçırılan bir olduğunda hemen röportaj yapılan kişiden o bölümü tekrar etmesini istemeli ve ses kaydını tekrar almalıdır. Burada görüntü olmaksızın sadece ses kaydı alınabilir. Kurgu esnasında dolgu görüntülerin arkasına (insert) ses kaydı yerleştirilerek konuşmacının söylediği sözlerin belgeselde yer alması sağlanabilir.

Çekim esnasında ses kaydının istenilen biçimde alınmadığı tespit edilirse pratik bir çözüm yolu denenebilir. Buna göre hemen çekim mekânında ve canlı ortam sesiyle, oyuncuların oynadıkları oyunu izleyebilecekleri bir monitörün başında dublaj yapılır. Görüntüye ve oyuna odaklanmadan sadece ses kaydı alınacağı için sonuç ilk kayıttan daha iyi olacaktır.

Gerek kurtmaca gerek belgesel film setlerinde ses sorumlusunun çekim mekanlarında ortam seslerinden makul bir süre kayıt alması, post prodüksiyonda eklenecek sesler, anlatıcı sesinin, foley efektlerinin vb. arkasına doğal ortam sesinin yerleştirilerek daha inandırıcı bir toplam ses elde edilmesini sağlayacaktır.

Ses devamlılığı ortam sesi ile yakından ilgilidir. Örneğin ikili bir diyalog çekiminde uzaktan gelen bir tren sesine, araba sesine bir insan grubu geçişine vs. dikkat edilmemesi durumunda, kurguda farklı kamera açıları arka arkaya eklendiğinde bir planda var olan bir sesin diğer planda olmaması ses devamlılığını bozacaktır.

Kurgu programlarına yüklenen Plug-inler sayesinde ses ve görüntü otomatik olarak eşlenmektedir. Red Giant firmasının Plural Eyes ses senkronizasyon yazılımı bu noktada bu işlemleri yapmak için öncü bir yazılımdır.

#### 4.7 Dağıtım ve Gösterim

Mark Brindle'a göre<sup>31</sup> binlerce film festivalinin arasından üretilen filmin doğru film festivale gitmesinin büyük önem taşıyor. Filmin festivalin türüne uygun olup olmaması, festivalin tarihi gibi unsurlar uygun seyirciye filmin ulaşması için önem taşımaktadır bunların yanında her festivalin tercih ettiği teknik ve içerik olarak farklı gösterim formatının olması, bazı festivallerin katılım ve gösterim için para talep edip, etmemesi gibi faktörler uygun festival seçimi için belirli donelerdir.

Bağımsız film yapımcıları her zaman bütçe ve izleyici bulmakta zorlanmıştır. Geçtiğimiz 10 sene boyunca dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte film yapım maliyetlerinde düşüş yaşandığından bağımsız film yapımcılarının ve bağımsız filmlerin sayısı arttığından filmlerin dağıtımını, alıcı bulması daha zorlaşmıştır.

Aktör Robert Redford'un girişimiyle Salt Lake City 1978 yılında kurulmuş ve ilk retrospektif ve film dersleri sunmayı amaçlayan Sundance Enstitüsünün bir programı olan Sundance Film Festivali uluslararası bağımsız sinemanın buluşma yeri haline gelmiştir. Ocak ayında Utah, Park City'de düzenlenen festival, Amerikan ve uluslararası bağımsız film yapımcılarının yeni çalışmalarının toplandığı ve yıllar boyunca bir uluslararası bir Festival haline gelen festivalde hem uluslararası dramatik ve belgesel filmler, hem de kısa filmler için rekabetçi bölümler ve yarışma dışı bölümlerden oluşan bir gruptan oluşmaktadır.<sup>32</sup>

Eleştirmenler, film yapımcıları, endüstri uzmanları ve yetenek avcılarının katıldığı Sundance Film Festivali başta ABD ve dünyanın en büyük bağımsız filmleri için bir vitrin olma misyonuna sahiptir. Yılın film trendlerinin erken bir belirleyicisi; Sinemacılar ve film işine girmek isteyen diğer yetenekler için bir ağ merkezi; Film ve medyayı etkileyen sorunları ve çığır açan teknolojileri tartışmak için bir forum görevi de görmektedir. Sundance festivalinin katılım sayısının kayıt alındığı 1996 senesinde 750'si uzun, 1,200'ü kısa film olmak üzere totalde 1,950 film başvurmuşken 2017 yılında 4.068'i uzun, 8,985 filmin katıldığı festivalde<sup>33</sup> gelişen teknolojinin film yapımını kolaylaştırdığını ve film

<sup>31</sup> Mark Brindle, **The Digital Filmmaking Handbook**, İngiltere: Quercus Publishing, 2014, s.215.

<sup>32</sup> <http://www.sundance.org/> (5 Haziran 2017)

<sup>33</sup> <http://www.sundance.org/festivalhistory/> (5 Haziran 2017)

bittiğinde katılımın dijital ortamlardan yapılması yıllar boyunca film üretim ve festivale katılım sayısında kademeli olarak artışa sebep olmuştur.

Sundance festival komitesinin projeleri kabul etme şartlarına baktığımızda, tüm projeler üç kabul formatından biriyle gönderilmektedir: Withoutabox Güvenli Online Sergi Sistemi aracılığıyla dijital yükleme, Vimeo hesabı üzerinden doğrudan başvuru oluşturarak veya komiteye tek bir diskte (Blu-ray veya DVD) aracılığıyla gönderilmektedir.

#### **4.7.1 İnternet Festivalleri**

IMDB ile bütünleşik bir şekilde hizmet veren withoutabox.com sayesinde çeşitli festivallere başvurulabilmektedir. Sitede filmle ilgili detayları ve satış bilgilerini başvuru formuna doldurup, filmin dijital kopyasını bu forma ekleyerek bu hizmet üzerinden festivallere online olarak başvurulmaktadır<sup>34</sup>.

SD Çözünürlükte: 640x360 (16x9 aspect Bağımsız film yapımcıları her zaman bütçe ve izleyici bulmakta zorlanmıştır. Geçtiğimiz 10 sene boyunca dijital teknolojinin gelişimiyle birlikte film yapım maliyetlerinde düşüş yaşandığından bağımsız film yapımcılarının ve bağımsız filmlerin sayısı arttığından filmlerin dağıtımı, alıcı bulması daha zorlaşmıştır.

#### **4.7.2 İnternet Üzerinden Gösterim**

Dijital alanda gelişen teknoloji sadece film yapım araçlarına etki etmemiştir,

Geleneksel Filmlerin filmin tanıtımları için yine geleneksel medya araçlarını kullandığı zamanlarda filmin tanıtım ve pazarlama maliyeti dijital döneme göre yüksektir. Düşük bütçeye sahip film yapımcıları analog dönemde hem çekim maliyetleri için oluşturduğu bütçe kadar televizyon, radyo, afiş gazete, dergi gibi klasik tanıtım araçlarına da bütçe ayırıp filmini tanıtmak zorundaydı. Dijital iletişim çağında bağımsız filmciler

---

<sup>34</sup> Brindle, s.215.

filmlerini tanıtmak ve pazarlama konusunda alternatife sahip olduklarından klasik tanıtım ve pazarlama

Çekilmiş bir filmin belirli sahneleri youtube, vimeo, twitter ve facebook gibi sosyal medya ağlarında video paylaşma özellikleriyle yayınlanıp, potansiyel izleyicinin ilgisi kazanılabilir. Facebook isimli sosyal ağ üzerinde filmle ilgili bir grup oluşturulup burada film hakkında kısa klipler, kamera arkası görüntüleri, filmin yapım öyküsü gibi spesifik detaylarla filme ilgi çekilebilir. Bu tür mecralara video yüklemek ve paylaşmak tamamen ücretsiz olduğu gibi ücret ödenerek sosyal medya ağlarının sponsorlu içerik paylaşım özelliği sayesinde yaş, cinsiyet, ilgi alanları gibi etmenler baz alınarak içeriğin tanıtımı yapılabilir.

#### **4.7.3 VOD (Video on Demand)**

Kullanıcılarına film ve dizileri çevrimiçi olarak çeşitli dijital mecralarda izlemesini sağlayan Netflix ve internet alışveriş sitesi olan Amazon şu ana kadar bağımsız film festivali Sundance'den beş bağımsız film satın aldı;

(Buraya şu ana kadar satın alınan netflix filmlerini koy) buna Manchester tarafından yapılan iyi kabul edilen Manchester'ı da dahil olmak üzere 10 milyon dolarlık bir rapor verildi. Bu arada Netflix, Ellen Page başrol oyuncusu Tallulah da dahil olmak üzere üç filmin akış haklarını almış ve bir dizi indie özellik üreteceğini açıkladı. Ve film festivali bu haftanın sonuna kadar bitmedi.

Netflix ve Amazon gibi küresel şirketler, düşük bütçelerle hazırlanmış başarılı ama sinemalarda gösterim şansı bulamayıp üreticisinin bir daha film çekmek için yatırım, para bulamayacağı filmleri internet üzerinden dünya çapında gösterime sunma imkanına sahip.

Wire.com yazarlarından Julia Greenberg, bu konuyu “Sinema izleyicileri bütün bir akşamını betonlardaki renk değişikliği konulu bağımsız bir belgeseli sinemada izleme riskine girmek istemeyebilir” sözleriyle değerlendirmektedir.

Netflix aylık üyelikle binlerce dizi ve filmi kullanıcının isteğine göre sınırsız bir şekilde erişime sunduğu için izleyici sevmediği, sıkıldığı veya ilgi duymadığı bir bağımsız film ya da belgeseli istediği zaman kapatabilme başka bir içeriğe geçebilme imkanına sahip olduğundan Greenberg' in anlattığı senaryodaki problematik çözümlenebilmektedir.

Bunlara rağmen Netflix ve Amazon gibi internet devlerinin Sundance gibi festivallerde dominant halde olmasından mutlu olmayan kesim de bulunmaktadır.

Sinemada gösterim olanağı bulamayıp, Netflix gibi platformlara düşen filmlerin yapımcılarının karanlıkta kaldığını belirten ödüllü film yönetmeni ve akademisyen Enid Zentelis “Şirket, herhangi bir belirli içerik parçası için görüntüleme rakamlarını paylaşmakta isteksiz davranmaktadır (film yapımcılarına bile)” (TAMAMLA)

Zentelis, film yapımcılarının şu an için box office'lerden daha geniş bir gösterim istatistiği alabileceğini ve bu bilgilerin ileride yapılacak film seçimlerdeki trendi göstereceğini en önemlisi de film yapımcılarının ileride yapacağı üretimi ne kadar satabileceğini ön görebilecektir.

Netflix ve Amazon küçük bütçeli bağımsız filmler için bile değerlidir ancak, filmleri sınırlı bütçelerde yaparken, bir filmin ticari başarısı önemlidir ve bir filmin izleyicilerde ne kadar iş yaptığı bu tarz bilgilere bağlıdır.

Film yapımcısı ve Yardımcı Doçent Zack Godshall, “Siz filmlerinizin izlendiğini kanıtlamaya çalışıyorsunuz. Orada yatırımcılara adım atmaya çalışıyorum ve bir yatırımcıya ‘Ah, film Netflix'te’ diye söylerseniz bu işe yaramaz.”

## **5.BÖLÜM TÜRKİYE’ DE FİLM, DİZİ VE SİNEMA SEKTÖRÜNDE ÇALIŞANLARIN, BAĞIMSIZ VE DÜŞÜK BÜTÇELİ FİLM YAPIMINDA DİJİTAL TEKNOLOJİNİN ETKİSİNE YÖNELİK BAKIŞ AÇILARININ SAPTANMASINA YÖNELİK NİTEL BİR ARAŞTIRMA**

Bu bölümde Türkiye’ de film, dizi ve sinema sektöründe yönetmen, görüntü yönetmeni kurgucu ve kameraman olarak faal olarak çalışan ve çalışmış sinema emekçilerinin, Genel olarak teknolojiye, dar olarak da dijital teknolojiye gelişmelerin bağımsız ve düşük bütçeli film yapımına olan etkisi üzerine düşünceleri aktarılacaktır. Yapılan nitel araştırma ile alanında uzman kişilerin dijital teknolojiyi ne derecede kullandığı da araştırmanın bulgu ve detayları aracılığı ile tespit edilmeye çalışılacaktır.

### **5.1 Araştırmanın Modeli**

Çalışmada derinlemesine mülakat tekniği kullanılmaktadır. Alanında uzman isimlerle gerçekleştirilen mülakatlarda her şey ayrıntısına kadar hesaplanarak, mülakat yapılan kişilere açık uçlu sorular sorulmaktadır. Bu yöntemle mülakatçı, verilen cevapların çeşitliliğine göre de ilave sorular hazırlayarak konunun daha iyi anlaşılmasına katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

Nitel araştırma tekniğinin kullanıldığı çalışmada Türk Sineması’nın önemli isimleriyle mülakatlar gerçekleştirilmiştir.

Araştırma kapsamında uzun yıllar boyunca film sektöründe değişik uzmanlık alanlarında çalışan katılımcıların analog, erken dijital ve dijital dönemdeki deneyimlerine dayanarak film endüstrisine olan etkisiyle ilgili fikirlerini beyan etmesi beklenmektedir. Bu yöntemle dijital teknolojinin, analog teknolojiye göre olan estetik, maliyet, ergonomi gibi etmenler göz önüne alınarak film çekme üzerindeki etkisi belirlenmektedir.

Belirlenen örneklem grubu İstanbul ve Ankara’da ikamet eden sinema, dizi ve TV sektörünün tecrübeli çalışanlarından oluşmaktadır. Türkiye’de yaşayan tüm sektör uzmanları ile görüşmek mümkün olmadığından rastlantısal örneklem tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini, dijital ve analog dönemlerinde eser vermiş, her iki film yapım teknolojileriyle çalışmış, film yapım aşamalarının tümünü temsil ettiği düşünülen 9 kişiyi kapsamaktadır. Film yönetmeni Derviş Zaim, yönetmen, senarist, yapımcı Yılmaz Atadeniz, Yönetmen Kutluğ Ataman, Yönetmen, Mehmet Güteryüz Görüntü Yönetmeni, Kurgucu Doğan Sarıgüzel, Kurgucu Mevlüt Koçak, Işık Şefi ve Kameraman Hayri Çölaşan, Kurgucu Şevket Uysal, Senarist Feza Sınar ile mülakatlar tamamlanmıştır.

KATILIMCILAR	SEKTÖRDEKİ GÖREVİ	ÖRNEK İŞLER
Derviş Zaim	Yönetmen	Tabutta Rövaşata
Doğan Sarıgüzel	Görüntü Yönetmeni-Kurgucu	Gelmeyen Bahar
Kutluğ Ataman	Yönetmen	İki Genç Kız
Yılmaz Atadeniz	Yapımcı-Yönetmen-Senarist-SESAM Genel Başkanı	Kilink İstanbul'da
Mehmet Güteryüz	Yönetmen-SETEM Genel Başkanı	Havar
Mevlüt Koçak	Kurgucu	Salkım Hanımın Taneleri
Hayri Çölaşan	Kameraman-Işık Şefi	Savaşın İçine
Şevket Uysal	Kurgucu	Amerikalı
Feza Sınar	Senarist-Sanat Yönetmeni-SETEM Genel Sekreteri	Havar

### 5.3 Veri Toplama Araçları

Mülakatlar 2017 Mart ve 2017 Haziran ayları arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada yapımcı, yönetmen, görüntü yönetmeni ve kameramanların teknolojideki gelişmelerin film yapım araçlarında son yıllarda muazzam bir gelişim göstermesinde film yapımcılarının bu dijital sinema devrimine yönelik görüşlerini alabilmek, Analog dönemde de iş üretmiş bu kişilerin iki döneme ait olan film yapım tecrübelerini

anlayabilmek, filmdeki estetik, maliyet, ekip, zaman gibi unsurların analogdan dijital döneme olan dönüşümdeki gözlemlerini, deneyimlerini anlayabilmek adına yedi farklı soru hazırlanarak nitel araştırma yöntemi uygulanmıştır.

#### 5.4 Bulgular ve Yorum

Soruların hazırlanmasından sonra elde edilen bulguların yorumlanması sürecine geçilmiştir. Öncelikle katılımcılara '*Analog dönemde bir çekim işleminin perdeye girme sürecini anlatır mısınız?*' şeklinde bir soru yöneltilmiştir.

Yönetmen Derviş Zaim, öncelikle negatif film temin edilmesi gerektiğini; bunun için filmin hangi kamerayla çekileceğine karar verilmesi ve ne kadar çekim yapılacağına dair bir öngörüye sahip olunması gerektiğini ancak buna daha sonra filmlerin developman edilmesi, montajının yapıp iş kopyalarının basılması gibi başka masrafların da eklendiğini belirtmiştir.

Görüntü Yönetmeni ve Kurgucu Doğan Sarıgüzel ile Kurgucu Şevket Uysal, geçmişte reklam ve sinema filmlerinde 35mm film kameraları kullanıldığını; bu kameralardan alınan negatif filmlerin önce yıkama denilen bir developman işleminden geçirilip görüntülerin sabitlendiğini daha sonra iş kopyası olarak adlandırılan pozitif bir baskıya geçirildiğini ve bu kopyanın doğrudan kesilip biçilmesi ve ses eşlemesinin de yapıp son olarak negatife basılmasıyla sürecin sona erdiğini söylemiştir.

Yönetmen Kutluğ Ataman, soruyu analog video bağlamında ele alarak yapılan çekimlerin kasetlere kayıt edildiğinden ve kayıt aletlerinin genelde kameranın içinde olmadığından, çekim sonrası montaj işleminin şu anki teknolojik imkanlar olmadığı için oldukça zor ve zahmetli bir süreç olduğundan bahsetmiştir.

Yapımcı ve Yönetmen Yılmaz Atadeniz, filmlerin 35mm çekildikten sonra banyoya verildiğinden ve pozitif bir iş kopyası oluşturulup negatifinin kaldırıldığından ve montaj ile ses eşlemesinin iş kopyasında yapıldığından söz etmiş ve negatifin filmin en kıymetli maddesi olduğuna dikkat çekmiştir.

