

İletişim Teknolojilerinin Sinema Alanına Yansıması: Sinemanın Dijitalleşmesinde Sinema Öğrencilerinin Tepki ve Beklentileri

Arzu Ertaylan¹

Öz

İnternetin gelişmesi, kitle iletişiminin her alanında ciddi dönüşümlere neden olmuştur. Öncelikle gazetecilik ve radyo alanlarında ortaya çıkan bu dönüşümler sonucunda yazılı basın ve radyo yayıncılığı neredeyse sonlanma noktasına gelmiş, yerlerini yavaş yavaş internet gazeteciliği ve internet radyoculuğu almıştır. Üstelik bu yeni gelişmeler, okur ve dinleyici kültürünü de değiştirmiş, kendi okur ve dinleyici kitlesini oluşturmuştur.

Çok geçmeden benzeri bir süreç sinemaya da yansımış ve küresel dünyanın teknoloji alanında geldiği noktanın sinemadaki yeni izdüşümü olan dijital sinema ile birlikte, sinemanın üretim, dağıtım ve gösterim alanlarında ciddi dönüşümler ortaya çıkmış; dolayısıyla sinema izleyicisi de bu dönüşümlerden payına düşeni almıştır.

Yeni medya çalışmalarının dijital sinema alanındaki ürünlerinin son derece kıymetli oldukları aşikardır. Bununla birlikte, her türlü teknolojik gelişmenin hedef kitlesi olarak insan unsurunun bu çalışmalarda göz ardı edilmemesi gerektiği düşünülmektedir. Özellikle de sinema sanatının gelecekteki profesyonelleri olma iddiası sebebi ile eğitim alan sinema öğrencilerinin, sinemanın dijitalleşmesi konusundaki düşünceleri, incelenmeye değer bulunmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada, sinemanın dijitalleşmesinin, güzel sanatlar fakültesi öğrencileri nezdinde nasıl algılandığı ve onların bu alanda çalışmak üzere sektöre hazır olup olmadıkları konusundaki algıları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Örneklem olarak Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv öğrencilerinin seçildiği çalışmada, görüşme tekniği kullanılmış ve elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Yeni medya, Dijital sinema, YüzüncüYıl Üniversitesi, Sinema-Tv Öğrencileri, Betimsel Analiz Yöntemi

Atf: Ertaylan, A. (2018). İletişim Teknolojilerinin Sinema Alanına Yansıması: Sinemanın Dijitalleşmesi Karşısında Sinema Öğrencilerinin Tepki Ve Beklentiler. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL) Aralık (30), s. 51-74

The Reflection Of Communication Technologies In The Field Of Cinema: Cinema Students' reactions And Expectations Of The Digitalisation Of Cinema

Abstract

The development of internet has brought about significant transformations in every field of mass communication. As a consequence, firstly the fields of printed media and radio broadcasting transformed into internet journalism and internet radio broadcasting. These new developments have also changed the culture of the readers and the listeners, and created a new type of audience. A similar process occurred in cinema as well; with digital cinema, which is the new projection of the global world's current situation in the field of technology in cinema, important transformations emerged in the production, distribution and exhibition of films; and consequently, such transformations inevitably affected cinema audience.

It is obvious that the outcomes of the new media studies that concentrate on digital cinema have been highly valuable for the field. However, it is believed that the human factor should not be ignored in such studies since people are the target audience of such technological development. Especially, as the students of the departments of cinema are being trained to be future professionals in the field, their opinions concerning the digitalisation of cinema are considered important in such analyses. For this reason, this study analyses how the students of the Faculty of Fine Arts perceive the digitalisation of cinema, and tries to put forth the students' perceptions concerning whether or not they are ready for the sector to work in this field.

In this study, the students of the Cinema-TV Department of Fine Arts Faculty of Van Yüzüncü Yıl University are selected as a sample, and the data have been obtained using interviewing technique, and have been analysed through descriptive analysis.

Keywords: New Media, Digital Cinema, Yüzüncü Yıl University, Cinema-TV Students, Descriptive Analysis.

Giriş

Türkiye’de son otuz yıldır teknolojik gelişmelerin belirlediği dönüşümün kitle iletişim araçları alanındaki yansımalarını yeni medya kavramı altında açıklamak mümkündür. Yapım, üretim ve dağıtım koşullarını tümüyle içine alan kapsamlı bir dönüşümü ifade eden bu yeni medya, her şeyden önce dijital özelliği nedeniyle geleneksel kitle iletişim araçlarının yerini almaya başlamış ve kendi alıcı kitlesini de oluşturmuştur. Günümüzde artık, bu yeni alıcı kitlenin içine doğmuş olduğu bir ‘dijital kültür’ den söz edilmekte ve hem bu kültürün bizzat kendisi etik, sosyolojik, psikolojik ve sosyal psikolojik açılardan tartışmaya açılırken hem de dijital medya, hukuki, sahiplik, yapım, üretim ve dağıtım koşullarındaki dönüşümlerin şimdiki ve gelecek zamana etkileri çerçevesinde incelenmektedir.

Söz konusu yeni medya tartışmalarının sinemadaki izdüşümü de sinemanın dijitalleşmesi sorunsalı kapsamında ele alınmaktadır. Genel çerçeve itibarıyla filmlerin yapım, üretim ve dağıtım koşullarındaki değişimler ile bu değişimlerin hem sektör hem de izleyici üzerindeki etkilerine odaklanan çalışmalar, dijital filmlerin, sinemanın bir sanat olması hasebinden kaynaklanan temel düsturlarını da tartışmaya açarak sinema gerçeklik ilişkisi çerçevesinden sanat sinemasının sonunun geldiği tezine kadar uzanan geniş bir alanda toplanabilmektedir.

Tüm bu çalışmaların alan açısından yadsınamaz önemine rağmen, sinemanın dijitalleşmesi konusunda ortaya çıkan dönüşümlerin muhatapı olarak alıcının algı ve düşünceleri üzerine odaklanan saha araştırmalarının geri planda kaldığı düşünülmektedir. Bu çalışma sözü edilen eksikliğin giderilmesi konusunda literatüre küçük bir katkı sağlayabilmeyi amaçlamaktadır.

Çalışmada hem gelecekte bu alanda çalışma potansiyelleri hem de sinemanın dijitalleşmesinin sonuçlarına birer izleyici olarak muhatap olmaları nedeniyle, sinema öğrencilerinin bu süreç karşısındaki tepki ve beklentilerinin ölçülmesi amaçlanmıştır. Bununla birlikte batı illerinde eğitim alan öğrencilerin eğitimlerini sektörün içinde çalışarak destekleme olanağına sahip olmaları ya da en azından sektöre olan fiziksel yakınlıkları nedeniyle ortaya çıkan gelişmeleri nispeten daha çabuk görüp sektördeki karşılığını kavrama ihtimalleri, sözü edilen avantajlardan yoksun olan doğu illerindeki öğrencilerin bu konudaki algılarını bu araştırma açısından daha önemli kılmaktadır. Bu nedenle bu çalışmanın örneklemini, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv Bölümü öğrencileri oluşturmaktadır. Görüşme tekniğinin kullanıldığı çalışmada, rastgele örneklem yoluyla seçilmiş olan 10 öğrenci ile yapılan ve 20 sorudan oluşan görüşme sonuçları, betimsel analiz tekniği ile yorumlanmıştır.

Doğu illerini temsilen Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv bölümü öğrencilerinin seçilmiş olması, bu çalışmanın amacı ile uyum içerisinde olmakla birlikte, batıda aynı alanda eğitim alan öğrencilerin araştırmaya dahil edilememiş olması, araştırmanın sınırlılığı olarak değerlendirilmeye açıktır ve bu nedenle araştırma sonuçlarından elde edilen bulgular, genellenebilir değildir. Sinemanın dijitalleşmesi

konusundaki geniş çaplı bir çalışmanın ön hazırlığı olarak değerlendirilebilecek bu araştırma, kendisinden sonra yapılacak benzeri alan araştırmaları için küçük bir başlangıç çalışması niteliğindedir.

