

YENİ İLETİŞİM ORTAMLARI
ve
ETKİLEŞİM
ULUSLARARASI KONFERANSI
1 – 3 Kasım 2006

NEW MEDIA
and
INTERACTIVITY
INTERNATIONAL CONFERENCE
November 1 – 3, 2006

İstanbul, Türkiye





Certificate of Participation



This is to certify that

Hakan Erkiş

Has participated and presented a paper at the

**New Media and Interactivity
International Conference**

Organized by
MARMARA UNIVERSITY
COMMUNICATIONS FACULTY
November 1-3, 2006
İstanbul - Turkey

Prof.Dr. Melda Cinman (Şimşek)
Conference Chair

Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi

Marmara University Faculty of Communications

"YENİ İLETİŞİM ORTAMLARI VE ETKİLEŞİM"
Uluslararası Konferansı

*"NEW MEDIA AND INTERACTIVITY"
International Conference*

1-3 Kasım 2006
İstanbul / Türkiye

*November 1-3, 2006
Istanbul / Turkey*

Proceedings

ISBN: 975-400-300-9

Bu kitap 1-3 Kasım 2006 tarihleri arasında düzenlenen, “Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim” Uluslararası Konferansı bildirilerinden oluşmaktadır.

Bu konferans kitabında yer alan her bildiri yazar/yazarları tarafından sözlü olarak da sunulmuştur. Çalışmalar, konferans kitap yazım kurallarına göre tek bir format altında toplanmıştır. Makalelerin içerikleri ve kaynak kullanımları yazarların sorumluluğu altındadır. Kaynak belirtmek suretiyle çalışmalardan alıntı yapılabilir, tüm hakları saklıdır.

Baskı: Bu kitap İstanbul Büyükşehir Belediyesi Matbaalarında basılmıştır.

Kapak Tasarımı: Öğr.Gör. Sertaç Öğüt

Adres: Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi
Marmara Üniversitesi Nişantaşı Kampüsü, Büyükciftlik Sok. No:6
34365 İstanbul / Türkiye
İnternet : www.marmara.edu.tr
www.milef.com/newmedia

MARMARA ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ
Marmara University Faculty of Communication

“Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim” Uluslararası Konferansı
1-3 Kasım 2006 İstanbul/Türkiye

“New Media and Interactivity” International Conference
November 1-3, 2006 Istanbul/Turkey

Bilimsel Kurul / Scientific Committee

Prof. Dr. Melda C. Şimşek
(Konferans Başkanı / Head of Conference)

Prof. Dr. Ahmet L. Orkan
Prof. Dr. Filiz B. Peltekoğlu
Prof. Dr. Şengül Özerkan
Prof. Dr. T. Uğur Dai
Prof. Dr. Suat Gezgin
Prof. Dr. Şule Özmen
Prof. Dr. Murat Tunç
Prof. Dr. Özden Cankaya
Prof. Dr. Yasemin İnceoğlu
Prof. Dr. Ünsal Oskay
Prof. Dr. Jale Sarmaşık
Prof. Dr. Nilüfer Narlı
Prof. Dr. Erdal Balaban
Prof. Dr. Nurçay Türkoğlu
Prof. Dr. Ahmet Şahinkaya
Prof. Dr. Mahmut Oktay
Prof. Dr. Emin D. Aydın
Prof. Dr. Bülent Çaplı
Prof. Dr. Ümit Atabek
Doç. Dr. Nilüfer Timisi
Doç. Dr. Funda S. Gün
Doç. Dr. Cem Pekman
Doç. Dr. Özhan Tıngöy

Üniversite / University

Marmara Üniversitesi

Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
İstanbul Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Yeditepe Üniversitesi
Galatasaray Üniversitesi
Galatasaray Üniversitesi
Beykent Üniversitesi
İstanbul Ticaret Üniversitesi
Bağçeşehir Üniversitesi
İstanbul Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Yeditepe Üniversitesi
Yeditepe Üniversitesi
Ankara Üniversitesi
Akdeniz Üniversitesi
Ankara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi

Organizasyon Komitesi / Organization Committee

Yrd.Doç.Dr. Cem S. Sütçü
Yrd.Doç.Dr. Levent Eldeniz
Yrd.Doç.Dr. Erhan Akyazı
Yrd.Doç.Dr. N. Emel Dilmen
Arş.Gör. Dr. Tolga Kara

Arş.Gör.Dr. Bilal Çetinkaya
Arş.Gör. Rafet A. Akay
Arş.Gör. Ahmet Çetinkaya
Öğr.Gör. Sertaç Öğütlü

Editörler / Editors

Yrd.Doç.Dr. Erhan Akyazı
Yrd.Doç.Dr. N. Emel Dilmen
Arş.Gör. Dr. Tolga Kara

Yayın Kurulu / Publication Committee

Yrd.Doç.Dr. Erhan Akyazı
Yrd.Doç.Dr. N. Emel Dilmen
Arş.Gör. Dr. Tolga Kara

Yrd.Doç.Dr. Cem S. Sütçü
Öğr.Gör. Sertaç Öğütlü

Özel Teşekkür...

Konferansımızın gerçekleştirilmesinde değerli katkıları ile bizleri destekleyen kişi ve kurumlara teşekkür ederiz.

- Kadir Topbaş (*İstanbul Büyükşehir Belediye Başkanı*)
- Ayşenur Özturanlı (*İstanbul Büyükşehir Belediyesi Basın Yayın ve Halkla İlişkiler Daire Başkanı*)
- Ahmet Çallı (*Es yazılım*)
- Sinem Uner & Taner Uygun (*Lipton*)
- İsmail Ceyhan (*Doğa Yayın Grubu*)
- İlker Altun (*Aysberk Tanıtım*)

Special Thanks...

We Would like to thank to the following Institutions for all their support.

- Kadir Topbaş (*Istanbul Metropolitan Municipality Mayor*)
- Ayşenur Özturanlı (*Istanbul Metropolitan Municipality, Head of the Department of Press and Public Affairs*)
- Ahmet Çallı (*Es Software*)
- Sinem Uner & Taner Uygun (*Lipton*)
- İsmail Ceyhan (*Doğa Publishing*)
- İlker Altun (*Aysberk Advertisement*)

Ayrıca, oturum başkanlarımıza da değerli katkılarından dolayı teşekkür ederiz.
We would also like to thank to the our moderators.

