



DIKEY SİNEMAYA DOĞRU: ANALOGTAN DİJİTALE FİLMLERDE ÇERÇEVE ORANLARININ DÖNÜŞÜMÜ

Dilara Balcı Gülpinar

Öz

Bu çalışmada teknik gelişmelerin, dijitalleşmenin ve yeni gösterim mecralarının, sinematografinin önemli bir parçası olan çerçeve oranlarına etkisini araştırmak amaçlanmaktadır. Bu amaca uygun olarak çalışmada, analogtan dijitale, yataydan dikeye; film, televizyon ve yeni medyada çerçeve oranlarının tarihi incelenecektir. Sinema tarihinin başlangıcından bu yana, filmlerin hangi formatta çekilip sergilenmesi gerektiği konusunda tartışmalar yapılır; ekonomik, teknik ve kültürel sebeplerle çerçeve oranlarına çeşitli standartlar getirilir. Analog çağ boyunca 1.15:1'den 2.76:1 çerçeve oranına değişim gösteren filmler çoğunlukla yatay formatta seyirciye sunulur. Sinemanın dijital çağı ise çerçeve oranlarının esnekleştiği, çerçevenin yaratıcı kullanımına olanak tanıyan bir dönem olarak karşımıza çıkar. Dijital film ve videoların tablet ve cep telefonlarından izlenmeye başlanması, sosyal medya üzerinden video paylaşımının artması daha dar çerçeve oranlarına olan ilgiyi arttırır. Dikey format ya da "dikey sinema" olarak da tanımlanan 9:16 format, telefonlarını dikey kullanma eğilimindeki halkın yaratıcılığının bir ürünü olan, anlık ve samimi görülen, dijital çağa özgü yeni bir medya estetiği olarak düşünülebilir. Dikey konu ve nesnelerin daha başarılı kompozisyonlarına olanak tanıyacağı varsayılan bu format, ön yargılara rağmen çağdaş medyada hızla yaygınlaşmaktadır. Sinema ve televizyon endüstrisinde yeterince itibar edilmeyen dikey formattan, şimdilik daha çok deneysel yapımlarda, kısa filmlerde, belgesellerde, haber programlarında ve sosyal medyada içeriklerinde yararlanılmaktadır. Dijital çağda geleneksel çerçeve form ve oranları yeniden düşünülmektedir ve bu sürece özgü bir görsel estetik sunan dikey formatın daha esnek bir görsel-işitsel ortam için olanak sağlayacağı, yeni tür ve üsluplara kapı açacağı öngörülebilir.

Anahtar Sözcükler: dijital sinema, dikey sinema, çerçeve oranı, geniş perde, çerçeve.

Geliş Tarihi | Received: 24.03.2022 • Kabul Tarihi | Accepted: 16.09.2022

31 Aralık 2022 Tarihinde Online Olarak Yayınlanmıştır.

Dr. Öğr. Üyesi, Yaşar Üniversitesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7106-2805> • E-Posta: dilarabalcı5@gmail.com

TOWARDS A VERTICAL CINEMA: THE TRANSFORMATION OF ASPECT RATIOS FROM ANALOG TO DIGITAL FILMS

Abstract

In this study, the aim is to investigate the effect of technical developments, digitalization and new screen media on aspect ratio, which is an important part of cinematography. In accordance with this purpose, the history of aspect ratios in motion pictures, television, and new media will be examined from analogue to digital, and from horizontal to vertical. Since the beginning of the history of cinema, discussions have been held about the format in which the films should be shot and screened. Various standards have been introduced to the aspect ratio of film frames for economic, technical, and cultural reasons. Motion pictures ranging from a 1.15:1 to a 2.76:1 aspect ratio throughout the analog age are screened in horizontal format with exceptions.

The structure of film theatres, the habits created by visual culture, standardization due to global screenings, as well as technical and economic reasons are considered among the motives why the horizontal format became standard in the early period of cinema. The fact that the relatively narrow 1.33:1 format started to expand in the horizontal plane, due to competition with TV in the 1950s, and the popularization of wide screen technology in commercial cinema led to a change in cinema language norms that developed over almost sixty years. Although the wide screen technology attracted the attention of the audience, it was criticized by filmmakers due to the need for slow cutting, the long duration of shots, the decline in rhythm, and the lesser use of close-ups compared to films that were shot using narrower formats.

The digital age of cinema emerges as a period that brings flexibility to aspect ratios and allows the creative use of the frame. Starting to watch digital films and videos from tablets and mobile phones, and the widespread video sharing on social media, increases the interest in narrower aspect ratios. The 9:16 format, also defined as vertical format or 'vertical cinema' can be considered as a new media aesthetic unique to the digital age, which is seen as instantaneous and sincere, a result of creativity by the people who tend to use their phones vertically. This format, which is predicted to allow more successful compositions of vertical subjects and objects, is rapidly becoming widespread in contemporary visual media despite prejudice.

Habits that have been effective for more than a hundred years regarding film screening and the watching experience cause vertical videos of 9:16 aspect ratios to be considered as amateurish, underestimated, and are criticized. On the other hand, contrary to popular belief, the first and rare examples of the vertical format are encountered in the analog era. When the history of fixed and moving images is examined, various experiments are encountered that offer frame samples in the vertical format and different geometric shapes. Examples of these

experiments include magic lantern, zoetrope and phenakistiscope shows, some avant-garde films, and the 1925 TV system broadcasting with a frame ratio of 3:7. Eisenstein, who tried various geometric compositions through maskers in different forms in his films, especially in *Battleship Potemkin* (1925), argued that setting only a horizontal standard for the cinematographic image limited the possibilities of composition. According to many directors and theorists, although the horizontal format helps to obtain aesthetic images when shooting landscapes and crowds, close-ups and the shot of vertical figures in this format does not give aesthetically pleasing results.

The vertical format, which is not sufficiently respected in cinema and television industry, is used in experimental and short films, documentaries, news programs, and social media content. On the other hand, the change in the medium in which the films are watched, and the definition of mobile phones as the 'fourth screen' after film theatres, television, and computer screens, suggest that the vertical format can spread to commercial cinema. Films will inevitably change according to the size of the screen on which they are displayed. The first steps were taken with film trailers; the vertical versions of the trailers, which were arranged in more than one format during post-production, were recognizable to an audience. *The Sickhouse* (Hannah Macpherson, 2016), shown on the Snapchat application, is among the pioneers of long feature fiction films that are shot in vertical format. In the digital age, traditional frame forms and aspect ratios are reconsidered. It is anticipated that the vertical format, which offers a visual aesthetic specific to this process, and which brings diversity to the compositions, will allow for a more flexible audio-visual environment and open the door to new genres and styles.

Keywords: digital cinema, vertical cinema, aspect ratio, widescreen, frame.

Giriş

Sinema tarihi boyunca filmler, perdeye yansıtılarak ya da diğer görüntüleme teknolojilerinin izin verdiği iki boyutlu alan üzerinde sınırlanarak çoğunlukla yatay formatta seyirciye sunulmuştur. Teknik, ekonomik ve kültürel gerekçelerle standartlaştırılan yatay format, analog çağ boyunca, 1.15:1'den 2.76:1 oranına değişim göstermiş; istisnalar dışında yalnızca yatay düzlemde genişlemiştir. Tarihsel süreçte teknolojik gelişmeler, özellikle de analogtan dijital sistemlere geçiş; televizyonun, ev sineması sistemlerinin, internetin ve sosyal medya kullanımının yaygınlaşması; sinema kültüründe ve seyircinin film izleme alışkanlıklarında büyük değişimler yaratmıştır. Dijital devrim ile mekanik ve kimyasal yapıdaki analog sinemanın katı sınırları yıkılmış, filmlerin kamusal alanda tüketilmesi zorunluluğu aşılmıştır. Filmler evlerde, önceleri TV ve ev sinema sistemleri üzerinden; ardından bilgisayar, tablet ve hatta cep telefonları yoluyla tüketilmeye başlanmıştır. Tablet ve cep telefonlarının video çekim teknolojisinin kolay kullanımı ve ucuzluğu sayesinde hemen her seyirci, aynı zamanda video üreticisine dönüşmüş ve amatör çekimleri sosyal medya üzerinden paylaşma açma fırsatını yakalamıştır. YouTube, Vimeo, TikTok gibi sosyal paylaşım platformlarının, çoğunlukla cep telefonu ile çekilen bir çeşit kısa amatör video enflasyonu yaratmış olduğu ileri sürülebilir. Bu videoların büyük kısmının ortak özelliği ise dikey çekim modu kullanılarak gerçekleştirilmeleridir (Ross, 2014; Ryan, 2018; Menotti, 2019). Başlangıçta kullanıcıların kameraya aceleci şekilde ulaşma ve hızlı çekim kararından ibaret olarak görülen "dikey format", sosyal medya kültürü ile sınırlı kalmamış, farklı mecralara sıçramış ve yeni sanatsal girişimlere de kapı aralamaya başlamıştır. Tüm bu gelişmeler, sinemanın yalnızca yatay formatta seyirciye sunulması yönündeki bakış açısının sorgulanmaya başlamasında etkili olmuştur. Bu durum David Bordwell'in *Paulo Goli'nin Dikey Sineması* adlı 2009 tarihli makalesinde geçen bir kavramın öne çıkmasına yol açmıştır: Dikey Sinema.

Bu çalışmada, sinemanın ilk yıllarından günümüze teknik gelişmelerin; dijital çekim, gösterim ve dağıtımın yaygınlaşmasının, mobil telefon ve tabletler gibi yeni gösterim mecralarının ve sosyal medyanın, sinematografinin önemli bir parçası olan çerçeve oranlarına (aspect ratio) etkisini araştırmak amaçlanmaktadır. Bu amaca uygun olarak çalışmada kapsamlı bir literatür taraması ile analogtan dijital, yataydan dikeye çerçeve oranlarındaki değişim ve bu değişimin nedenleri incelenecektir. "Dikey sinema" dijitalleşmenin, cep telefonu gibi dikey gösterim mecralarının ve sosyal medyanın yarattığı kaçınılması gereken bir "yanlış for-

mat" mıdır, yoksa yeni bir medya estetiği midir?" sorusu yanıtlanmaya çalışılacaktır.