Çalışmanın ilk bölümünde yeni medya ve bunun sinemadaki iz düşümü olarak dijital sinema kavramlarının tanımı yapılmış ve kapsamı açıklanmaya çalışılmıştır. Sonraki bölümde ise pelikül dönemden dijital döneme geçişte sinemanın yapım, gösterim ve dağıtım aşamasında ortaya çıkan değişikliklere kısaca değinilmiştir. Ardından öğrencilerle yapılan görüşmeler, bu değişimlerin farkındalıkları çerçevesinde betimsel analiz yöntemi ile yorumlanmıştır.

1. Yeni Medya ve Dijital Sinema Kavramları: Tanım ve Kapsamı

Teknolojik gelişmelerin özellikle 1970'li yıllarda başlayan ve 1990'larda hız kazanan son otuz yılına egemen olan yeni medya kavramı, kendisinden önceki kitle iletişim araçlarını sona erdirecek bir süreci başlatmıştır. Teknolojik alt yapısının farklılığı nedeniyle geleneksel kitle iletişiminin istisnasız her alanında ciddi bir dönüşüme neden olan yeni medya, aynı zamanda yeni bir izleyici kitlesi de oluşturmuş ve bu bağlamda geleneksel kitle iletişiminin belirleyici özelliklerini de dönüştürmüştür. "İletişim sosyolojisine göre kitle iletişim araçlarının belirleyici özelliği, teknik araçlar kullanılarak zaman ve uzay içinde büyük sayılarda tekrarlanabilen mesajların büyük izleyici topluluklarına iletilmesidir. Tek bir alıcı veya küçük yüz yüze iletişim araçlarının tersine, kitle iletişiminin izleyicisinin çoğunluğu birbirini hiç görmez veya duymaz" (Geray, 2003, s.17) . Oysa yeni medya teknolojisi ile birlikte kitle iletişiminin bu temel belirleyeni değişmiş; kitle iletişimi bir anlamda kişiselleşirken, diğer taraftan da karşılıklı etkileşim, bu yeni medyanın temel özelliklerinden birisi haline gelmiştir.

Yeni medya kavramının temel özelliği dijitalliktir ve bu özelliği nedeni ile yeni medya yerine zaman zaman 'dijital medya' ya da 'sayısal medya' kavramları kullanılmaktadır. Manovich'e göre dijitalleşme, iletinin matematiksel kodlardan oluşmasıdır; bu kodlama ile tüm veriler sayılabilir ve programlanabilir hale gelmektedir (Manovich,2001, s.27). Kavramın diğer özellikleri ise van Dijk'in çalışmasında eş zamanlılık, geniş kapasite, yüksek hız ve karşılıklı ve katmanlı etkileşim olarak belirlenmektedir (aktaran Binark, 2007, s:5). Yeni medyanın sinemadaki yansıması olan 'dijital sinema' kavramı da, bu özellikleri bünyesinde barındırmaktadır.

Bir filmin üretim, kurgu, dağıtım ve gösterimden oluşan tüm aşamalarını kapsayan dijital sinemayı, en genel tanımı ile " hareketli görüntünün dijital format altında kayıt edilmesi, sinemaya dijital dosya ile dağıtılması (fixed medya, uydu ya da geniş bant bağlantı) ve filmlerin dijital bir prodüktör kullanılarak gösterilmesi" (https://www.researchgate.net/publication/258129836_Digital_Cinema_Opportunities_andChallenges) şeklinde tanımlamak mümkündür. 35 mm film şeritlerinin yerini alan bu teknoloji, sinema alanında son derece olumlu ve pratik gelişmelere yol açmakla birlikte, sinemanın bir sanat dalı olarak bu dönüşümden nasıl etkileneceği yolundaki sorularla da tartışmalı bir süreci başlatmıştır.

2. Pelikülden Dijital Döneme Geçişte Yapım, Gösterim ve Dağıtım Aşamasındaki Yenilikler ve Sektöre Etki

2.1. Yapım Alanındaki Değişiklikler

Yapım alanındaki değişimler, kamera, kurgu ve anlatı türleri olmak üzere üç temel alanda görünürlük kazanmıştır. Pelikül dönemde 8, 16, 35 ve 65 mm'lik filmler ve bunlara uygun kameralar kullanılmıştır. Özellikle 35 mm kameralar, görüntü kalitesi ve maliyetin görece düşük olması nedeniyle 1990'lı yılların ortalarına kadar güncelliğini korumuştur²; 2000'li yıllardan itibaren ise dijital film kameraları giderek yaygınlaşmış ve pelikül tarzda film yapımı, sinema dünyasında yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Bugün hala 35 mm kamera ile film çeken yönetmenler olsa da, özellikle Hollywood, dijital teknolojiyi hızla tüketmeye başlamıştır (Parsa ve Akçora, 2016, s. 223).

Görüntü kalitesi yüksek ve maliyeti daha düşük olan dijital kameralar, film üretim sürecine daha bağımsız bir nitelik kazandırmıştır. Bir yandan sektör dışındaki insanların film çekmeleri olanaklı hale gelirken öte yandan sektör içinde de şirketlerden bağımsız olarak üretilen filmlerin sayısı artmıştır; yapımcıdan kaynaklanan mali sınırları ortadan kaldıran bu durum, içerikleri de bağımsızlaştırmıştır (Tuğran ve Tuğran, 2006, s.194).

Dijital teknolojinin sinemanın yapım aşamasındaki ilk yansıması kurgu sürecinde gerçekleşmiş; bu süreçte film kopyaları üzerinde yapılan manuel kurgu, yerini yavaş yavaş bilgisayar destekli programlara bırakmaya başlamıştır. 2000'li yıllara gelindiğinde Hollywood da dahil olmak üzere pek çok sinema, kurgu yapımını dijital ortama taşımıştır. Dijital kurgu yazılımlarının gelişmesiyle birlikte, önceden optik ya da mekanik olarak yapılan görsel efektler, renk düzenlenmesi ve görüntüde belli bir alana müdahale edilmesi gibi işlemler, artık dijital yazılımlara aktarılmış ve Inferno, Adobe After Effects ve Apple Motion gibi günümüzde yaygın biçimde kullanılan yazılımlar, görsel efektlendirmenin önemli araçları haline gelmiştir. Bu yazılımlar sayesinde farklı görsel öğeler, tek bir görüntü katmanında birleştirilebilmekte ve böylece perdede ya da monitörde görünenin tek bir imaj olduğu algısı yaratılmaktadır (Nişancı, 2011, s.67-68).

Dijital sinema teknolojisi ile birlikte filmlerin anlatı yapısında da değişiklikler olmuş ve yeni türler ortaya çıkmıştır. "Pelikül dönemde, var olan gerçekliğin yeniden kaydı söz konusu iken dijital dönemde bu zorunluluk ortadan kalkmış ve bilgisayarlar aracılığıyla tamamen yeni bir gerçeklik üretilmiştir. Bu hem sinemadaki anlatı türlerinin farklılaşmasına hem de yepyeni türlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Öz, 2012, s. 69). Bu sürecin temelinde, filmlerde kullanılan dijital efektler yer almaktadır ve bu teknolojinin zamanla gelişip yaygınlaşmasına bağlı olarak, sinema sektöründe, karakterlerin ve/veya mekanların tümüyle dijital ortamda oluşturulduğu filmler artış göstermeye başlamıştır.

² 1990'lı yılların sonlarında, 35 mm kameraların yerini, daha hafif ve bu nedenle daha pratik olan video kameralar almıştır.

Özel efekt kullanımının en büyük avantajı, film çekimindeki devamlılık zorunluluğunu ortadan kaldırması, kullanılan resim, çizim ve maket gibi malzemelerin tümüyle gerçekmiş gibi görüntülenip biçimlendirilebilmesidir. Kurgunun da bilgisayar ortamında gerçekleşmesi ile hem maliyet hem de zaman açısından önemli bir tasarruf sağlayan dijital teknoloji, böylelikle yapım aşamasında ciddi kolaylıklar sağlamaktadır. Öte yandan bazen sadece filmdeki karakterlerin ya da mekanların yaratılmasında efekt kullanılırken, bazı filmler de foto gerçekçi bir üslupla, hiç kamera ya da gerçek oyuncu kullanmaksızın üretilebilmektedir (Sunal, t.b, s.301).