Oturum Başkanları / Moderators

Prof. Dr. Emin D. Aydın
Prof. Dr. Esra Biryıldız
Prof. Dr. Mahmut Oktay
Prof. Dr. Suat Gezgin
Prof. Dr. Özden Cankaya
Prof. Dr. T.Uğur Dai
Prof. Dr. Şengül Özerkan
Prof. Dr. Filiz B. Peltekoğlu
Prof. Dr. Nilüfer Narlı
Prof. Dr. Yasemin İnceoğlu
Prof. Dr. Jale Sarmaşık

Üniversite / University

Yeditepe Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Yeditepe Üniversitesi
İstanbul Üniversitesi
Galatasaray Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Marmara Üniversitesi
Bahçeşehir Üniversitesi
Galatasaray Üniversitesi
İstanbul Ticaret Üniversitesi

“Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim” Uluslararası Konferansı

Konu Başlıkları

Genel Kavramlar

- “Yeni”ye Dair
- Yeni Medya
- Etkileşim
- Yöndeşme
- Yeni Medya Politikaları
- Yeni Medya Hukuku

Yeni İletişim Ortamları ve Görsel Kültür

- Sanal Gerçeklik
- Sayısal Sinema / “Soft” Sinema
- Sayısal Televizyon
- Yeni İletişim Ortamlarında Kullanıcı
- Yeni İletişim Ortamlarının Göstergibilim Açısından Değerlendirilmesi

İletişim Ağları, İnternet ve Gazetecilik

- Yeni Medya ve Post Endüstriyel Ekonomi
- Dijital Bölünme
- Fikri Haklar
- Yeni Ekonomi ve Gazetecilik
- Gazetecilikte Yeni Yaklaşımlar: İnternet Gazeteciliği, “Blog”, “Vlog”, Yurttaş Gazeteciliği
- Yeni Medya Ekonomisi

Gündelik Yaşam ve Yeni Medya

- Siberuzayda Gündelik Yaşam
- “Edutainment”
- “Infotainment”
- Bilgisayar Oyunları
- Yeni İletişim Ortamları ve Toplum

Siberkültür

- Siberkültür ve Sibernetik
- Yeni İletişim Ortamlarında Kimlikler ve Cinsiyet

Reklam ve Halkla İlişkiler

- “Online” Halkla İlişkiler / E-PR
- Kurumsal İletişimde Yeni Medyanın İşlevleri
- Pazarlama İletişimi ve Yeni Medya
- Marka Yönetimi ve İletişim Teknolojileri
- E-Pazarlama

İÇİNDEKİLER/CONTENTS

1. Oturum/1st Session

- Terrorism in the Cyberspace: A New Threat of the Global Age** 1
Siberuzayda Terör: Küresel Çağın Yeni Tehditi
Assoc.Prof. Dr. Banu Baybars Hawks
- Teaching Creativity Using Interactive Multimedia Formats** 8
Etkileşimli Çoklu Ortam Formatlarıyla Yaratıcılık Öğretimi
Asst.Prof. Dr. Mark Siprut
- “Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim”e Bilişim Yaklaşımı**..... 17
Communicative Informatics Approach on “New Media and Interactivity”
Asst.Prof. Dr. Necmi Emel Dilmen & Instr. Sertaç Öğüt
- Yeni İletişim Ağları Finansal Pazarlarda Karışıklığa Yol Açar mı?**..... 23
Finansal Pazarların Verimliliğinde Hızlı ve Yoğun Bilgi Akışının Etkisi
*Do New Communication Networks Create Chaos for Financial Markets?:
Effects of Rapid and Intensive Information Flow on Efficiency of Financial Markets*
Dr. Alper Özün
- New Audience, New Image: Re-presentating Science’s Historic Collections**..... 30
Yeni İzleyici, Yeni İmaj: Bilim Tarihi Koleksiyonunun Yeniden Sunumu
Karl Grimes
- Are They Still Amateurs?: Professional Role Perceptions and Job**..... 32
Satisfactions of Online Journalists in Turkey
*Hala Amatörler mi? Türkiye’deki Çevrimiçi Gazetecilerin Profesyonel Rol Alguları ve
Mesleki Tatminleri*
Instr. Esra Arsan
- The CH-iDTV Project: Cultural Heritage on Interactive Digital Television**..... 38
CH-iDTV Projesi: Etkileşimli Sayısal Televizyonda Kültürel Miras
Rsch. Asst. Franco Liberati & Prof. Marina Moscarini & Prof. Gigliola Fioravanti
- New Media and Society: For Good or For Worse?** 51
Yeni İletişim Ortamları ve Toplum: Fayda mı Zarar mı?
Assoc. Prof. Dr. Azmuddin İbrahim & Assoc. Prof. Dr. Daing Zaidah Daing İbrahim

2. oturum/2nd Session

- Dijital Sinema: "Sayısal mı?, Pelikül mü?"** 57
Digital Cinema: “Digital or Emultion?”
Asst. Prof. Dr. Burak Buyan
- Elektronik/Dijital Sinema: Değişen Üretim Tarzında Olanaklar ve Sınırlılıklar** 62
Electronic/ Digital Cinema: Opportunities and Limits in Changing Production Forms
Asst. Prof. Dr. Hakan Erkiş

ELEKTRONİK/DİJİTAL SİNEMA: DEĞİŞEN ÜRETİM TARZINDA OLANAKLAR VE SINIRLILIKLAR

*(Electronic/Digital Cinema: Opportunities and
Restrictions in The Mode of Cinematic Production)*