Bu soruyu yanıtlamak için çalışmanın ilk bölümünde analog çağda sinema ve televizyonda çerçeve oranlarının nasıl belirlendiği, çerçevenin genişleyen tarihi ve geniş perde teknolojileri üzerinde durulacaktır. İkinci bölümde, analog filmlerde yatay format standardının başlıca nedenleri tartışılacak; fotoğraf ve hareketli görüntü tarihinde yatay formata getirilen alternatifler örneklendirilecek ve eleştiriler değerlendirilecektir. Çalışmanın üçüncü bölümde ise "dikey sinema sendromu", "yanlış format" gibi ön yarguların varlığına rağmen, dijital çekim ve gösterim olanaklarının yarattığı dikey formatın sosyal medyada yaygınlaşması ve diğer mecralara sıçraması incelenecektir. Mevcut akademik çalışmalar ışığında, dijital film ve diğer hareketli görüntülerde dikey formatın yaygınlaşmaya başlamasının nedenleri üzerinde durulacaktır. Önceleri yalnızca amatör video üreticileri tarafından tercih edilen dikey formattan son yıllarda bazı bağımsız, kısa ve deneysel filmlerde; reklam endüstrisinde ve sosyal medya programları üzerinden gösterilen uzun metraj kurmaca filmlerde ve belgesellerde nasıl yararlandığı örneklendirilecektir.

Filmlerin çerçeve oranlarının tarihsel süreç içerisindeki değişimi, özellikle de dikey sinema ve video prodüksiyonu, Bordwell'in *Paulo Gili'nin Dikey Sineması* (2009) adlı makalesinden bu yana, Clayton (2019, 2021), Cossar (2009), Ross (2014, 2020), Napoli (2016), Ryan (2018), Hovet (2017) ve Menotti (2019) gibi yazarların çalışmalarıyla örneklendirilebilecek şekilde, üzerinde durulan bir araştırma konusudur. Türkiye sinema literatüründe, dijital sinematografi ve sinemada dijitalleşmenin yarattığı dönüşümler (Parsa ve Akçora, 2016; Tuğran ve Tuğran, 2016; Medin, 2018) gibi araştırma konularının varlığına rağmen, yazarların daha çok dijital film gösterim ve dağıtım, seyir kültürü ve görsel efektler gibi konulara odaklandıkları görülmektedir. Çerçeve oranlarının yatay ve dikey yöneliminin tarihsel süreçteki değişimine, dijitalleşmenin ve yeni gösterim mecralarının çerçeve oranlarına etkisine teknik açıdan yaklaşma çabasındaki bu çalışmanın, kaleme alınacak benzer konulu araştırmalar için faydalı bir kaynak oluşturması öngörülmektedir.

Analog Çağ: Yatay Düzlemde Genişleyen Çerçevenin Tarihi

Günümüzde unutulmaya yüz tutmuş olan analog sinema Prince'in (aktaran Cossar, 2009, s. 10) tanımıyla kimya, karanlık oda ve laboratuvar işlemleriyle yaratılan ve ışığa duyarlı selüloit bir şerit üzerinde sabitlenen ve sergilenen foto mekanik bir sinemadır. Her iki yanında perforasyon adı verilen delikler bulunan şerit ya da pelikül, çekim ve gösterim sürecin-

de hem kendi boyutları, hem de çerçeve oranları açısından -çoğunlukla teknik ve ekonomik sebeplerle belli standartlara tabi tutulmuştur. Görüntünün yüksekliğinin genişliğiyle olan ilişkisi şeklinde tanımlayabileceğimiz "çerçeve oranı [aspect ratio]" (Ryan, 2018, s. 246) tarihsel süreç içerisinde değişmiş, genişlemiş ya da daralmış olsa da büyük oranda yatay dikdörtgen formunda seyirciye sunulmuştur. Bu sürecin, Thomas Edison'un asistanı W. K. Dickson'un -19 mm. denemelerinin ardından- 70 mm. genişliğinde Eastman filmini ikiye bölerek, 35 mm rulo filmi standartlaştırmasıyla başladığı söylenebilir. Bu yolla hem kaliteli görüntü elde edileceği hem de israftan kaçınılacağı öngörülmüştür (Cossar, 2011, s. 27, 28). Öte yandan Dickson, pozlanan görüntünün neden dört perforasyona denk gelecek şekilde ve 4:3 (1.33:1) çerçeve oranında standartlaştırıldığına ilişkin bir açıklamada bulunmamıştır. Cossar'a göre (2011, s. 28) bu kararı etkileyen faktörlerin başında, Dickson'un 19. yy. fotoğraflarından ve Muybridge, Marey, Anschultz gibi öncülerin çalışmalarından etkilenmesi gelmektedir. Dickson'un geliştirdiği standart, Lumiere'lerin filmlerinden başlayarak tüm dünyada negatiflerde ve pozitif baskılarda -istisnalar dışında- uzun yıllar yaygın olarak kullanılacaktır.

1920'lerin sonuna dek geçen süreçte, Hollywood stüdyolarının farklı format arayışları temelinde, yatay düzlemde daha geniş bir çerçeve elde etme amacı gütmektedir. Geniş perdenin yaratıcısı ise -Edison ile yollarını ayırmasının ardından- 1895 tarihinde Latham Eidoloscope'unu geliştiren Dickson kabul edilir. Latham kamerası ile çoğunlukla boks maçları, at yarışları gibi görüntüler çekilmiş ve halka açık Eidoloscope gösterimlerinde seyirciye sunulmuştur (Rossell, 2006, s. 187). Öte yandan 51 mm film genişliği ve 1.85:1 çerçeve oranına sahip bu ilk geniş perde formatı (Cossar, 2011, s. 29) -muhtemel teknik sorunları nedeniyle- ticari başarı gösterememiştir.

Abel Gance'in -Cinerama'ya ilham verecek olan- Polyvision adında triptik bir sistem kullanarak (3 kamera ve 3 projeksiyon) çektiği *Napoleon* filminin 1927 yılında Paris Operası'nda gerçekleştirilen ihtişamlı gösteriminin (Ross, 2020, s. 111) ardından geniş perde denemelerinin bir süre hız kazandığı dikkati çeker. Örnek vermek gerekirse G. K. Spoor ve P. J. Berggren, 63,5 mm film genişliğine ve 2:1 çerçeve oranına sahip (negatif için 1.85:1) "Natural Vision"¹; Fox Film Corporation 1929 yılında 70 mm eninde Fox Grandeur (2.07:1 negatif ve 2:1 pozitif) filmi; United Artists 1930 yılında 65 mm eninde Vitascope'u (2.:1 negatif ve 2.05:1 pozitif) ve 70 mm. Magna Film'i geliştirmiştir. RKO ise 1930 yılında Natural Visi-

¹ Bu sistemle çekilip gösterilen filmlerin başında, *Niagara Falls* (1926) ve *The American* (J. S. Blackton, 1927) gelmektedir (Somaini, 2020, s.222).

on'u 65 mm. film eninde uyarlamayı tercih etmiştir (Somaini, 2020, s.221, 222). Bu dönemde *The Big Trail* (Raoul Walsh, 1930, Fox Grandeur), *The Bat Whispers* (Roland West, 1930, Magna Film) gibi öncü filmler, -gösterimleri özel projeksiyonlar gerektirdiğinden- hem geniş formatta hem de akademi oranında çekilmiş ve gösterilmiştir.² Birden fazla formatla eş zamanlı üretim, denizaşırı yan pazarlara dağıtımı da kolaylaştırma amacı taşımakta ve dil açısından alternatif oluşturmaktadır.³

1930'ların başında geniş perde denemelerine ara verilmesinin en önemli sebepleri, sesli filme geçiş ve bunalım yıllarındaki ekonomik sıkıntılar olarak özetlenebilir. Sesli filmin icat edilmesi ve yaygınlaşması, -geniş perde denemelerine rağmen- neredeyse standartlaşan 1.33:1 çerçeve oranının saltanatını sarsar. Film şeridine eklenen ses bandının genişliği çerçeveyi küçültür ve formatı 1.15:1 oranına daraltır ki bu yeni oran kareye çok yakındır. *Motion Picture Projectionist*'in 1932 tarihli sayısında, büyük projeksiyon açlarına sahip bazı sinema salonlarında yapılan sesli film gösterimlerinde, perdedeki görüntünün yüksekliğinin genişliğini aştığı belirtilmiş; kare formata oldukça yaklaşan bu filmler, hem seyirci hem de eleştirmenler tarafından olumsuz yönde eleştirilmiştir (Hovet, 2017, s. 17).

17 Eylül 1930 tarihinde Amerikan Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi, sinema filmlerinin gösteriminde kolaylık sağlamak amacıyla standart bir çerçeve oranı belirlemek için bir toplantı düzenler (Menotti, 2019, s. 151). Fox Hill Stüdyoları'ndaki Cafe de Paris'te düzenlenen bu toplantıya katılanlar arasında Sergei Eisenstein da bulunmaktadır. Toplantı öncesinde davetlilere dikkate alınması gereken formatları temsil eden 4:3, 5:4 ve 6:4 oranlarında üç kart gönderilmiş ve akademi oranı olarak yalnızca yatay çerçeve alternatifleri sunulması çeşitli nedenlerle açıklanmıştır. Öykü anlatan resimlerin çoğunlukla yatay zemine uygulandığı düşüncesi, yatay çerçevenin Batı tiyatrosunun sahne düzeni ve stereoskopik görüşün açısı ile uyumlu olduğu görüşü bu nedenlerin başında gelmektedir (Clayton, 2021). Öte yandan *Battleship Potemkin* (1925)

² Amerika'da 1930 yılında 70 mm. gösterim yapabilen yalnızca iki sinema bulunmaktadır: Los Angeles'ta Grauman'ın Çin Tiyatrosu ve New York'taki Roxy Tiyatrosu (Schrader ve Brink, 2015, s. 63).

³ Gance, Griffith ve Keaton gibi auteurs, filmlerinin bazı sahnelerinde izleyicinin dikkatini yönlendirmek, destansı bir etki yaratmak ya da komedi duygusunu arttırmak için objektifin önüne veya arkasına opak bir malzeme yerleştirerek geniş perde etkisi uyandırmaya çalışmışlardır. Cossar'a göre (2011, s. 30-32) yönetmenlerin bu çabası yatay düzlemde daha geniş çerçeve oranına duyulan arzuyu gözler önüne serer.

başta olmak üzere filmlerinde, farklı formlarda kaşlar⁴ yoluyla çeşitli geometrik kompozisyonlar (Somaini, 2020, s. 224) denemiş olan Eisenstein toplantıda, sinematografik görüntü için yalnızca yatay bir standart belirlemenin, kompozisyon olanaklarının en azından %50'sini ortadan kaldırmak anlamına geldiğini savunmuş ve her tür çerçeve geometrisini sunabilecek olan "dinamik kare"yi önermiştir (Eisenstein, 1982, s. 49). Sonraki yıllarda "pasif bir yataycılığa eğildik ve bağımlı hale geldik" (aktaran Clayton, 2019) şeklindeki ifadeleriyle yatay formatı eleştirmeyi sürdüren Eisenstein'ın önerisinin benimsenmediği toplantıda, 1.33:1 sessiz film çerçeve oranına oldukça yakın olan 1.375:1 "Akademi Oranı" kabul edilmiştir (Clayton, 2021). Bu yeni standart, 1932 yılından 1950'lere dek -Movietone (1.19:1) ile çekilen bazı haber filmleri dışında- değişim göstermeyecektir (Ryan, 2018, s. 248).