Yönetmen ve SETEM Genel Başkanı Mehmet Güteryüz ile Senarist ve SETEM Genel Sekreteri Feza Sınar, 35mm ile döneminde hammadde olarak negatif filmler kullanıldığından bunlara ulaşmanın oldukça zor ve çok fazla maliyetli olduğundan söz etmiş, çekim aşamasından filmlerin banyo edilip pozitif bir iş kopyasının hazırlandığını ve bu iş kopyasında kurgunun yapıldığını belirtmişlerdir.

Kurgucu Mevlüt Koçak ile Kameraman ve Işık Şefi Hayri Çölaşan, analog dönemde filmlerin negatife çekilip daha sonra bu negatiflerin banyo işlemi gördüklerinden ve montaj için bir pozitif kopyasının basıldığından bahsetmiş ve montajcının klakete göre filmi birleştirip sonrasında ses eşlemesinin de yapılıp kopyaların çoğaltıldığını söylemiştir.

Katılımcılara ikinci soru olarak, '*35mm ve dijital çekim arasındaki estetik farklara yorumunuz nedir?*' şeklinde bir soru yöneltilmiştir. Bu soru ile mülakat yapılan isimlerin, iki farklı film formatının estetiğine karşı olan bakış açıları tespit edilmeye çalışılmıştır.

Yönetmen Derviş Zaim, 35mm döneminde derinliğin ve fotoğraf kalitesinin daha fazla olduğunun söylendiğinden bahsetmiş ancak önemli olanın içerik olduğuna ve bu anlamda dijital teknolojinin özgürlük imkânı tanıdığına dikkat çekmiştir.

Görüntü Yönetmeni Doğan Sarıgüzel, 35mm döneminde herkesin daha sert ve kontrast görüntülere alışkın olduğundan ve dijital teknoloji ile birlikte her şeyin grileştiğinden söz ederken görsel iletişimin belirli zamanlarda belirli akımlara sahip olduğundan ve bu akımların estetik olarak kendi özelliklerini beraberinde getirdiğinden; dijital teknolojiyi olumlu ya da olumsuz olarak değil yeni bir akım olarak değerlendirdiğinden bahsetmiştir.

Yönetmen Kutluğ Ataman, teknoloji geliştikçe dijital ile 35mm arasındaki farkın azalmaya başladığını söylerken önemli olanın filmin tarzına uygun bir kamera kullanılması olduğuna ve bağımsız film yapımında dijital kameraların büyük bir kolaylık sağladığına dikkat çekmiştir.

Yönetmen Mehmet Güteryüz ve Senarist Feza Yılmaz 35mm çalıştıkları dönemde filmlere tutkuyla bağlı olduklarını ve dijital kameralara çok sıcak bakmadıklarını

söylerken teknolojinin gelişmesi ve aradaki estetik farkın neredeyse yakalanmasıyla önemli olanın anlatılmak istenenin aktarılabilmesi olduğunu dijitalin de gelecekte başka bir şeye evrilebileceğini düşündüklerini belirtmişlerdir.

Yönetmen Yılmaz Atadeniz, Kurgucu Mevlüt Koçak ve Kurgucu Şevket Uysal, 35mm film ile çekim yapıldığında derinliğin fazla, renklerin daha canlı olduğunu; dijital teknolojinin ne kadar gelişse de estetik olarak 35mm'nin sunduklarını karşılayamayacağını söylemişlerdir.

Kameraman Hayri Çölaşan, dijital teknoloji ile birlikte otomatik ayarda çekim yapma imkanının teknik açıdan bilgisizliği beraberinde getirdiğinden ve buna bağlı olarak görüntü kalitesinin düştüğünden bahsetmiştir.

Katılımcılara üçüncü soru olarak, “*Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?*” Şeklinde bir soru yöneltmiştir. Bu soru ile film çekmenin demokratikleşmesi bağlamında bağımsız ve düşük bütçeli film yapımcılarının dijital teknolojilerle üretim yapıp, dağıtımını da bu kanallarda yapmasının bağımsız filmciliğe olan etkisini uzmanların görüşünden almak hedeflenmiştir.

Yönetmen Derviş Zaim, teknolojiyi tek başına mutantlaştırarak analiz etmenin doğru olmadığını, teknolojinin nasıl bir çerçeveye oturtulduğu ve teknolojiden nasıl yararlanıldığının, kişinin onu nasıl kullanabildiğinin önemli olduğunu vurgulamıştır.

Görüntü Yönetmeni Doğan Sarıgüzel, büyük dağıtım ağları ile insanlara ulaşmasının mümkün olmadığı çok sayıda bağımsız yapımın bu tür dağıtım alanları sayesinde kitlelere ulaşabileceğini ve bunun olumlu bir gelişme olduğunu düşündüğünü belirtmiştir.

Yönetmen Kutluğ Ataman, yeni teknolojinin daha fazla seyirciye ulaşmayı sağladığını ve ufak boyuttaki üretimi arttırdığını ancak internette video paylaşımı yapılabilmesinin olumlu yönde bir etkisi olmasının da içeriğe bağlı olduğunu söylemiştir.

Yönetmen Mehmet Güteryüz ile Yönetmen Yılmaz Atadeniz; eskiden sinema salonlarının belli gruplara hizmet verdiğinden ve günümüzde de bu problemin devam ettiğinden, bu yüzden filmlerin paylaşımı açısından eskiden bir faşizm olduğundan ancak

günümüz koşullarıyla bir fikri veya projesi olan herkesin internet yoluyla birçok insana ulaşabilmesinin olumlu olduğunu düşündüğünden bahsetmiştir.

Kurgucu Mevlüt Koçak ve Kurgucu Şevket Uysal, yeni teknolojilerin video paylaşımına tanıtım açısından büyük etkisi olduğundan ve böylece rahatlıkla geniş bir kitleye ulaşılabilmişinden bahsetmişlerdir.

Kameraman Hayri Çölaşan, şu anda teknoloji sayesinde bir cep telefonuyla bir videonun çekilip, kurgulanıp internet ortamında kolaylıkla paylaşılabilmesini ancak bu kolaylığın beraberinde bilgisizliği de getirdiğini belirtmiştir.

Senarist Feza Sınar, teknolojinin; eskiden yaşanan vizyona girme sorununun etkisini azaltıp daha demokratik bir ortam sunduğundan bahsetmiş ve Yeşilçam döneminde bu teknolojiye sahip olursa o dönemde de başarılı bağımsız yönetmenlerin var olabileceğini vurgulamıştır.

Katılımcılara dördüncü soru olarak, “*Dijital teknoloji, film yapım maliyetlerini düşürür mü?*” şeklinde bir soru yöneltilmiştir. Bu soru, katılımcıların sadece film üretim araçlarının teknolojinin katkılarıyla analog döneme göre daha kolay bir çalışma evreni yaratması değil aynı zamanda teknolojinin film yapım maliyetlerine olan katkısı da hedeflenerek sorulmuştur.

Yönetmen Derviş Zaim, dijital teknoloji ile film çekmenin 35mm ile film çekmek açısından karşılaştırıldığında bir tasarruf sağladığından ancak önemli olanın çekilmek istenen filmin içeriği ve teknik özelliklerine göre hangi teknolojinin kullanımının daha uygun olduğuna karar verilmesi olduğunu belirtmiştir.

Görüntü Yönetmeni Doğan Sarıgüzel ile Senarist Feza Sınar, gelişen dijital teknoloji ile beraber ucuzlayan üretim yöntemlerinin daha demokratik bir ortam sağladığını; aktarmak istediği bir fikri olan herkesin, eskiden ulaşılması hayal olan ekipmanlar yerine kolaylıkla ulaşılacak yeni teknoloji ürünlerini kullanarak film yapabildiklerini söylemiştir.

Yönetmen Kutluğ Ataman ve Kurgucu Mevlüt Koçak, dijital teknolojinin film çekme sürecini kolaylaştırdığını ancak özellikle büyük bütçeli yapımları göz önüne alarak

ve kendi uygulamalarından yola çıkarak maliyetin düştüğünü düşünmediğini dile getirmiştir.

Yönetmen Mehmet Gülyüz ile Yapımcı ve Yönetmen Yılmaz Atadeniz, 35mm döneminde çalışırken hammaddenin pahalı olması, çekim sonrası banyo ve montaj işlemlerinin oldukça zor ve masraflı olması dolayısıyla çalışan kişi sayısının fazla olması ile karşılaştırıldığında dijital teknolojinin ciddi bir kolaylık ve ucuzluk sağlamanın bir alternatif oluşturduğunu ancak günümüzdeki büyük bütçeli filmler düşünüldüğünde maliyetin çok da değişmediğini belirtmiştir.

Kameraman Hayri Çölaşan ile Kurgucu Şevket Uysal, analog dönem düşünüldüğünde hammadde ve yapım sürecinin maliyetinin oldukça yüksek olduğunu, dijital kameralarla bütçe engelinin aşıldığını ancak bu kameralarla yapılan işlerin profesyonel işler olmadığını düşündüklerini belirtmişlerdir.

Katılımcılara beşinci soru olarak, “*Günümüzde herkesin film yapabiliyor olması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?*” şeklinde bir soru yöneltilmiştir. Bu soru ile katılımcıların salonlarda, festivallerde, TV’de ve internette gösterilen filmlerin analog döneme göre olan içerik kalitelerinin ne denli değiştiğini ortaya çıkarmak için sorulmuştur.

Yönetmen Derviş Zaim ve Görüntü Yönetmeni Doğan Sarıgüzel, dijitalin sağladığı demokratikleşmenin ileriye doğru atılmış bir adım olduğunu düşündüklerini ancak kendini ifade edebilecek herkesin kolaylıkla film çekebilir hale gelmesinin zihinsel tembelliğe itme gibi bir eğilime neden olduğunu ve iyi filmlerin yanı sıra özensiz ve kötü filmlerin üretilmesine de ortam sağladığını, bunun da ciddi bir enflasyon yarattığını belirtmişlerdir.

Yönetmen Kutluğ Ataman, dijital teknolojinin; özellikle görsel efektlerin yapılması, yeni dünyalar yaratılması konusunda bir özgürleşme sağladığını ve kaliteyi arttırdığını ancak filmlerin içeriğine aynı şekilde etkili olduğunu düşünmediğini söylerken bu bağlamda gelişen teknolojinin Hollywood sinemasına görsel anlamda olumlu çok büyük etkileri olurken sanat sineması için aynı etkiyi yaratmadığını düşündüğünü söylemiştir.

Yönetmen Mehmet Gülerüz, insanların eşit koşullarda üretim olanaklarına sahip olmasını olumlu değerlendirirken ortaya konan ürünün niteliğinin, kişinin yeteneğine bağlı olduğuna dikkat çekmiş ve üretim alanında özgürlük sağlanmış olsa da festivaller ve gösterim olanaklarının hala belli etki gruplarının elinde olduğundan söz etmiştir.

Kameraman Hayri Çölaşan, eskiden maddi nedenlerden ve çekim şartlarının zorluğundan dolayı film çekme işinin daha ciddiye alındığını ve daha özenli işlerin ortaya çıktığını söylemiş; dijital kameraların genellikle amatör kameralar olduğunu ve bunları otomatik ayarlar sayesinde herkesin kullanarak film çekebileceğini bunun da teknik açıdan bilgisizliğe yol açtığını ve festival ile kısa film yarışmalarına katılan filmlerin sayısının artmasına rağmen teknik açıdan yetersiz olduklarından sadece içeriğe yönelik değerlendirildiklerini belirtmiştir.

Kurgucu Mevlüt Koçak ve Kurgucu Şevket Uysal, analog dönemde film çekmenin maliyetli olması nedeniyle sadece usta kişilerin bu işi ciddi bir ön hazırlık ve özenle yaptıklarını; dijitalin getirdiği rahatlıkla birlikte herkesin film çekmeye kalkışmasını doğru bulmadıklarını, teknolojinin imkanlarının gelişmiş olmasının çekilen filmlerin niteliğini artırmadığını ve ortaya kalitesiz işler çıktığını düşündüklerini söylemişlerdir.

Yönetmen Yılmaz Atadeniz ve Senarist Feza Sınar, analog dönemde hammaddeye ulaşımın zorluğundan ve çekim sürecinin oldukça zahmetli olduğundan bahsetmiş; dijital teknolojinin işleri kolaylaştırdığından günümüzde sinemacıların daha rahat çalışabildiklerini ancak eskisi kadar kaliteli işler ortaya çıkmadığını bu yüzden analog dönemde yapılmış işlerin daha kıymetli olduğunu düşündüklerini belirtmişlerdir.

Katılımcılara altıncı soru olarak, “*Dijital kameralara bakışınız nedir?*” şeklinde bir soru yöneltilmiştir.

Bu soru ile Yönetmen Derviş Zaim, teknolojinin gelişiminin sonu olmadığını ve her zaman daha iyi kameraların çıkabileceğinden söz etmiş, kişinin hayata bakışı ve hikâye edebilme yeteneğinin kullanılan kameranın özelliklerinden daha önemli olduğunu belirtmiştir.

Görüntü Yönetmeni Dođan Sarıgüzel, her kameranın kişinin kendini ifade etmek için kullanabileceđi bir araç olduđunu, teknolojinin ilerlemesi ile dijital kameraların geliŖeceđini öngördüđünü ancak pazardaki rekabetten dolayı üretimi tam olarak tamamlanmıŖ bazı kameraların piyasaya sürüldüđünü ve bunun da kendisinde dijital kameralarda daha dikkatli çalıŖma isteđi yarattıđını söylemiŖ ancak analog dönemle kıyasladıđında sađladıđı kolaylıklardan dolayı dijital kameraları daha çok sevdiđini ifade etmiŖtir.

Yönetmen Kutluđ Ataman, dijital kameralara yararcı bir gözle baktıđını; çekeceđi filmde analog kamera kullanmanın yaratacađı estetik farkın çok önemli olmadığı durumlarda, seđimini dijitalden yana kullanacađını ayrıca dijital kameraların bađımsız film yapımında da kurtarıcı olduđunu düŖündüđünü belirtmiŖtir.

Kurgucu Mevlüt Koçak, görüntü yönetmeninin analog sistemde çektiđini göremediđini ancak günümüzde birden fazla kamera kullanılsa da çekilen görüntülerin monitörden izlenebiliyor olmasını olumlu bulduđunu bu yüzden dijital kamera teknolojisini desteklediđini söylemiŖtir.

Yönetmen Yılmaz Atadeniz, Kameraman Hayri ÇölaŖan ve Kurgucu Ŗevket Uysal, dijital kameraların iŖleri kolaylaŖtırmasının olumlu deđerlendirilebileceđini ancak filmin insan gözünün gördüđüne daha yakın bir görüntü verdiđini ve dijitalin estetik olarak 35mm'nin yerini tutamayacađını düŖündüklerini belirtmiŖlerdir.

Yönetmen Mehmet Güteryüz ve Senarist Feza Sınar, dijital kameraların estetik olarak 35mm'nin yerini tutamayacađını düŖünseler de bađımsız film yapımı ađısından deđerlendirdiklerinde dijital kameralara ulaŖımın kolay olması ve çekim sürecinde sađladıđı imkanlardan dolayı dijital kamera kullanımına olumlu yaklaŖtıklarını ifade etmiŖlerdir.

## 6. SONUÇ

Başlangıcında bilimsel bir buluş olarak icat edilen sinema; sanatçıların, yaratıcı insanların eliyle yaygın ve etkili bir sanat alanına dönüşmüştü. 1950'lerin ortalarından önce, sinema filmi üretimi, büyük kapitalizasyona ve emeğin yüksek düzeyde uzmanlaşmasına sahip fabrika benzeri stüdyolarda gerçekleştirilen ağır bir endüstri idi. Sıradan bir kişinin film yapabileceği fikri kendi finansal kaynakları göz önünde bulundurulduğunda imkânsız bir durumdaydı. Ancak, o zamandan bu yana, teknolojik değişikliklerin radikal bir şekilde gelişmesi, 16 mm film stoklarının ve kameraların iyileştirilmesi, düşük bütçeli film üretiminin sıradan insanlar tarafından çekilmesini mümkün kılmaya başlamış, filmlerin bağımsız olabilme ihtimali ortaya çıkmıştır.

Geleneksel film yapımı gerçek koşullarda çekim yapılmasını gerektirdiğinden, geniş insan gücü ve kaynakları dahil edilir ve bütçe yükselir. Çekim bazı doğal koşullar altında tamamlanmalıdır ve bu nedenle mürettebat sıklıkla çekim maliyetlerini artıracak ve üretim sürecini geciktirecek uzun süre âtil halde bekleyecektir.

Dijital teknolojinin ortaya çıkışı ile çoğu çekim stüdyoda tamamlanabilir ve ön

Üretim sayesinde karakterleri yeşil ekran teknolojisi ile işleyerek elde edilebilir. Bu, bazı sahneler tamamen bilgisayar tarafından üretilebildiğinden, endüstrinin üretim maliyetini düşürmesine büyük ölçüde yardımcı olur. Ayrıca dijital teknoloji, endüstrinin erişim eşiğini önemli ölçüde azalttı. Tüketici düzeyindeki yüksek çözünürlüklü dijital kameralar popüler hale geldiğinde, çekim endüstrisinin birçok amatör meraklısı, geçmişte pahalı film çekme ekipmanını pek karşılayamayan bağımsız film yapımcıları artık film endüstrisine girme fırsatı bulabilirler. Teknolojinin sağladığı otonomluk ve kolaylık tüm film endüstrisi için yeni nesil yönetmen, fotoğrafçı ve post prodüksiyoncunun kendi kendini yetiştirmesine ön ayak olmaktadır.

Küresel boyutta 1980 sonu ve 1990'lı yılların başında erken dijital dönem denilen, analog teknolojiler ile hibrid olarak çalışan film yapım araçlarının endüstride yer

aldığı zaman ile günümüze kadar gelen zamanda neredeyse tamamen dijitalleşen film yapımı nicel olarak herkesin film üretebileceği imkânı sağlamaktadır. İnternet teknolojilerinin gelişimiyle internet üzerinden video yayıncılığının büyük verileri kullanabilmesiyle üretilen filmler internet üzerinden dağıtılmakta ve izlenebilmekte olduğundan bağımsız filmcilerin filmleri erken analog dönem ve öncesine göre daha fazla kitleye ulaşabilmekte olduğu ortaya konacak ve bu dijital döneme ait film üretim araçları ve kullanımını incelenecektir.