Yrd.Doç.Dr. Hakan ERKİLİÇ*

Özet

Bu bildiri, iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin, sinema üretim tarzında yaptığı köklü değişimlerin etkileri, elektronik/dijital sinema kavramı çerçevesinde tartışılacaktır. Yeni teknolojinin, var olan üretim tarzına getirdiği olanaklar ve sınırlıklar karşılaştırma yapılarak saptanacak ve olası üretim tarzının yapısı belirlenmeye çalışılacaktır. Dijitalleşme yapım, dağıtım ve gösterim ayaklarını tümünden değiştirmektedir. En büyük ham film üreticisi olan Kodak, dijital teknoloji için çalışmalar yürütmektedir. Önemli film kamerası ve laboratuvar donanımları üreticisi Arri, dijital kamera üretimi içindedir. HDTV teknolojisi, görüntü kalitesi açısından sinema kalitesini yakalamaya çalışmaktadır. George Lucas, Mike Figgis, Lars Von Trier gibi yönetmenler dijital teknoloji ile film çekmeye başlamışlardır. Bilgisayar teknolojisi, sinema alanında hız ve ekonomik kazancın yanında tamamen sanal ortamda üretilmiş kahramanlara ve filmlere olanak tanımaktadır. Bu durum yazılım sektörünün, sinema alanında gün geçtikçe etkili olmasını sağlamaktadır. Yapım aşaması bu şekilde dijitalize olurken, gösterim aşamasında bir merkezden uydu/internet aracılığı ile tüm salonlara görüntü ulaştırılarak dijital projeksiyonla gösterimin gerçekleştirilmesi için çalışmalar yapılmaktadır. Filmin yapım, dağıtım ve gösterim pratiklerinin yanında anlatı ve estetiği de değişimlere uğramaktadır.

Abstract:

In this study, the effects of the developments in communication and computer technologies that have caused radical changes in filmmaking ways will be discussed around electronic/digital cinema concept. New technologies that have brought opportunities and restrictions to the mode of production will be established comparatively and possible structure of production mode will be tried to be determined.

* Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesi,
ehakan@mersin.edu.tr

Digitalization totally changes production, distribution and exhibition stages. The biggest raw film stock manufacturer, Kodak, works to improve the opportunities of digital technology. Also, one of the most important camera and laboratory equipment producer Arri produces digital camera. HDTV technology tries to catch up with the visual quality of 35 mm. film. The directors as George Lucas, Mike Figgis, Lars von Trier have started to make films using digital technology. In addition to have speed and economic profit in the field of film-production computer technology gives opportunity to create heroes in virtual environment. This situation causes software companies to get involved with film sector day by day. While production process is getting digitalized, at the exhibition stage, there are some works on sending digital film to the movie theatres via satellite/internet. Besides the practices of production, distribution and exhibition, there are some changes in the forms of narratives and aesthetics of film.

1.Giriş

Bu bildiri, iletişim ve bilgisayar teknolojilerindeki gelişmelerin, sinema üretim tarzında yaptığı köklü değişimlerin etkileri, elektronik/dijital sinema kavramı çerçevesinde tartışılacaktır. Yeni teknolojinin, var olan üretim tarzına getirdiği olanaklar ve sınırlıklar karşılaştırma yapılarak saptanacak ve olası üretim tarzının yapısı belirlenmeye çalışılacaktır. Bildirinin, daha iyi kavranabilmesi için üretim tarzı, üretim tarzının eklenmesi, sinemada üretim tarzı gibi kavramların açıklanması faydalı olacaktır.

Marks'tan hareketle geliştirilen bir kavram olan üretim tarzının içeriği oldukça farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Özetle üretim tarzı, "üretim güçleri ve üretici güçlerin özgül bir bileşimi, varoluş koşulları, ekonomik sistem olarak adlandırılan yeniden üretim mekanizmalarını ve devrim yasalarını içeren bir bütün" (Ersoy;1984,13) olarak tanımlanmaktadır. Bu bağlamda eklemleme kavramı ise "durağan bir ilişkiden çok, bir süreç olarak birbirlerini karşılıklı etkileyen birden çok üretim tarzı arasındaki savaşın durumunu anlatmaktadır. Bu ilişki türü, üretim tarzlarının birisinin egemen olduğu durumlar içinde geçerlidir" (Ersoy;1984,14). Bu çerçevede içinde sinemada üretim tarzı kavramını şu şekilde açıklayabiliriz: Sinemada üretim tarzı, filmlerin nasıl planlandığı ve üretildiği; yönetmenin, ekibin üretim sürecindeki rolü; yıldız olgusu; film türleri; yapım, dağıtım, gösterim pratikleri; yapımcının konumu ve tüm bunlarla ilişkili olarak yapımın üslup ve estetik özelliklerini kapsar (Bordwell vd;1985; Beller,2003). Sinemada başlıca iki üretim tarzından bahsedebiliriz. Birincisi, pelikül filmi içeren geleneksel üretim tarzı; ikincisi ise gelişen

teknoloji ile sürekli değişim gösteren ve kendine yer edinmeye çalışan dijital üretim tarzı. Günümüz açısından geleneksel film üretim tarzı ile dijital film üretim tarzının birbirine eklenmesi görülmektedir. Bu süreç, yapım-dağıtım-gösterim pratiklerinden estetiğe, finansmandan anlatı yapılarına, ekibin rolü ve işlevinden film diline büyük değişimleri içermektedir.

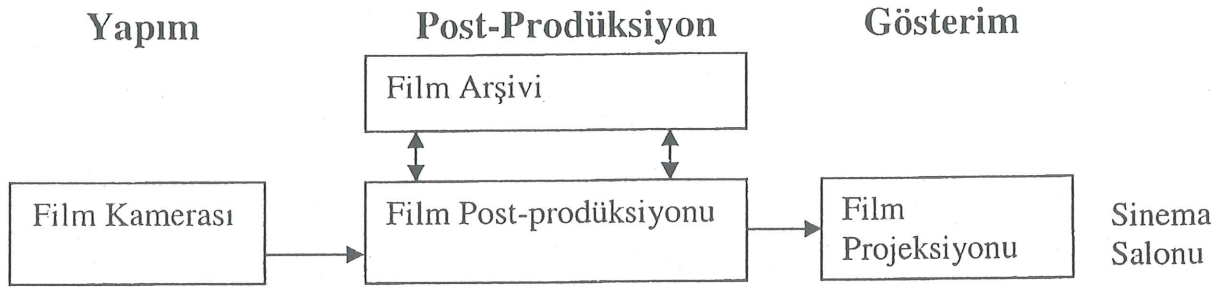
Üretim tarzındaki değişimlerin ana hareket noktasını teknolojik değişimler, özellikle de dijital devrim oluşturmaktadır. Öyle ki sinemada sesin bulunuşundan sonraki en önemli değişim olarak dijital süreç gösterilmektedir. 1980 yıllarda video teknolojisindeki gelişmeler üretim tarzı üzerinde teknolojinin ağırlığını hissettirmeye başladı. 1994 yılında DV (digital video) gündelik kullanımda tüketiciye sunuldu. Teknolojideki hızlı değişim ve yenilikler, üretim pratiklerine ve ürünün yaratımına, estetik yönüne yansdı. "Teknolojik sistem, üç ögeyi birleştirdi; donanım (hardware), yazılım (software) ve düşünce (thoughtware). Enformasyon çağının başat teknolojik ikonu" (Wyatt;1999,366-367) bilgisayar, bu değişimin aygıtı olarak karşımıza çıktı. 1990'ların ortalarında, sinemada çekim sonrası uygulamaları (post-produksiyon) bilgisayar üzerinden yapılmaya başlandı.