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından hız kazanan geniş perde denemeleri, seyircinin uzun yıllardır alıştığı akademi oranının rafa kalkmasına ya da TV ekranına hapsolmasına neden olur. Analog çekilen ve gösterilen film görüntüsünü genişletmenin birçok yolu bulunmaktadır. Bu yöntemlerin ilki ve en az yaygın olanı Gance'ın Polyvision'una benzer bir teknik olan Cinerama'dır. 2.59:1 çerçeve oranındaki Cinerama ile (Schraeder ve Brink, 2015, s. 64) çekilen tanıtım filmi niteliğindeki *This Is Cinerama*'nın, Broadway Theatre'da tam 122 hafta gösterilmesi ve toplamda 4.7 milyon dolar hasılat elde etmesi (Lipton, 2021, s. 545) seyircinin geniş perde filmlere olan ilgisini gözler önüne serer. Öte yandan üç kamerayla çekilen panoramik filmin, üç senkron projeksiyon ile iç bükey bir perdeye yansıtılması işlemi kaçınılmaz şekilde oldukça maliyetlidir ve dolayısıyla uzun ömürlü olamamıştır.⁵

Geniş görüntü oluşturmanın ikinci yolu görüntünün çekim, baskı ya da gösterim sırasında maskelenmesiyle çerçeve oranına müdahale edilmesidir. Maskeleme çekim ya da baskı sırasında yapıldığında, pelikül üzerindeki çerçevelerin alt ve üstünde "kaş" adı verilen yatay siyah bantlar olduğu görülebilir. Akademi oranında çekilen filmin projeksiyon sürecinde maskelenmesi tekniği ise ucuz olsa da; hatalı gösterimlerde seyircinin kötü kompozisyonlarla ya çerçeveye giren set aksesuarlarıyla karşılaşabilmesi gibi dezavantajlara sahiptir (Bordwell, 2007, s. 285). Bu dezavantajlara rağmen gösterimde maskeleme yoluyla geniş perde tek-

⁴ Görüntünün bir bölümünü örtüp karartmaya yarayan maskeleyici.

⁵ Cinerama ile yalnızca iki kurmaca sinema filmi çekilebilmiştir (*The Wonderful World of Brothers Grimm*, Henry Levin ve George Pal, 1962 ve *How the West Was Won*, Henry Hathaway, John Ford ve George Marshall, 1962) (Bordwell, 2007, s. 284).

niği kısa süre içinde yaygınlaşmış ve 1.37:1 akademi oranı 1950'li yılların sonlarına gelindiğinde yerini önce 1.66:1 daha sonra ise neredeyse tamamen 1.85:1 geniş perde formatına bırakmıştır (Brown, 2014, s. 336). Akademi oranında çekilip 1.66:1 formatında projekte edilen *Shane* (George Stevens, 1953) ve 1.75:1 formatında projekte edilen *Arena* (Richard Fleischer, 1953) ve 1.85:1 formatında projekte edilen *Thunder Bay* (Anthony Mann, 1953) tekniğin kullanıldığı filmlerin başında gelirler (A Brief History, <https://www.widescreen.org>). 1950'li yılların ortalarından itibaren "geniş perde" (widescreen) denildiğinde, 1.85:1 çerçeve oranı ve üstü akla gelmeye başlayacaktır (Brown, 2014, s. 336).

Geniş görüntü oluşturma bir başka yöntemi 35 mm'den daha geniş enli film şeridinin kullanılmasıdır. 1920'lerin sonunda geliştirilen 70 mm Fox Grandeur'un etkisiyle, 1952 yılında Cinerama'nın ortaklarından Mike Todd ve American Optical Company, Todd-AO isminde yeni bir 70 mm (65 mm negatif) film formatı geliştirmişlerdir. Todd-AO ile çekilen ilk film, *Oklahoma* (Fred Zinnemann, 1955) müzikalidir (Bordwell 2007, s. 285). Bu formatta çekilen filmlerin gösterim kopyalarında, 35 mm filmden farklı olarak, her çerçevenin iki yanında 4 yerine 5 perforasyon bulunmaktadır (Lipton, 2021, s. 569). Bunun dışında, 70 mm film pahalı olduğundan, dikey yerine yatay akan ve çerçevenin her iki yanında dört yerine sekiz perforasyon bulunan Vista Vision da önde gelen geniş perde sistemlerinden biri haline gelmiştir (Brown, 2014, s. 336). Vista Vision'un negatif kopyasındaki çerçeve genişliği 70 mm filminkiyle aşağı yukarı aynıdır ve pozitif gösterim kopyası için 35 mm film üzerine baskı alınmaktadır. Vista Vision ile çekilen ilk film *White Christmas* (Michael Curtiz, 1954) müzikali olup; film, 14 Ekim 1953'te Radio City Music Hall'de -negatif formatına uygun bir sergileme kopyasıyla- gösterime girmiştir (Lipton, 2021, s. 564).

Anamorfik lenslere geçmeden önce, ilk zamanlar Superscope 235 olarak bilinen Super 35 formatı üzerinde de durulmalıdır. Bu formatta, ses bandı boşluğu bırakılmaksızın negatifin genişliğinin tamamı kullanıldığından daha kaliteli görüntü elde edilir. Optik baskı sırasında pozitif üzerinde ses izine yer açmak için görüntü hafifçe küçültülür, kırılır ya da anamorfik projeksiyona uyacak şekilde sıkıştırılır. Böylece bir negatiften, farklı formatta pozitif kopyalar elde edilebilir (Brown, 2014, s. 337). Superscope ile çekilen ilk film, 2:1 çerçeve oranına sahip *Vera Cruz* (Robert Aldrich, 1954) olsa da (Lipton, 2021, s. 556) Super 35 filmler, 1980'li yıllara dek anamorfik geniş perde filmleri kadar popülerlik kazanamamıştır.

Bir başka geniş perde tekniği, anamorfik lens kullanılarak 35mm ya

da daha geniş enli (çoğunlukla 70 mm) film üzerine pozlanan görüntünün sıkıştırılmasıdır. Anamorfik lens aslında 1927 yılında Fransa'da icat edilmiştir ve başlangıçta objektifin üzerine yerleştirilmektedir. Cinemascope'un geliştirilmesinin ardından yatay sıkıştırma sistemi bu kez objektifin içine yerleştirilmeye başlanır. Negatif üzerinde çerçeve 1.18:1 oranında görünse de gösterim sırasında görüntü, cihaz üzerine yerleştirilen bir lens ile açılarak 2.35:1 oranına ulaşır (Brown, 2014, s. 336). Bu yöntemle çekilen ilk film olan *The Robe* (Henry Koster, 1953)'un çekimine aslında Cinerama tekniği ile başlanmış ancak kısa sürede çekimlere anamorfik lens ile baştan başlanması kararı alınmıştır (Schradeer ve Brink, 2015, s. 64).⁶

Anamorfik lensler kullanılarak çekilen filmlerin pek azı Cinemascope formatındadır çünkü 1953 yılında oldukça prestijli olan bu marka yalnızca 5 yıl içinde yakın planların çekimindeki zorluklar, özellikle insan yüzünün çarpılması gibi sebeplerle gözden düşmüş; yerini ise Panavision şirketi tarafından geliştirilen teknoloji almıştır (Belton, 1992, s.155,156). 1961 yılına gelindiğinde, Hollywood'ta çekilen tüm filmlerin üçte birinde Panavision anamorfik lenslerin kullanılması, söz konusu formatın popülerliğini gözler önüne serer (Bordwell, 2007, s. 282). Bu süreci Super Panavision (*Big Fisherman*, Frank Borzage, 1959) ve Ultra (70mm ve 2.76:1 çerçeve oranı) Panavision (*Mutiny on the Bounty*, Lewis Milestone ve Carol Reed, 1963) gibi tekniklerle çekilen filmler izleyecektir (Belton, 1992, s.178). Anamorfik teknoloji deyince akla ilk olarak Cinemascope ve Panavision gelse de Amerika'da ve ayrıca Fransa, İsveç, İngiltere, İtalya, Rusya ve Japonya gibi ülkelerde benzer sistemler geliştirilmiştir (Bordwell, 2007, s. 285).

Geniş perdeye yönelik eleştirilerin varlığına rağmen 1950'li yıllardan başlayarak çerçevenin yatay düzlemde durmaksızın genişlemesi, televizyonun yaygınlaşmasıyla ve sinemanın bu yeni teknoloji ile rekabet etmek zorunda kalmasıyla açıklanabilir. Ulusal Televizyon Standartları Komitesi (NTSC), televizyon monitörlerinin yükseklik ve genişliğini standartlaştırırken, 4:3'ü temel almıştır (Ryan, 2018, s. 248). Şaşırtıcı şekilde, televizyon ve sinemanın arasındaki rekabet, önceleri sinema filmlerinin çerçeve oranlarının genişlemesine neden olmuş ancak sonraları -sinema filmlerinin TV gösterimlerindeki zorluklar sebebiyle- daralmaya başlamasında rol oynamıştır. 1950'lerden önce çekilen filmlerin

⁶ Bazı tarihçilere göre çekimine *The Robe*'tan daha önce başladığından, ilk Cinemascope film olarak Aralık 1953 tarihinde gösterime giren *How to Marry a Millionaire* (Jean Negulesco, 1953) kabul edilmelidir (A Brief History of Widescreen Format, <https://www.widescreen.org>).