Geçen yüzyılın sonlarından bu yana gelişmeye başlayan dijital teknoloji, insan hayatının her alanına derinlemesine nüfuz etti. İnsanlara en yakın olan 36 endüstriden biri olarak, modern film endüstrisi de dijital teknolojinin etkisi altında değişiklikler yaşıyor.

Film çağında, dijital çağın gelişinde, sessiz filmlerden ses filmlerine geçişi ve siyah-beyaz filmlerin renkli filmlerle değiştirilmesini takiben üçüncü büyük devrim olarak görülüyor. Her ne kadar bu devrim sadece Teknolojide olgunlaşmamış ve yetersiz gibi görünüyor ve yüksek maliyet sorunu nedeniyle sıkıntı çekiyorsa, olgunluk sınırsız geliştirme alanını ifade eder.

Nitekim film endüstrisi için dijital teknolojinin birçok sınırlaması vardır. Birincisi, teknoloji devrimi sonuçta film estetiğinde bir devrim haline gelmedi ve mutlaka film sanatında genel bir devrime neden olmayacak.

Ayrıca, film estetiği problemleri çözülmezse, yeni teknolojiler ve ürettikleri çok yönlü film formları ve teknikleri film sanatının kendisinin sorunlarını gizleyecektir.

Dijital teknolojinin film endüstrisi üzerindeki en önemli etkisi, çeşitli film endüstrisi zincirleri arasındaki ilişkileri daha da yakınlaştırıp film endüstrisinin genel yapısını optimize etmesidir. Günümüzde, dijital teknoloji bize her zamankinden daha yüksek kalitede görsel-işitsel keyif hakkı verdi ve görsel-işitsel alışkanlıklarımızı aşamalı olarak değiştiriyor. Belki de yakın gelecekte, film endüstrisinin ön-

Üretim, çekim, post-produksiyon ve dağıtım yeni ve daha karmaşık formlarla değiştirilecek.

Bu tezin amacı, dijital film yapımını ilgilendiren konuları gözden geçirmek ve film yapımı sürecinde teknolojinin bağımsız filmciliğe yaptığı etkiyi saptamaya

çalışmaktır. Nihai olarak amaç, dijital sinema filminin sinemayı bir bütün olarak nasıl etkilediğini değerlendirmektir. Dijital teknolojinin önceki teknolojilere kıyasla daha geniş etkileri ve bu etkilerin film yapımcıları, film endüstrisi ve izleyicileri için ne anlama geldiğini incelemektir.

Çalışmanın yöntemi olarak literatür taraması yapılmış, yazılı ve görsel kaynaklara başvurulmuştur. Yeni medya kuramcısı Lev Manovich gibi erken dijital gözlemcilerinin tanımladığı dinamiklerinden başlayarak günümüze gelen süreçte dijitalleşmenin etkisi kuramsal olarak temellendirilmiştir. Bağımsız film yapımcılığı dijital öncesi dönem ve sonrasında kazandığı özellikleri, değişen estetik formu, insana bağımlılığından kurtulma gibi etmenlerine değinilmiştir. Dijital teknolojiler 'in başta ana akım sinemaya, sonrasında bağımsız ve düşük bütçeli film yapımına radikal değişimi getiren bu süreçte teknik bilgi, algoritmalar, prodüksiyon hiyerarşileri, matematiksel veriler, konu ile ilgili tablolar ile zenginleştirilerek hazırlanmıştır. Analog ve dijital teknolojiler arasındaki değişim sürecinde bizzat film yapımında yer alan çeşitli uzmanlıkta profesyonellerle mülakat yapılmış, geçmişten günümüze değişen film yapım dinamiklerini anlamlandırmak adına açık uçlu sorular sorulmuş ve dijital teknolojinin bundan sonra film endüstrisini nasıl şekillendirebileceği ile ilgili mülakat yapılmıştır.

Türkiye' de film, belgesel, reklam, dizi ve internet dizisi çeken yönetmenlerin sayısı rakamsal olarak verilemeyecek kadar fazladır. Çalışma, seçkisiz örneklem yoluyla seçilen 9 sektör çalışanından oluşmaktadır. Yönetmen, Görüntü Yönetmeni, Yapımcı ve Kurgucu olarak alanında birçok ürün veren bu 9 kişi ana kütleyi temsil etmektedir.

Hikaye anlatımının bu yeni yolunu kullanma amacı izleyiciye bir gerçeklik hissi veriyor gibi gözüküyor. Bu nedenle, renk dengeleme, pozlama, kompozisyon ve kurgu, bazı film yapımcıları tarafından bu yeni yolla göz ardı edilebilir. Hâlâ sinemada hikâye anlatma tarzı iki şekilde gitmekte gibi gözüküyor, İlki ışık, çerçeveleme ve kurguya önem veren klasik anlatı ve klasik anlatı için neredeyse tüm sinematografik unsurları inkar eden hikaye anlatmanın yeni yolu. Her iki stilin amacı da aynı: izleyicileri üzerinde duygusal bir etki yaratmak, ancak hikayelerini anlatırken estetik olarak farklı yaklaşım içerisinde üretim yapmaktadırlar.

Teknolojinin yardımı ile amatörler kendi hikayelerini anlatma biçimlerini yaratmış görünüyorlar. Süreklilik düzenleme ile zaman kaybetmek yerine, öykülerini çok 'naif' bir şekilde anlatmayı seçiyorlar ve hikâye anlatmanın bu yolu izleyiciler tarafından kabul edilmiş görünüyor.

Bir sanat formu olan sinemanın aynı zamanda yapısı itibariyle bir kitle iletişim aracı olması, bu filmin çekim tarzının sinema üretiminin kolaylaştığını göstermekte, geleneksel film üretimi için gerekli olan maliyetleri sağlayamayan çeşitli zümre, inanış ve ideoloji gruplarının da kendi mesajlarını iletebileceğinin bir emaresidir. Fakat bu demokratikleşme, herkesin Canon EOS 7D gibi makul fiyatlı ve yüksek kalitede bir kameraya sahip olmasıyla film yapımcısı haline geleceği anlamına gelmiyor. Teknolojinin fiyatındaki düşüş, onu insanların çoğu için uygun maliyetli ve erişilebilir hale getirdi, ancak teknoloji hala bir araçtır, bu nedenle bu demokratikleşme daha kaliteli ürünler anlamına gelmez, yalnızca daha fazla ürün demektir.

## KAYNAKÇA

- 1- Adam Lowenstein, **Dreaming Of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media**, 1. Baskı, New York: Columbia University Press, 2014, Sayfa Numarası.
- 2- Barry Anderson, **Real-World Production Techniques**, Second Edition, Canada: Cybex, 2015, sayfa numarası.
- 3- BBC Research & Development, **Approaches to High Dynamic Range Video**, 2016, <http://ieeexplore.ieee.org/document/7574905/> (17 Ocak 2017).
- 4- Ben Long ve Sonja Schenk, **Digital Filmmaking Handbook**, 1. Baskı, USA: CHARLES RIVER MEDIA, Inc., 2000, sayfa numarası.
- 5- Bülent Küçükerdoğan, **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, 1. Basım, İstanbul: Hayalbaz Kitap Yayınları, 2014, sayfa numarası.
- 6- Charles S. Swartz (Ed.), **Understanding Digital Cinema**, Canada: Focal Press, 2005. Sayfa Numarası.
- 7- Cihan Işıkhhan, **Yayıncılıkta Ses Teknolojisi ve Mikrofonlar**, 1. Basım, Ankara: Görünmez Adam Yayıncılık, 2013,
- 8- Dan Ablan, **Digital Cinematography & Directing**, 1st Edition, USA: New Riders, 2002, Sayfa Numarası.
- 9- Dan Rahmel, **Nuts and Bolts Filmmaking: Practical Techniques for the Guerilla Filmmaker**, 1. Baskı, Oxford: Focal Press, 2016, Sayfa Numarası.
- 10- Douglas Kimball Holm, **Bağımsız Sinema**, Barış Baysal (çev.), İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2011, Sayfa Numarası.
- 11- Emanuel Levy, " **Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film**" New York: NYU Press, 1992, s. 2.
- 12- Emre Yalgın, " **Dogma/Dogme 95: Manifesto for Contemporary Cinema ve Realism**", (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Institute of Fine Arts, 2003), sayfa no.
- 13- Ferhat Zengin, **Türk Sinemasında Dijital Dönüşüm**, 1. Basım, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2017, Sayfa Numarası.

- 14- Gerhart Bore ve Stephan Peus, **Microphones: Methods of Operation and Type Examples**, 4. Baskı, Germany: George Neumann GmbH, 1999, Sayfa Numarası.
- 15- Glenn Kennel, **Color and Mastering for Digital Cinema**, 1. Baskı, Canada: Focal Press, 2007, Sayfa Numarası.
- 16- Gökhan Korkmazgil, “**Otomatik Netlemede Yeni Dönem: Hibrid AF**”, Fotoğraf Dergisi, 2013, <http://fotografbilgimerkezi.com/otomatik-netlemede-yeni-donem-hibrid-af/> (15 Mart 2017).
- 17- Holly Willis, **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**, 1. Baskı, Londra: Wallflower Press, 2005, Sayfa Numarası.
- 18- İlker Canıklıgil, **Dijital Video ile Sinema**, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık, 2014,
- 19- Jason J. Tomaric, **The Power Filmmaking Kit**, 1. Baskı, Canada: Focal Press, 2007, Sayfa Numarası.
- 20- Kunitake Kaneko ve Naosih Ohta, “**4K Applications Beyond Digital Cinema**”, 2010, Keio University, Research Institute for Digital Media and Content, internet adresi (18 Ocak 2017).
- 21- Lars Svanberg (Ed.), **The EDCF Guide to Digital Cinema Production**, Canada: Focal Press, 2004 , Sayfa No.
- 22- Lev Manovich, **The Language of New Media**, 1. Baskı, Massachusetts: The MIT Press, 2001, s.n.
- 23- Mantiuk, R. K., Myszkowski, K., & Seidel, H. P. (2015). **High Dynamic Range Imaging**. John Wiley & Sons, Inc.. 2015, s.1.
- 24- Mark Brindle, **The Digital Filmmaking Handbook**, İngiltere: Quercus Publishing, 2014, s.215.
- 25- Mehmet Arslantepe, **Bir Film Çekmek: Kompozisyon-Senaryo-Kurgu**, 3. Baskı, İstanbul: Umuttepe Yayınları, 2015, Sayfa Numarası.
- 26- Mike Figgis, **Dijital Film Yapmak**, 1. Baskı, İstanbul: Kalkedon, 2014, s.n.
- 27- Nawal Mohamed Salah Eldin, “**Visual Effects Cinematography the Cinematographer’s Filmic Technique from Traditional to Digital Era**”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 2012,

- Vol. 2, No. 2, <http://www.tojdac.org/tojdac/VOLUME2-ISSUE2.html> (18 Aralık 2016).
- 28- Nijat Özön, **100 Soruda Sinema Sanatı**, 2. Baskı, İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1984, Sayfa Numarası.
- 29- Paul Battista, **Independent Film Producing: How to Produce a Low-Budget Feature Film**, 1. Baskı, USA: Allworth Press, 2013, Sayfa No.
- 30- **Recording Sound With DSLR Cameras**, (t.y.)  
<http://schoolvideonews.com/DSLR-Tips-and-Techniques/Recording-Sound-with-DSLR-Cameras> (15 Ocak 2016).
- 31- Richard Olsenius, **A'dan Z'ye Dijital Video**, Fahire Kurt (çev.), Washington: National Geographic Society, 2014, Sayfa Numarası.
- 32- Robert Stam, **Sinema Teorisine Giriş**, Selda Salman ve Çiğdem Asatekin (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014, s.n.
- 33- Sergey M. Eisenstein, **Film Duyumu**, Nijat Özön (çev.), İstanbul: Payel Yayınları, 1984, s.101-103.
- 34- Stephen Prince, **Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality**, 1. Baskı, Londra: Rutgers University Press, 2012, Sayfa Numarası.
- 35- Susan Hayward, **Sinemanın Temel Kavramları**, 1. Basım, İstanbul: Es Yayınları, 2014, 68.
- 36- Taz Goldstein, **Filmmaking with the iPad & iPhone**, 1. Basım, San Francisco: Peachpit Press, 2013,
- 37- Tom Coughlin, “**Disk Drive Decisions: Digital cinema creates greater storage demands**”, Film Journal International, 2015, Vol. 9, No. 58,  
<http://www.filmjournal.com/features/disk-drive-decisions-digital-cinema-creates-greater-storage-demands> (21 Şubat 2017).
- 38- Yannis Tzioumakis, **Amerikan Bağımsız Sineması**, Esra Özkan (çev.), İskoçya: Edinburgh University Press, 2015, Sayfa Numarası.
- 39- Zeynep Özaslan (Ed.), **Sinema Kuramları 2: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar**, İstanbul: Kayhan Matbaacılık, 2013, 193.

## İNTERNET KAYNAKÇALARI

[http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filters\\_for\\_dslr\\_filmmakers.do?page=2](http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filters_for_dslr_filmmakers.do?page=2) (29 Mayıs 2017).

<http://diymag.com/2015/10/27/producer-oren-peli-opens-up-about-paranormal-activity> (22 Mart 2017).

<http://www.4filmmaking.com/blog/103/guerrilla-filmmaking-techniques-paranormal-activity/> (22 Mart 2017).

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-20268/> (26 Mart 2017).

<http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/1119/siyasal-bir-imkan-olarak-gerilla-film-yapimi#.WVIsf9OGNsM> (26 Mart 2017).

[http://www.canon.com.tr/for\\_home/product\\_finder/cameras/digital\\_slr/eos-80d](http://www.canon.com.tr/for_home/product_finder/cameras/digital_slr/eos-80d) (15 Mayıs 2017).

<http://www.creativeplanetnetwork.com/news/news-articles/behind-blair-witch-project/381616> (24 Haziran 2017).

<http://www.dictionary.com/browse/viral-marketing> (4 Şubat 2017).

<http://www.dslrvideocollege.com/what-is-rolling-shutter-and-the-jello-effect> (1 Haziran 2017).

<http://www.flitetest.com/articles/vibrations-and-jello-effect-causes-and-cures> (1 Haziran 2017).

[http://www.imdb.com/title/tt0185937/trivia?ref=tt\\_trv\\_trv](http://www.imdb.com/title/tt0185937/trivia?ref=tt_trv_trv) (29 Mart 2017).

<http://www.sentientdecisionscience.com/paranormal-activity-viral-marketing-used-to-generate-100-million-dollars/> (10 Şubat 2017).

<http://www.sundance.org/> (5 Haziran 2017).

<http://www.sundance.org/festivalhistory/> (5 Haziran 2017).

[http://www.sundance.org/pdf/submissions/2017\\_Submissions\\_FAQ.pdf](http://www.sundance.org/pdf/submissions/2017_Submissions_FAQ.pdf) (5 Haziran 2017).

[http://www.videoeditsystems.com/358\\_CTVA/shotgunmics3.pdf](http://www.videoeditsystems.com/358_CTVA/shotgunmics3.pdf) Sayfa 2 (18 Mayıs 2017).

<http://www.wavpack.com/> (23 Mayıs 2017).

<https://macosforge.github.io/alac/> (24 Mayıs 2017).

<https://photofocus.com/2010/01/20/reducing-the-jello-effect-from-rolling-shutter/> (1 Haziran 2017).

<https://www.apowersoft-tr.com/wma-nedir> (24 Mayıs 2017).

<https://www.bibersa.com.tr/ses-tasarimi-ve-efekt-uygulama-blog/> (16 Mayıs 2017).

<https://www.sony.com/electronics/interchangeable-lens-cameras/ilce-7sm2> (28 Mayıs 2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=D5dmaOAkq90> (2 Şubat 2017).

## **EK 1**

### **MÜLAKATIN TAMAMI**

#### **Derviş ZAİM**

1964, Limasol Kıbrıs doğumlu. Boğaziçi Üniversitesi'nde İktisadi ve İdari Bilimler eğitimi aldı. 1993-1994 yılları arasında İngiltere Warwick Üniversitesi, British Cultural Studies'te kültürel çalışmalar dalında mastır yaptı. Daha sonra, çeşitli yayın kuruluşlarında yönetmen yardımcısı ve yönetmen olarak çalıştı. 1992 yılında, o yılın Yunus Nadi Roman Ödülü'nü kazanan Ares Harikalar Diyarında adlı romanı yayımlandı. Kısıtlı bir bütçeyle yazıp yönettiği "Tabutta Rövaşata" adlı ilk filmi aldığı ödüllerle adından sıkça söz ettiren bir film oldu.

Derviş Zaim, ilk filmi "Tabutta Rövaşata" da hapishanelerin bile "konuk etmek" istemediği bir hırsız, ikinci filmi "Filler ve Çimen" de ise "filler tepinirken olan çimenlere olur" atasözünü doğrulayan bir hikaye yansıttı beyazperdeye... Zaim, örnekleri az bulunur olayları anlattı filmlerinde hem de klasik Türk Sineması kalıplarını kırarak...

Derviş Zaim, 1964'te doğdu. Boğaziçi Üniversitesi İktisadi ve İdari İlimler Fakültesi İşletme Bölümü'nü 1988 yılında bitiren Zaim, İngiltere'deki Warwick Üniversitesi'nde kültürel çalışmalar konusunda master yaptı. Sanatçı, 1991'de "Kamerayı As" adlı deneysel video filmini çekerek film çalışmalarına başladı. 1992'de "Rock Around the Mosque" adlı TV belgeselini çeken Zaim, - 1992 ile 1995 yılları arasında televizyonda yayınlanan bazı programlarda yapımcı ve yönetmen olarak çalıştı.