2.Pelikülden dijitale

1900'lerin başında standartları oluşmaya başlayan sinema, kısa sürede kendine özgü üretim tarzlarını

yarattı. Pelikül filmi içeren geleneksel üretim tarzını kısaca hatırlayalım. Geleneksel üretim tarzı, yapım, dağıtım, gösterim pratiklerini, pelikül film ve sinema kamerası ile üretimi içermektedir. Yapım, stüdyoları, yapımevlerini ve bağımsız yapımcıları içeren ve giderek üretimin yaratıcı bölümüne de dahil olan ve dağıtım şirketleri ile birleşen, işin finans kısmını üstlenen pratik olarak yapılandı. Dağıtım, üretilen filmlerin fiziksel dağıtımını üstlenen ve ticari kazancı en çok olan ayak oldu. Gösterim ise filmlerin seyirci ile buluştuğu mekan olan sinema salonlarını içerdi. Bu üçayağın uyumlu çalışması, sinemada üretimin sürekliliğini sağladı. Kollektif üretime ve sıkı bir iş bölümüne dayalı bu üretim tarzı, kendi teknolojisini, görüntü ve ses kalitesini, anlatı biçimlerini ve akımlarını yarattı. Siyah/beyazdan renkliye, sessiz sinemadan *surrounda*, akademik çerçeveden geniş ekrana, klasik öykümeden çağdaş anlatılara değişimler yaşadı. Ortaya ana akım sinema dediğimiz, ağırlıklı olarak geleneksel dramatik yapıda öykü anlatımına ve optik gerçekliğe dayanan ve yukarıda özetlenen üretim pratikleri üzerinde belli merkezlerde yapılan bir üretim tarzı oluştu.(i)

90'lı yılların ortalarına kadar film kamerası ile çekilen görüntü, laboratuvar işlemlerinden sonra elde edilen iş kopyaları ile mekanik kurgu makinelerinde montajlanır, gerekli efektlerde yine film efekt cihazlarında üretilir, tamamlanan montaj, negatif kesimden sonra son laboratuvar işlemlerinden geçirilir ve gösterim kopyalarıyla seyirciye ulaştırılırdı. Bu oldukça pahalı ve zaman alan bir süreçti.



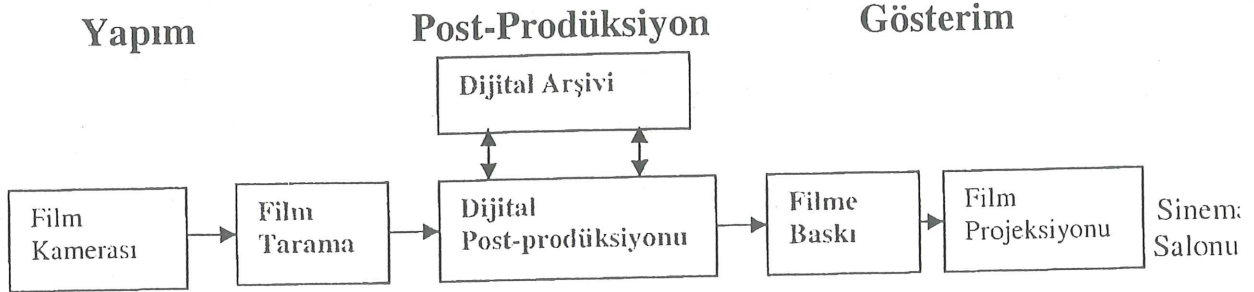
Şekil 1. Geleneksel film yapım-gösterim süreci

Bu üretim tarzı dijital teknoloji ile 80'li yıllarda tanıştı. Dijital ses kaydı ve bazı özel efekt üretimleri (George Lucas'ın "Star Wars" filmi) ilk tanışıklıkları oluşturdu. Computer Graphics Imaging (CGI) özel efekt ihtiyaçlarını karşılamaya başladı. Robert Zemeckis'in "Forrest Gump" (1994) filminin açılış sahnesi (uçuşan tüy) ve Kennedy'nin olduğu sahneler dijital uygulamaların iyi örnekleri olarak sinema tarihindeki yerini aldı. Dijital teknoloji, geleneksel film üretimine post-produksiyon aşaması ile girdi ve

bunu film yapım aşamasında DV ve daha sonra HD kameraların kullanımı izledi (Ohanian ve Phillips,2000). 90'lı yılların ortalarında bilgisayar teknolojisi yalnızca özel efekt üretiminin dışında, bilgisayarlı kurgu sistemleri ile post-produksiyon sürecindeki yerini aldı. Zamanla tüm post-produksiyon işlemleri bilgisayar üzerinde yapılmaya başlandı. Digital Intermediate (DI) denilen bu uygulamada, film dijital ortama taranarak aktarıldıktan sonra tüm işlemler dijital ortamda

tamamlanıyor ve bu ortamdaki görüntüler tekrar filme aktararak gösterime sunuluyor. Böylece laboratuvar işlemleri yalnızca gösterim kopyası basmakla sınırlı kalıyor. Dijital post-produksiyon sürecinde hız, düşük maliyet, kolay erişim, küçük ekip, sesin gelişkin kullanımı, renk düzeltme, alternatif kurgu seçeneklerinin korunması, kolay üretilen özel efektler (Murch,2005) sinemacılara cazip gelmeye başladı. Bilgisayar sektörü grafik ve görüntü işlemede önemli başarılar yakaladılar. Filmden dijital ortama aktarmada gelişen teknoloji bu sürecin sistemde oturmasını sağladı. Özellikle ham film üreticisi Kodak