TV gösterimlerinde sorun yaşanmasa da 1950 sonrasında çekilen geniş perde filmlerin TV gösterimleri "letterbox" olarak bilinen formatta, çerçevenin üst ve altı kaşlı olarak gerçekleşmiştir. Erken dönem televizyonların boyutları dikkate alındığında, kaş eklenen görüntünün oldukça küçüldüğü söylenebilir. 1970'li yıllara gelindiğinde video endüstrisinin gelişmesiyle birlikte, seyircinin ekranın tamamını kaplayacak şekilde film izleme talebine uygun olarak, kaydırma ve tarama (pan and scan) işlemine başvurulmaya başlanmıştır. Taranan görüntünün 4:3 boyuttaki ekrana uyacak şekilde kırpılmasına yarayan bu teknik, film metinlerini de yeniden oluşturmuştur (Cossar, 2009, s. 8, 11).

1970'li yıllardan itibaren, çok geniş çerçeve oranlarının popülerliğini kaybetmeye başlamasının birincil sorumlusunun TV gösterimleri ve video endüstrisi olduğunu söylemek mümkündür, çünkü sinemacılar filmlerinin sinema gösterimlerinden sonrası için endişe duymuşlardır. Yine bu nedenle, dijital sistemlerin gelişmesinin ardından bazı filmler - Pixar'ın çift formatlı prodüksiyonları örneğinde olduğu gibi (Cossar, 2009, s. 3) - iki ayrı formatta ya da post prodüksiyon sırasında değiştirilmeye uygun şekilde çekilmeye başlanmıştır. Bu nedenle sinema gösterimi ve ev sineması kopyalarının çerçeve oranları açıkça birbirinden farklılaşmıştır. Hatta Connely'nin belirttiğine göre birçok filmin asıl çerçeve oranı git gide belirsizleşmiştir (aktaran Ross, 2020, s.122). Haziran 1986 tarihinde 16:9 (1.78:1) çerçeve oranındaki HDTV yayınlarının başlaması (Ryan, 2018, 249) ve bir süre sonra geniş plazma ve led TV'lerin standartlaşmasıyla bu sorun ABD'de çözüme kavuşmuştur. 2.35:1'e kıyasla daha yaygın olan 1.85:1 çerçeve oranındaki filmler ve TV yapımları, günümüzde televizyon ekranlarını ve/veya bilgisayar monitörlerini neredeyse tam olarak doldurmaktadır.

Yatay Format Standardına Eleştiriler

Bordwell'e göre (2009) film görüntüsünün yatay olması yönündeki gereklilik ve çerçevenin uzun yıllar boyunca yalnızca yatay düzlemde genişlemesi önyargılı bir bakış açısının sonucudur ve bu fenomene meydan okunması gerekmektedir. Bu önyargının başlıca nedenleri aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- a) Her iki gözün konumunun yarattığı görüşün şekli
- b) Görsel kültürün ve sinema endüstrisinin yarattığı alışkanlıklar
- c) Teknik ve ekonomik sebepler
- d) Batı tiyatrosunun sahne ve oturma düzeninin yarattığı alışkanlıklar
- e) Hikâye anlatımında yatay kompozisyonların kolaylık sağlayacağı

düşüncesi

Gözün fizyolojik yapısı ve insanın yatay düzlemde dikeye oranla daha geniş bir görüşü⁷ bulunması, bu nedenlerin başında gelmektedir. İki gözün yaklaşık 130 derece olan etkili görüş açısı, 16:9 görüntü formatına yakın bir görüş alanı yaratmaktadır. İnsan görüşü panoramiktir ve bu, 16: 9 formatının karşılık geldiği temel fizyolojik özelliklerden biridir (Darmon, 1997, s.14). Bu bilgi doğrultusunda, yatay dikdörtgen görüntünün daha iyi algılanacağı düşüncesi kabul görmüş, yatay format yaygınlaşmıştır.⁸ Öte yandan sinema filmlerinin hiçbir zaman insan görüşünü birebir taklit çabasında olmadığı unutulmamalıdır. Uzun yıllar tercih edilen akademi oranı, insanın görüş alanına kıyasla oldukça dardır. Benzer şekilde, geniş perde teknolojisi ile çekilen filmlerde, görüntünün tek seferde algılanmasını güçleştiren genişlikte çerçeve oranları kullanılmaktadır. Filmlerde farklı geometrik şekillerde kaç kullanımlarına ve çeşitli bölünmüş perde efektlerine de yer verilebilmektedir. Bu örnekler, gözün fizyolojik yapısı ve yatay formatın film endüstrisinin en eski ve en kalıcı standartlarından biri olması arasında doğrudan ilişki kurmayı güçleştirir. Ek olarak, Ross'a göre (2014) söz konusu argüman, bir kişinin hareketli görüntüleri algılamak için iki gözde de tam görüşe sahip olması gerekliliği gibi sorunlu bir bakış açısına sahiptir.

1930'lu yıllarda "standart dikdörtgenin sinema görüntüsü anlayışına ve deneyimine güçlü bir şekilde yerleştiği" düşüncesi kabul görse de (Hovet, 2017, s.141), 20. yüzyıl öncesi büyümlü fener ve hareketli fotoğraf gösterileri, farklı bir gösterim formatının mümkün olduğunu gözler önüne serer. Öyle ki Belton'a göre (1992) "Dickson ve Lumière Kardeşler sinemanın gelişimi sırasında 4:3 ve 35mm film formatını popüler hale getirdiklerinde bile, bu standart için belirgin bir teknolojik emsal" bulunmamaktadır. 19. yüzyıl ve öncesi büyümlü fener gösterimlerinde resim, illüstrasyon ya da fotoğraflar farklı geometrik şekillerde seyirciye sunulmuştur. Bu gösterimlerde kullanılmak üzere önceleri el yapımı, daha sonra ise endüstriyel olarak üretilen görüntü maskeleyiciler; daire, yastık, kubbe, oval, dörtgen vb. şekillerde değişmektedir (Hovet, 2017, s.146,147). Zoetrop ve fenakistiskop gösterilerinde de alandan tasarruf ve seyircinin kolay odaklanmasını sağlamak için dar çerçeveleme tercih edilmiştir (Menotti, 2019, s.151). Benzer şekilde, Edward Muybridge tarafından 1880'lerde zoopraxiscope ile sergilenen hareketli fotoğrafların

⁷ Sabit bakan iki gözün yatay düzlemde yaklaşık 200, dikey düzlemde yaklaşık 135 derece görüş alanı bulunmaktadır (Schneck & Dagnelie, 2011, s.398).

⁸ Bu noktada insan gözünün yatay eksenindeki hareket kabiliyetinin dikey eksenine göre daha üstün olduğunu belirtmek önemlidir. Bu nedenle dikey biçimler daha çok basılı medyada tercih edilir (Mulier, Slabbinck ve Vermeir, 2021, s. 4)

bazıları, özellikle de ayakta duran insan figürlerine odaklanan çalışmalar dikey olarak çerçevelenmiştir (Ross, 2020, s. 108, 109).

Ross'a göre (2014), fotoğraf çerçevesi neredeyse hiçbir dönemde -özellikle ekonomik ve teknik sebeplerden dolayı- sinemada olduğu kadar standartlaşmamıştır. Fotoğraf tarihinin erken dönemlerinde, fotoğraflar estetik ya da -bulanık köşelerin yok edilmesi gibi- teknik nedenlerle daire, oval ve farklı geometrik şekillerde maskeler kullanılarak çekilmiş ya da baskı sırasında bu formlarda kırılmıştır. Örneğin, Kodak'ın 1888 yılında "*Sen düğmeye bas gerisini biz hallederiz.*" sloganıyla piyasaya sunduğu fotoğraf makinesi içine, amatörlerin kamerayı yamuk tutabilecekleri varsayıldığı için dairesel bir maske yerleştirilmiştir (Hovet, 2017, s. 153). Kodak tarafından üretilen dairesel çerçeveler, W. Dickson, E. J. Marey ve W. Friese- Greene tarafından kullanılsa da bir süre sonra çerçevenin iki yanında perforasyonlar için alana ihtiyaç duyulması gibi teknik nedenlerle rafa kaldırılmıştır (Ross, 2020, s. 108, 109). Yine de sinemadan farklı olarak fotoğrafçılık tarihinde, dikey ve yatay çerçevenin, konuya uygun olarak, eşit oranda kullanıldığı söylenebilir: Yatay çerçeve, geleneksel olarak yerleri ve özellikle manzaraları göstermek için en uygun olarak kabul edilirken, portre veya ağaç ve bina gibi dikey manzaraları çekmek için dikey çerçeve tercih edilir (Napoli, 2016: s.47). Sinema filmlerinde ise çerçeve oranları, diğer görsel medyada olmadığı kadar sınırlıdır. Fotoğraftan farklı olarak konu, çerçeveyi belirlemede büyük ölçüde etkili değildir. Yatay format, manzara ve kalabalık insan topluluklarının çekiminde estetik görüntüler elde edilmesinde yardımcı olsa da abartılı geniş çerçeveler dikey figürlerin, örneğin; insan bedeninin, ağaçların, binaların, dağların vb. çekimini -kadrage içerisinde çok geniş bir boş alan elde edildiğinden- güçleştirir. Yakın çekimlerde ise figürün ya da nesnenin alttan ya da üstten belli miktarda kesilmesine ihtiyaç duyulur (Ryan, 2018, s. 249).

Hareketli görüntünün ilk yıllarında 4:3 çerçeve oranının belirlenmesine ilişkin herhangi bir gerekçelendirme yapılmamıştır ancak sinema tarihçileri bu seçimin ağırlıklı olarak teknik ve ekonomik sebeplerle ilgili olduğunu düşünmektedirler. Hovet (2017, s. 164), erken dönem sinema filmlerindeki -nispeten dar olan- dikdörtgen çerçeve standardını "*muhafazakâr*" olarak tanımlamış; bu standardın hem kameranın hem de projektörlerin belirli mekanik özellikleri nedeniyle -bu dönemde dikdörtgen çerçevenin projeksiyon esnasındaki titremeyi ve özellikle de bulanık kenarları en aza indirdiği ifade edilmiştir- ve ekonomik baskılar sonucu ortaya çıktığını ve sürdüğünü belirtmiştir. 20. yüzyılın başında sinema filmlerinin çok sayıda salonda gösterilmesiyle başlaması, bireysel yapılan büyülü fener gösterilerinden farklı olarak, bazı standartlara gereksinim

duyulmasına neden olmuştur. Filmlerin aynı şekilde ve teknik açıdan sorsuz gösterilmesinden doğan bu gereksinim, W. B. Wescott'un, 1916 yılında *Sinema Mühendisleri Derneği*'nde yaptığı "Sinema Makinelerinde Baskın Faktör Olan Hassasiyet" başlıklı konuşmasında izlenebilir. Wescott, konuşmasında perdedeki net ve istikrarlı resmi doğrudan veya dolaylı olarak etkileyen tüm unsurların standartlaştırılması gerektiğini ifade eder. Amerikalı görüntü yönetmeni Gilbert Warrenton ise Ekim 1930 tarihli bir makalesinde filmlere çerçeve oranı gibi teknik standartlar belirlemenin, endüstrinin gelişmesindeki etkisini vurgular (aktaran Hovet, 2017, s.140). Bu görüşler, yatay formata farklı alternatifler getirilmemesinin, filmlerin istisnalar dışında yalnızca yatay düzlemde genişlemesinin ekonomik nedenlerini ortaya koymaktadır.