Zaim, ilk Uzun metrajlı filmi olan "Tabutta Röveşata"nın senaryosunu da kendisi yazdı. "Tabutta Rövaşata", 1996 yılında Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde "En İyi

Film", "En İyi Senaryo", "En İyi Erkek Oyuncu" ve "En İyi Kurgu" dallarında 4 Altın Portakal kazandı. Sanatçı "Filler ve Çimen" adlı ikinci filmini ise; 2000'de çekti. Film, 37. Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde en çok ödül kazanan yapım olma unvanına sahip. Bunlar, "En İyi 3.Film", "En İyi Yönetmen", "En İyi Kadın Oyuncu" (Sanem Çelik), "En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu" (Ali Sürmeli), "En İyi Kurgu" (Mustafa Presheva) ve "En İyi Sanat Yönetmeni" (Mustafa Ziya Ülkenciler) ödülleri.

#### Yönetmen Filmografisi

Balık- 2013 (Sinema Filmi)

Devir- 2012 (Sinema Filmi)

Gölgeler ve Suretler- 2011 (Sinema Filmi)

Nokta- 2008 (Sinema Filmi)

Cenneti Beklerken- 2005 (Sinema Filmi)

Çamur- 2002 (Sinema Filmi)

Filler ve Çimen- 2000 (Sinema Filmi)

Tabutta Rövaşata- 1996 (Sinema Filmi)

#### Yönetmenliğini Yaptığı Belgesel Filmler

Paralel Yolculuklar - 2004

16. Uluslararası Ankara Film Festivali, Uluslararası Belgesel Film Dalı Gösterim. 2005

10. Türkiye- Almanya Film Festivali Belgesel Gösterimi. 13 Mart 2005

23. İstanbul Uluslararası Film Festivali, Gösterim. 2004

10. Akbank Kısa Film Festivali, Belgesel Sinema Bölümü, Gösterim. 2014

2. Boğaziçi Film Festivali, Bir Portre: Derviş Zaim Bölümü, Gösterim. 2014

Cami Çevresinde Rock (Rock Around the Mosque) - 1993

4. Akbank Kısa Film Festivali. 2007

#### Yapımcı Filmografisi

Tabutta Rövaşata- 1996

Çamur- 2002

## Senarist Filmografisi

Tabutta Rövaşata- 1996

Filler ve Çimen- 2000

Çamur- 2002

Cenneti Beklerken- 2005

## Oyuncu Filmografisi

Tabutta Rövaşata- 1996

Filler ve Çimen- 2000

Çamur- 2002

## Ödülleri

Tabutta Rövaşata

33. Antalya Altın Portakal Film Festivali, En İyi Film Ödülü. 1996

33. Antalya Altın Portakal Film Festivali, En İyi Erkek Oyuncu Ödülü. 1996

33. Antalya Altın Portakal Film Festivali, En İyi Senaryo Ödülü. 1996

33. Antalya Altın Portakal Film Festivali, En İyi Kurgu Ödülü. 1996

İstanbul Film Festivali, Jüri Özel Ödülü. 1997

İstanbul Film Festivali, Uluslararası Eleştirmenler (FIPRESCI) Ödülü. 1997

Orhan Arıburnu Ödülleri, Yılmaz Güney Jüri Özel Ödülü. 1997

Orhan Arıburnu Ödülleri, Yılın En İyi İkinci Filmi. - 1997

Sinema Yazarları Derneği (SİYAD), En İyi Erkek Oyuncu Ödülü. 1997

Ankara Film Festivali, En İyi Erkek Oyuncu Ödülü. 1997

Fransa, Montpellier Uluslararası Film Festivali, Altın Antigone Yarışmasında Mansiyon Ödülü. 1997

Fransa, Montpellier Uluslararası Film Festivali, Akdeniz Eleştirmenler Ödülü. 1997

Fransa, Montpellier Uluslararası Film Festivali, Sanat Öğrencilerinin Verdiği En İyi Film Ödülü. 1997

Amiens Uluslararası Film Festivali (Fransa), Asya Filmleri Kategorisinde En İyi Film

Torino Uluslararası Film Festivali (İtalya), Jüri Özel Ödülü, Halk Ödülü

Selanik Uluslararası Film Festivali (Yunanistan), Jüri Özel Ödülü, En İyi Erkek Oyuncu

Ödülü. 1997

San Francisco Uluslararası Film Festivali (ABD), En İyi Film Ödülü. 1998

D'annonay Uluslararası Film Festivali (Fransa), En İyi Film, En İyi Erkek Oyuncu Ödülü. 1998

Filler ve Çimen

12. 'Arıburnu Ödülleri, En İyi Film Ödülü. 2001

12. 'Arıburnu Ödülleri, En İyi Yönetmen Ödülü. 2001

12. 'Arıburnu Ödülleri, En İyi Kadın Oyuncu; Sanem Çelik 2001

SİYAD Türk Sineması Ödülleri, En iyi film Ödülü. 2001

SİYAD Türk Sineması Ödülleri, En iyi yönetmen Ödülü. 2001

SİYAD Türk Sineması Ödülleri, En iyi senaryo Ödülü. 2001

SİYAD Türk Sineması Ödülleri, (Sanem Çelik) En iyi kadın oyuncu Ödülü. 2001

37. Antalya Film Festivali, En İyi Üçüncü Film Ödülü.

37. Antalya Film Festivali, En İyi Yönetmen Ödülü.

37. Antalya Film Festivali, En İyi Kadın Oyuncu Ödülü.

37. Antalya Film Festivali, En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu Ödülü.

37. Antalya Film Festivali, En İyi Kurgu Ödülü.

37. Antalya Film Festivali, En İyi Sanat Yönetmeni Ödülü.

Berlin Film Festivali'ne katıldı. 2001 Şubat

Cenneti Beklerken

14. Altın Koza Film Festivali, Jüri Özel Ödülü. 2007

14. Altın Koza Film Festivali, En İyi Kurgu Ödülü. 2007 .... Ulaş Cihan Şimşek

14. Altın Koza Film Festivali, En İyi Film Müziği Ödülü. 2007 .... Rahman Altın

14. Altın Koza Film Festivali, En İyi Sanat Yönetmeni Ödülü. 2007 .... Serdar Yılmaz ve Elif Taşçıoğlu

Nokta

45. Antalya Altın Portakal Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj, En İyi Yönetmen Ödülü. 2008

45. Antalya Altın Portakal Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj, Avni Tolunay Jüri Özel

Ödülü. 2008

45. Antalya Altın Portakal Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj, En İyi Müzik Ödülü.  
2008

4. Uluslararası Avrasya Film Festivali, Jüri Özel Ödülü. 2008

14. Türkiye/Almanya Film Festivali, Uzun Metraj, Yarışma Filmi. 2009

- Çoğu filmim 35mm ile çekildi. Dolayısıyla Tabutta Rövaşata, Filler ve Çimen, Cenneti Beklerken 35mm ile çekildi, ondan sonrasında dijital olarak çekildi denebilir.

- 1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?

Negatif bir film almanız gerekiyor, bunun için ne kadar çekim yapacağınıza dair bir öngörüye sahip olmanız gerekiyor veya kaç kaç çekeceğini kararlaştırman, hangi kamerayla çekeceğini kararlaştırman gerekiyor. Ondan sonra elindeki bütçene göre doğrudan doğruya kaç kutu çekeceğine karar verip ona göre film alıyorsun. Ancak buna başka masraflar ekleniyor. Bunların developman edilmesi, iş kopyalarının basılması gerekiyor. Daha sonra montajı bilgisayarda olacaksa bunların telesine edilmesi gibi bir mesele ortaya çıkıyor ve de en sonunda montaj bittikten sonra tekrar 35'e dönülüp referans sisteminden 35 olarak filmin negatif kurgusunun yapılması gerekiyor. Çok temel olarak böyle bir sistem olduğu söylenebilir. Dediğim gibi Tabutta Rövaşata 'da filmin kurgusunu Avid ile yaptım. Türkiye'de Avid ile kurgusu yapılan ilk uzun metrajlı film Tabutta Rövaşatadır.

- 2)35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz.

Elbette derinlik daha fazla oluyor, fotoğraf kalitesinin daha fazla olduğu söyleniyor. Bu tip şeylerden bahsetmek mümkün ama sinemada önemli olan; karakter, atmosfer ve hikâye etkisi olduğu için bir süre sonra o karanlık salonda filmi izlemeye başlayan izleyici eğer çok çok profesyonel de değilse filmin nasıl bir medyumla çekildiğinin çok da bir önemi olmayabilir. Dolayısıyla dijital teknolojinin bir anlamda biraz özgürlük imkânı tanıdığını söylemek mümkün. O yüzden de beşinci filmimden sonra hep dijital kullandım.

3)Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?

Teknolojinin kendisine nasıl yaklaştığın ile nasıl bir çerçeveye oturttuğun ile ilgili bir nokta. Teknoloji tek başına mutantlaştırılarak analiz edilemez. Teknoloji, onu yapan insanların içinde bulunduğu koşuldan kendisini soyutlayarak ayrı bir analize tabi tutulmamalıdır. Bu, sana verilen boş bardakla ne yaptığın sorusuna benzer bir şekilde ele alınıp cevaplanması gereken bir sorudur. Bardağın içerisine çamur da doldurabilirsin, maden suyu da doldurabilirsin, şerbet de doldurabilirsin vs. Dolayısıyla teknolojiyle ne yaptığın, ona nasıl yaklaştığın nasıl bir çerçeve içerisinde ele alıp geliştirdiğin meselesi önemli.

4)Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?

Dijital teknolojinin tasarruf sağladığı doğrudur ama eğer yüz kutuluk, yüz ellilik çekme gibi bir niyetin varsa, eski zamanlar için konuşuyorum şu anda bu söylediğim geçerli değil 35mm alt yapısı ortadan kalkmış vaziyette, eskiden 5-10 sene önce yüz kutunun üzerinde çekmek gibi bir niyetin varsa dijital kullanmanın sana avantajlar sağlayabileceğini söyleyebilirim. Şu anda 35mm

altyapının ortadan kalkmasıyla ilgili pek geçerli değil. Burada önemli olan, kendine sorman gereken soru şu; 35mm çekmenin sana teknik ve estetik olarak ne getireceğini hesaplamalısın. Çekmeye çalıştığın şey 35mm dışında başka bir şey ile de çekildiği zaman pek çok şey kaybedecekse, başka birtakım estetik duygu olarak hayallerinden daha uzak bir yerde bulunmak gibi bir durumla karşı karşıya bırakacaksa o zaman 35mm'yi seçmekte yarar var. Dolayısıyla soruyu bu mantıkla ele almak gerekiyor. Bir örnek vereyim ben, mesela; Nokta filmi 35mm ile çekemezdim, teknik nedenler dolayısıyla çekemezdim. Nokta, tek plandan oluşan bir film izlenimi vermek üzere oluşturulmuş bir film. 16mm olarak kabul etsek de daha fazla çekim yapabilecek magazinlerin kullanılabilceği 16mm'yi seçmiş olsak bile ben Nokta'yı yapamazdım. Ancak dijital teknoloji ile yapabiliirdim. Bu ya da buna benzer örnekleri çoğaltmak mümkün. Alan derinliğini ne kadar kullanacaksın veya 35'in alan derinliği sana uyabilecek mi, hangi sahnelerde, nasıl daha etkileyici olabilir? Mesela ortalıkta hiç anlayamadığım örnekler görünüyor son zamanlarda. "35mm çektik filmimizi." diye konuşuyor çocuklar ama filme baktığınız zaman, 35mm çekilmesi ile dijital ile çekilmesi arasında estetik olarak o filmde olumlu olarak herhangi bir farklılık, teknolojinin kendisinden kaynaklanan bir farklılık göremiyorum.

Çocuğun bunu söylüyor olmasındaki neden ise hava atmaktır. "Ben 35mm ile çalıştım." Diyebilmek. Sinemanın tarihi, sinemanın günümüze gelene kadar baktığımızda sinema sanatı, bu işin sanatıdır. Boş konuşmanın, bağlamından koparılan konuşmanın sanatıdır. Film yapmak eski zamanlarda, 35 çektiğiniz zamanlarda Everest'e tırmanmak gibi bir şeydi. Film yapmanın ne demek olduğunu o zaman, elinde elli kutu ile altmış kutu ile film yapmanın nasıl bir şey olduğunu görmeyi gerekiyordu, çünkü tasarlaman gerekiyor filmi. Bir de tabii ki elinde yetmiş kutu ile film çekmek zorunda kalırsan çekeceğin her şeyi tasarlarsın. Ama eğer ki dijital teknoloji varsa akıtırsın ve de akıtırken de her şeyi clean edip sonra projeyi post ile bağlarım gibilerden bir düşünce içerisine girmiş olabilirsin. Bu kabul olunabilir. Şu ana kadar açıklamasını yaptığımız her şey zihniyetin nasıl bir zihniyet olduğunu size açıklamak için yeterli olabilecektir. Dijitalin iyi tarafları var elbette. Dediğim gibi bir demokratikleşme

sağlıyor ama bunun yanı sıra da zihinsel tembelliğe itme gibi bir eğilim havasının hâkim olduğunu düşünüyorum. Demokratikleşmede büyük bir sakınca görmüyorum. Demokratikleşmede şöyle bir sakınca görmüyorum; sokaktaki insanın kendini ifade edebilecek araçların daha da demokratikleşmesi, ileriye doğru atılmış bir adımdır. Ancak burada da şu mesele ortaya çıkıyor; onların dağıtılması, tanıtılması, insanlarla buluşması bağlamında dostluğun, başarılı olanın, başka insanların kim olduğu, hangi güç ilişkilerinin devreye girdiği meselesi burada önemli oluyor. Sundance’te eskiden üç bin kişi başvuruyordu, şimdi otuz üç bin kişi başvuruyor dediğiniz anda Sundance’in seçicilerinin kim olduğu sorusunu da sormak durumundasınız. Sundance’in seçicilerinin de masum, objektif, birçok kriterlerden münezzeh, çok yetkin insanlar değillerdir. Onların da belli saplantıları, belli tanıdıkları vardır. Bunun bir koleksiyonun içinde bir kafa yapısı vardır. Önemli olan, burada yapmanız gereken şey; sinema endüstrisinde dağıtımın, gösterimin, pazarlamanın başında kimin olduğunu bilmenin sana yol vereceğidir; kimlerin seni o grup içerisinde çıkartıp sana akman için oluk sağlayacağıdır. Seni nasıl terbiye ettikleri, belli koşullara sokup sokmadıkları meselesidir.

##### 5) Dijital kameralara bakışınız?

Bunun sonu yok, bundan beş sene sonra şu anda içinde bulunduğumuz, kullandığımız kameralardan daha iyi kameraların çıkacağı çok açık. Ben şeye de fazla inanmıyorum; bunların şehvetine kapılan bir sürü arkadaş var haklı ya da haksız. Şöyle özelliklerde kameralar çıktı, şu şu çözünürlükte görüntü sağlıyor... Çok güzel, sağlıyor... Ama daha sonra daha iyisi çıkacağı çok açık. Önemli olan senin hikâye edebilme yeteneğin, hayata bakışın, perspektifin. Şarlo, tahtadan takır tukur kameralarla çekiyordu filmlerini. Şu anda Şarlo’nun çektiği filmleri, bugün dijital teknolojinin harikaları ile çekilmiş birçok filmle karşılaştır ve seç bakalım; Şarlo’nun çektiği filmler daha güzeldir. Niçin, perspektif, hayata yaklaşımı sinemasına yansır dolayısıyla.

- + Düşük bütçe ile bağımsız bir film yaptığında neye daha fazla harcama yapmalı?
- Bu soruyu cevaplarırken şunu göz önüne almak gerekiyor; Proje senden ne istiyor? Standart, değişmez, evrensel yapım ortamları var mıdır, olduğunu söyleyen insanlar olabilir. Hollywood standardizasyon yapmıştır ve de her yerde geçerli, hazır ve yazılı formüller olduğu zannedilir bu yüzden, böyle formüller yoktur. Senin projene göre projeni yeniden tanımlaman gerekir ve de başarılı projeler koşullarını kendilerine göre tanımlayan projelerdir. Bazen bunu yapmakta başarısız kalan proje çöker. Estetik olarak çöker, finansal olarak çöker, teknik olarak çöker, öyle. Mesela bazı projelerde bir kalem, ötekilerden çok daha fazla çıkabilir. Örneğin sürekli yağmurda çekeceksindir filmini, ekibin yağmurluğu için ödenecek para alır başını gider ya da yaz günü sıcakta film çekecekseniz ekibin içtiği suyun parası başka filmlerde kullandığınız su miktarından çok daha fazlalaşabilir. Bu projenin ne olduğu ile ilgilidir, belli aşamalarda, belli alanlara daha fazla para öder.

## **DOĞAN SARIGÜZEL**

1962 yılında Manisa'da doğdu. İzmir'de Bornova Anadolu Lisesi'ni bitirdikten sonra İstanbul'da Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-TV Bölümü'nden mezun oldu. Öğrenciliği sırasında gerek üniversite bünyesinde gerek reklam sektöründe çeşitli yapımlarda görev aldı. Daha sonra ses teknisyeni, kurgucu ve kameraman olarak çeşitli yapımlarda çalıştı. Şu anda reklam sektöründe görüntü yönetmeni olarak çalışmakta. 1991 yılında Doğan Sarıgüzel ve Timur Aksu tarafından Procam isimli şirket kuruldu. Kamera ve ses kayıt ekipmanları kiralamanın yanı sıra pek çok yapıma imza attı.