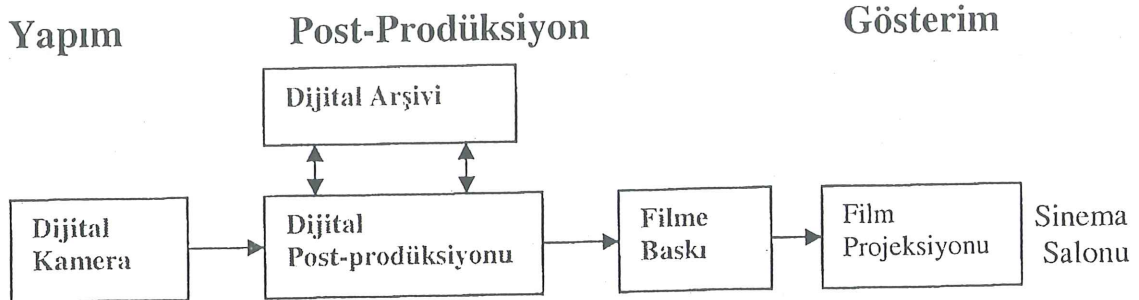
ve film kamera ve ekipmanları üreticisi Arri'nin bu sürece dahil olması, sinemada dijital post-produksiyonun standartlaşmasını sağladı. Sinem. endüstrisi, yeni bir yapılanma içine girmeye başladı: Wocski Kardeşlerin "Matrix" üçlemesi. "Yüzükleri Efendisi" gibi filmler bu sürecin başarılı örnekleri olarak yer aldılar. Türk sineması bu üretim sürecine Yılmaz Erdoğan'ın "Organize İşler" (2005) filmi ile girdi. Filmin post-produksiyon aşaması Almanya'da Arri stüdyolarında yapıldı. Filmin renk düzeltmesi ve efektleri dijital ortamda gerçekleştirildi.



Şekil 2. Geleneksel film üretiminde dijital sürecin yeri-1

Post-produksiyon aşamasında dijital teknolojinin üstünlüğü, yapım aşamasında da kendini hissettirmeye başladı. Gelişen dijital video kameralar, hem kalite hem de ucuzluk açısından bağımsız yapımların ilgisini çekti. Artan film maliyetine karşılık özellikle DV kameralar dar bütçeli yapımların ilgisini çekerken, endüstride HD kamera kayıtsız kalamadı. Gerçi istenilen görüntü kalitesine ulaşılmamıştı ama dijital kamera ilgi çekiyordu. Dogma ekolünden Lars von Trier, Hollywood'dan Mike Figgis gibi yönetmenler DV kameralarla çalışmayı tercih ederken, George Lucas "Star Wars"u HD kamera ile çekmeyi tercih etti. Ucuzluk, hafiflik, küçük ekip, uzun çekim olanağı, aydınlatma gereçlerinden tasarruf gibi

özellikler, dünya sinemasında dijital çekimi yerleşmesini sağladı. Türkiye'de de DV çekimle yapılmaya başlandı. Ümit Ünal "Dokuz" (2003) Ahmet Uluçay "Karpuz Kabuğundan Gemik Yapmak" (2004), Uğur Yücel "Yazı Tura" (2004) filmlerini DV kamera ile çekerken, Nuri Bilge Ceylan son filmi "İklimleri" (2005) HD kamera ile çekmeyi tercih etmiştir. Dijital kamera ile çekilen filmler yine dijital post-produksiyon aşamasından geçtikten sonra özel bir teknikle (film look) peliküle basılarak sinemalarda gösterime sokuluyor. Geleneksel film üretimi içerisinde gösterim boyutu dışında tüm pratikler dijitalin egemenliği altına girme zorlanıyor.



Şekil 3. Geleneksel film üretiminde dijital sürecin yeri-2

Geleneksel üretim tarzı içinde dijitalin yeri ve önemi kendini açıkça göstermektedir. Tamamen bilgisayar ortamında üretilmiş filmleri "Toy Story", "Kutup Ekspresi" gibi yapımları ise dijital üretim tarzı içinde değerlendireceğim.

3. Dijital üretim tarzı: Dijital sinema nedir?

Farklı yaklaşımlara karşın 2000'li yıllar, sinema endüstrisi içerisinde dijitalin yeri ve geleceği tartışmaları ile geçiyor. Bu tartışmalara geçmeden önce elektronik görüntü ile film arasındaki iki önemli

farkı belirtmek gerekecektir: ekranın büyüklüğü ve estetiği ortaya koyan görüntü kalitesi (renk doygunluğu, kontrast, parlaklık, çözünürlük). Buradaki belirleyici etken ise ekonomi ve teknoloji olmaktadır. Dijital sinema, bu çerçevede üstünde tartışılmakta ve yapılanmaktadır.

Çoğu zaman birbirleri yerine kullanılan elektronik sinema (e-sinema) ile dijital sinema (d-sinema) kavramlarını Polovozky'nin (2004) şemasından tanımlamaya çalışalım.

Kategori Kullanım Standartlar Tipik Ekipman

Kategori	Kullanım	Standartlar	Tipik Ekipman
D-Sinema	Ana akım uzun metraj Yüksek alternatif içerik	SMPTE tarafından ve diğer standart oluşturan kuruluşlar tarafından geliştiriliyor	Projektör: Stüdyo onaylı yüksek parlaklığa sahip Oynatıcı: Stüdyo onaylı tipik data oranı > 30mb/s
E-Sinema	Bağımsız ve alternatif içerik	Üreticiler ve market tarafından belirleniyor	Projektör: Yüksek parlaklık, yüksek çözünürlük çıkışı, ışığı 4000 ANSI lümeninden fazla Oynatıcı: Yazılım bazlı sıkıştırma da kapsayan ve PC ortamında da çalışabilen her türlü sıkıştırma. Tipik veri oranı 4'ten 20 Mb/s'ye değişiyor
Pre-Show (Ön gösterim)	Ön gösteri, reklamlar	Özel taraflar tarafından belirleniyor	Projektör: Düşük maliyetlilerden pahalılarına değişiklik gösteriyor. Işığı 4000 ANSI lümeninden düşük. Oynatıcı: DVD kalitesi, PC ortamında çalışan her türlü sıkıştırma.