Sinemada yatay format, erken dönemde standartlaşmış olmasına rağmen, analog çağda hareketli görüntünün farklı sinematografik formatlarda çekim ve gösterimine yönelik bazı denemelerle karşılaşmak mümkündür. Dikey çerçeve içindeki ilk TV yayınları, bu denemelerin başında gelmektedir. 1925 tarihinde John Logie Baird'in öncülüğünü yaptığı TV sistemi için 3:7 çerçeve oranı tercih edilmiştir (Menotti, 2019). Öte yandan televizyonun yaygınlaştığı 1950'li yıllarda, Hollywood filmlerinin gösteriminde kolaylık sağlamak amacıyla TV ekranlarında ve yayınlarında 4:3 çerçeve oranı standart haline gelmiştir (Menotti, 2019, s.149-151). 20. yüzyıl sinema tarihi incelendiğinde ise dikey formattan deneysel filmlerde yararlanıldığı dikkati çeker. Clayton'a (2021) göre 20. yüzyılın bazı önemli dikey deneysel filmlerinin başında Robert Whitman'ın *The Shower* (1964) eseri, Jaroslav Flic'in *Vertical Cinemascope* (1970) adlı çalışması ve Brian Eno'nun *Thursday Afternoon'u* (1984) gelmektedir. David Bordwell'in *Paulo Gioli'nin Dikey Sineması* (2009) adlı makalesi 21. yüzyılda dikey format üzerine öncü bir çalışmadır. Bordwell bu makalesinde, Eisenstein'ın dinamik karesi üzerinde durduktan sonra, Gioli'nin dikey kamerasıyla çektiği *Film Stenopeico* (1973/81/89) adlı avangard kısa filmlerini tartışır. Bu filmlerde bir metre yüksekliğinde dikey bir çubuk formunda ve üzerinde standart bir diyafram yerine çok sayıda iğne deliği olan bir çeşit kamera dar ölçüde pozlamalar gerçekleştirir; böylece farklı bakış açılarıyla örtüşen bir dizi görüntü elde edilir. Bordwell'in dikey sinema olarak adlandırdığı bu eserlerde, sinemada çekim ve gösterime standart getirilmemiş olduğu bir döneme göndermede bulunulur.⁹ Öte yandan Menotti'ye göre (2019, s.152) bu deneysel çalışma, geleneksel 16 mm film üzerine pozlama yoluyla gerçekleşir ve görüntünün dikeyliğinin

⁹ Bu örneklere 1970'lerin ortalarından itibaren kullanılan popüler video oyun makineleri ve 1980'lerde piyasaya sürülen dikey bilgisayar monitörleri de eklenebilir (Menotti, 2019, s. 153).

belirgin olduğu söylenemez.

Bordwell ve Thompson'a göre (2008: 188-189) sinemada çerçeveyi yalnızca filmin negatif en boy oranıyla tanımlamak doğru değildir. Çerçeve, kaşlar yoluyla yeniden oluşturulabilir; bu nedenle çeşitli geometrik formda çerçeveler ve hatta çerçeve içinde çerçeve gibi teknikler üzerinde de durulmalıdır. Sessiz dönemde Griffith gibi bazı yönetmenler yatay kaşlar kadar, konunun ve kompozisyonun gerektirdiği çekimlerde dikey, dairesel ve farklı formlarda kaşlar kullanmışlardır (aktaran Clayton, 2021). Alman ekspresyonist sinemasının *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) ve benzeri örneklerinde dörtgen, oval ya da geometrik olmayan formda kaş kullanımları izlenebilir. Kaş kullanımını dışında, öykü anlatımında ihtiyaç duyulduğu takdirde yönetmenler set tasarımındaki kapı, pencere gibi geometrik formları kullanarak yatay format içinde dikey kompozisyonlar elde edebilmektedirler. Çerçeve içi çerçeve (frame within frame) olarak bilinen teknikten sık yararlanan Visconti, aktörlerini 17. yüzyıl Hollanda iç mekân resmini hatırlatacak şekilde kapı açıklıklarından çekerek yatay çerçeve içinde dikey kompozisyonlar elde etmiştir (Blom, 2010, s.94). *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) filmi çerçeve içinde çerçeve tekniğine oldukça popüler bir örnek olarak gösterilebilir. Bu filmde Jack karakteri baltayla banyo kapısına açtığı delikten baktığında dikey bir portre çekimi elde edilir (Clayton, 2021). Abel Gance'ın Napoleon filminde öne çıkan bölünmüş perde efektinden (split screen) de pek çok filmde yararlanır; yatay çerçeve daha küçük yatay ya da dikey çerçevelere bölünürken pek çok konu ve karakter aynı anda seyirciye aktarılır.¹⁰ Bu teknikler, yönetmenlerin zaman zaman dikey, farklı formlarda ya da çoklu çerçevelemelere ihtiyaç duyduklarını gözler önüne sermektedir.

Dijital çağ, film çekim, dağıtım ve gösterimini her açıdan kolaylaştırdığı gibi, filmlerin çerçeve oranlarına analog çağa kıyasla esneklik kazandırır. Bordwell'e göre (2008, s. 324) bugün herhangi bir çerçeve oranında çekilen görüntü ister kaş eklenerek, ister sıkıştırılarak ya da kırılarak farklı sinematografik formatlarda seyirciye sunulabilir. Dijitalleşme, pelikülün dezavantajlarının büyük bölümünü ortadan kaldırmış; mobil telefonların ve tabletlerin yaygın kullanımı ve yeni sergileme mecraları, dijital videoların çerçeve oranlarını etkilemiştir. Özellikle sosyal medyada yatay formata yönelik alışkanlık kırılmaya başlamış; Bordwell'in gündeme getirmiş olduğu "dikey sinema" kavramı sinema

¹⁰ *Thomas Crown Affair* (Norman Jewison, 1968), *Carrie* (Brian De Palma, 1976), *Snake Eyes* (Brian De Palma, 1998) *Sideways* (Alexander Payne, 2004) gibi filmlerin bazı sahnelerinde ve *Hulk* (Ang Lee, 2003) gibi çizgi roman uyarlamalarında bölünmüş perdeden yararlanır.

literatüründe tartışılmıştır. Bu tartışmalarda dikey formatın, bir kişinin bütün bedeninin görüntülenmesi, portre çekimleri ve hatta pek çok iç mekânın çekimi için oldukça uygun olduğu üzerinde durulmuştur (Clayton, 2019). Öyle ki Clayton'un (2021) belirttiğine göre son yıllarda görünürlük kazanan dikey çekimlerin, gelecekte farklı dikey temalı öykülerin anlatımı açısından yeni olanaklar açacağı varsayılabilir. Bu sürecin ilk basamağı; çeşitli amatör, deneysel, kısa filmlerin; video art çalışmalarının, haber filmlerinin, reklamların ve hatta belgesellerin çekiminde 9:16 dikey formatın tercih edilmeye başlanmasıdır. Bu gelişmeler şu soruya sormamıza zemin hazırlar: Filmler dikey bir formatta deneyimlenebilir mi?

Dijital Çağ: Dikey Formatın Yükselişi

Sinemada dijitalleşme süreci, görsel efekt tasarımında ve filmlerin dağıtım-gösterim sürecinde hemen hemen eş zamanlı olarak karşımıza çıkar. Dijital görüntülerin ilk kez görüldüğü *Westworld* (Micheal Cricton, 1973) filminden itibaren sinemada üç boyutlu modeller kullanılmış; bilgisayar destekli görsel efektler *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) filminden (Parsa ve Akçora, 2016) bu yana diğer stop motion ve benzeri görsel efekt teknolojilerinin yerini almıştır. 1970'li yıllarda post prodüksiyon süreci de bilgisayar ortamında gerçekleştirilmeye başlanmış; 1990'lı yıllara gelindiğinde, 35 mm. filmlerin analog montajından neredeyse bütünüyle vazgeçilmiştir. Dijitale geçişin en avantajlı yanının post prodüksiyon, dağıtım ve gösterim süreci olduğu söylenebilir. Pozitif baskıya göre çok daha ucuza mal olan dijital gösterim kopyalarının, projeksiyon aşamasında yıpranma ya da kopma sorunu söz konusu değildir (Tuğran ve Tuğran, 2016, s. 198-201). Dijital baskılar çok sayıda dil seçeneği içerebilir ve her projeksiyonda aynı standartta gösterilir. Salonlara bir merkezden uydu ya da internet yoluyla ulaştırılmalarından ötürü filmlerin nakliye ücretleri de ortadan kalkmıştır (Culkin ve Randle, 2003, s. 80, 81). Tüm bu sebepler gösterim sürecinin kısa süre içinde bütünüyle dijitalleşmesinde etkili olmuştur. Ocak 2012'ye gelindiğinde, Avrupa'da sinema salonlarının %52'si dijital gösterime uygun teknolojiye sahip duruma getirilmiştir. Aynı yıl *Amerika Sinema Filmleri Birliği*, 39.918 salondan, 33.129'unun dijitalleştirildiğini bildirmiştir. Ertesi yıl büyük distribütörler, 2013 yılı sonuna kadar ülke içinde 35 mm. film dağıtımının durdurulacağını açıklamışlardır. Böylece 2013 yılında çekilen *The Wolf of Wall Street* (Martin Scorsese) gösterimi yalnızca dijital formatta gerçekleşen ilk büyük stüdyo filmi olmuştur (Belton, 2014, s. 461-464).