Yıldız'ın çalışmasında (aktaran Parsa ve Akçura, a.g.m., s.230), dijital görüntülerin kullanıldığı ilk uzun metrajlı film *Westworld* (1973) 'den sonra özellikle 1990'lı yılların başından itibaren sürecin hızlandığı belirtilmektedir: 1991 yapımı *Terminatör 2: Judgment Day* filminde ana karakterin efektler kullanılarak şekil değiştirmesi, ardından 1993 yılında *Jurassic Park* filminde bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu perspektif, sinema sektöründe oldukça ilgi çeken çalışmalar olmuştur. Sonrasında gelen *The Lord Of The Rings* filmindeki Gallum karakteri, tümüyle bilgisayar ortamında yaratılmıştır ve sahne performansından dolayı ödül kazanan ilk bilgisayar tabanlı karakter olmuştur. *Avatar* (2009) filmi ise, tümüyle bilgisayar ortamında yaratılan bazı karakterleri ve mekanı ile dijital sinemayı zirveye ulaştıran filmlerden birisi olmuştur. *Yıldız Savaşları* serisini de içine alabilecek bu ilk örneklerin ardından büyük bir hızla artış gösteren dijital teknoloji, özellikle ticari sinemada neredeyse her filmde bir şekilde kullanılabilir olmuştur.

Avatar ve öncesinde çekilmiş olan *Polar Express* (Zemeckis, 2003) filmlerinin gişe başarıları, dijital sinemanın gelişim sürecinde 3B (üç boyutlu film/3D/stereoskopik film) filmlerin önünü açmış ve büyük bir hızla ilerlemesine neden olmuştur. Seyirci ilgisi dışında 3B filmlerin endüstri tarafından tercih edilmesinin diğer nedenleri de, Real D ve Dolby 3D gibi gelişkin teknolojilerle Imax 3D sistemlerinden daha ekonomik olmaları ve dolayısıyla daha çok sayıda filmin gösterime girmesinin olanaklı hale gelmesidir. Ayrıca diğer filmlerden farklı olarak bu filmler sinema salonundan kopyalanamaz ve bu da önemli bir tercih nedenidir (Erkılıç, 2012, s.94).

Dijital teknolojinin getirdiği yenilik, gişe gelirlerini gözeten ticari sinema dışında, festivallerin de dikkatini çekmeye başlamıştır. Terrence Malick'in *Hayat Ağacı* (*The Tree of Life*, 2011) ve Benh Zeitlin'in *Düşler Diyarı* (*Beasts of the Southern Wild*, 2012) filmleri, çoğunlukla analog filme çekilmiş ve sanatsal bir perspektife dayanmış olsalar da, her iki filmde de evrimsel biyolojiyi ve evrenin başlangıcını konu alan dijital destekli sekanslara da yer verilmiştir Bu konuda daha ayrıntılı bilgi için bknz. Kara, 2016, s. 109-110).

Görsel efekt uygulamalarının özellikle ticari sinemada giderek yaygınlaşmasını, sinema sektörünün kapitalist işleyişi ile ilgili olarak açıklamak mümkündür ancak, bu yeni teknolojinin sanat filmlerinin içeriğine doğru genişliyor olması, maliyetin tek neden olmadığını, bu yeni teknolojinin anlatı kalıpları ve sinema-sanat ilişkisinde de etkisini gösteren daha bütünlüklü bir sürece işaret ettiğini düşündürmektedir.

2.2. Dağıtım Aşamasındaki Değişiklikler

Pelikül filmlerin orijinal formatından kopyalanarak farklı yerlere gönderilmesi zorunluluğu, film malzemesinden kaynaklanan sorunlar nedeniyle maliyet, taşıma ve aşınma problemlerini barındırmaktadır.

Manuel dönemde salonlarda gösterilen, filmlerin orijinal negatifi değil bunlardan çıkarılan kopyalar olmuştur. Çünkü orijinal negatifi, genellikle o filmin 10 ile 1000 adete kadar kopyalanması açısından çok değerlidirler (Monaco, 2010, s.103).

Kopyalama maliyetlerinin yüksek olması, filmin gösterildiği her il için ayrı bir kopya çıkartılmasına olanak tanımadığından, aynı kopyanın farklı illere iletilerek gösterime sunulması zorunlu olmuş, bu da hem ulaşımdan kaynaklanan zaman kaybına hem de kopyanın her gösterimden sonra biraz daha aşınarak, zaman zaman koparak orijinalliğinden kaybetmesine neden olmuştur.

Öte yandan pelikül dönemde filmin dağıtım aşamasında da maliyetle ilgili sorunlar yaşanmaktadır. Bir filmin hangi tarihte ve ne kadar süreyle gösterimde kalacağı büyük oranda, bu filmlerin gösterim hakkına sahip dağıtım şirketleri tarafından belirlenmektedir; dolayısıyla bir filmin gösterime girebilmesi için, öncelikle dağıtım şirketlerinin listesinde yer alması gereklidir; listelere girebilmek ise bu şirketlerin bağlı bulunduğu stüdyonun yapımları ile rekabeti zorunlu kılmaktadır. Öte yandan film eğer listeye girebilmişse de, dağıtımçıların yüksek komisyonlarına ve gösterim alanındaki çeşitli şartlarına maruz kalmaktadır (Erus, 2007, s. 5-6). Ancak dağıtım sürecinde dijital teknolojinin sağladığı kolaylıklar, hem negatifi kopyalanmasından hem de dağıtımçı şirketlerden kaynaklanan sorunların görece çözülmesine neden olmuştur. “Dağıtım ve gösterim alanında olası üç uygulama üzerinde çalışılmaktadır. Birincisi ve günümüzde de uygulamalarını gördüğümüz; 35mm gösterim kopyası yerine, filmlerin bir dijital ortamda (özel hard disk gibi) dağıtımlarının yapılması ve dijital projeksiyonda gösterilmesidir. İkinci ve üçüncü seçenek ise filmlerin bir merkezden uydu ya da internet üzerinden aynı anda farklı sinema salonlarına ulaştırılması ve dijital projeksiyonla gösterilmesini öngörmektedir” (Slater’ın çalışmasında, aktaran Erkılıç, 2012, s. 95). Hard disk maliyeti ve ayrıca zaman aşımı nedeniyle bu belleklerde ortaya çıkabilecek görüntü kaybı gibi dezavantajlar söz konusu olsa da, yine de bu teknolojinin şu an için pelikül döneme göre ciddi bir avantaj sağladığı görülmektedir.

Dijital teknolojinin bir başka önemli avantajı da, özellikle internetin de gelişmesiyle birlikte, filmlerin izleyiciye ulaşma yollarının farklılaşmış olmasıdır. “Filmler sinema salonlarından, DVD ve Blue-Ray gibi çeşitli formatlarda tüketiciye sunulan homevideo/ ev sineması sistemine, farklı özelliklere sahip kanalları içine alan ödemeli televizyondan, internet platformlarına kadar geniş bir gösterim alanına sahip olmuştur” (Erkılıç ve Toprak, 2012, s.13). Bu gelişme, sinema salonlarının akıbeti ile ilgili sorgulamalardan, film izleme kültürünün kişiselleşmesine kadar farklı sonuçların tartışılmasına zemin hazırlamıştır.

2.3. Gösterim Aşamasındaki Değişiklikler

Pelikül dönemin sinemaya gitme etkinliği, karanlık bir sinema salonu ve o salon içinde aynı filmi izleyen insanların kendi aralarında kurulan 'biz' olma bilincini yaşamaları üzerine kurulu bir seyir kültürüne dayalıdır. Hasan Akbulut, sinema deneyiminin, kişilerin sinema salonunda film izlerken yaşadıkları her türlü seyir deneyimini kapsadığını ifade etmekte ve böylece sinemaya gidenlerin ortak bir anı, deneyim ve kültür paylaşımı nedeniyle 'biz'in bir parçası olduklarını belirtmektedir (Akbulut, 2014, s.6). Serpil Kirel için ise "sinemaya gitmek sınıf, toplumsal cinsiyet, ırk ve tüm bu kavramlardan daha fazlasını içeren kültürel karşılaşmaları akla getirir (Kirel, 2015, s. 207)." Her iki görüş birlikte değerlendirildiğinde seyir kültürünün, sınıflar ve kimlikler üstü bir paylaşım alanı olarak tüm izleyenleri ortak bir 'biz' bilinci paydasında birleştiren toplumsal bir eylem, bir toplumsallaşma biçimi ve sinema salonunun da, çeşitli ritüelleriyle birlikte, bu toplumsallaşma biçiminin ana mekanı olduğunu söylemek mümkündür.