## **BAŞLICA YAPITLARI**

- 1- Quo Vadis - 1989 (Yönetmen, Kameraman -Kısa Film)
- 2- Gelmeyen Bahar - 2013 (Görüntü Yönetmeni -Sinema Filmi)
- 3- Çakal - 2010 (Görüntü Yönetmeni -Sinema Filmi)
- 4- Cehennem - 2010 (Görüntü Yönetmeni -Sinema Filmi)
- 5- Sıfır Dediğimde - 2007 (Görüntü Yönetmeni -Sinema Filmi)
- 6- Kızılırmak Deltası Belgeseli - 1993 (Kameraman)
- 7- Pamukkale Belgeseli - 1992 (Kameraman)
- 8- Türkiye'nin Kalbi Ankara - 1991 (Kameraman)
- 9- Öncüler Çocuk Kulübü – 1988 (Kameraman, Kurgu -Çocuk Dizisi)
- 10- Born of Fire - 1985 (Ses Asistanı -Televizyon Filmi)
- 11- Yerle Gök Arasında- 1981 (Ses Teknisyeni, Kurgu- Dizi)

**1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?**

Merhaba, ben Doğan SARIGÜZEL. Geçmiş günlerde, yaklaşık 10 yıl kadar önce genellikle reklam ve sinema filmlerinde 35mm film kameraları kullanıyorduk. Bu kameralardan çıkan negatifler önce bir yıkama dediğimiz developman işleminden geçiyordu ve görüntüler sabitleniyordu. Daha sonra genellikle iş kopyası denilen pozitif bir baskıya geçiyordu, başka bir filme transfer ediliyordu görüntüler. Böylelikle izlenebilir hale geliyordu. Bu iş kopyaları hem günlük izlemek için önemliydi hem de sonra kurgu aşamasında kullanılıyordu. Kurgu, doğrudan bu kopyanın kesilip biçilmesiyle, makasla, yapılıyordu ve eğer sesli çekilmişse, ses işlemesi de yine bu filmle birlikte filmin yanında yapılıyordu. Bu işlem bittikten sonra herkes işten memnunsu negatif kurgu aşamasına geçiliyordu. Negatif kurgu bu iş kopyası üstünde kesilip biçilen filmin ki bu işlem biraz kirli ve zaman alan bir işlem, parmak izleri oluyor bu iş kopyasının üstünde filan. Negatif bu arada saklanıyor. Daha sonra negatif montaj aşamasında, bu iş kopyasında yapılan uygulamaların aynısı gayet temiz bir ortamda kamera negatifine yapılırdı. Yani

film numaraları okunarak, bugünün time-code'una benzer bir sistem, negatif, son derece tozsuz, temiz bir ortamda kesilip biçilir ve iş kopyasındaki kurgu negatife aktarılırdı. Ondan sonra yapılacak işlem genellikle bir master pozitif ve dupe(ikinci) negatif alma işlemi. Yani kamera negatifinin çok değerli olduğunu unutmamak lazım, hiçbir şekilde risk almamak için. Önce master pozitif denilen filme basılırdı ondan sonra da bu master pozitif, dupe negatif denilen filme basılırdı. En sonunda da bu dupe negatiften, gösterim kopyaları, dağıtım kopyaları basılırdı. Daha sonraları bu sinema salonlarında da son gösterim kopyası diyeceğimiz film gösterilirdi. Eğer çok sayıda kopya basılacaksa birden çok dupe negatif de üretilebiliyordu. Bunların her biri oldukça pahalı işlemlerdi ama hepsi kimyasal ve developman işlemleriydi. Elektronik burada çok az yer tutuyordu. Bizim açımızdan, görüntü yönetmeni açısından, renkleri daha sonra bu aşamalarda belli ölçüde değiştirebiliyorduk. Ama kontrast değiştirme gibi işlemler, bugünün teknolojilerinde çok kolay yapılan işlemler olmasına rağmen o zamanlar oldukça zor ve riskli, önceden karar verilmesi gereken şeylerdi. Oldukça karmaşık, pahalı ve dikkat gerektiren işlemlerle ancak çok sayıda testten sonra karar vererek yapıyorduk. Sinema salonları için konuştum şu ana kadar. Televizyon dünyasına gelirsek o zaman daha basit bir yol oluşmuştu, özellikle son 20 yılda. Televizyon dünyasına çekeceğimiz filmleri yine 35mm negatife çekiyorduk ama ardından gidip tele-cine dediğimiz bir çeşit video projeksiyon sayılabilecek yani film projeksiyonunun videoya kaydedilmesi gibi, tabii daha hassas aletlerde ama temelde yapılan iş buydu. Doğrudan video kasete transfer ediyorduk ve burada artık renge, kontrasta, her türlü görüntü parametresine müdahale etme şansımız çıkmıştı. Bir süre sonra teknolojinin gelişmesiyle az önce anlattığım; master pozitif gibi, dupe negatif gibi intermediate denilen ara formatlar da sayısal olmaya başladı. Yani filmi analog olarak tanımlayabileceğimiz kimyasal tabanlı filme çekiyorduk daha sonra scanner ile yüksek kaliteli bir sayısal tarayıcı ile elektronik hale getirip, filmin post-produksiyon işlemlerini bu şekilde yaptığımız bir dönem de oldu. Sanıyorum ki bir on yıl kadar da bu şekilde çalıştık. Benim çalıştığım zamanlarda durum böyleydi.

## **2) 35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz nedir?**

Film çektiğimiz dönemlerde daha sert daha kontrast görüntülere herkes çok alıştı. Dijital kameralarla birlikte, çok yüksek duyarlılıkta kameralarla birlikte, özellikle HD dönemine geçtikten sonra insanlar, neredeyse resmin içinde hiç siyah olmayan görüntülere alıştılar, her şey grileşti. Benim estetik anlamda teknik olarak ilk gördüğüm şey bu. Ama sinemanın da reklamın da tüm görsel iletişimin aslında zaman zaman dönemleri, deyimi yerindeyse modaları olur. Filmlerin değişmesiyle farklı modalar hep oldu. Yani olumlu ya da olumsuz bir şey söyleyemiyorum. Her dönemin kendine özgü istekleri, trendleri var. Bütün bu estetik diyebileceğimiz farklılıklar iki medyanın kullanımı arasında. Örneğin; benim için televizyonun bir hedef haline girmesinden sonra sinema resimlerinin ölçekleri daralmaya başladı. Biz oyunculara daha da yaklaşmaya başladık. Bunun temel nedeni aslında küçük ekranlarda olayların görülebilmesiydi. Ancak bu sinemaya uygulandığı zaman çok ciddi problemler oluştu. Çok büyük bir perdede, bir insanın yakın yüzünü seyretmek çok da estetik değil hatta rahatsız edici. Ancak bu bir şekilde hala sürüyor. Bugün artık evlerdeki televizyonlar da oldukça büyümesine rağmen, hala bu yakın çekim teknikleri biraz da gereksizce kullanılıyor. Bu doğrudan bir dijital-analog karşılaştırması değil aslında. Daha çok medyanın son izleme ortamının değişikliklerine ayak uydurma olarak değerlendirebiliriz.

## **3) Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?**

Doğrusunu isterseniz bunu değerlendirebilecek kadar yakın takip ettiğimi söyleyemeyeceğim. Ancak şu bir gerçek ki; bu tür dağıtım alanları olmasaydı asla yapılamayacak ve bize de asla ulaşamayacaklardı filmler ya da yapılsa bile bize

asla ulaşamayacak filmlere çok çok daha yakınız. Dolayısıyla büyük stüdyoların, büyük dağıtım ağlarının dışında da ulaşabileceğimiz çok sayıda bağımsız yapıyı görebiliyoruz bu internet teknolojisi ve bu tür yeni sayılan dağıtım ağları sayesinde. Dahası bundan para bile kazanabilir hale geldi bağımsız sinemacılar. Bu da her şeyden önce olumlu bir gelişme tabii ki.

#### **4) Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?**

Dijital teknoloji ya da gelişen elektronik kameralar, dijital ya da analog fark etmez ucuzlayan üretim yöntemleri tabii ki daha demokratik bir ortam sağlıyor. Yani artık daha az paraya eğer fikriniz varsa, söyleyecek bir şeyleriniz varsa eskiden hayal bile edemediğiniz aletlere çok daha kolay ulaşabiliyorsunuz ve bunu yine şaşırtıcı derece hızla geniş kitlelere de ulaştırabiliyorsunuz. Bu, sizin yeteneğinize ne söylediğinize ve insanların ne kadar sizin söylediğinizle ilgilendiğine bağlı. Bu nedenle ucuzlama temelde çok iyi bir şey. Ancak şunu unutmamalım ki bu demokratikleşme, bu ucuzlama, bu rahatlık iyi olabilecek ürünler gibi kötü ürünlerin de çok kolay üretilmesine ortam sağlıyor. Bu da ciddi bir enflasyon demek. Yani nasıl yayının ucuzlaması, çok sayıda denetlenmeyen ya yeterince üstünde düşünülmeyen kitap, yazı vs. ürettiyse; hatta bugün müzikte de bunu söyleyebiliriz. Eski büyük, pahalı prodüksiyonlar yapılmadığı için ve ucuzlayan bilgisayar teknolojisiyle çok sayıda müzik yapıldığı için hala belli dönemler eski dönemlerin müziklerine ulaşamayan yapımlarla karşı karşıyayız. Bu az da olsa sinemada da söz konusu. Yani artık çok daha ucuz, çok daha mütevazı filmler yapılıyor. Bunlarda çok sayıda üretiliyor. Artık üretilen filmlerin hepsini takip etmeye imkân yok. Bir insanın tam zamanlı bile olsa bu kadar filmi izleyip değerlendirmesi imkânsız hale geldi. Buna olumlu da bakabilirsiniz. Benim çocukluğumda benim için haftada bir gün sinemaya gidebilmek muhteşem bir şeydi ve o bir haftayı o filmle geçirirdim. O filmi düşünerek, o filmi değerlendirerek, o film hakkında konuşarak... Bugün bırakın bir film hakkında

konuşmayı günde neredeyse 3-4 film tüketmek çok doğal olmaya başladı. Bu kadar yoğun tüketime de kalite konusunda biraz problem var tabii. Ama her halükârda şunu söyleyebilirim ki; eskiden bir bağımsız filmcinin asla hayal edemeyeceği, asla çekemeyeceği projeleri, bugün çok daha kolay, çok daha ulaşılabilir araç gereçle çekmesi çok mümkün.

### **5) Dijital kameralara bakışınız nedir?**

Dijital ya da analog, bütün kameralar bizim için yeni bir anlatım aracı, kendimizi ifade etmek için kullanabileceğimiz yeni bir araç. Dijital kameralar benim gibi daha analog zamanlarda, film zamanında bolca elektronik kamera ile çalışmış bir insan için aslında gayet heyecanlandırıcı ve zaten geleceğinde beklediğim bir şey. Bugünleri tam olarak hayal edemedim ama bu tür üretim yapacağımızı öngörebiliyordum. Geleceğin elektronik kameralarda, bugünkü dijital teknoloji kullanan kameralarda olduğunu çok önceden savunduğumu söyleyebilirim. Bu nedenle benim için her gelen kamera yeni bir heyecan oluyor, öğrenmek ve keyifle kullanmak için. Ancak başka bir yönü de var. Pazardaki aşırı rekabet sonucunda elektronik kamera, piyasaya daha ham halde, bitmemiş halde çıkıyor ve çeşitli güncellemeler sonucunda kendine gelip olgunlaşıyor. Bu da bizim için oldukça tehlikeli bir şey çünkü bir çeşit mayın tarlasında dolaşmak gibi. Tıpkı bazı yazılımlarda olduğu gibi hatalar oluyor. Bu nedenle dijital kameralarda biraz dikkatli ilişki kuruyorum kendi hesabıma. Her zaman bir sorun çıkma ihtimali var. Tabii ki bazı firmaların yaptığı kameralar daha güvenilir oluyor, bazı firmalarınki de daha riskli görülebiliyor. Zaman zaman bunlarla uğraşıyoruz. Ama bu demek değildir ki eskiden daha rahattık. Eskiden başka problemlerimiz vardı, filmlerin yapıları hatta film üretiminde yapılan bazı hatalar ya da post-produksiyon, film yıkama aşamasında yapılan hatalar da bizi üzüyordu. O yüzden işin temelinde bugünkü kameralardan şikâyet edecek halde değilim tam tersi dijital kameraları seviyorum.

## **6) Görüntü Yönetmeni Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?**

Şunu itiraf etmeliyiz eskiden büyücü gibiydik. Aslında filmin gördüğünü hiç kimse göremediği için bir monitörde vs. gerçekten çekilen görüntüyü kimse göremediği ve hayal edemediği için bambaşka bir konumuz vardı. Ekipteki diğer insanlar bize, görüntü yönetmenlerine, doğrudan yorum yapmaksızın güvenmek zorundaydı. Bu iyi mi kötü mü ayrıca tartışılır ama farklı bir yerdeydi. Şimdilerde hem yönetmen hem yapımcı hem diğer ekip üyeleri görüntü hakkında daha fazla bilgiye sahip. Herkes monitörde çerçeveyi görebiliyor. İyi kötü ışığı görebiliyor, iyi kötü diyorum çünkü biz hala monitörde gördüğümüz gibi kayıt yapmıyoruz, post-produksiyonda çok şey değiştirilebileceği için, hala bir noktamız var görüntü yönetmeni olarak. Ama artık azı sorumluluklarımızı ve bazı yetkilerimizi ekibin diğer üyeleriyle paylaşıyoruz. Dolayısıyla oldukça fark oluştu tabii. Beni asıl kaygılandıran şöyle bir problem var; eskiden herkes için film çekmek pahalı bir işlem olduğu için yoğunlaşma daha fazla oluyordu setlerde. Şimdi görece olarak ucuz medya kullanıyoruz yani bildiğimiz harddiskler bizim görüntümüzü saklamak için kullanılıyor. Dolayısıyla insanlar, daha rahat daha uzun çekim yapabiliyorlar. Bu başlangıçta çok iyi gibi görünse de setin genel konsantrasyonunu, kısa sürelerle değil de daha uzun sürelerle yaydığı için yoğunlaşmayı özellikle oyuncuların yoğunlaşmasını ve ekibin genel yoğunlaşmasını bir miktar kötü etkiliyor diye düşünüyorum. Yani deyim yerindeyse 35mm çekilen bir filmde sanki canlı, tiyatro sahnesine çıkmış gibi hisseden oyuncu adrenalini o heyecanı, bugünün teknolojisinde “Ya olmazsa bir daha çekeriz.” e dönüyor. Bu maalesef herkese yayılan bir düşünce biçimi. İster istemez yönetmen de böyle düşünüyor, ister istemez o sahnede görev alan herkes bunu düşünüyor ve bir miktar yoğunluk eksikliği oluyor. Bu yoğunlaşma problemi herkesi etkilediği kadar görüntü yönetmenini de etkiliyor tabii.

## 7) Diğer kişisel görüşleriniz / Söylemek istedikleriniz / Tecrübeleriniz...

Bu yönde gittiğimiz zaman şunu hatırlatmak isterim; sinemanın hiçbir zaman tek ve değişmez bir üretim tarzı, tekniği olmadı. Sessiz sinema döneminden düşünmeye başlarsak da ilk başta bir sessiz sinema ile karşılaşıyoruz. Sessiz sinema ile sesli sinema arasında devasa bir uçurum var. Bugün tartıştığımız analog ve dijital diye adlandırdığımız farktan çok daha fazla büyük bir fark daha sinemanın ilk çağlarında oluşmuş durumda. O kadar ki bazı oyuncular tümüyle silinmişler. Bazıları uyum sağlamışlar. Bu uyum sağlama ve yeni teknolojilere yeni tarzlara ayak uydurmak sinemanın her döneminde söz konusu. Görüntü yönetmenleri açısından sesli sinemaya geçmek o kadar büyük dert olmasa da renkli filme geçmek büyük bir dert oldu. Siyah-beyaz filmde kendine bir tarz yaratmış, bunda yıllarca ustalaşmış insanların büyük bölümü renkli film teknolojisinde kenarda kaldılar. Çünkü bambaşka bir şey oldu. Dolayısıyla buna benzer büyük değişimler sinemanın yüz yılı geçen tarihinde sık sık olan değişiklikler. Bugün yepyeni bir bilgisayar sayısal dünyada biz de bu değişimi yaşıyoruz. Buna uyum sağlayanlar yine gayet iyi işler çıkartacaklardır, ben bunu görüyorum zaten ve bu hoş bir durum. Ama bunları reddedenler buna ayak direyenler de kenarda kalmaya mahkûm olacaklardır. Bu doğal bir durum. Yalnızca bir örnek vermem gerekirse geçmişten; bundan önce anlattıklarımı destekleyici bir şey, son bıraktığım zaman bundan 8 yıl kadar önce 35mm film çektiğimizde kameraya koyduğumuz 122 metre film, klasik standart dağıtım kutusu, yaklaşık 4 dakika çekime izin veriyordu, 25 kare çektiğimiz takdirde. Bu 4 dakika çekim yaptığımız film, diğer yıkama, transfer vs. dışında ham film olarak hiçbir şey yapılmamış halde kameraya taktığımız kutu, 122 metre film, o günün parasıyla 250 dolar civarında bir değere sahipti. Bunun diğer işlemlerle birlikte seyredilebilir hale gelmesi için yaklaşık ikiye katlandığını söyleyebilirim.

Düşünün bugün zaten yalnızca 4 dakikalık bir filmle film çekmek pek çok kişi için düşünülemez bir şey. Ama çok ucuzlayan medyada bolca çekim yapma şansına sahibiz. Bugün 250 TL'ye bile saatlerce görüntü kaydedebilirsiniz.

## **KUTLUĞ ATAMAN**

1961, İstanbul doğumlu. Mimar Sinan Üniversitesi ve Sorbonne Üniversitesi'nde sinema eğitimi gördü. 1985 yılında yönettiği Hansel ve Gretel adlı kısa filmi ile Peter Stark Prodüksiyon bursunu kazandı. Paris Centre de la Recherche Cinematographique'deki akademik araştırmalarıyla Charles Boyer ödülüne layık görüldü. 1994 yılında çektiği İlk Uzun metrajlı filmi olan Karanlık Sular'ın senaryosunu da kendisi yazdı.

Kısa filmleriyle pek çok ödüle layık görülen Kutluğ Ataman, çektiği Uzun metrajlı filmlerin senaryosunu da kaleme alıyor. Senaryoların aynılaştığından yakınılan bir dönemde kalemiyle farklı bakış açıları yakalamaya çalışan sanatçının çabası takdire Değer.

Kutluğ Ataman, 1961'de İstanbul'da doğdu. Ataman, Mimar Sinan ve Sorbonne Üniversitesi'nde sinema eğitimi gördü. Torino Oberhausen'de gösterilen "La Fuga" adlı kısa filmiyle sanatçı, 1988'deki New York Uluslararası Film Sergisi'nde birincilik kazandı. Filmin layık görüldüğü diğer ödüller ise; Washington DC'deki Cine Yarışması'nda "Altın Kartal-En İyi Film", 1989'daki Chicago Film Festivali'nde özel ödül.