Tablodan da anlaşılacağı üzere, yukarıdaki kategoriler, kalite ve kullanım alanı açısından birbirlerinden ayrılmaktadır. Bildiri kapsamında, bu kategorilerin hepsini dijital sinema kavramı içerisinde değerlendireceğiz. Öyleyse dijital sinema denilince ne anlıyoruz?

Dijital sinema, dijital kayıt, sıkıştırma, güvenlik için kodlama, depolama, uydu, network/internet ya da dijital disc aracılığıyla dağıtım, güvenlik kodunu çözümü, sıkıştırmanın açılması, sıkıştırılmamış hale getirme ve dijital projektörle gösterim süreçlerini kapsamaktadır (Higgins, 2000; Mc Kerman, 2005; Waytt, 1999).

Şimdi bu dinamiklere yakından bakalım: Dijital kayıt teknolojisi HD standardında 1920x1080 çözünürlük kapasitesindedir. Sıkıştırma, görüntüyü depolama ve veri akışında önem kazanmaktadır. Ancak gösterim öncesi görüntünün tekrar sıkıştırılmamış haline dönüştürülmesi gerekmektedir. Güvenlik, en çok tartışılan basamaklardan biridir. Telif haklarından dolayı her basamağının ayrı ayrı kilitlendiği ve

gösterim öncesi çözüldüğü bir yapı üzerinde çalışılmaktadır. Dağıtımın nasıl gerçekleştirileceği konusunda farklı yaklaşımlar bulunmaktadır. Bir merkezden uydu aracılığı ile bir çok noktaya ulaşım; internet üzerinden aktarım ve DVD medya üzerinden dağıtım çalışılan konulardır. İlk dijital film yapım- dağıtım ve gösterimi 23-29 Ekim 1998 tarihleri arasında uydu üzerinden Providence, Orlando, Philadelphia, Minneapolis'te "The Last Broadcast" adlı filmin gösterimi dijital projeksiyonla gerçekleştirilmiştir. Bundan 7 ay sonra Lucas'ın HD yapımı "Star Wars Episode I: The Phantom Menace" DVD'den dijital projeksiyonda gösterilmiştir. 6 Haziran 2000'de ise "Titan A.E" adlı film, internet üzerinden Los Angeles'tan Atlanta'ya ulaştırılmış ve dijital projeksiyondan gösterilmiştir. Bu tür uygulama ve denemelere karşın uydu üzerinden aktarımın koşulları ve organizasyonu oluşmamıştır. İnternet üzerinden aktarımda da teknik alt yapı sorunları ve sinema salonlarına maliyeti soru işaretleri doğurmaktadır. DVD'de ise standart ve format belirsizliği vardır. Çok önemsenen ve büyük bir rekabetin yaşandığı dijital projeksiyonda ise iki ayrı grup iki farklı sistem üzerinde çalışmalarını

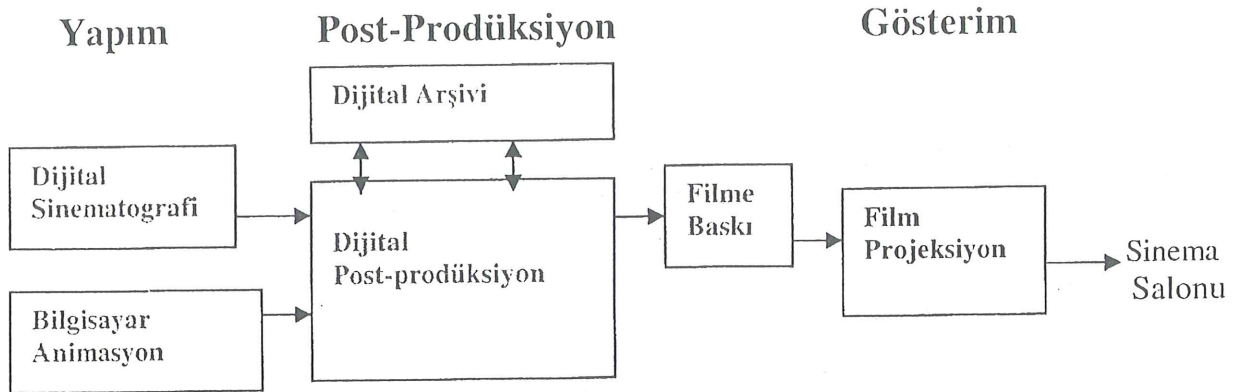
yürütmektedir. Bunlardan 2K teknolojisi 2048x1080 çözünürlüğe sahiptir. 4096x2160 çözünürlüğe sahip olacağı varsayılan 4K teknolojisi ise prototip üretimine karşılık daha geliştirmeye ihtiyacı duymaktadır. Bu projektörler, gelişmeye açık olsa da film görüntüsünün çözünürlüğüne (akademik çerçevede 4500x2500) yaklaşımdan uzaktır. Bu çalışmaların arkasında, büyük stüdyoları (Time-Warner, 20th Centruy Fox), iletişim teknolojilerinin ve yayıncılık alanının büyük firmalarını, (Texas Instrument, JVC), internet/network altyapı sağlayıcılarını (Cisco) ve farklı meslek birlik ve örgütlerini (SMPTE: The Society of Motion Picture and Television Engineers: 2001 yılından itibaren standartları oluşturmaya çalışıyor, Digital Cinema Investioties (DCI), 2002'den beri sistem özelliklerini oluşturup, test ediyor) görmekteyiz.

Bu çaba bize ne vaat ediyor? Dijital sinema bize hangi olanakları sunacak? Bunları şu başlıklar altında toplayabiliriz: İlerlemeye açık görüntü kalitesi; titremeyi ve dalgalanmayı önleyen keskinlik; toz, çizik, solmanın aşgariye indirilmesi; geliştirilmiş renk devamlılığı; basitleştirilmiş ve ucuzlaştırılmış dağıtım sistemi (uydu, internet, DVD); aynı zamanda birden çok gösterim olanağı, çoklu gösterim; geliştirilmiş güvenlik önlemleri; ucuzlaştırılabilir ve isteğe göre değiştirilebilir gösterim (Croft,2000). Dijital sinemanın bu şekilde yapılabilmesi, standartlarını oluşturabilmesi için 10-15 yıllık bir süreç söz konusudur. Dağıtım ve gösterim pratiklerinin değişimi konusunda ise net bir tablo ortaya konamamaktadır. Bu yüzden, özellikle Almanya ve Norveç'te çalışmaları yapılan dijital ön gösterim reklamcılığı (digital pre-show advertising), dijital sinemadaki somut yaygın adım olabilir. Film öncesi gösterilen reklamlar, uydu ya da internet üzerinden

1920x1080/24/1:1 sıkıştırma MPEG@HL, 30'dan 80 Mbit/sec veri akışı ile sinema salonuna ulaşmakta ve server (sunucu) üzerinden projektöre aktarılmaktadır (Slater,2003).