2000'li yıllara gelindiğinde, toplu seyir kültüründe belirgin bir kırılma yaşanır. İnternetin ve ardından internet üzerinden çeşitli platform-

lardan film izleme alışkanlığının yaygınlaşmasıyla, filmler artık yalnızca sinema salonu ve evlerde değil; cep telefonları ve tabletler yoluyla her zaman ve her yerde seyredilebilmeye başlanır (Tuğran ve Tuğran, 2016, s. 203). Günümüzde cep telefonları; sinema salonları, televizyon ve bilgisayar ekranlarının ardından gelen "dördüncü ekran" olarak tanımlanmaktadır. 2012 yılında kaleme alınan araştırmasında Roger Odin (2012) cep telefonlarının %77'sinin mobil video uygulamasına sahip olduğunu belirtmiştir. 2020'lerde bu oranın çok daha yüksek olduğu düşünülebilir. Buna ek olarak video kaset, VCD, DVD, DivX gibi teknolojilerle başlayan ev sineması alışkanlığı, günümüzde Netflix gibi platformlar üzerinden sadece TV ekranı yoluyla değil çok daha küçük ekranlar olan tablet ve akıllı telefonlar yoluyla sürmektedir. Belton'un belirttiğine göre (2014, s. 68) Netflix kullanıcılarının %48'i içeriklere bilgisayardan ulaşırken; %23'ü akıllı telefonda, %15'i de Ipadlerinde film ve dizi izlemektedir. Muller vd.'nin (2021, s. 5) Canella'dan aktardığına göre ise eski nesillerin aksine, Z Kuşağı tüketicilerinin %75'i akıllı telefonlarını video izlemek için kullanmaktadır.

Bu yeni mecralar, çok geniş perdeye projeksiyonla yansıtılan görüntünün karanlık salonda topluca ve hareketsiz olarak seyredilmesi şeklinde tanımlanan film seyir deneyimini dönüştürmüştür. Cep telefonunda film izlemek, sinemada yaşanan deneyimin tam tersidir: Çok küçük ekran, zayıf ses ve görüntü kalitesi, uyarılara açık aydınlık bir ortam, seyircinin hareket halinde olabilmesi... (Odin, 2012, s. 156- 158). Clayton'a göre (2021) "küçük görüntülerin samimi ortamlarda ve potansiyel olarak samimi anlarda görüntülenmesi, elde taşınabilir görsel-işitsel'in tüketicisini hem beklentileri hem de görüntüleme deneyimi açısından geniş ekran sinema müdaviminden ayırır". Seyir pratiği kolektif bir izleme biçiminden çıkmış, bireyselleşmiş, kamusal alandan özel alana kaymış; hatta portatif, taşınabilir ve istenildiği an tüketilebilir bir yapıya evrilmiştir (Medin, 2018, s.156).

Menotti'ye göre (2019) yataylığın görsel-işitsel medyaya özgü bir özellik olduğu varsayımı, mevcut çevrimiçi video ortamına hızlı bir bakış ile yeniden düşünülebilir. Çünkü çerçevenin yüksekliğinin enine göre çok daha geniş olduğu yeni dikey formatlar, çağdaş medyada hızla yaygınlaşmaktadır. Analog çağda az örneği olan dikey formatın son yıllarda görünürlük kazanmasının temel sebebi olarak çoğunlukla dik konumda kullanılan tablet ve akıllı telefonların yaygınlaşması gösterilebilir (Menotti, 2019, s. 148). Akıllı telefonlar dikey tutulacak şekilde tasarlanmıştır ve bu tasarım şekli akıllı telefon kullanıcılarını dikey video çekimi yapma konusunda da teşvik etmektedir. Çünkü telefonu doksan derece döndürme zorunda kalmadan video oluşturma ve seyretme çok

daha pratik bir işlemdir (Mulier vd., 2021, s.1). Clayton'un (2021) belirttiğine göre 2020'lerde amatör video üretiminin ve tüketiminin %96'sı mobil cihazlarda ve amatör olarak gerçekleştirilmektedir. Cihazlar ise çekim sırasında çoğunlukla (%94) dikey olarak tutulmaktadır. Yeni nesil akıllı telefon kullanıcılarının ise yalnızca %30'u telefonlarını yatay video izlemek için çevirip tam ekran görüntülemeyi tercih etmektedir. Bu durum Facebook, Instagram, Tiktok başta olmak üzere sosyal medya uygulamalarının da zamanla dikey ara yüzleri benimsemesine yol açmıştır (Mulier vd., 2021, s. 2-5). Ross'un (2020, s.106) "geleneksel ekran kültürüne radikal bir meydan okuma" şeklinde tanımladığı bu sürece rağmen, film gösterim ve seyir deneyimine ilişkin yüz yıldan fazla süredir etkili olan alışkanlıklar, çoğunlukla 9:16 çerçeve oranında çekilen dikey videoların amatör bulunmasına, küçümsemesine ve eleştirilmesine neden olmaktadır.

Dikey sinemanın "yanlış format" olarak anılmasına örnek olarak 2010'ların başında sosyal medya üzerinden gerçekleşen bir tartışmayı göstermek mümkündür. *Dikey Video Sendromu- Bir Kamu Hizmeti Duyurusu, Glove and Boots* isimli You Tube kanalında yayınlanan kukla komedi dizisinin bölümlerinden biri olup, yaygınlaşan dikey video çekimlerine hicivsel bir yorum getirmiştir (Menotti, 2019, s.158): "Dikey video sendromu tehlikelidir. Hareketli görüntüler her zaman yatay pozisyonda olmuştur. Televizyonlar yatay pozisyondadır. Bilgisayar ekranları yatay pozisyondadır. İnsanların gözleri yatay pozisyondadır. Bizler dikey videolar izlemek için yaratılmadık!" (*Glove and Boots*, 2012, aktaran Ryan, 2018, s. 245). Video esprili olsa da yorumlar son derece ciddidir ve yorum yazarların büyük bölümü üreticilerin yatay video çekmek için uygulamalar üretmesini ve akıllı telefon kullanıcılarının yatay modda çekim yapmaları için zorlanmasını talep etmişlerdir (Ryan, 2018, s. 248). Horizon (2013) gibi uygulamalar, akıllı telefonlarda dikey videoların çekimini engellemek amacıyla kullanılmış ve bir dönem olumlu eleştiriler almıştır (Menotti, 2019, s.157). Dünya çapında milyonlarca kullanıcısı olan YouTube ve Vimeo ise uzun yıllar boyunca videoları dikey modda görüntüleme seçeneği sunmaktan kaçınmıştır (Ryan, 2018, s. 255).

Menotti'ye göre (2019, s. 150, 156) dikey formata yönelik küçümseme, sosyo-teknik ve kültürel nedenlidir ancak en çok da dikey videoların sunulma şekliyle ilişkilidir. You Tube gibi platformların sabit yatay gösterim çerçevesinin ortasına yerleştirilen dikey videoların sağ ve solunda "pillar box" adı verilen oldukça kalın siyah dikey bantlar kullanılmaktadır. Pillar box, uzun yıllardır yaygın olan "letter box" formatına göre çerçeveyi çok daha dar ve uzun gösteren bir matlama işlemidir. Geniş bir çerçeve içinde kalın bantlarla sıkıştırılmış bu sunum şekli, çekilen videonun gös-

terim şekliyle uyumsuz olduğu algısını yaratmaktadır. Öte yandan Ross (2014) videoların dikey çekimine yönelik tercihi, estetik bir hatadan çok 21. yy. ekran kültüründeki değişime bağlı olarak gelişen bir halk yaratıcılığı şekli olarak yorumlar. Ona göre dikey format, çekimi yapanın eylem içindeki varlığını güçlendirmektedir. Ryan da (2018, s. 257) dikey olarak yakalanan görüntülerin düzenlenmiş olmaktan çok "anlılık" olduğunu vurgulayarak, günümüzde yatay formata göre çok daha samimi bulunduğuunun altını çizer.

Belton'a göre (2014, s. 68) sinema filmleri, görüntülendikleri ekranın boyutlarına göre kaçınılmaz olarak değişime uğrayacaktır. Ross'un (2014) belirttiğine göre ise dikey medya yirmi birinci yüzyılın başlarında yeni, giderek daha esnek bir görsel-işitsel ortam için olanak yaratacaktır. "Tıpkı 1950'li yıllarda geniş ekran süreçlerin genişlik ve derinlikteki kompozisyona dayalı yeni bir film estetiğinin işlevsel zeminlerini oluşturması gibi, dijital süreçler de şu anda yükseklik ve derinliğe dayalı yeni bir film estetiğine yol açmaktadır." ifadesiyle Whissel de (aktaran Clayton, 2021) Ross'un görüşünü paylaşır. Dolayısıyla dikey format, henüz ana akım sinemada tercih edilmese de sosyal medya ve yeni film gösterim mecraları, seyircinin bu yeni medya estetiğine adım adım alışmasında etkili olabilir. Örneğin, sinema fragmanları artık post prodüksiyon esnasında yatay ve dikey mecralarda görüntülenecek şekilde birden fazla formatta düzenlenmektedir (Clayton, 2021). Reklam endüstrisi de dikey formata uyum sağlamaya başlamıştır. Menotti'ye göre (2019, s.148) hava alanlarında ve vitrinlerde dikey elektronik reklam panolarının kullanılması, formatın yalnızca sosyal medyada değil kentsel medya mimarisinde de hızla yayıldığını gözler önüne sermektedir. BBC ilk dikey video haberlerini 2015 yılında sosyal medyada paylaşmaya başlamış (Clayton, 2021); hatta Samsung, piyasaya mobil dikey videoları izlemek için 90 derece döndürülebilen dikey bir televizyon sürmüştür (Mulier, vd., 2021, s.2).

Günümüzde cep telefonları, geçmişin 8 mm ve 16 mm film kameralarının yerine geçmektedir ve onlardan çok daha ucuza çekim yapma fırsatını sinemacılara sunmaktadır.¹¹ 2005-2006 yılları arasında ilk kez gösterime girmeye başlayan telefonla çekilen filmler, -dikey format kullanılmasa da- küçük ekran, çerçeveleme tasarımı, ekran ışığı gibi nedenlerden ötürü kendilerine özgü bir anlatım şekline sahiptir (Işıkman, 2018, s. 100). Örneğin, 2006 tarihli belgesel *New Love Meetings* (M. Mencarini

¹¹ Roger Odin'in (2012, s. 162) belirttiğine göre düşük bütçeli filmlerin çekildiği Afrika gibi ülkelerde cep telefonları hızla film kameralarının yerini almaktadır. Nijerya'nın "Nollywood" olarak geçen film endüstrisinde cep telefonlarıyla -bunlar teknik olarak çok zayıf B-sınıfı filmler de olsa- önemli ölçüde üretim yapılmaktadır.

ve B. Seghezzi), yakın çekim, titreğ görünt ve zayıf ses gibi akıllı telefonla çekim yapmanın sınırlamalarını avantaja çevirmesi açısından olumlu eleştiriler almıştır. 2012 yılında çekilen *Silver Goat* (A. Brooknar) i-pad uygulamasında gösterim için gerçekleştirilen ilk film olurken, 2017 tarihli *Starvecrow* (J. Carver) akıllı telefon ve CCTV görüntülerini harmanlayan ilk selfie filmi olarak anılır (Işıkman, 2018, s. 98). Cep telefonuyla çekilen filmlere özg düşük çöznrlk, ses sorunları ve ani çekilmiş izlenimi veren görüntler seyirci tarafından samimi ve gerçekçi olarak kabul edilmiş; bu nedenle HD çekim olanağı olan telefonlarda bile bilinçli şekilde piksellili ve bulanık görüntler tercih edilebilmiştir (Napoli, 2016, s.47).