Sanatçı, 1985'te yönettiği "Hansel ve Gretel" adlı kısa filmi ile Peter Stark Prodüksiyon bursunu kazandı. "Leyla of Mist" adlı senaryosuyla "Harry Kumitz Yaratıcılık Ödülü"nü alan Ataman, Paris Centre de la Recherche Cinematographique'deki akademik araştırmalarıyla Charles Boyer ödülüne layık görüldü.

Ataman'ın senaryosunu yazıp yönettiği ilk Uzun metrajlı film "Karanlık Sular". 1994 yapımı filmde, soyunu devam ettirmek için evlilik dışı çocuk doğuran bir kadının, çocuğunu Deniz kazasında kaybettikten sonra yaşadıkları anlatılıyor. Film, 7. Ankara Uluslararası Film Festivali'nde "Seçiciler Kurulu Özel Ödülü"nü aldı.

1999'da "Lola ve Bilidikid'i" yöneten Ataman, filmin senaryosunu da kaleme aldı. Film, eşcinsellerin hayatından bir kesit sunuyor. Uluslararası Berlin Film Festivali Panorama Bölümü'nün açılış filmi olan yapım, 1999'daki İstanbul Uluslararası Film Festivali'nde "Hürriyet Halk Ödülü"ne layık görüldü. Bu filmdeki performansı ile 12. Ankara Uluslararası Film Festivali'nde en iyi yönetmen ödülünü kazanan sanatçı, 1999'da beyazperdeye aktarılan "Home Page" adlı filmin yapımcılığını üstlendi.

## BAŞLICA YAPITLARI

- 1- 2 Genç Kız – 2004
- 2- Karanlık Sular – 1994
- 3- Aya Seyahat - 2009 (Belgesel)
- 4- Peruk Takan Kadınlar (Women Who Wear Wigs) – 1999
- 5- Semiha Berksoy Belgeseli (Semiha B. Unplugged) – 1997
- 6- Hansel ve Gretel – 1985
- 7- La Fuga – 1988
- 8- Home Page – 1999
- 9- Karanlık Sular – 1994
- 10- Lola + Bilidikid- 1999

## MÜLAKAT

### 1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?

Burada analog videodan söz ettiğini düşünüyorum. Analog dönemde, dijital çıkmadan önce tabii ki de rezolüsyon oldukça düşüktü ve çekimleri büyük kasetlere yapıyorduk. O zamanlar 1980'lerin ortasından söz edecek olursam mesela Betamax kasetlere direkt çekim yapıyorduk. Onun içindeki datanın nasıl proses edildiğini ben çok fazla bilmiyorum açıkçası. Ancak tabii ki montaj çok çok zordu. Aletler, kameralar çok büyüktü. Kayıt aletinin kameranın içinde olmadığı zamanlar vardı hatta. Tabii ki stüdyo çekimlerinde zaten yoktu, şimdi olmadığı gibi. Ama en eski dönemlerde eğer yanlış hatırlamıyorsam kayıt aleti omuza asılıyordu. Daha sonra bu çekimden sonra da montaja giriliyordu. Montaj tabii çok zordu çünkü örneğin ortaya bir şeyleri koymak gerektiği zaman insert, delete gibi imkanlar yoktu. Başa dönülüp yapılmış her şey siliniyor ve tekrardan yapılıyordu. Yani ortaya bir şeyler sokmak, çıkarmak gibi bir lüksümüz yoktu, çok daha zordu ve bu filmler tabii ki perdeye hiçbir şekilde gitmiyordu, yayına gidiyordu. Çünkü perdeye gidebilmesi için rezolüsyon yüksek, yeterli değildi. Bunun ötesinde mesela 1986'da ilk HD televizyon getirilmişti okula ve bunu zannedersem altı kişi taşıyordu, çok çok ağır bir televizyondur. Yani teknoloji oldukça hantal ve zordu. Sadece bir demo getirilmişti, üretilecek denilmiş sonra

da üretilmemiştir. Görüntü kalitesi de eminim şimdiki iPhonelardan bile daha kötüydü.

Analogdan kastın film ise çok daha ayrıydı tabii ki. Orada ses bobinleri vardı teker teker. Bobinler çok ağırdı, manyetik filmler vardı, post-produksiyondan söz ediyorum. Manyetik filmler tekrardan montajlanırdı, tekrardan kendi aralarında mikslenirdi. Sonra final-mix'e girilirdi. Bir ses montajı için bile biz kamyonetlerle bobinler taşırdık öyle söyleyeyim.

## **2)35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz.**

Işık açısından tabii bazı limitler oluyor hala ama bunlar gittikçe azalıyor aslında. Ben sadece İki Genç Kız filmimi standart çözünürlükte çektim, SD çektim. Çünkü o zaman en fazla o vardı. Tabii orada şimdiki teknolojiye göre tekrardan HD yapıp youtube'a ya da televizyona vermek konusunda zorluklar çekiliyor ama şöyle de bir şey söyleyeyim; çekimin hızlanması tamamıyla, filmde kullandığım tarzla alakalı bir şey. El kamerası havası vermek, daha güncel havası vermek için ufak kameraları, dijital kameraları ben tercih ediyorum. Bazen kaçak çekimler yapmamız gerekiyor. O mekanlarda da tabii ki ufak kameralar, özellikle İki Genç Kız'da çok işimize yaramıştı. Bunun ötesinde eskiden estetik olarak farklar tabii ki çok daha fazlaydı 35mm ile dijital arasında ama en son teknolojiye göre bu farklar gittikçe azalmaya başladı. Ben mesela ilk defa Kuzu filmi dijital çektim. Herhangi bir memnuniyetsizliğim olmadı. Karanlık mekanlarında, gece çekimlerinde zorlanacağımı zannediyordum. Buralarda da çok fazla bir fark görmedim açıkçası. Yani estetik açıdan dijital çekmek beni açıkçası bozmuyor, karşı değilim. Düşünmeye çalışıyorum ama şu an analog'a dönmeyi isteyeceğim bir şey yok.

## **3)Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?**

Birincisi bu bağımsız filmcilik terimi, sahte bir terim, ülkemize yanlış gelmiş bir terim. Çünkü bağımsız sinema "independent cinema" dediğimiz şey şundan dolayı vardır: Amerika'da stüdyolar filmleri hem kendileri üretirler hem

kendileri gösterirler. Yani sinemaların da sahibidirler. Büyük kartellerdir aslında bunlar. Bunlar aynı zamanda senaristleri, oyuncularını ve yönetmenleri uzun süreli kontratlarla kendilerine bağlarlar. Bu stüdyo parklarının, binalarının içerisinde de irili ufaklı birçok prodüksiyon şirketi vardır. Bu prodüksiyon şirketlerine, yani bizim şu an line producer dediğimiz gibi ya bunlar projeleri kendileri geliştirip stüdyoya, yani bir üst daireye diyeyim, sunarlar ve bu filmler olur ya da yukarıdan onlara emir gelir; “Şu filmi siz yapın.” Gibi. Buna alternatif olarak stüdyoların içinde bulunmayan şirketlerin, bunlardan bağımsız olarak film yapma durumuna da bağımsız sinema denilmiştir.

Yeni teknolojilerin bu bağımsız sinemaya etkisi ne sorusuna gelince; eğer daha tek başına sinema yapan, daha özgürlükçü bir alandan söz ediyorsak düşük bütçe ile tabii ki bu çekimleri yapmak daha kolay. Böyle filmleri yapabilen ekipler, insanlar, gençler olabiliyor. Ben bunun pozitif olduğunu düşünüyorum, olumlu bakıyorum buna. Ama bir taraftan da çok fazla hayal kurmamak lazım. Çünkü her zaman için içerik çok daha önemlidir. Önemli olan içeriğin geliştirilmesidir. Yani iyi senaristler, iyi hikâye anlatıcılar, iyi oyuncular olmadığı sürece istediğin kadar filmini çok ucuza yap bitir, çok demokratik bir şekilde youtube’a da koyabilirsin kendin tabii ki. Ben de yapıyorum bunu. Fakat önemli olan içerik. O yüzden bağımsız filmciliğe etkisi olumlu veya olumsuz diyemeyeceğim. Daha fazla seyircisine ulaşmayı daha kolaylaştırdı, ufak boyuttaki üretimi arttırdı. Tabii ki insanlar kendi ellerinde filmcikler yapıp facebook, instagram gibi sosyal mecralara filan bile koymaya başladılar. Ama bunun sinemaya direkt bir etkisi olmuyor. Çünkü önemli olan demiş olduğum gibi içeriktir. Teknoloji tek başına bir şeyi çözmez. Şöyle söyleyeyim; internetten montaj programını indirip montaj programını kullanmayı öğrenmek ile bir insan kurgucu olmaz. Çünkü kurgu entelektüel bir iştir, tamamıyla başka bir iştir. Yani operatörlük başkadır, kurgucu olmak başka bir şeydir. O yüzden bu dijital teknolojilerin işleri çok daha fazla kolaylaştırdığını filan belki düşünebiliriz, bu tartışılır. Ama içeriği, sinemayı değiştirdi mi dijital olması bakımından dersek çok fazla inanmıyorum buna.

#### **4)Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?**

Çok düşürdüğünü söyleyemem, reelde ben kendi pratiğimde baktığım zaman, hayır. Yani benim maliyetlerimi çok fazla düşürmedi açıkçası. İşleri kolaylaştırdı, set sırasında çekimleri hızlandırdı ama biz eskiden de 4-5 haftada düşük bütçeli bir uzun metrajı çekmek zorundaydık, şimdi de 4 haftada 5 haftada ancak yetiştirebiliyoruz dijitalde de. Arada ne fark olduğundan çok emin değilim açıkçası. Post-prodüksiyonu hızlandırdı mı dersek onda da çok bir şey fark

etmedi. Şöyle; belki hızlandırdı, kolaylaştırdı ama eskiden de bir filmin yurtdışında bitirilmesi yani post aşaması bir yıl kadar sürüyordu. Şimdi de orada bir yıl kadar sürüyor. Bizde bir ay sürüyordu post-produksiyonu. Bizde hani alternatif pek olmadığı için zaten birbirinin arkasına yapıştırarak filmleri gösteriyorlardı. Şimdi de yine bir ay olmasa bile bir buçuk, iki ayda filmler bitiriliyor. Yani ne etkisi oldu, bunu hakikaten sorgulamak lazım. Reelde hem maliyet açısından hem de zaman açısından çok büyük bir etkisi olmadı ama zahmet açısından etkisi oldu denebilir. Bir de tabii ki efektlerin yapılması konusunda bir hızlanma, özgürleşme oldu. Kalite, nitelik arttı. Yani görsel efektlerin niteliğinin arttığını söyleyebiliriz kesinlikle. Ama sinemanın kendi niteliği arttığını, yine içerik açısından daha güzel filmler olduğunu söyleyemem. Yani dijitalin böyle bir etkisi olacağını zaten kimse iddia etmez ama daha spektaküler filmler yapılabildi mi onu kastediyorum. Mesela Superman filmini, eski Süpermenlere baktığınızda belki şimdi dijitalde olduğu kadar efektler vs. yok. Animasyonda çok büyük ilerlemelerin olmasına neden olduğunu düşünüyorum. 3D’de tabii ki çok etkili olduğunu düşünüyorum. Yani sinemanın, efektler anlamında, yeni dünyalar yaratması anlamında özellikle ticari dediğimiz yani Hollywood stüdyo sinemasında çok büyük etkileri olduğunu söyleyebiliriz. Bunu görmemek zaten körlük olur. Ama sanat sineması açısından baktığımda, dijital sayesinde filmlerin niteliği ya da içeriği değişmedi. Çok fazla pozitif bir etkisi olduğunu ben düşünmüyorum. Yani bir romanı daktiloyla da yazsan, bir romanın iyi olması gerekiyor, bilgisayarda da yazsan yine aynı fikirlerinin olması gerekiyor. Dediğim gibi hangi aleti kullandığın değil, o aletle neyi gerçekleştirdiğin önemli bence.

##### **5) Dijital kameralara bakışınız nedir?**

Benim için geçmişte yapamadığım bir şeyi yapabilen bir alet varsa, ben genelde o aleti seviyorum. Filmine göre büyük bütçeli ve daha spektaküler mesela Kuzu gibi bir film yapıyorsam ben orada tabii ki ağır bir kamerayı kullanırdım, ona göre ekip çağırırdım vs. Hikâye zaten bunu istiyordur ama eğer İki Genç Kız gibi bir gençlik filmi yapıyorsam o zaman ufak bir kamerayı tercih ederim. Yani dijital kameralara yararcı bir gözle bakıyorum. Yani hikayeme hangisi daha yararlıysa o olmalı diye düşünüyorum. Yoksa bunun dışında çok fazla bir teknoloji fetişizimim yok. Tabii ki artık dijital bir dünyada yaşıyoruz, sinema da böyle oldu. Bu yönde ilerleme konusunda ne estetik ne içerik ne üretim olarak, yapımcı kafasıyla da baktığımda karşı değilim. Tabii ki böyle devam edecek bu bir realite. Bu realiteyi kabul ediyorum. İşimizi de çok kolaylaştırdı dijital. Yani ben şimdi analoğa estetik nedenler dışında çok özel nedenler dışında analoğa asla dönmek istemem. Analoğa niçin geri dönmek isterim, analoğun limitasyonları, yani sınırlarından dolayı ortaya çıkan bugüne göre hata gördüğümüz bazı şeyleri tekrardan post-produksiyonda yaratmak yerine direkt belki analogla çekmek isteyebilir insan. Lomo kameralar var, bu ekstrem bir

örnek ama, Lomo el kameraları var, daha Retro görüntü veren. Öyle bir nedenle ancak analog'a geri giderim herhalde artık ben.

#### **6)Kurgucu Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?**

Burada karıştırılmaması gereken bir şey var; kurgucu dediğimiz kişi o kurgu programını kullanıp birtakım doğruları harekete geçiren insan manasında algılanıyor ülkemizde maalesef. Bu böyle değildir, iyi bir kurgucu, senarist gibi hikâyeyi anlatan, değişik yöntemler önerebilen en az senarist kadar önemli bir insandır. Ülkemizde maalesef kurgu programı öğrenen herkese kurgucu deniyor. Ben onlara operatör diyorum. Operatörlerle de çalışıyorum ama tabii ki bir film sırasında gerçek kurgucularla çalışıyorum.

## **MEVLÜT KOÇAK**

### **MÜLAKAT**

**1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?**

Analog dönemde filmler negatife çekilir. Çekilen negatifler, stüdyolarda hazırlanan banyoda yıkanır. Sonra negatiften montaj yapmak için baskı aletinde pozitif kopya basılır. Pozitif kopya tekrar banyoda yıkanır. Daha sonra developman dediğimiz bu banyolardan kurtularak bobinler halinde montaja gider. Montajcı filmi klakete göre, klaket yoksa sahneyi birer birer not ederek içeriğine göre pozitif parçalar ve raflara dizer. Bu işlem bittikten sonra senaryoya göre bobinler halinde sıralanır. Sonra yarım olan planlar ayrılır, başka bir bobin oluşturulur. Diğer tekrarlar seçilerek kurgu oluşturulur. Kurgu bittikten

sonra film, dublaja yani seslendirmeye girer. Bu seslendirme bittikten sonra da senkron yani eşleme bölümü başlar. Bu bittikten sonra filmin uzunluğu-kısalığı, planların başı-sonu belirlenir; temposu ve duygusuna göre revizyon yapılır. Sonucunda negatif montajcı, pozitif kurguya tabi olarak negatif kurguyu yapar. Sesli negatif baskıya gider, pozitif sesli kopya basılır vizyona girmek üzere kopyalar çoğaltılır ve dağıtılır.

2)35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz.

35mm film çekiminde bir derinlik olur. Dijitalde bunu göremezsiniz, son zamanlarda birazcık yakalanmaya başladı ancak negatifte bu derinlik sonsuzdu, renkler daha canlıydı. O dönemde renk düzeltme yapılsa çok daha güzel olurdu ama şimdi bu renk düzeltme sayesinde 35mm ile çekilmiş görüntülere yaklaşmış olundu ama hala negatif filmin tadı dijital teknoloji ile yakalanamadı.

3)Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?

Yeni teknoloji video paylaşımına, tanıtım olarak ürünün reklamını sağlamıştır. Yani sosyal medyada paylaşılacak bir trailer ile filmin tanıtımını yapabilirsiniz. Şimdi televizyon dizileri dahil, her şeyin 3-4 dakikalık hatta daha kısa fragman dediğimiz videolarını yapıp internetten kolayca insanlara, daha geniş bir kitleye ulaştırabilmemiz teknolojinin faydası olmuştur.

4)Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?

Dijital teknoloji maliyeti düşürmez. Herhangi bir film yapımcısı filmlerin niteliğine çok zarar verir. Neden? Analog sistem, negatif altın değerinde pahalıydı. Dijital ise çok farklı istediğin kadar çekim yapabiliyorsun. (???) Şu anda herkes film yapabilir, eskiden herkes

film yapamazdı. Çünkü negatif gerçekten altın değerindeydi ve çok zor bulunan bir peliküldü. O zaman bu işin ustaları vardı. Eskiden görüntü yönetmenleri sadece vizörden bakardı, yönetmen de sadece bir kere çerçeveyi görürdü. Ondan sonrası görüntü yönetmeninin inisiyatifine kalmış. Yani şu anki gibi herkesin monitörden görme şansı yoktu. Oyuncular çok tekrar yapardı. Sufle vardı eskiden; biri hata yapsa veya teknik bir hata olsa o filmi kullanamaz, atmak zorunda kalırdınız. Bu da büyük bir para kaybı, zarar. Şimdi istediğin kadar çek, sorun yok. Şu anda bu imkanlar olduğu için iyi filmler de çıkıyor ama bence önüne gelen film çekiyor. Bu da benim fikrimce film sektörüne, Türk sinemasına zarar veriyor; seyirciyi küstürüyor. Artık iyice tekelleşti de bu durum, filmini vizyona sokamıyor insanlar. Bu kadar teknolojinin imkanlarının gelişmiş olması her filmin iyi olduğu anlamına gelmiyor yani.