Dijital sinema konusunda uzlaşma sağlanmış değildir. Maliyetleri kimin üstleneceği kesinlik kazanmamıştır. IBC D-Sinema gününde yapılan tartışmalar, dijital sinemanın yapılanmasının zaman alacağını göstermektedir. Stüdyoların bir kısmı bu sürecin hızlandırılmasını isterken (Time-Warner; internet sunuculuğuna sahip, ayrıca elindeki arşivi dijital ortamda yeniden değerlendirmek istiyor), büyük bir çoğunluğu ise maliyetleri üstlenmekten kaçarak, güvenlik sorunu çözülmesini, dünya çapında bütün ürün ve servislerin uyumluluğunu ve birbirinin yerine geçebilmesini, ortak bir dijital sistem ve format oluşturulmasını ve bu süreçte de izleyicinin dijital sinema deneyimi üzerine ilgi oluşturulmasını istemektedirler. Gösterim grubu ise maliyetlerin ağırlıklı olarak dağıtımıcılar tarafından karşılanması gerektiğini düşünmekte ve birlik örgütü NATO. küresel tek bir örnek teknik standart, 35mm'den daha fazla görüntü kalitesi ve adil bir iş planı istemektedir (Slater,2004). Bu süreç içerisinde teknik standartların ve hukuki boyutun yeniden düzenlenmeye ihtiyacı vardır.(ii)

Dijital sinemanın yapılanmasını ve geleceğini bir kenara koyup, günümüzdeki serüvenine odaklanalım. Dijital sinemayı kendi içinde de ikiye ayırmak olası: birincisi, gerçekliğin dijital kaydı ile başlıyor ve sonraki dijital süreçleri içeriyor. İkincisi, görüntünün dijital ortamda, bilgisayarda yaratılması süreci ile başlıyor ki, bu da bizi farklı üretim ve estetik koşullarına götürmektedir. Bu süreçlerin tümünü dijital üretim tarzı olarak adlandırıyoruz.



Şekil 5. Günümüzde dijital üretim tarzı

Birinci üretim için Lucas Film'in "Star Wars: Episode II - Attack of the Clones" filminin 16 Mayıs 2002 yılında 94 dijital projeksiyonu olan sinemada

gösterilmesi önemli bir örnek oluşturmaktadır. Dijital kaydedilen, dijital ortamda post-prodüksiyondan geçen ve dijital ortamda gösterilen film, bu üretim

arızının en yetkin ve ileri boyutunu göstermektedir. Dijital sinema çalışmaları için umut verici olan bu alışmanın devamı gelmemesine karşılık, dijitalretim post- prodüksiyon aşamasında sinema alanında iddi dönüşümler getirmektedir. Prince göre (2002,116), dijital ortamda oluşturulan görüntüler, bir lgoritmadan ibarettir ve matematiksel bir esaplama başka bir şey değildir. Bu görüntü iksellerden 0 ve 1'den oluşmaktadır. Objektifin nündeki gerçekliği kaydeden sinema yerine arakterlerini, mekanlarını tüm görüntülerini ilgisayar ortamında üreten bir yapım anlayışı lmiştir. Stop motion animasyonların yanında hiper erçekliğe ulaşan ürünlerde verilmeye başlanmıştır. "Toy Story" (1995) bilgisayar ortamında erçekleştirilen karakter animasyona örnek olurken, "Final Fantasy" (2001) hiper gerçekliğe iyi bir örnek lüştürmektedir. "Yüzüklerin Efendisi"nde Gollum ibi sanal karakterler başarı ile yaratılmış, "Kutup kspressi"nde (2004) sanal karakterlerin yüzlerine erçek oyuncuların performansı bindirilmiştir. inemanın kimliği değişime uğramış, foto realistik ahneler bilgisayar yazılımları ile oluşturulmaya aşılanmıştır (Manovich,1996).

. Sonuç

inemada, bir yandan geleneksel üretim tarzı sürerken ir yandan da dijital üretim tarzı eklenerek yeni ir üretim anlayışı oluşmaya başladı. Dijital üretim arzı tamamen kendi üretimini oluşturamazken, eleneksel üretim tarzını etkilemeye başlamış ve onu önüştürmüştür.

inema endüstrisini bu dönüşüm içine atan nedenleri üşündüğümüzde karşımıza şu temel etkenler ıkmaktadır: finansman sorunları, artan maliyetler, DVD, ev sineması, internet ve televizyon ile rekabet, eknolojik yenilikler ve küresel ekonomi. Sinema ndüstrisi, bu değişim sonrası dağıtım ve gösterim ürecinden elde edeceği gelir için dijital sinema alışmalarına destek olmaktadır. Dijital sinema alnızca teknolojik bir ilerleme/değişim değildir. ünümüz dünyası için bir zorunluluktur.