Cep telefonuyla çekilen filmlerin bir başka etkisi, farklı formda ve oranda çerçevelerin, özellikle dikey formatın, sosyal medyanın dışına çıkararak filmlerde kullanılmaya başlanmasıdır. Günümüzde özellikle deneysel filmlerde, kısa filmlerde ve video art çalışmalarında dikey formattan oldukça sık yararlanılmaktadır. Ryan'a göre (2018, s. 258) bu dikey filmler bir yandan Eisenstein'in dinamik karesinin modernist estetiğine yaklaşır, diğere yandan ise basılı fotoğraflara yakın bir samimiyeti yakalamayı başarır. Örneğın, Bill Viola'nın *The Greeting* (1995) adlı deneysel eseri, dikey formatla çekilen yavaş görüntlerden oluşur ve dik bir perdeye yansıtılır. Hamile Meryem'in selamlanmasını konu alan eser, Rönesans resimlerinin dikey dikdörtgen çerçevelemelerine gönderme yapmaktadır (Napoli, 2016, s.46). 2020 yılında Damien Chazelle'in i-phone 11 pro ile çektiğı *The Stunt Double* adlı kısa filmde ise çeşitli dönemlerden farklı türlere özg klasik filmlerin sahneleri dikey formatta yeniden yorumlanmıştır.

Dikey formatta çekilen kısa filmlere olan ilgi 2010'lardan bu yana git gide artmıştır. Dikey temalı ilk toplu gösterim olan *Sonic Acts: Vertical Cinema*, 35 mm. pelikl üzerinde dikey cinemaskop formatta çekilen on kısa deneysel filmde oluşur ve 2013 yılı aralık ayında Avusturya'da *Dark As Light Festival*'inde prmierini gerçekleştirir (Napoli, 2016, s.48). İnternet sayfasında belirtildiğı üzere, dikey format yoluyla, film gösteriminin deęişen koşullarını ve gösterim formatının yataydan dikeye kayması sonucu izleyicinin algısında oluşun deęişiklikleri araştıran (*Sonic Acts*, <https://www.stedelijk.nl/en/events/so>) *Sonic Acts* filmleri, 43. Uluslararası Rotterdam Film Festivali'ndeki (2014) ikinci gösteriminin ardından birçok ÷lkede gösterilmeye devam eder. Benzer bir hedef, dikey video meraklılarını bir araya getiren Vimeo grubu *Tall Screen'de* de izlenebilir. Grup, dikey formatı "yeni bir videografi dalgası" şeklinde tanımlarken, alternatif sinematografik bir dil oluşturabileceğı fikrinin de altını çizmektedir (Menotti, 2019, s. 161). 2015 yılında Adelaide Film Festivalinde *9:16-A Showcase of Vertical Cinema* adlı özel bir etkinlik gerçekleştirilmiş

(Napoli, 2016, s.48) ve Avustralya'da 1st Vertical Film Festival düzenlenmeye başlanmıştır. 2022 yılında ise Cannes Film Festivali ortaklığında gerçekleştirilen ve dikey formatta filmlerin yarıştığı *Tik Tok Short Film Festival*'inde, uygulamanın araçları ve etkilerine uygun şekilde çekilen filmler seyirciye sunulmuştur (Sanatın Dikey Açısı, <https://digitalreport.com.tr/sanatin-dikey-acisi-tiktok-cannes-film-festivalinde-87794/>).

Dikey format, ana akım sinemada henüz kabul görmese de bazı uzun metraj belgesel ve kurmaca filmlerde karşımıza çıkabilmektedir. Örneğin, *Curry Power* adlı 2012 tarihli belgeselini dikey çeken Christoph A. Geiseler, bir röportajında sahnedeki müzisyenlerin, tren raylarının, yakın çekimlerin, gökdelenlerin, ağaçların biçim, akış ve işlevlerinin özü gereği dikey çerçevelenmesi gerektiğini düşündüğünü açıklamıştır (Ross, 2014). Bir başka örnek, 2016 tarihli *Sickhouse* (Hannah Macpherson) adlı gerilim filmidir. Tamamen dikey formatta çekilen ve Snapchat uygulamasında gösterilen film, "found footage" türündedir. Menotti'ye göre (2019, s.149) bu filmde dikey formatın tercih edilmesi, dikey sinemanın yeni türlere ve yeni üsluplara kapı açacağını akla getirmektedir. Napoli (2016, s. 48) ise "dikey formatın bir hata değil, elimizdeki birçok iletişim imkânından biri olduğu" şeklindeki hipotezini, BBC Media Action tarafından Temmuz 2016'da üretilen ve dağıtılan bir video ile desteklemektedir. Bu videoda izleyicinin Ortadoğu'dan kaçan hayali bir mülteciyle empati kurmasını sağlamak amacıyla dikey formattan yararlanılmıştır (Napoli, 2016, s. 48).

2000'li yılların ana akım sinema filmlerinde yatay çerçeve geleneği sürmektedir. Öte yandan belirtildiği üzere televizyon ile başlayan, bilgisayar, telefon ve tabletlerle süren yeni gösterim mecraları, çok geniş perde (2.35:1 ve üstü) filmlerin geçmişteki popülerliğini -I-Max dışında- belirli ölçüde gölgelemiştir. Buna ek olarak son yıllarda sinemacıların 1.37:1 akademi oranına ilgilerinin artmaya başladığı dikkati çekmektedir. Klasik sinemanın çerçeve oranına göndermede bulunan *Artist* (Michel Hazanavicius, 2011), Gus Von Sant'ın Ölüm Üçlemesi olarak bilinen *Elephant* (2003), *Last Days* (2005) ve *Paranoid Park* (2007); *A Ghost Story* (David Lowery, 2017), *The Lighthouse* (Robert Eggers, 2019), *American Honey* (Andrea Arnold, 2016), *I'm Thinking of Ending Things* (Charlie Kaufman, 2020) gibi filmlerde uzun yıllardır rafa kalkmış olan akademi oranının tercih edildiği görülmektedir. Cossar'a göre (2009, s. 5) "1953'ten önce sinemanın şekli portredir; 1953'ten sonra sinemanın şekli manzardır". Günümüzde akademi oranında çekilen filmler ise portreye ilginin yenden yükselişe geçtiğini düşündürmektedir. Örneğin, Xavier Dolan, *Mommy* (2014) filminin büyük bölümünü 1:1 kare oranında çekmiştir. Dolan bu seçimini "mükemmel kare"nin yüzleri görüntülemeye ideal olduğu ve portre çekimine belirgin bir sadelik getirdiği şeklinde açıklamaktadır.

Yönetmene göre bu kadar dar bir alanda dikkat dağıtıcı unsurların olmaması, karakteri konunun merkezi haline getirmektedir (Dolan'dan aktaran Knekt, 2014, s. 34).¹²

Bir filmde birden fazla format kullanımının örnekleriyle karşılaşılması ise geçmişte film boyu çoğunlukla değişmeyen çerçeve oranının güncel dönemde esnek şekilde kullanılabileceğini göstermektedir. Son yıllarda bazı yönetmenler filmlerinde farklı sahnelerin geçtiği döneme; temaya, mekâna ve benzeri unsurlara uygun olarak farklı çerçeve oranları kullanmayı tercih etmektedir. Örneğin, Wes Anderson'un *Grand Budapest Hotel* (2011) filminde çerçeve, öykünün geçtiği döneme göre 1.35:1, 2.35:1, 1.85:1 oranlarında değişim gösterir. Benzer şekilde *Life of Pi* (Ang Lee, 2012) filminde de 1.33:1, 1.85:1, 2:1 ve 2.39:1 oranlarının tercih edildiği görülür. Çerçeve oranlarının bu yaratıcı kullanımlarında filmlerin -negatife çekilse de- dijital olarak kurgulanmasının ve gösterilmesinin payı büyüktür ve bu süreç, ilerleyen dönemde filmlerin en azından ilgili sahnelerinin dikey görüntülenebileceği düşüncesini akla getirmektedir.

Sonuç

Fotoğraf ve sinema tarihinin başlangıcından bu yana, hareketsiz imgelelerin ve hareketli görüntülerin hangi formda, genişlikte ve oranda kaydedilmesi ve deneyimlenmesi gerektiğine ilişkin standartlar getirilmiş, bu standartlar üzerine tartışmalar yürütülmüştür. Sinemanın analog çağının tarihi, aynı zamanda yatay düzlemde sürekli olarak genişleyen dikdörtgen çerçevenin tarihini de ortaya koyar. Erken dönemde standartlaşan, yalnızca filmin 35 mm. ölçüdeki genişliği değildir; sessiz dönemde 1.33:1 olan ve sesli filmin icadından sonra 1.375:1 şeklinde belirlenen "çerçeve oranı" da 1950'li yıllara dek katı bir şekilde standartlaştırılmıştır.

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından evlerde yaygınlaşan televizyonun sinemayı ekonomik açıdan olumsuz etkilemeye başlaması, 1920'li yıllarda ilk kez denenen geniş perde teknolojisini yıllar sonra yeniden gündeme getirmiştir. Böylece 1950'lerden itibaren filmler, -70 mm film kullanılarak; çekim, kurgu ya da gösterim sırasında kırılarak, kaş eklenerek ya da anamorfik lensler yoluyla- 2.76:1 oranına kadar genişletilir. İlerleyen yıllarda bazı sinemacılar, geniş perde filmlerinde portre ve iç mekân çekimlerinin estetik görünmemesi, bu filmlerin televizyon gösterimlerinde ve video kayıtlarında yaşanan güçlükler gibi sebeplerle, çerçeve oranının

¹² Gust Van den Berghe'in "Lucifer" (2015) filminde ve Xiaogang Feng'in "I'm not Madame Bovary" (2016) filminin bir bölümünde yuvarlak çerçeve tercih edilmiştir.

fazla geniş tutulmamasını tercih etmeye başlamıştır. Son dönemde, uzun yıllardır rafa kaldırılmış akademi oranının yeniden gündeme gelmesi, denenen farklı geometrik şekilde çerçeveler, birden fazla formatın bir arada kullanılması ve dikey format, dijital sinemada çerçeve oranlarına belirli ölçüde esneklik ve çeşitlilik geldiğini düşündürmektedir.