Ancak gelişen teknoloji, bu gün olmasa bile yakın gelecekte filmi sinemada izleme alışkanlığına dayalı bu toplumsallaşma biçiminin yavaş yavaş kaybolacağını ve yerini ev sinemaları ya da cep telefonları aracılığıyla gerçekleştirilen daha bireysel bir seyir kültürünün alacağını düşündürmektedir.

Nitekim, 2000'li yıllardan itibaren tüm network üzerinden yaygınlaşan film izleme ve paylaşma platformları sayesinde seyir deneyimi, büyük şirketlerin dağıtımını üstlendikleri filmlerin tekelinden çıkmış ve artık ağ veri sistemindeki tüm filmlere zaman, ülke ya da yönetmen kısıtlaması olmadan ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Böylece film izleme etkinliği, sadece sinema salonunun değil evin de dışına çıkmış, cep telefonları, tabletler ve taşınabilir bilgisayarlar sayesinde, seyir kültürü 'her yere' taşınmıştır (Tuğran ve Tuğran, 2016, s.203).

Bu süreç, sinema salonlarını tümüyle ortadan kaldırmasa da, böyle bir riski içinde barındırdığından, salon işletmecileri izleyiciyi yeniden salonlara döndürmek için hem salonları dijital teknolojiye uygun niteliklere büründürmek hem de gösterilen filmler açısından farklı arayışlara girmek zorunda kalmışlardır. Dijital sinema teknolojisinin görece ucuz olması, bu anlamda sinema salonları için en büyük avantaj gibi görünmektedir.

Öte yandan sinema salonları 2000'li yıllarda ortaya çıkan 3D (üç boyutlu) film teknolojisine kendilerini hızla adapte etmek zorunda kalmışlardır. Çünkü 3D filmler, izleyicinin filmin atmosferini karakterlerle birlikte paylaşmasını sağlayan özel gözlüklerin kullanımı sayesinde, -en azından bu teknolojinin ilk dönemlerinde- ev ortamında deneyimlenemeyecek bir seyir pratiğini sunan mekanlar olarak bir kez daha sinema salonlarını işaret etmektedir. Özellikle *Avatar* filminin ardından hızla popülerleşen bu filmler, ticari sinema açısından önemli bir gelişme olmuştur.

İzleyiciye, filmin atmosferine karakter ile birlikte girme imkanı sağlayan 3D teknolojisi, izleyicinin yaşadığı özdeşleşmeyi doruk noktasına çıkarmaktadır. Ancak Kirel bu

noktada bir şerh koymakta ve 3D filmlerin izleyiciyi içine alan teknolojisinin aynı zamanda onu sinema salonundan soyutladığını, birlikte film izlediği topluluktan ayırıştırarak yalnızlaştırdığını belirtmektedir (Kirel, 2010, s. 112). Bu anlamda sinema salonunda film izleme eylemi artık, bireyi ‘toplumsal bir eylemi gerçekleştirme’ yanılığısı içerisinde o topluluktan soyutlayarak ‘yalnızlaştırmaktadır’.

Dijital sinema teknolojisinde seyir kültürünün dönüşümünde önemli bir etkisi olduğu düşünölen bir diğer boyutu da, interaktif sinema teknolojisi oluşturmaktadır. Dijital sinema teknolojisinin şu an için ulaştığı son nokta olan interaktif sinemada, izleyici filmin üretim sürecine ‘dahil’ olmakta, yönetmenin önceden belirlediği alternatifler arasından seçim yapmak koşuluyla, filmin kurgusuna, müziğine veya sonuna yönelik tercihlerini izleyebilmektedir. Seyircinin konumundaki bu dönüşüm, onu birden bire, pelikül dönemin edilgen izleyici statüsünden çıkartarak, bir ‘özne’ konumuna yükselttiğine ilişkin tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

Manovich’in şerhi, bu noktada önemli bir düşünme pratiğini ortaya koymaktadır. Ona göre, bu yeni ‘özne’ seyircinin anlatıyı değiştirme olanağı, tümüyle yönetmenin onun için seçtiği alternatifler arasında yapacağı bir seçim ile sınırlanmaktadır. Bu nokta, interaktif sinemanın ‘karşılıklı etkileşim’ iddiasının yeniden düşünülmesini gerektirmektedir (Taş, a.g.m, s.71). Kanımızca da, sinemanın bir sektör olarak, kapitalist ilerleme açısından doğru ve geçerli bir yöntemi gibi görünen interaktif filmlerin izleyiciyi konumlandığı ‘özne’ tanımının, aynı izleyicinin bir Antonioni, Haneke veya herhangi bir sanat filmi ürününü izlerken takındığı ‘özne’ tavrı ile kıyaslanması mümkün değildir ve zaten ticari sinemanın izleyiciyi bu anlamıyla ‘özne’ yapmak gibi bir amacının bulunmadığı da aşıkardır. Bu noktada söz konusu ‘özne’ konumlandırılmalarının, yeni teknolojinin lehine yapılan ve biraz zorlama girişimler olduğu düşünölmektedir.

3. Yöntem ve Teknik

Araştırmada niteliksel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşme tekniği kullanılmıştır.

Niteliksel yöntem, gözlem, görüşme, metin ve fotoğraf gibi sayısal olmayan veri toplama yöntemleri ile elde edilen verilerin kategorilere ayrıldığı, düzenlendiği, keşfedildiği ve tüm bu sürecin rapora aktarıldığı bir etkinlikler toplamıdır. Sosyal gerçekliğin tümevarımsal bir yöntem ile ortaya çıkarıldığı niteliksel analizin temel amacı, araştırmacının kendi öznelliğini kullanarak sosyal gerçeklik içerisinde gizli bir şekilde duran bilgiyi ortaya çıkarmasıdır (Özdemir, t.y., s. 323).

Nitel araştırma yöntemlerinden biri olarak ön plana çıkan görüşme tekniği ise, ‘önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci’ (Stewart ve Cash, 1985:7’den aktaran, Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.147) olarak tanımlanmaktadır. Görüşme, tutum, düşünce, deneyim, niyet ve tepkiler gibi gözlenemeyen durumların anlaşılmasına yönelik bir tekniktir (Yıldırım ve Şimşek, a.g.e., s. 148). Yapılandırılmış, yapılandırılmamış ve

yarı yapılandırılmış olmak üzere üç temel görüşme tekniği bulunmaktadır³. Yarı yapılandırılmış görüşmede araştırmacı, görüşmecilere soracağı soruları içeren bir görüşme protokolü hazırlar ve bu soruları her görüşmeciye sorar. Ancak bu görüşme tekniğinde araştırmacının, görüşmenin akışına bağlı olarak farklı sorular sorabilme özgürlüğü bulunmaktadır; bu yolla konunun akışını etkileyebilir ya da görüşmecinin yanıtlarını açmasını veya ayrıntılandırmasını sağlayabilir. Görüşmeci bir sorunun yanıtını, başka bir soruyu yanıtlarken vermişse, araştırmacı bu soruları atlayabilir (Türnüklü, 2000, s. 547).

Görüşme sorularının değerlendirilmesinde kullanılacak olan betimsel analiz ise nitel araştırma yöntemleri ile elde edilen verilerin sistemli bir şekilde analiz edilmesine olanak sağlayan bir yöntemdir. Bu yöntemde, elde edilen bulgular, araştırma soruları çerçevesinde belirlenen temalar doğrultusunda özetlenerek yorumlanmakta ve böylece elde edilen bulguların okuyucuya, düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde aktarılması amaçlanmaktadır. Betimsel analiz yönteminde, araştırmacı ulaştığı sonuçları desteklemek amacıyla, görüşmecilerin doğrudan alıntılarına yer vermektedir (Yıldırım ve Şimşek, a.g.e.,s. 256).