#### 5) Dijital kameralara bakışınız?

Dijital kameralara bakışım olumlu çünkü analog sistemde çektiğini göremiyordu görüntü yönetmeni. Şimdiki sistemde isterse beş kamera olsun. Beş kamerayı da monitörden görme imkânı oluyor bugün. Yani dijital kameralarda imkanlar çok daha iyi olduğundan benim dijital kameralara bakış açım olumludur, bu teknolojiyi destekliyorum.

#### 6)Kurgucu Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?

Eski sistemde kurgucular zaten sayıca çok azdı. O dönemde yönetmenler, yapımcılar herkese negatif filmi emanet edemezdi. Film banyoya verdiniz bir hata oldu diyelim, çektiğiniz her şey, verdiğiniz bütün emekler boşa gitti. O yüzden bu işin gerçek ustaları yapıyorlardı, o yüzden o dönemde görüntü yönetmenleri sihirbaz olarak adlandırılıyordu,

kurgucular çok kaliteliydi. Yönetmene uyum sağlayan, yönetmenin paylaşmak istediğini, hayalini düşünebilen; onunla yaşayabilen kurgucular vardı ve sayıları oldukça azdı. O dönemin kurgucuları gerçekten birer dâhiydi. Kurguda imkanlar belliydi, planları bağlıyordun vs. ama çok fazla sıkıntılar yaşıyordun. O şartlarda bile, kendi adıma söyleyeyim, çok başarılı çok renkli işler yapmışım. Şu anki sistemde her şey sonsuz, istediğini yapabiliyorsun. Kare dondur, kareden tekrar devam ettir, slow motion yap, aklınıza gelebilecek her şeyi dijital sisteme hükmedebiliyorsanız yapıyorsunuz. Şu andaki imkanlar çok daha fazla ancak inanılmaz bir kurgucu erozyonu var. “Ben finalcut’ı biliyorum.” Diyor ancak kurgunun ‘k’sinden habersiz arkadaşlar çok var. Bir iki postta çalışarak kurgucu olunmuyor. Ancak o kadar çok çekim yapma imkânı var ki. Bir sürü görüntü çekip kurgu masasına yığıyorlar, işini bilmeyen bir kurgucu varsa sağlıklı bir sonuç çıkmıyor tabii ki.

#### **7)Diğer kişisel görüşleriniz / Söylemek istedikleriniz / Tecrübeleriniz**

Bu sektörde çalışma o dönemlerde aileden gelen bir gelenek gibiydi. Ben lisedeyken o dönemde iyi bir kurgucu olan kuzenimin yanına giderek başladım. Sonra okul hayatım bitince bu işe başladım. Sinema bir sevdaydı benim için, onun için işimi çok severek yaptım, çok iyi yönetmenlerle çalıştım; başarılı işler yapıp birçok ödül kazandım. Biz işimizi çok ciddiye alarak yapardık. Şu anda herkes yönetmen olmuş; kamerayı nereye koyacağını bilmeyen, aksın ne olduğunu bilmeyen herkes yönetmen olmuş. Tabii ki iyi yönetmenlerimiz, iyi dizilerimiz, iyi filmlerimiz de var, ama kötüler daha çok gibi geliyor bana.

**ŞEVKET UYSAL**

**MÜLAKAT**

**1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?**

Çekilen negatifler laboratuvarda yıkandıktan sonra pozitif filme iş kopyası basılır ve yıkanır. Daha sonra montaj odasında prevost makinada plan plan ayrılır montaj aşamasına geçilir, montaj bittikten sonra da dublaj yapılır. Müzik seçimi, senkron ve ardından miksaj yapılır. Miksajı yapılan kayıtlar optik filme aktarılır. Yıkanan optik ses, iş kopyası ile eşleştirilir senkron yapılır ve start atılır. Ardından montajlı iş kopyası negatif montaja verilir. Negatif montaj bittikten sonra laboratuvarda renk provaları yapılır. Son tashihleri de tamamlandıktan sonra kopyalar basılır ardından sinemalara veya televizyon kanallarına gönderilirdi.

**2) 35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz nedir?**

Ben her zaman 35 mm film kopyasını tercih ederim. 35 mm film kopyasının hem renkleri canlı hem de daha parlaktır. Dijital yayınların renkleri soluk ve mat oluyor. Maalesef ki artık 35 mm film çekilmiyor ve laboratuvarlar kapandı.

**3) Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?**

Yeni teknoloji tabii ki iyi çok iyi. Stüdyolarımız var, kullanılan cihazlar çok iyi. Video paylaşım siteleri tabii ki etkili oluyor.

**4)Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?**

Dijital film çekimleri tabii ki maliyetleri düşürüyor. 35 mm film çekiminde ham negatif, negatif yıkama iş kopyası baskısı, kopya baskısı bunlar maliyeti

arttırıyordu. Dijital çekimde böyle bir şey yok. Bu işi bilen kişilerin yapması her zaman iyidir. Her önüne gelenin reklam filmi ya da uzun metraj film çekmesi doğru değil, sonra ortaya garip işler çıkıyor.

### **5) Dijital kameralara bakışınız nedir?**

35 mm kameralar her zaman iyidir ama ne yazık ki artık negatif bile gelmiyor ve onları yıkayacak laboratuvarlar kapanıyor. Dijital kameralara gelince tabii ki yapacak bir şey yok, mecburen kullanılıyor.

### **6) Kurgucu Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?**

Analog dönem ile dijital dönem arasında aslında bir fark yok. Kurgucu yönetmenin isteği doğrultusunda montajını yapar. Yeri geldiğinde kendi inisiyatifini kullanıp montajda değişiklik yapabilir; tabii ki yönetmenin izniyle.

### **7)Diğer kişisel görüşleriniz / Söylemek istedikleriniz / Tecrübeleriniz**

Şu anda piyasada çok iyi yönetmenlerimiz var ve yeni yetişen gençlerimiz. Çok ucuz rakamlarla çekimler yapılmaya çalışılıyor. Onun için de kalitesiz işler ortaya çıkıyor. Bu duruma daha çok dikkat edilmesi gerekiyor.

## **FEZA SINAR**

İstanbul Doğumlu, Marmara Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi İşletme Bölümü Mezunu. Radyo İçin Kısa Bir Oyun Yazdıktan sonra, 1998-1996 arası Reklam

Ve M¼zik Kliplerinde Metin Yazarlıđı yaptı. İfsak'ta Kısa Film alıřmaları Yaptı.  
SETEM Genel Sekreteri.

### **BAŐLİCA YAPITLARI**

- 1- Havar -2008
- 2- Kameranın Ardındaki Kadın -2006
- 3- Altın ađın Senaristi: B¼lent Oran – 2003
- 4- Bir Antalya Sevdalısı: Behl¼l Dal – 2002
- 5- Hayal Kahramanlar - 2001
- 6- Kemal Sunal Belgeseli – 2000
- 7- T¼rk Sinema Tarihi Belgeseli – 1996

### **M¼LAKAT**

- 1) **Analog d¼nemde alıřırken bir ekim iřleminin yayına/perdeye girme s¼recini anlatır mısınız?**

O d¼nemde film ekmek iin ¼nce negatif filme ulařmanız gerekiyordu. Tabii bu ok zordu yani. ¼nk¼ az sayıda film geliyordu T¼rkiye'ye ve belli bařlı insanlar bunları daha gelmeden almıř oluyorlardı. Sonra iřte negatif filmlere ekilir, bu filmler banyoya g¼nderilir sonra da montajı yapılırdı.

- 2) **35mm ve dijital film ekim arasındaki estetik farkına yorumunuz.**

Benim iin ¼nceden 35mm bir tutkuydu. Yani onun o g¼r¼nt¼ kalitesi, renklerinin yođunluđu vs. dijitalle sađlanamaz tabi ama zaman getike dijitale d¼nmek zorunda kalıyorsunuz. Teknoloji geliřtike dijital de bařka bir Őeye d¼n¼řecektir mutlaka. Burada artık ¼nemli olan kullandıđımız aletten ziyade ieriktir. Aktarabilecek bir fikriniz olması, onu nasıl hik¼ye ettiđinizdir.

### **3) Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?**

İkinci bir konu olarak; Türkiye’de birçok sinemacının asli sorunu, dağıtım ve vizyona girme. Filmler çekilebiliyor evet, ancak her filmin vizyona girme şansı yok. Çok beğendiğiniz, çok güzel olduğunu düşündüğünüz bir film olabilir ancak vizyonda kendine yer bulamayabilir. Çünkü vizyon dağıtımı belirli grupların elinde, o zamanlarda bölge işletmeciliği diye bir olay var Türk sinemasında. Hatta bunlar Türk sinemasını finanse ediyorlar. Finanse etmenin dışında, bölgelerindeki insanların talep ettiği filmleri istiyorlar. Mesela o dönemde Alp Zeki HEPER adında bir çocuk var. Diğerlerinden farklı bir sinema anlayışı olduğundan çektiği film burada tutmadı. Onun da çekim yapma şansı olsaydı, devam edebilseydi bu tür arayışta olan insanlar belki çok daha önceden Bir Nuri Bilge CEYLAN çıkarabilecektik. Onun başarısının varoluş nedeni; günümüzde film çekmenin o dönemden daha kolay olması. Yani buradan çıkan sonuç şu; o dönemde bir film yapmak istiyorsanız Yeşilçam koşulları içinde var olmak zorundasınız. O yüzden bağımsız sinema kavramının o dönemde çıkması pek mümkün görünmüyor.

### **4) Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?**

35mm döneminde Türkiye’ye belirli bir liberal yönetim gelene kadar belirli malların ithalatında belirli kısıtlamalar var, sınırsız ithalat yapamıyorsunuz. Buna sinema filminin hammaddesi olan negatif filmler de dahil. O dönemde Beyoğlu’nda bu ithalatı yapan en fazla iki üç tane firma var. Getirilen filmlerin alıcıları belli ve bunlar o dönemin çok iş yapan yapımcıları. Türker İNANOĞLU’na ait Erler Film, Hürrem ERMAN’ a ait Erman Film gibi. Hepsinin belirli bir talebi var ve belirli bir pay verilerek dağıtılıyor. Dolayısıyla negatif filme ulaşmak, her zaman, herkes için çok mümkün olan bir şey değil. Günümüzde dijital teknoloji konuşuluyor ya... Bugün, bir derdiniz varsa cep telefonunuzu bile kullanarak fikrinizi zekice bir şekilde çekip paylaşabilirsiniz.

### 5) Dijital kameralara bakışımız?

Önceden 35mm'yi hiçbir şeye değiştiremeyeceğimizi düşünürken o dönemde filme ulaşmanın zorluğu, o masraflar filan düşünülünce şimdi dijital kameraların sağladığı kolaylıkları görmezden gelmek imkânsız tabii. Bir derdi olan, aktarmak istediği bir fikri olan herkes artık dijital kameralar sayesinde gayet ucuz ve kolay bir şekilde filmlerini çekiyorlar.

### 6) Senarist Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?

Tabii teknolojinin gelişmesi içeriğe olumlu bir etkide bulundu denemez. Şimdi senaryo yazmak çok farklı bir şey tabii. Senaryo yine insanın kendi hayatına bakışına, hikâye edebilme yeteneğine bağlı. Şimdi çok kolay film çekilebiliyor olması herkesin bir filmi olması içerikleri basitleştirdi.

## YILMAZ ATADENİZ

Ragıp Yılmaz Atadeniz

Robert Gordon

Yönetmen Orhan Atadeniz 'in kardeşidir.

Doğum Tarihi: 1 Şubat 1932, İstanbul

Kabataş Lisesi'nden mezun oldu. Sinemaya 1951'de montaj-senkron dalında çalışarak başladı. Bir süre yönetmen yardımcılığı yaptı. Yılmaz Atadeniz yönetmenliğe geçtikten sonra yanında birçok yönetmen yetiştirdi. Çetin İnanç, Ümit Gülgen ve Aydın Sayman bunlardan bazılarıdır.

Çetin İnanç'ın yönettiği "Dünyayı Kurtaran Adam" filmi ile ilgili daha sonra şunları söyledi. "Eğer Amerika'daki tasarımcılar ülkemizde olsaydı. Çetin çok iyi şeyler yapabilirdi. Bu film de çok daha iyi olurdu. Filmden sonra Dünyayı kurtardık ama patronu batırdık."

Yılmaz Güney ile Silahların Kanunu (1966), Yedi Dağın Aslanı (1966), Kovboy Ali (1966), Dağların Oğlu (1965), Kahreden Kurşun (1965), Kan Gövdeyi Götürdü (1965),

Kibar Haydut (1966), Çirkin Kral (1966), Çirkin Kral Affetmez (1967), Güney Ölüm Saçıyor (1969), Aslanların Dönüşü (1966) filmlerinde çalıştı. Daha sonra kendisi ile yapılan bir röportajda şöyle diyordu. "Yılmaz Güney'in bir filmimde silahla Ateş etmesi gerekiyordu. Poligona giderek çalışma yaptırdım. Ama hedefi hiç vuramadı. "Bu sahneyi yarın çekebilir miyiz" dedi. "Tabii" dedim. Ertesi gün ilk atışında vurdu. Sabaha kadar çalışmış. Ama eline keşke silah vermeseydim. Sonraki filmlerinde silah elinden düşmedi. Hatta bazı setlerde oyuncuların başına elma koyup vurmuş. Ben buna setimde izin vermezdim."

Atadeniz Film şirketini kurdu ve yapımcı olarak da sinemaya hizmet etti. Robert GORDON ismini kullanarak 1973 yılında "Yılmayan Şeytan" isimli filmi yönetti.

Avantür filmlerin en iyi örneklerini verdi. Fantastik sinemaya da katkılarda bulundu. Amerikalılar Tarzan'ı çekince o da "Tarzan İstanbul'da" filmini uyarladı. Daha sonra Tarzan hakkında şunları söyledi. "Tarzan İstanbul'da" o devirde dünyada en fazla satan film oldu. Bunu Amerikalılar öğrenince çok kızdılar. Hatta bizi mahkemeye verdiler. Manisa Tarzanı dedik kurtulduk."

FiYAP Yönetim Kurulu, Ulusal Sinema Platformu, SESAM ve Film-Yön Der üyesidir. Kültür Bakanlığı Denetleme Üst Kurulu içinde Türkiye Sinema Eseri Sahipleri Meslek Birliği Temsilcisi olarak bulundu.

### **BAŞLICA YAPITLARI**

- 1- İkimize Bir Dünya – 2016
- 2- Afacan – 1989
- 3- Berduş – 1980
- 4- Süper Selami – 1979
- 5- Baskın – 1972
- 6- Tuzsuz Deli Bekir – 1972
- 7- Zorro'nun İntikam – 1969
- 8- Güney Ölüm Saçıyor – 1969
- 9- Maskeli 5`ler – 1968
- 10- Killing İstanbul`da – 1967
- 11- Çirkin Kral – 1966
- 12- Yedi Kocalı Hürmüz- 1963

### **MÜLAKAT**

**1) Analog dönemde çalışırken bir çekim işleminin yayına/perdeye girme sürecini anlatır mısınız?**

Filmler çekilir, filmler çekildikten sonra laborant dediğimiz kişi gelir; orda çekilen negatif, banyoya elde sokulurdu. Şimdi bu (Kilink İstanbul'da film setinden bir fotoğraf) stüdyo içerisinde çekilmiştir. Şurada tamburun üstüne bağlı hanımı görüyorsunuz. O tambur çekilen yıkanmış negatifin kuruması için dönecek malzemedir. Raptiye ile ona tutturulur ve bu dönerek o filmin kurumasını sağlar. Kuruduktan sonra üstünde su lekeleri olduğu için ispirotolu bir güderi ile o su lekeleri alınır. Ondan sonra o kurumuş negatif iş kopyası olarak basılır, pozitifte basılır. Negatif depoya kaldırılır. Negatif, o çekilen filmin en kıymetli maddesidir ve o çalışma kopyası iş kopyası haline gelip çalışmaya başlandığı zaman senaryodaki çekimlere göre klaketler verilerek bunların montajda kolayca bağlanması, senaryoya göre bağlanmasına da kurgu diyoruz. Kurgulandığını düşünün, kurgulandıktan sonra gerekli revizyonlar yapılır ve filmi seslendirmeye, o zaman sessiz filmler çekiliyor ses bandı yok elimizde, dublaja gider. Film parçalanır yani; bir filmi en az 150-200 parçaya böleriz ve bunların hepsini oradaki oyunculara göre tiyatrocular gelir seslendirir. Seslendirme kısmı bittikten sonra filmleri, o parça parça filmlerin, senkronu yani eşleşmesi yapılır. Ses ile resmin senkron olarak oturması sağlanır ve o devirde ses mühendisleri aynı anda filmi çekerken, dublaja girmişken, sesli çekilmediği için hem efekt sesleri aynı anda hem konuşmacılar aynı anda hem silah varsa silah sesleri aynı anda bunlara monte edilir.

**2)35mm ve dijital film çekim arasındaki estetik farkına yorumunuz.**

Bakın ilk önce şu an yanımızda 35 mm bir film şeridi yok ancak tesadüfen 16 mm siyah-beyaz bir film şeridi var. Buna (filme) dilinizle bakın, yapışan taraf emülsiyonlu taraf yani gümüş nitratin bulunduğu taraftır ve gümüş nitratin olduğu taraf ışığa karşı duyarlıdır. Bunu negatif olarak filme çektiğimizi düşünelim. 35 mm olarak düşünelim. Bu 16 mm olduğu için 35 mm 2,5/1'i oluyor. Yani kısalık bakımından birinde bir bobin ise 16 mm de bu 2,5 kat daha büyük bir bobin halindedir. Buna dikkat etmeniz lazım. 35 mm olsaydı

bunun 1 m de 52 kare olduğunu söyleyeceklerdi ve 52 karenin içerisindeki tek kareye baktığımız zaman 4 tane dış olduğunu göreceğiz. O 4 dışın beraberce gösterdiği kare tam bir kare olarak çıkar. Şimdi teknoloji ile yeni kameralar çıktı bunlar görüntüde sürekli gelişıyorlar ancak eski filmlerin derinliğini, görüntü kalitesini yakalamaları, aynı lezzeti vermeleri mümkün değil.