Sinema salonlarının yapısı, görsel kültürün yarattığı alışkanlıklar, küresel gösterimlere bağlı standartlaşma, teknik ve ekonomik sebepler filmlerin analog çağ boyunca -istisnalar dışında- yatay formatta çekilip sergilenmesine yol açmıştır. Buna karşın fotoğraf ve hareketli görüntü tarihi incelendiğinde, geleneksel sinema tarafından göz ardı edilen dikey -ve farklı geometrik şekillerde- çerçeve örnekleri sunan denemelerle karşılaşılır. Dijital film çekim, post prodüksiyon, dağıtım ve gösterim olanaklarının gelişmesi; televizyonun ardından bilgisayar ve cep telefonu gibi görüntüleme mecralarının yaygınlaşması, analog sinemanın katı standartlarının sorgulanmaya başlamasına neden olmaktadır. Bunların başında gelen yatay format, dikey görüntü kaydı yapan cep telefonlarının kullanımı ile internet üzerinden video paylaşımı yapan sitelerin ve uygulamaların popülerlik kazanması gibi nedenlerle, ilk olarak sosyal medyada bir standart olmaktan uzaklaşır. Önceleri yalnızca amatör çekimlere özgü kabul edilen dikey format, süreç içerisinde cep telefonu ile çekilen video ve filmlerde, dikey kısa film festivallerinde, çeşitli deneysel film ve belgesellerde, akıllı telefon uygulamalarında gösterilen bazı kurmacalarda ve film fragmanlarında, haber filmlerinde ve dikey hareketli reklam panolarında karşımıza çıkmaya başlar.

Dikey formatın çağdaş görsel işitsel ortamlarda görünürlük kazanmasını, Bordwell'in "dikey sinema" şeklinde adlandırdığı kavramın sinema literatüründe ele alınmaya başlaması izler. Eisenstein'in "Dinamik Kare" önerisine de atıfla, sinema kuramcıları ve akademisyenler; çerçeve sınırlarının yeniden yapılandırılması, sinemada dikey çerçeveleme, online videolara özgü yeni estetik pratik, ekran formatlarına mobil telefon etkisi, cep telefonu ile çekilen filmlerin estetiği, yeni medyanın şekli, medyada "yanlış" çerçeve oranının arkeolojisi, dikey film yapımı gibi konulara odaklanan makaleler kaleme alırlar. Bu çalışmaların ortak noktası, dikey çerçevelemenin "yanlış format" olarak görülüp dışlanmasının sosyo-kültürel ve teknik nedenlere, özellikle de analog çağın yarattığı alışkanlığa bağlanmasıdır. Çalışmalarda, dikey figürlerin, dikey hareketin, iç mekânda geçen öykülerin ve portre çekimlerinin dikey çerçevelemeye oldukça uygun olduğu üzerinde durulur. Dikey formatın, geleneksel ekran kültürüne meydan okuyan bir halk yaratıcılığı ürünü olduğu, çekimi yapanın eylem içindeki varlığını güçlendirdiği, anlık ve samimi görüldüğü, bir hata değil sinemacının elindeki birçok iletişim imkanından biri olduğu

ifade edilir. Sonuç olarak henz ana akım sinemada kabul grmese de yeni medya ve yeni film gsterim mecraları, seyircinin dikey formatı deneyimlemesi ve benimsemesinde etkili olmaktadır. Dijital çağda geleneksel çerçeve form ve oranları yeniden düşünlmektedir; bu süreçte dikey formatın daha esnek bir görsel-işitsel ortam için olanak sağlayacağı, yeni tür ve üsluplara kapı açacağı öngörlebilir.

Kaynakça

- A Brief History of the Widescreen Format. https://www.widescreen.org/widescreen_history.shtml. (Erişim Tarihi: 01.01.2022).
- Belton, J. (1992). *Widescreen Cinema*. Harvard University Press.
- Belton, J. (2014). If Film is Dead, What is Cinema?. *Screen*, 55(4), 460-470. DOI: 10.1093/screen/hju037.
- Blom, I. (2010). Frame, Space, Narrative. Doors, Windows and Mobile Framing in the Films of Luchino Visconti. *Acta Univ. Sapientiae: Film and Media Studies*, 2, 91-106.
- Bordwell, D. (2007). *Poetics of Cinema*. Routledge.
- Bordwell, D., Thompson, K., (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill
- Bordwell, D. (2009). *Paolo Gioli's Vertical Cinema*. <https://www.davidbordwell.net/essays/gioli.php> (Erişim Tarihi: 01.01.2022).
- Brown, B. (2014). *Sinematografi Kuram ve Uygulama*. (Çev. S. Taylaner). Hil.
- Clayton, R. (2019). Filmmaking Theory for Vertical Video Production. *The European Conference on Media. Communication & Film Official Conference Proceedings*. https://www.researchgate.net/publication/339435375_Filmmaking_Theory_for_Vertical_Video_Production (Erişim: 01.01. 2022).
- Clayton R. (2021). The Context of Vertical Filmmaking Literature. *Quarterly Review of Film and Video [Ahead-Of-Print]*, 1(12), 644-655. DOI: 10.1080/10509208.2021.1874853.
- Cossar, H. (2009). The Shape of New Media: Screen Space, Aspect Ratios, and Digitextuality. *Journal of Film and Video*, 61(4), 3-16.

DOI: 10.1353/jfv.o.0045.

Cossar, H. (2011). *Letterboxed: The Evolution of Widescreen Cinema*. The University Press of Kentucky.

Culkin N., Randle K. (2003). Digital Cinema: Opportunities and Challenges. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 9(4), 79-98.

Darmon, C. (1997). The 16:9 Format – A Technical And Artistic Challenge. *EBU Technical Review*. 272. 14-18. https://tech.ebu.ch/publications/trev_272-darmon (Erişim: 01.01. 2022).

Eisenstein, S. (1982). The Dynamic Square. J. Leyda (Ed). *Film Essays and a Lecture*. Princeton University Press.

Hovet, T. (2017). The Persistence of the Rectangle. *Film History*, 29(3), 136-168. DOI: 10.2979/filmhistory.29.3.06.

Işıkman, N. G. (2018). A Milestone in Film History: Smartphone Filmmaking. *International Journal of Culture and History*, 4(4), 97-101. DOI: 10.18178/ijch.2018.4.4.129.

Kemp, W. (1996) *The Narrativity of the Frame*. P. Duro (Ed). *The Rhetoric of the Frame* (s. 11-23). Cambridge University Press.

Knekt, P. (2014). Xavier Dolan Gets Respect. *Film Quarterly*, 68(2), 31-36.

Lipton, L. (2021). *The Cinema in Flux*. Springer

Medin, B. (2018). Dijital Kültür, Dijital Yerliler ve Günümüzdeki Yeni Film Seyir Deneyimleri. *Akademia- Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 142-158.

Menotti, G. (2019). Discourses Around Vertical Videos: An Archaeology Of "Wrong" Aspect Ratios. *ARS (São Paulo)*. 17(35). 147-165. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.140526.

Mulier, L., Slabbinck, H., Vermeir, I. (2021). This Way Up: The Effectiveness of Mobile Vertical Video Marketing. *Journal of Interactive Marketing*, 55, 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2020.12.002>.

Napoli, M. D. (2016). The "Mobile Effect" on Screen Format: the Case of Vertical Videos. *CITAR Journal*. 8 (2). 45-49. DOI: 10.7559/citarj.v8i2.169.

Odin, R. (2012). Spectator, Film and the Mobile Phone. I. Christie (Ed). *Audiences*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1515/9789048515059>.

Parsa, A., Akçora, E. (2016). Dijital Sinemada Yeni Anlatım Formları: Görsel Efektler. 1. *Uluslararası Görsel Sanatlar ve Estetik Sempozyumu 25-28 Ağustos 2016. Greece – Chios*. 219-240. ISBN: 9786053238461.

Ross, M. (2014). Vertical Framing: Authenticity and New Aesthetic Practice in Online Videos. *Refractory: A Journal of Entertainment Media*. 24. https://www.researchgate.net/publication/320025028_Vertical_Framing_Authenticity_and_New_Aesthetic_Practice_in_Online_Videos. (Erişim Tarihi: 01.01.2022).

Ross, M. (2020). Reconfigurations of Screen Borders: The New or Not-So-New Aspect Ratios. S. Saether and S.T. Bull (Ed). *Screen Space Reconfigured*. Amsterdam University Press. DOI: 10.5117/9789089649928_ch04.

Rossell, D. (2006). Public Exhibition of Motion Pictures Before 1896. F. Kessler, S. Lenk, M. Loiperdinger (Ed). *Sources and Perspectives*. Stroemfeld/Roter Stern. 168– 205. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16047>.

Ryan, K. M. (2018). Vertical Video: Rupturing the Aesthetic Paradigm. *Visual Communication*, 17(2), 245–261. <https://doi.org/10.1177/1470357217736660>.

Sanatın Dikey Açısı TikTok Cannes Film Festivalinde. <https://digitalreport.com.tr/sanatin-dikey-acisi-tiktok-cannes-film-festivalinde-87794/> (Erişim: 05.07.2022).

Schrader, P., Brink, R. (2015). Widescreen. *Film Comment*, 51(5), 62-65.

Schneck, M. E., Dagnelie, D. (2011). *Prosthetic Vision. Assessment*. In *Visual Prosthetics: Physiology, Bioengineering and Rehabilitation*. Springer.

Somaini, A. (2020). The Screen as "Battleground": Eisenstein's "Dynamic Square" and the Plasticity of the Projection Format. A. Volmar, M. Jancovic, and A. Schneider (Ed) *Format Matters: An Introduction to Format Studies*. Meson Press.

Sonic Acts: Vertical Cinema. <https://www.stedelijk.nl/en/events/so>.
(Eriřim: 01.07. 2022).

Tuęran, E., Tuęran, A. H. (2016). Peliklden Dijitale: Sinema'daki Deęiřimler. *Manas Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 5(4), 193-206.