“İletişim Teknolojilerinin Sinema Alanına Yansıması: Sinemanın Dijitalleşmesi Karşısında Sinema Öğrencilerinin Tepki ve Beklentileri” isimli bu çalışmanın temel amacı da, örneklem olarak seçilen öğrenci grubunun, bu konudaki düşünce, deneyim ve tutumlarının ortaya çıkartılmasıdır. Bu anlamda, çalışmanın amacına en uygun olan yöntem, görüşme yöntemidir; yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin seçilme nedeni ise bu teknikte kullanılması gereken görüşme protokolünün araştırmacıya sistematik ve karşılaştırılabilir bilgiler elde etme konusunda kolaylık sağlaması ve aynı zamanda bu tekniğin yapılandırılmış görüşme tekniğine göre daha esnek olma ayrıcalığıdır.

Görüşme protokolü hazırlanmadan önce, dijital medya ve sinemanın dijitalleşmesi konusundaki literatür taranmış, çalışmanın teorik bölümü bu literatür çerçevesinde oluşturulmuş ve görüşme soruları da bu çerçevede hazırlanmıştır. Ayrıca hazırlanan sorular, nitel araştırma yöntemleri konusunda uzman bir araştırmacı tarafından kontrol edilmiş ve önerilen düzeltme ve değişiklikler doğrultusunda yeniden düzenlenmiştir.

Çalışmanın örneklemini Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv Bölümü öğrencileri oluşturmuştur. 2017-2018 eğitim-öğretim döneminde üç sınıfa eğitim verilen bölümde, rastgele örneklem yolu ile seçilen on öğrenci ile görüşme yapılmıştır. “Patton (1990: 169) amaçlı olarak seçilen örneklemin seçiminde hedef, çalışılan konu ile ilgili olarak daha fazla bilgi sunacak kişileri seçmenin temel amaç olduğunu ve sayı konusunda esnek olunabileceğini belirtmektedir” (aktaran Türnüklü, a.g.e., s.548). Bu bakış açısı doğrultusunda oluşturulan örneklemdaki tüm katılımcılar, görüşmeden önce, görüşme konusu hakkında bilgilendirilmiş, kendilerine isimlerinin gizli kalacağı belirtilmiş ve kendilerinden görüşme soruları hakkında paylaşımda bulunmamaları talep edilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kriterlerine uygun olarak açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşan görüşme protokolü tüm katılımcılara dağıtılmış ve protokoldeki

3 Ayrıntılı bilgi için bkz: (Yıldırım,Şimşek,2013:148.

sorular tüm katılımcılara sorulmuştur; soruların anlaşılamadığı yerler, araştırmacının yönlendirmesi ile açılmış, zaman zaman katılımcıların yanıtlarını detaylandırmaları istenmiştir. Her bir görüşme birebir ve yüz yüze gerçekleştirilmiş ve tüm görüşmeler ses kayıt cihazı ile katılımcıların bilgileri dahilinde kaydedilmiştir.

Görüşmelerin tamamlanmasının ardından elde edilen ses kayıtları, birebir deşifre yöntemi ile Microsoft Word programında yazıya dökülmüştür. Elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemine uygun olarak belirli temalar çerçevesinde sınıflandırılmış, ardından görüşmelerden yapılan birebir alıntılarla da desteklenilerek neden sonuç ilişkileri perspektifinde yorumlanmıştır. Analiz aşamasında katılımcıların isimleri gizli tutulmuş, birebir alıntılarda isimler K1, K2 vb olarak kodlanmıştır.

Betimsel analiz yönteminin uygulanması amacıyla, katılımcılar ile yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen temalar şu şekilde belirlenmiştir:

- 1- Sinemanın dijitalleşmesi konusundaki genel algı ve farkındalıklarına yönelik görüşleri
- 2- İzleyici olarak dijital sinema hakkındaki görüşleri
- 3- Bir sinema öğrencisi olarak dijital sinemanın eğitimlerindeki yeri hakkındaki farkındalık ve beklentileri ile ilgili görüşleri
- 4- Potansiyel sinema çalışanı olarak dijital sinemanın sektördeki yerine ve kendilerinin sektördeki var olma potansiyellerine ilişkin görüşleri

4. Analiz

1. Sinemanın dijitalleşmesi konusundaki genel algı ve farkındalıklarına yönelik görüşleri

Bu konuda, konuyu açmaya ve katılımcıyı yönlendirmeye gerek kalmadan görüşlerini dile getiren iki katılımcı K1 ve K4 olmuştur. K1 *"dijital sinema deyince akla hemen bilgisayar ortamında geliştirilen filmler geliyor"* şeklinde yanıt vermiş, ardından da konuyu detaylandırmıştır. *"(...) dijital film üretimi, klasik film üretiminden maliyet olarak düşük; ancak bu işin ehli olan sayısı da bir o kadar az olduğundan, maliyetler aynı da olabiliyor, daha da yükselebiliyor. Fakat bilgisayar başında yapılan iş, zaman bakımından klasik sinemaya fark atıyor. Mesela 10 dakikalık bir sahne için klasik sinemada tahmin edilemez zamanlar harcanırken, bu iş bilgisayar başında sadece saatler alabiliyor. Durum böyle olunca, gerçeklik ve yapaylık tartışmaya açılıyor. Ancak yapım şirketleri (...) için üretilen filmin ne kadar az sürede yapıldığı ve getireceği para tartışma konusu sadece. Hal böyle olunca da durup seyirciyi şöyle bir gözlemliyorsun. Fakat seyirci memnun görünüyor durumdan, çünkü seyirci bulunduğu birkaç saatlik zamanı sadece eğlenmek için harcamak istiyor doğal olarak. (...) Durum çok vahim, çünkü eğer böyle giderse klasik sinema bir nostalji olarak kalacak. (...)"* şeklindeki görüşleri ile K1, çalışmanın teorik bölümünde de belirtildiği gibi, sinemanın

dijitalleşmesinin maliyet ve zaman açısından sunduğu avantajlara ve aynı zamanda da manuel sinemanın bundan sonraki sürecine dair tartışmalara değinmiştir.

Ayrıca aynı katılımcı, *"Hollywood dediğimiz film fabrikası, ürettiği filmleri dünya sinemalarına dağıtırken biz de koşa koşa gidip izliyoruz, ürettikleri filmlerin kameraları bile otomatik çalışıyor, bazıları kumandayla ve çoğu da bilgisayar ortamında geliştiriliyor. (...) Sunulan bu kadar imkanın dezavantajı onun yapaylığıdır. Bir film çekerken her şeyi otomatikleştirirsen, bırak filmi, sen (yönetmen) ne kadar gerçek kalacaksın?"* şeklindeki yorumu ile kameralardaki teknolojik dönüşüme de değinmiş ve bu yeni üretim biçimindeki en büyük dezavantajın da üretimlerin 'gerçeklikten uzak ve yapay' bir niteliğe bürünmesi olduğunu, bunun yönetmenin konumunu da etkileyeceğini vurgulamıştır.