### **3)Yeni teknolojilerin ve video paylaşım sitelerinin bağımsız filmciliğe etkisi nasıl oldu?**

Eskiden belli başlı dağıtıcılar vardı. Sinema salonları belli gruplar tarafından kapatılmıştı, sadece onlara hizmet verirdi. Şimdi de vardır böyle şeyler ama şimdi işte internette filmlerini paylaşıyor çocuklar, reklamlarını yapıyorlar yani bu şansı buluyorlar. Bu güzel bir şey.

### **4)Dijital teknoloji film yapım maliyetlerini düşürür mü? Herkesin film yapması filmlerin niteliğini ne derecede etkiler?**

Daha ileriki tekniklerde bu müzik ve efektler ayrı ayrı bantlara işlenecek sonra mix edilecektir. Bu müthiş bir kolaylık sağlıyordu. Yani bir filmi seslendirirken o resimde görülen dört kişiye o mikrofonun yanında o seslendirmeyi senkron olarak yaparlar ve aynı anda da müzik verilir. Daha ileriki günlerde, şimdi SP ve yahut yaptığımız dijital sistemde çok kolaylık sağlanmıştır. Yani bir aktör yalnız, konuşan kişi o aktörü seslendirir film boyunca sonra hepsi birbirlerine mix edilir. Bütün bu becerileri düşündüğümüz zaman o siyah beyaz filmlerin nasıl meydana geldiğine hayretler içerisinde kalırsınız. En basiti jenerik yazıları siyah kartonlara beyaz yazılar olarak yazılır, negatife çekilir ve onlar, yazılar süperpaso resmin üstüne koyulur. Süperpaso dediğimiz, o resmin üstüne yazıların çıkmasıdır. Daha sonra Özdemir ÖĞÜT, bunların jenerik olarak, çok güzel bir kamera vardı Debrî dediğimiz Fransız yapımı bir Debrî makinede filmi geri alarak bunların geçme geçme olmasını sağladı. Şimdiden Özdemir Öğüt yani VİPSAŞ'ın şu an sahibi olan arkadaşımız bu becerileri göstermiş kişidir. Yani kısacası film seslendirmeden çıktıktan sonra, senkronlar bittikten sonra sinemada oynayacak revizyona sahip olur. Resimlerin, seslerin üste düşmesi veya gerekli montaj fazlalıklarının atılması sinemada

oynayacak hale getirir. Bitirdikten sonra negatif montaja geçilir. Hani o yıkayıp depoya kaldırdığımız negatifler tek tek stopları ve klaketlerinden kesilir, rafa kağıtların içerisinde her metrede üç tane fit olur, fit yazısıyla halledilir ve negatif montajı yapıldıktan sonra negatif ses de vardır ve bunlar eşlenerek matbaaya iner pozitif kopya basılması sayesinde sinemada seyredeceğimiz kopya meydana gelir. Bütün bunları geçeceğiz, dijitale geldiğimiz zaman çok basit. Bir filmin kurgusu bittiği zaman dijitalde ve bunun negatife transferi olduğu zaman o filmin montajı kadar negatif harcanır ama çekimlerde biliyorsunuz on bin metre beş bin metre film çekilir. O kısıtlı bütçelerle yani otuz beş kutu ile, Lütfi abi bile yüz elli kutu bulduğu zaman yüz yirmilik bayram yapıyordu. Çünkü tekrar çekemiyorduk. Yaptığımız yanlışları tekrar çekerek düzeltme imkânımız yoktu. Ama dijitale geçtiğimiz zaman inanılmaz bir bolluktaydık. İstedigin kadar filmi çekiyorsun yani iki yüz kutuluk malzemeyi çekiyorsun sonra kurguya giriyorsun. Türlü türlü fazla çekilmiş planların var ve bu kısıtlı devrelerde o bahsettiğiniz siyah beyaz filmleri çekildi ve orada film en son kutuya kalmışız, bir yüz yirmilik var. Final sahnesi çekeceğiz. “Çocuklar bakın, provayı yaptık. Bozmadan bitirin.” Derdik ve oyuncular büyük bir hassasiyet ve samimiyet ile o yüz yirmi metre ile finali çektiğimiz zaman hepimiz rahat ederdik. Yani o siyah beyaz filmlerin kalitesini şimdiki rahatlıkta bulmak çok zor.

##### **5) Dijital kameralara bakışımız?**

Bu teknoloji her zaman ilerleyecek. Şimdi bir tek DVD ile harddisk ile on tane yirmi tane filmi bir arada seyrettirmek imkânımız var. İleriki günlerde belki sinema makinelerine bir aparat konulacak, uydudan sinema salonuna veriş yapılacak. Böylece hem işletme masrafları bitmiş olacak sadece sinemacı oynadığı zaman kaç para verdiğini tayin edecek. Yani büyük zorluklardan sonra filmlerin birbirine geçme resimleri veya karartma, bütün bunlar zamanında büyük zorluklarla yapılırken şimdi bir tek düğmeye bastığımız zaman bir resimden diğer resme geçişi en kolay şekilde yapabiliyoruz.

##### **6)Görüntü Yönetmeni Analog dönemde nasıl bir etkiye sahipti? Dijital dönemde nasıl?**

Yapımcı, yönetmen ve kameraman arkadaşlara büyük kolaylıklar sağlandığını düşünüyorum. Ama şunu da unutmayalım; o siyah beyaz devirleri geçirmeseydik bu günlere gelemezdik. Yeşilçam'ın kıymetini bilmeleri lazım.

### **7)Diğer kişisel görüşleriniz / Söylemek istedikleriniz / Tecrübeleriniz**

Eskiden Yılmaz GÜNEY olsun, İzzet GÜNAY olsun, Cüneyt ARKIN olsun veya Ekrem BORA olsun... Bunların hiçbiri kendi sesiyle kendilerini seslendirmemişlerdir. Şehir tiyatrosu aktörleri gelir, seslendirir. Bunları seslendirenler de ekseriyetle Abdurrahman PALAY, Esen ve Hayri Beyler gelirler şehir tiyatrosundan. Sami AYANOĞLU veya Agah HÜNLER bizim sessiz çektiğimiz o filmlere kendi sesleriyle can verirler. Çok önemlidir. Şehir tiyatrosundaki bulunan aktörlerin bizim o siyah beyaz filmlerimize seslendirerek hayat vermeleri inanılmaz bir güzellikte ve muhteşem bir olaydır. En basiti Ferdi TAYFUR denen adam, o orijinal filmler Laurel-Hardy'yi ve Arşak Palabıyıkyan'ı seslendirerek rekorlar kırmıştır. Ferdi TAYFUR, aynı zamanda üç kişiyi birden konuşuyordu, aynı anda. İnanılmaz bir beceri gösteriyorlardı. Amerikalılar, Türkiye'de oynayan Laurel-Hardy filmlerinin, dünyanın her yerinde oynadıkları halde Türkiye'de çok büyük iş yapma nedenini merak etmişler. Türkiye'ye, İstanbul'a geldiler. O filmleri seyredip halkın tepkisini ölçtükleri zaman neden Türkiye'de çok tutulduğunu anladılar. Sebep, Ferdi TAYFUR denen kişinin çok mükemmel şekilde taklitlerle Laurel-Hardyleri canlandırıyor olmasıydı. Halk bunları çok seviyordu. Yani Parça bozulduğu zaman o Yorgo İLYADİS dediğimiz ağabeyimiz, kardeşimiz müthiş bir beceri gösterir ve plağı geri alır o parçayı tekrar seslendirir ve bunları birbirine eklediğiniz zaman müthiş bir becerinin eseri olduğunu görürsünüz. Çünkü Ama Türkiye'de biz maalesef o yüz yirmilik kutular var ya, onlardan otuz beş kutu ile iki bin sekiz yüz metrelik bir filmi hazırlayıp sinemada gösterimine hazırlıyorduk. Sebep ne, sebep de şu; o devirde maalesef Türkiye'nin döviz yoktu ve biz ticaret bakanına gidip “Bakanım, bizim ham filmimiz yok. Ham film getirir misiniz?” dediğimiz zaman o ticaret bakanı “Çocuklar, lütfen benim yerimde olun. Devletin döviz yok. Ben sinema filmimi getireyim yoksa benim yerime geçip röntgen filmi mi getireyim.” Diyordu. Tabii ki sağlık sorunu girince biz otomatikman o elimizdeki imkanlarla film çekmeye uğraşıyorduk. O yüzden o

imkansızlıklarla oluşmuş Yeşilçam Sineması inanılmaz bir şeydir ve şimdiki sinemacıların kıymetini bilmesi gerekir.

## KAYNAKÇA

40-

Adam Lowenstein, **Dreaming Of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media**, 1. Baskı, New York: Columbia University Press, 2014, Sayfa Numarası.

41- Barry Anderson, **Real-World Production Techniques**, Second Edition, Canada: Cybex, 2015, sayfa numarası.

42- BBC Research & Development, **Approaches to High Dynamic Range Video**, 2016, <http://ieeexplore.ieee.org/document/7574905/> (17 Ocak 2017).

43- Ben Long ve Sonja Schenk, **Digital Filmmaking Handbook**, 1. Baskı, USA: CHARLES RIVER MEDIA, Inc., 2000, sayfa numarası.

- 44- Bülent Küçükdoğan, **Sinemada Kurgu ve Eisenstein**, 1. Basım, İstanbul: Hayalbaz Kitap Yayınları, 2014
- 45- Charles S. Swartz (Ed.), **Understanding Digital Cinema**, Canada: Focal Press, 2005. Sayfa Numarası.
- 46- Cihan Işıktan, **Yayıncılıkta Ses Teknolojisi ve Mikrofonlar**, 1. Basım, Ankara: Görünmez Adam Yayıncılık, 2013,
- 47- Dan Ablan, **Digital Cinematography & Directing**, 1st Edition, USA: New Riders, 2002, Sayfa Numarası.
- 48- Dan Rahmel, **Nuts and Bolts Filmmaking: Practical Techniques for the Guerilla Filmmaker**, 1. Baskı, Oxford: Focal Press, 2016, Sayfa Numarası.
- 49- Douglas Kimball Holm, **Bağımsız Sinema**, Barış Baysal (çev.), İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2011, Sayfa Numarası.
- 50- Emanuel Levy, " **Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film**" New York: NYU Press, 1992, s. 2.
- 51- Emre Yalın, " **Dogma/Dogme 95: Manifesto for Contemporary Cinema ve Realism**", (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Institute of Fine Arts, 2003), sayfa no.
- 52- Ferhat Zengin, **Türk Sinemasında Dijital Dönüşüm**, 1. Basım, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2017, Sayfa Numarası.
- 53- Gerhart Bore ve Stephan Peus, **Microphones: Methods of Operation and Type Examples**, 4. Baskı, Germany: George Neumann GmbH, 1999, Sayfa Numarası.
- 54- Glenn Kennel, **Color and Mastering for Digital Cinema**, 1. Baskı, Canada: Focal Press, 2007, Sayfa Numarası.
- 55- Gökhan Korkmazgil, " **Otomatik Netlemede Yeni Dönem: Hibrid AF**", Fotoğraf Dergisi, 2013, <http://fotografbilgimerkezi.com/otomatik-netlemede-yeni-donem-hibrid-af/> (15 Mart 2017).
- 56- Holly Willis, **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**, 1. Baskı, Londra: Wallflower Press, 2005, Sayfa Numarası.
- 57- İlker Canıklıgil, **Dijital Video ile Sinema**, 1. Basım, İstanbul: Alfa Yayıncılık, 2014,

- 58- Jason J. Tomaric, **The Power Filmmaking Kit**, 1. Baskı, Canada: Focal Press, 2007, Sayfa Numarası.
- 59- Kunitake Kaneko ve Naosiha Ohta, “**4K Applications Beyond Digital Cinema**”, 2010, Keio University, Research Institute for Digital Media and Content, internet adresi (18 Ocak 2017).
- 60- Lars Svanberg (Ed.), **The EDCF Guide to Digital Cinema Production**, Canada: Focal Press, 2004 , Sayfa No.
- 61- Lev Manovich, **The Language of New Media**, 1. Baskı, Massachusetts: The MIT Press, 2001, s.n.
- 62- Mantiuk, R. K., Myszkowski, K., & Seidel, H. P. (2015). **High Dynamic Range Imaging**. John Wiley & Sons, Inc.. 2015, s.1.
- 63- Mark Brindle, **The Digital Filmmaking Handbook**, İngiltere: Quercus Publishing, 2014, s.215.
- 64- Mehmet Arslantepe, **Bir Film Çekmek: Kompozisyon-Senaryo-Kurgu**, 3. Baskı, İstanbul: Umuttepe Yayınları, 2015, Sayfa Numarası.
- 65- Mike Figgis, **Dijital Film Yapmak**, 1. Baskı, İstanbul: Kalkedon, 2014, s.n.
- 66- Nawal Mohamed Salah Eldin, “**Visual Effects Cinematography the Cinematographer’s Filmic Technique from Traditional to Digital Era**”, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 2012, Vol. 2, No. 2, <http://www.tojdac.org/tojdac/VOLUME2-ISSUE2.html> (18 Aralık 2016).
- 67- Nijat Özön, **100 Soruda Sinema Sanatı**, 2. Baskı, İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1984, Sayfa Numarası.
- 68- Paul Battista, **Independent Film Producing: How to Produce a Low-Budget Feature Film**, 1. Baskı, USA: Allworth Press, 2013, Sayfa No.
- 69- **Recording Sound With DSLR Cameras**, (t.y.)  
<http://schoolvideonews.com/DSLR-Tips-and-Techniques/Recording-Sound-with-DSLR-Cameras> (15 Ocak 2016).
- 70- Richard Olsenius, **A’dan Z’ye Dijital Video**, Fahire Kurt (çev.), Washington: National Geographic Society, 2014, Sayfa Numarası.

- 71- Robert Stam, **Sinema Teorisine Giriş**, Selda Salman ve Çiğdem Asatekin (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2014, s.n.
- 72- Sergey M. Eisenstein, **Film Duyumu**, Nijat Özön (çev.), İstanbul: Payel Yayınları, 1984, s.101-103.
- 73- Stephen Prince, **Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality**, 1. Baskı, Londra: Rutgers University Press, 2012, Sayfa Numarası.
- 74- Susan Hayward, **Sinemanın Temel Kavramları**, 1. Basım, İstanbul: Es Yayınları, 2014, 68.
- 75- Taz Goldstein, **Filmmaking with the iPad & iPhone**, 1. Basım, San Francisco: Peachpit Press, 2013,
- 76- Tom Coughlin, “**Disk Drive Decisions: Digital cinema creates greater storage demands**”, Film Journal International, 2015, Vol. 9, No. 58, <http://www.filmjournal.com/features/disk-drive-decisions-digital-cinema-creates-greater-storage-demands> (21 Şubat 2017).
- 77- Yannis Tzioumakis, **Amerikan Bağımsız Sineması**, Esra Özkan (çev.), İskoçya: Edinburgh University Press, 2015, Sayfa Numarası.
- 78- Zeynep Özaslan (Ed.), **Sinema Kuramları 2: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar**, İstanbul: Kayhan Matbaacılık, 2013, 193.

## İNTERNET KAYNAKÇALARI

[http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filters\\_for\\_dslr\\_filmmakers.do?page=2](http://cpn.canon-europe.com/content/education/technical/filters_for_dslr_filmmakers.do?page=2) (29 Mayıs 2017).

<http://diymag.com/2015/10/27/producer-oren-peli-opens-up-about-paranormal-activity> (22 Mart 2017).

<http://www.4filmmaking.com/blog/103/guerrilla-filmmaking-techniques-paranormal-activity/> (22 Mart 2017).

<http://www.beyazperde.com/filmler/film-20268/> (26 Mart 2017).

<http://www.birikimdergisi.com/guncel-yazilar/1119/siyasal-bir-imkan-olarak-gerilla-film-yapimi#.WVIsf9OGNsM> (26 Mart 2017).

[http://www.canon.com.tr/for\\_home/product\\_finder/cameras/digital\\_slr/eos-80d](http://www.canon.com.tr/for_home/product_finder/cameras/digital_slr/eos-80d) (15 Mayıs 2017).

<http://www.creativeplanetnetwork.com/news/news-articles/behind-blair-witch-project/381616> (24 Haziran 2017).

<http://www.dictionary.com/browse/viral-marketing> (4 Şubat 2017).

<http://www.dslrvideocollege.com/what-is-rolling-shutter-and-the-jello-effect> (1 Haziran 2017).

<http://www.flitetest.com/articles/vibrations-and-jello-effect-causes-and-cures> (1 Haziran 2017).

[http://www.imdb.com/title/tt0185937/trivia?ref =tt\\_trv\\_trv](http://www.imdb.com/title/tt0185937/trivia?ref =tt_trv_trv) (29 Mart 2017).

<http://www.sentientdecisionscience.com/paranormal-activity-viral-marketing-used-to-generate-100-million-dollars/> (10 Şubat 2017).

<http://www.sundance.org/> (5 Haziran 2017).

<http://www.sundance.org/festivalhistory/> (5 Haziran 2017).

[http://www.sundance.org/pdf/submissions/2017\\_Submissions\\_FAQ.pdf](http://www.sundance.org/pdf/submissions/2017_Submissions_FAQ.pdf) (5 Haziran 2017).

[http://www.videoeditsystems.com/358\\_CTVA/shotgunmics3.pdf](http://www.videoeditsystems.com/358_CTVA/shotgunmics3.pdf) Sayfa 2 (18 Mayıs 2017).

<http://www.wavpack.com/> (23 Mayıs 2017).

<https://macosforge.github.io/alac/> (24 Mayıs 2017).

<https://photofocus.com/2010/01/20/reducing-the-jello-effect-from-rolling-shutter/> (1 Haziran 2017).

<https://www.apowersoft-tr.com/wma-nedir> (24 Mayıs 2017).

<https://www.bibersa.com.tr/ses-tasarimi-ve-efekt-uygulama-blog/> (16 Mayıs 2017).

<https://www.sony.com/electronics/interchangeable-lens-cameras/ilce-7sm2> (28 Mayıs 2017).

<https://www.youtube.com/watch?v=D5dmaOAkq90> (2 Şubat 2017).