Lev Manovich'den (1996) hareketle bu süreçteki eğişimler ve etkileşimleri üretim tarzı bağlamda öyle özetleyebiliriz: 1. Fiziksel gerçekliği filme lmaktansa, 3D bilgisayar yardımıyla tıpkı film gibi ahneler üretmek. 2. Bilgisayar herhangi bir imgenin objektifle mi yoksa yazılımla mı elde edildiğini ayırt edemez. Çünkü piksellerden oluşmaktadır. Film edilmiş gerçek, herhangi bir grafik görüntüye ndirgenmiştir. 3. Geleneksel film yapımında filme kaydedilmiş gerçek ham haliyle filmde duruyorken, ilgisayarda anime edilecek, büyütülecek, değişime igratılacak bir materyal olarak görülüyor. Gerçek

olmayan gerçeklikleri yaratmak mümkün hale geldi. 4. önceleri kurgu ve özel efektler ayrı uğraşlarken, bilgisayar bu ayrımı ortadan kaldırdı. Sinemaya bilgisayar dili hakim olmaya başladı. 5. Yapım pratikleri değişime uğradı. Post-prodüksiyon prodüksiyonun içinde yer almaya başladı. 6. Kollektif bir üretim olan sinema, bireysel yapımlara olanak tanımaya başladı. 7. İş bölümü hiyerarşisi bozuldu. Görüntü yönetmenin çekim sırasındaki teknik ve estetik pratiklerin bir bölümü, post-prodüksiyon aşamasında bilgisayar başına taşındı. 8. Sinemanın öykü anlatma geleneği bir açıdan korunurken (uzun metraj ve bilgisayar oyunlarında) diğer yanda video-art/media-art sinema dilini ve anlatısını etkiledi. 9. Sinema teknik ve endüstri olarak belli mekanlarda toplanmışken, bu yapılanma parçalanmaya başladı.10. Dijital verinin değişebilirliği, sinemanın doküman olarak gerçeklik değerini de değiştirdi. 11. Objektif, film kamerası, ham film yerini bilgisayar, donanım ve yazılım aldı. Sinemanın mekanik kurgu aleti gibi kendi gereçleri ortadan kalkmaya başladı. 12. Yapım, dağıtım ve gösterim pratiklerinin konumu, işlerlikleri ve hukuku belirsizlik içermeye başladı.

Dijital sinema belli ekonomik kolaylıklar sağlayabilir. Filmler tamamen bilgisayar ortamında üretilip, gösterilebilir. Ama sinemanın öykü anlatma özelliği ve gerçeklikle kurduğu bağ, izleyicinin isteklerine göre değişim gösterecektir ve dijital teknoloji de farklı anlatı ve estetikler getirirse de bir şekilde buna hizmet edecektir

Kaynakça

- Beller,John (2003) "The Cinematic Mode of Production: Towards a Political Economy", **Culture, Theory & Critique**, vol:44, issue:1, s:91-96
- Bordwell,D.vd (der) (1985) **The Classical Hollywood Cinema Film Style and Mode of Prroduction**. Routledge
- Costello, Christine (2000) "Trends and Developments in the cinema seen from the year 2000", **Cinema Technology**, vol:13, no:2.s:20-23
- Croft, John (2000) "Electronic Cinema What Next?", **Cinema Technology**, vol:13,no:3.s:20-24
- Ellingson,Annglee, <http://www.boxoff.com/issues/act00/digitalcinema.html>, 12.07.2006
- Ersoy,Melih(der) (1984) **Üretim Tarzlarının Eklemlenmesi Üzerine**, Birey ve Toplum, Ankara
- Eymann,Werner(2005) "Film or Digital cinema", **Cinema Technology**, vol:18,issue:2, s:19-23
- Fisher,William (2004) Promise to keep:Technology, law and the future of Entertainment,pola Alto:Standford Uni.Press,

- <http://site.ebrary.com/lib/mersinuniv/doc,12.07.2006>
- Friedberg, Anne (2000) "The end of cinema", Gledhill, C. Vd..(ed) **Reinventing Film Studies**, Arnold Publishers, NY
- Higgins, Amy (2000) "Coming to a Theater Near You", *Machine Design*, vol:72, issue:18
- _____. <http://www.boxoff.com/shows/showest00/index.html>, 10.07.2006
- _____. <http://www.answers.com/topic/digital-cinema>, 10.07.2006
- _____. <http://digitalcinemaurope.com>, 10.07.2006
- _____. <http://www.tech-notes.tv/Dig-Cine/Digitalcinema.html>, 10.07.2006
- Jenkins, Henry (2004) "The Work of Theory in the Age of Digital Transformation", Toby, M., Robert, S. (ed) **A Companion to Film Theory**, Blackwell Publishing, Oxford, s:234-261
- Manovich, Lev (1996) "What is Digital Cinema?", <http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/text/digital-cinema.html>, 8.06.2006
- Mc Kerman, Brian (2005) *Digital Cinema*, Blacklick, Mc Graw Hill, <http://site.ebrary.com/lib/mersinuniv/Doc?id=100083669>, 12.07.2006
- Murch, Walter (2005) **Göz Kırparken**, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul
- Ohanian, T., Phillips, M. (2000) **Digital Film Making**, Focal Press, Walburn
- Polovozky, Kobi (2004) "Fast forward to digital", **Cinema Technology**, vol:17, no:3, s:22-27
- Prince, Stephen (2002) "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images and Film Theory", Graeme, T. (ed) **Film Cultures Reader**, Routledge Florence
- Schiller, Dan. (1999) **Digital Capitalism: Networking the Global Market System**. Cambridge, MIT Press, <http://site.ebrary.com/lib/mersinuniv/Doc?id=10015360&ppg=21>, 10.08.2006
- Schofield, Paul (2000) "Electronic Cinema – Tomorrow's world?", **Cinema Technology**, vol:13, no:3, s:24-2
- Slater, Jim (1999) "Digital Cinema Moves Closer", **Cinema Technology**, vol:12, no:2, s:12-16
- Slater, Jim (2003) "The move to digital pre-show", **Cinema Technology**, vol:16, no:3, s:18-20
- Slater, Jim (2004) "Digital Cinema-Annual Report", **Image Technology**, vol:86, issue:3, s:18-20
- Williams, Mark (2003) "Cinema Prefiguring Digital Anxiety", Everett, A., Caldwell, J. (ed) *New Media*, Routledge, NY
- Wyatt, Roger, B. (1999) "The Emergence of a Digital Cinema", *Computers and Humanities*, vol:33, s:369-381

Dipnotlar

- i. Konumuz içinde yer almasa da geleneksel film üretiminin kendi içinde farklı üretim tarzlarını barındırdığını belirtmeliyiz. Hollywood, Avrupa sineması, bir dönem Sovyet sineması, Bollywood, bağımsızlar gibi. Hatta bu tarzlar içinde de ayrımlar yapılabilir, farklı üretim tarzlarının bir arada olduğu gözlemlenebilir.
- ii. ABD, Uruguay GATT görüşmelerinde interneti hizmet sektörü içine alarak, gelecek açısından kendisini avantajlar sağlamış gözükmektedir.