K1 ve K4'dışındaki diğer tüm katılımcılar için, dijital sinema kavramının görüşme sırasında açılması gerekmiştir. K2 *"sinemanın dijitalleşmesinin kendisine ne ifade ettiği?"* sorusuna, *"bildiğimiz filmli sinemanın dışında olan sinema mı?"* diye karşılık vermiş, konuyu daha da netleştirmesi istendiğinde, *"kurgunun da içinde olduğu, müziğin eklendiği, insanın dışında ne varsa onların da eklendiği bir sinemadır. Ama analog sinema öyle değildir. Evet bir kurgu var ama belli bir süresi vardır filmin. (...) Aksine dijital sinema, istediğiniz kadar çekebildiğiniz efektlerin eklendiği, olağanüstü yaratıkların da eklenebildiği... ışık yetersiz ise ışığı da dahil edersiniz..."* şeklinde yanıt vermiştir. Bütün bunların nasıl yapıldığı sorulduğunda ise *"bilgisayar ortamında"* diye yanıtlamıştır. Bu süreç ile ilgili düşüncelerini daha çok kaygı ile tanımlayabileceğini belirten K 2, *"(...) eskiden insanlar sanatlarını icra ederken şuna mutlaka dikkat ediyorlardı; tek seferlik film hakları vardı. Çekerlerdi ve en son ona bakarlardı. Artık o anki sanat, kaygılarıyla var oluyordu. Ama dijital sinemada çektiğiniz bir şeyi defalarca izleyip ve kurguyla defalarca yapabiliyorsunuz. Ama şöyle güzel yanları var; daha iyi bir çekim için, yeniden çektiğinize bakmak..."* cümlesiyle, bu yeni teknolojinin çekim sürecindeki olumlu etkisinin farkında olduğunu, ifade etmiştir K2 ayrıca, sürecin avantaj ve dezavantajlarını da, sanat sineması ile ilişkisi üzerinden değerlendirmiştir: *"Sinemayı sektör olarak düşünürseniz, içinde bir para dönüyordur. Yine de dijital sinema içerisinde sanatını icra edenler vardır. Bu yönden değerli buluyorum. Aslında dijital sinemanın çok da ucube olmadığını, arada bizim duygularımıza dokunduğunu, bizi dürttüğünü söyleyebilirim. Tamam dijital sinemaya geçtik, sanat olmayacak, işte tamamen popüler kültürün ürünüdür demek, içerisinde eleştirel bir yapı oluşmayacak, dünya görüşleri olmayacak, siyasi kimliklerini kaybedecekler diye bir şey de değildir. (...) Bu anlamda dijital sinemayı çok benden uzak bir yere koyduğumu söyleyemem."* Bu ifadesiyle K2, önceki katılımcıdan farklı olarak dijital sinemanın sanat sinemasını sona erdireceğini düşünmediğini, aksine onun da kendi içinde eleştirel bir yapı barındırabileceğine inandığını belirtmektedir. Öte yandan sürecin dezavantajları da olduğunu ekleyerek, *" (...) her insanın kalkıp film yapması(nın), sinema tarihi açısından çok da değerli olmayan çalışmaların, bu sinema türünün geriye gitmesine yol açacağını düşünüyorum. (...) Aslında dijital sinema kötüdür demiyorum ama bu kadar film beraberinde bir değer kaybını da getiriyor. Sinemasal değeri fazla olan filmlerin bu grup karşısında etkisini kaybedeceğini düşünüyorum"* şeklindeki ifadesi ile teorik

bölümdeki tartışmalara dikkat çekmiş, film sayısındaki artışın, niteliği düşürebileceği yolundaki kaygısını belirtmiştir.

K3, dijital sinemayı, *“telefon,televizyon ya da sinemadaki projeksiyonlarla izlediğimiz filmler”* olarak tanımlamış, ‘dijital’ ve ‘sayısal’ kavramları arasındaki bağlantıyı kurmuş ancak bunların bilgisayar teknolojisi ile ilgisini ancak *“daha çok gelişen teknoloji”* ifadesi ile anlatmaya çalışmıştır. Bu teknolojinin ilgi çekici olduğunu ancak, izleyicilerin bu yeni alanı tercih etmesi nedeniyle *‘eski tür’* filmlerin daha az ilgi göreceğini belirtmiştir.

K4, “dijital sinema kavramının kendisine ne ifade ettiği şeklindeki soruya, *“dijital sinema deyince aklıma, tridimax, ’ler geliyor, greenbox’lar geliyor, (...) yani bir yerleştirme var, doğal bir ortam yok”* şeklinde yanıt vermiş ve bu teknolojinin analog sinemadan bin kat daha iyi olduğunu ifade etmiştir. Dijital teknolojinin de eksikleri olduğunu ancak yine de bütün işi bilgisayar yaptığı için kolaylık özelliğinin ön plana çıktığını belirtmiştir. *“Örnek diyelim bir alan, bir yer yapmak istiyorsunuz, ama buna bütçeniz elvermiyor... bundan dolayı yeşil perdelerle, çok basit bir sistemle o alana giydirme yapılıp istediğin alanı yaratabilirsin.; bu tamamıyla kolaylıktır.”* K4 ayrıca, dijital teknolojinin işçi sayısını azaltacağına da vurgu yapmıştır: *“Örnek diyelim burada Hakkari’de bir film çekeceksin; bunun arabasıdır, yemeğidir, içmesidir, binlerce insanıdır, ışıkçısıdır, şudur budur...buna gerek kalmadan direkt bir stüdyo ortamında (...) mesela yani Hakkari’ye 20 kişiyle gidiyorsan burada 10 kişiyle halledebileceğin şey var. Bu tamamıyla hani işçi sayısının azalışını bildiriyor, maliyeti düşürüyor. (...) ama işçiler daha az iş bulabiliyor”* ifadesiyle, katılımcı, işçi sayısının azalmasını hem avantaj hem de dezavantaj olarak değerlendirmiştir. Ayrıca K4, bu teknolojinin, manuel sistemde elde edilen doğallığı sağlayamadığını belirtmiş, *“doğal ortamdaki o sesi alamıyorsun, o rengi alamıyorsun, gerçi bunu düzeltebiliyorsun ama, yine de doğallıktan kayıp oluyor”* sözleriyle, bir başka dezavantajını da ifade etmiştir. Bu teknolojinin önceki sinema anlayışını etkileyeceğine inanmadığını belirten K4, her iki anlayışın farklı izler kitlesi bulunduğunu ve sanat sinemasının, ticari kaygı gütmeyeceği için, bu yarışın içinde olmadığını belirtmiştir.

K5, sinemanın dijitalleşmesini *‘internet ortamı, soyut gibi, öyle bir şey...’* diyerek tanımlamış, konuyu açması istendiğinde ise *“dijital sensörler geliştirdi”* ifadesi dışında, kurgudaki ‘after effects’ teknolojisinden söz etmiştir. Bu yeni üretim biçiminin, görüntülerin işlenmesi açısından zaman kazandırdığını, sağladığı kolaylık nedeniyle *“(artık bir telefonla bile film çekebilirsiniz)”* hevesi olan herkesin film çekebildiğini ve bunların avantaj olduğunu ifade etmiştir. Bununla birlikte analog dönemin kalite açısından daha iyi olduğunu, o dönemde film yapanların sayısının az olduğunu ama ortaya çıkan filmlerin daha nitelikli olduğunu ifade etmiş, böylece herkesin film yapabilir hale gelmesinin aynı zamanda bir dezavantaj olduğuna da işaret etmiş ve bu noktada K2 ile paralel bir noktada konumlanmıştır. Ayrıca biten bir filmin yedeklenmesinden sonra, yedeklemenin bozulabileceğini ve bu nedenle saklanması sorun olduğunu belirterek bunun da dezavantaj oluşturduğunu ifade etmiştir. Bu yeni teknolojinin analog sinema anlayışını etkilemeyeceğini, hangi teknolojinin kullanılacağına yönetmenin tercihi ile ilgili bir durum olduğunu belirtmiştir.

K6, “dijital sinemanın ne olduğu konusundaki soruya, *“verilere bağlı sinema”* olarak yanıt vermiş, bunu açması istendiğinde *“bilgisayar ortamı”* olarak ifade etmiştir. Çekilmesi zor bir filmin masa başında çok rahat bir şekilde yapılabildiğini ve bu yüzden bu teknolojinin büyük bir avantaj sağladığını ifade ederken, yeni gelişen bu üretim biçiminde işi bilen insanları bulmanın zor olduğunu, bunun da sektör açısından bir dezavantaj oluşturduğunu belirtmiştir. Analog sinema anlayışının bu süreçten olumsuz etkileneceğini ve dijital sinemanın zamanla klasik sinemayı ortadan kaldırdığını vurgulamıştır.

K7, dijital sinemanın tanımını yapamamış, araştırmacının yönlendirmeleri ve bilgisayar ortamına vurgu yapılması sonrasında *“matrix filmi gibi mi?”* diyerek, kafasında canlanan dijital sinema kavramının ardından, farklı filmlerden bilgisayar ortamında yaratılan karakterleri örnek olarak göstermiştir: K7 böylece, *“X-man falan işte... bir kadını yaşlı bir adamla canlandırıyor, ama bilgisayar ortamında... Avatar’ı da izledim. Onların da oyuncularını (...) bilgisayar ortamında... (...) zaten o Avatar’ın kurduğu dünya gerçek hayatta kullanılabilecek ya da hani bir sanat yönetmeninin dekore edebileceği bir dünya değil”* şeklindeki ifadesiyle, dijitalleşmeyi, izlediği filmlerdeki örnekler üzerinden tanımlamaya çalışmıştır. Dijital filmlerin, daha fazla izleyici çektiğini, bu nedenle de sanat sinemasının daha geride kalabileceğini belirtmiştir.

K8, dijital sinemayı tanımlarken *“filmlerden çıkıp sensörlere dayanan bir sinemaya geçilmesidir”* ifadesini kullanmış, *“yani daha elektronik bir şeydir”* cümlesi ile de düşüncesine açıklık getirmek istemiştir. ‘Elektronik’ ile neyi anlatmak istediği sorulduğunda ise *“yani yapay ışıklarla.....nasıl diyeyim, nasıl aktarabiliriz ki...yapay koşullarda...”* yorumunu yapmıştır. Katılımcı kendisini net olarak ifade edememekle birlikte, diğer sorularda, konu ile ilgili belli bir bilgi düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Sinema sektöründeki bu yeni gelişmenin avantajını, *“(...)beynimizdeki hücrelerin açılmasını sağlayacak... yani daha fazla, yani çocuklarda olur ya, hani her şeyi hayal ederler, aynen onun gibi, yani biz bir süre sonra onları kaybediyoruz büyüdükçe, o hayal gücümüzü... Bence hani bunlar tekrardan açıyor olabilir bizim için”* şeklindeki yorumu ile hayal gücü kavramına vurgu yaparak tanımlamıştır. Sanat sinemasındaki sorgulamanın kişi ve toplumu sorgulama üzerine kurgulandığını, ancak bu yeni teknoloji ile üretilen filmlerin, var olmayan bir şey yarattıklarını belirten katılımcı, bu nedenle de her iki üretim anlayışının birbirini etkilemeyeceğini ifade etmiştir.

K9, dijital sinemanın kendisi için ne ifade ettiği şeklindeki soruya, *“(...) yeni gelişen teknolojiden faydalandıkları için hani daha çok film izleme sayısı, daha çok insana ulaştırabilme (olanağı)... , öyle anlıyorum dijital sinemayı”* şeklinde yanıt vermiş, ardından da, *“hızlı geliyor, internet üzerinden paylaşılıyor, çok çabuk sinemalara geliyor, daha çok insan bunları görebiliyor”* diyerek, sinemanın dijitalleşmesi konusunda bilgisayar sistemi ile yapılan üretim aşamasında çok, internet üzerinden yapılan dağıtım sürecine vurgu yapmıştır. K9 ayrıca insanların sürekli aynı şeyleri izlemekten sıkıldıklarını, aynı hikayelerin, aynı mekanların dönüp durduğunu, farklılıkların daha çok ilgi çekeceğini, buna olanak tanıyan dijitalleşme sürecinin de, sektörü olumlu etkileyeceğine inandığını ifade etmiştir.

K10 ise dijital sinemayı “elektronik ortamda üretilen, bu nedenle insanlara çok çabuk ulaşan” bir süreç olarak değerlendirmiş, eskiden bir filmin çok uzun sürede çekildiğini ancak artık daha rahat koşullarda üretim yapılabildiğini belirtmiştir. K10, “Eskiden mesela bir film çekilirdi sonraki gün izlenirdi ve hani bu uzun bir süre... Çektiğiniz film o gün olmamışsa, o gün komple çöpe gidiyordu ama şimdi film çekilirken o an yönetmen izliyor, o an mesela karar verebiliyor. Bu yüzden mesela dijital sinema baya bir kolaylık sağlıyor.” ifadesiyle, kendisinden önce de değinildiği gibi, dijitalleşme sürecinin pratikliğine vurgu yapmıştır.

‘Elektronik ortam’ kavramını açması istendiğinde ise, “evimize kadar girebilmiş olması...mesela ben bugün laptotan film izleyebiliyorsam, bu sinemanın dijitalleşmesi sayesinde, (...) herkes bir filmi istediği yerde istediği zaman izleyebilir; ben otobüste giderken izleyebiliyorum” yanıtını vermiş ve böylece yapım aşamasındaki kolaylık yanında, gösterim aşamasına vurgu yapmıştır. Ayrıca “ (...) bir odada da film yapabilirsiniz bilgisayar üzerinden. (...) yani herhangi bir şeye, oyuncuya ihtiyaç duymazsınız sadece bilgisayar başında oturup ve filmi yaratabilirsiniz.” şeklindeki değerlendirmesinde sürecin maliyet ve zaman unsurlarına da atıfta bulunmuştur. K10, bu yeni sürecin, kolaylığı nedeniyle analog sinemayı olumsuz etkileyeceğini düşünmektedir.

2. İzleyici olarak dijital sinema hakkındaki görüşleri:

K1, dijital film izlemeyi sevdiğini, çünkü bu filmlerde yapmak istediklerini gördüğünü ve bunun kendisini tatmin ettiğini, ancak yine de bu filmlerdeki yapaylığı göz ardı edemediğini belirtmiştir. Bununla birlikte, bu alanda en başarılı bulunduğu filmin 2001: Uzak Macerası (Stanley Kubrick) olduğunu söylemiştir. K1 ayrıca 3D film izleme deneyimi de olduğunu ancak, bunun kendisi açısından çok da önemli olmadığını belirtmiştir. “Zaten tutulmadığından pek de yapmıyorlar artık. Keşke dijital sinema içinde durumu biraz indirgeyebilseydik” şeklindeki yorumuyla, izleyici olarak tercihinin dijital filmlerden yana olmadığını ifade etmiştir.

K2, dijital filmleri izlemekten çok hoşlanmadığını söylerken, bunun gerekçesini, “sanatsal olmayan hiçbir filmi gidip sinema salonlarında izlemem. (...) bana hep yabancı, hep bir gişe filmiymiş gibi geliyor. Ya da gidip izlemem gerekiyor mu, bilmiyorum doğrusu” şeklinde açıklamıştır. Star Wars serisinin bir filmini izlediğini ifade eden K2, filmle ilgili düşüncelerini filmin tekniğinden çok içeriği üzerinden ortaya koymuştur: “ (...) mitoloji üzerinde gidip bütün o din çatışmasını o toplumsal çatışmayı bize sanal ortamda gösteren bir film serisiydi. Onu beğenmiştim. Ama daha önce 1977 yapımını izlemiştim. Yine de her ne kadar eleştirel bakıyorsa (insanların duruşundaki eleştirel bakışı, toplumun erk olarak eleştirisi...) bana ‘filmli dönemde’ yapılan bir sanat filmi kadar çekici gelmemişti.” Aynı sebeplerle 3D film de izlemediğini, bir sinema öğrencisi olarak bunun çok doğru olmadığını bildiğini ancak yine de ticari bir film izlemekten keyif almadığını belirtmiştir. “İçinde Tarkovsky’nin, Tarantino’nun, Chaplin’in olmadığı (derken Nuri Bilge Ceylan, Metin Erksan, Zeki Demirkubuz gibi) sinemayı izlerken, sanki izlediğim sinema değilmiş de kendimi sinemayı satan insanların gişelerinde

buluyormuşum gibi hissediyorum. Ama izleyeceğim, en yakın zamanda" ifadesiyle K2, bir seyirci olarak tercihinin sanat sinemasından yana olduğunu ve dijital teknolojinin ürünlerinin bu sınıfta yer almadığını iddia etmiştir.

K3, izlediği filmin dijital teknoloji ile çekilip çekilmediğinin kendisi açısından bir önemi olmadığını belirtmiş, Star Wars filmini izlediğini, ancak filmin tekniğinden çok eleştirel üslubundan etkilendiğini belirtmiştir. Teknik açıdan ise *"robotların birbirine ateş etmesi"* şeklinde özetlediği yaratıcılık unsuruna vurgu yapmıştır.

K4, dijital film izlemenin kolay olduğunu bu nedenle, izlemekten keyif aldığını belirtmiştir. Bu teknolojinin kullanıldığı filmler arasında en çok 'Ekşi Elmalar'ı sevdiğini belirten katılımcı, *"(...) Ekşi Elmalar'da doğanın yeniden yapılması, ondan sonra Hakkari olmayıp da, Muğla'da bir yerde Hakkari'yi yaratması....bunların hepsi dijital ortamın, greenbox'ın getirileri yani..."* şeklindeki ifadesiyle, filmde doğanın dijital ortamda yeniden oluşturulmasının ilgisini çektiğini belirtmiştir. K4 ayrıca, 3D film izlemediğini, bunun için hiç vakti olmadığını ifade etmiştir.

Katılımcılardan K3 VE K4, dijital film örneği bulmakta zorlanmış, bu konuda araştırmacının katılımcıları yönlendirmesi, dijital film kavramını açması ve örneklendirmesi gerekmiştir.

K5, dijital film izlemeyi sevip sevmediği konusundaki soruya *"...yani"* diye yanıt vermiş, mimikleri ile çok ilgisini çekmediğini vurgulamıştır. Bununla birlikte, *Yıldızlararası (İnterstellar, Christopher Nolan, 2014)* filmindeki modellemelerin ve efektlerin çok güzel olduğunu da belirten K5, ardından bu film ile Stanley Kubrick'in *2001: Uzay Macerası (1968)* filminin bağlantısından söz etmiştir: *"O filmle ilgili olay örgüsü çok güzeldi, sonlara doğru bir kafa karışıklığı var ama... gerçi, tek seferde anlaşılmaz bence. Bende üç defa izlemiştim Yani Kubrick'in (...)"2001: Bir Uzay Macerası' filmine de benziyor, hatta orada da bir bilgisayar vardı 'HAL' diye; Nolan'ın filminde ise onun daha bir gelişmiş hali, hareket eden hali vardı(...)"* K5'in ifadesi, katılımcının konuyla ilgili bilgi sahibi olduğunu, dolayısıyla dijital film izlememe tercihinin bilinçli bir seçimden kaynaklandığını ortaya koymuştur.

K6, dijital filmleri izlemeyi sevdiğini, bunlar arasında en çok beğendiği filmin *'Çin Seddi' (The Green Wall, Yimou Zhang, 2016)* olduğunu belirtmiş, sebeplerini ise *"canvarlar falan vardı mesela, ondan sonra çok büyük taşlardan alev falan çıkıyordu; onların hani insan gücüyle, el gücüyle yapılması çok zor"* şeklinde ifade etmiştir. 3D film de izlediğini belirten K6, *Star Wars*'ı örnek göstermiştir.

K7, dijital filmleri izlemeyi çok sevdiğini, "çok farklı bir dünya ve çok güzel" cümlesi ile ifade etmiştir. En beğendiği filmin *Avatar* olduğunu belirten katılımcı, filmi beğenme nedenini, *" (...) yaratıldığı ortam bambaşka bir şey. (...) çok bambaşka bir dünya, bambaşka insanlar... (...) Mesela ben böyle bir şey hayal etmezdim heralde. James Cameron çok güzel bir şey ortaya çıkarmış bence. (...) hayvanlar, bitkiler... bence çok süper bir şeydi,."* şeklinde açıklamıştır. Ayrıca K7, hiç 3D film izlemediğini de belirtmiştir.

K8, dijital filmler izlemeyi sevdiğini bir 'Game of Thrones' hayranı olduğunu belirtmiştir. Bu tür filmlerden keyif almasının gerekçesini de "(...) Yani felaket bir yaratıcılık var. Çünkü hani olmayan bir şeyi yaratıyorsun. Yani ejderhalar olsun, ondan sonra o akgezenler olsun, falan filan... duvar yani... nereden aklınıza geldi? tamam anlatılıyor, bir şey var, ne derler ona bir teorisi filan var da... ama bunu bu kadar hayal etmek..." şeklinde açıklayan K8, içerik ve biçime odaklandıkları için bu filmleri eleştiren diğer katılımcıların aksine, dijital teknolojinin yaratıcılığından etkilendiğini belirtmiştir. K8, 3D film izlediğini ancak, gözlükten rahatsız olduğunu ve keyif almadığını, ancak 2D izlemeyi sevdiğini ifade etmiştir.

K9, dijital film izlemeyi sevdiğini söylemekle birlikte, dijital filmin ne olduğu sorusunu yanıtlamakta zorlanmış ve araştırmacının yönlendirmesine ihtiyaç duymuştur. Ardından Avatar filmini izlediğini ve çok beğendiğini, sebebinin de filmlerdeki hayal gücü unsuru olduğunu belirtmiştir. "(...) sürekli aynı konu, aynı mekanlar, aynı hikaye olunca bu caydırıcı oluyor benim için. Daha değişik, sınırları zorlayan, insanın hayal dünyasını geliştiren platformlarda hazırlanması beni daha çok cezbeder," cümlesi ile dijital filmleri, benzer hikaye ve mekanların tekrarlandığı filmlerin alternatifi olarak gördüğünü ve bu nedenle beğendiğini ifade etmiştir.

K10 ise, dijital film izlemeyi sevdiğini ve imkanı olsa, laptop yerine sinemada izlemeyi tercih edeceğini belirtmiştir. Christopher Nolan'ın Yıldızlararası filmini beğendiğini belirten K10, filmi neden sevdiği sorusuna, "IMAX 65 mm ile çekilmiş bir film, film çekmek için çekmiyor. Mesela Quantum teorisi üzerinden gidiyor, Murphy Kurallarından bahsediyor (...)" şeklinde verdiği yanıt ile filmin çekildiği teknolojiye çok, içeriğinden aldığı hazza odaklanmış görünmektedir. K10 hiç 3D film izlemediğini belirtmiştir.

3. Bir sinema öğrencisi olarak dijital sinemanın eğitimlerindeki yeri hakkındaki farkındalık ve beklentileri ile ilgili görüşleri:

K1, sinemanın dijitalleşmesi konusunda elde ettiği bilgilere nasıl ulaştığı sorusuna, "sosyal medyada takip ettiğim platformlarla ve forumlarla" şeklinde yanıt vermiş ve kendi çabaları ile öğrendiğini belirtmiştir. Ayrıca dijital sinema örnekleri izlemek için sinemaya gittiğini, internette film izlediğini ve bu alanda okumalar yaptığını ifade etmiştir. 3. Sınıf öğrencisi olan K1, "klasik kurgu dersi aldık ancak bunu da pratikte değil, teoride, projeksiyonla yansıtılan görsellerle aldık" ifadesiyle, okulda dijital kurgu ve sinemanın dijitalleşmesi konusunda herhangi bir ders almadıklarını belirtmiş, 'almak ister miydiniz?' sorusuna ise, "kesinlikle almak isterdim" şeklinde yanıt vermiştir.

1. sınıf öğrencisi olan K2, sinemanın dijitalleşmesi konusundaki bilgilerinin teorik bölümünü, eğitimini aldığı bölümde öğrendiğini ancak pratik bilgilerini İstanbul'daki bir film şirketinde çalışırken öğrendiğini belirtmiştir. "Bu anlamda daha fazla ders verilebilir. Özellikle pratik anlamda.." cümlesiyle, bölümdeki derslerin yeterli olmadığını ifade etmiş ve daha fazla ders almak istediğini belirtmiştir.

İkinci sınıf öğrencisi olan K3, elde ettiği bilgilere internet ortamından ulaştığını, bölümde bu konuda hiç ders almadıklarını ancak almak istediğini belirtmiştir.

Üçüncü sınıf öğrencisi K4 de bilgilerini internetten elde ettiğini, her şeyi internetten takip ettiklerini belirtmiştir. Kurgu dersinde öğrendiğinin dijital kurgu mu yoksa analog kurgu mu olduğundan emin olamayan katılımcı, bu alanda daha fazla ders almak istediğini *“kurguya daha bir önem verebiliriz. Montaja değil, kurguya daha bir önem verebilirsek şayet, olabilir”* şeklindeki cümlesiyle ifade etmiştir.

İkinci sınıf öğrencisi K5, sahip olduğu bilgileri nereden elde ettiği yönündeki soruya *“okuldan..., daha çok okuldan. Öncesinde bir bilgim yoktu dijital sinema hakkında.”*, şeklinde yanıt vermiştir. Premiere programını bölümde öğrendiğini, sonraki iki yılda belki after effects programının da anlatılabileceğini belirtmiştir. Şu an kendisinin kullandığı after effects programını internetten, videoları izleyerek öğrendiğini ifade eden K5 de diğer katılımcılar gibi, alan dersleri arasında dijitalleşme konusunda daha fazla ders almak istediğini belirtmiştir.

K6, ikinci sınıf öğrencisidir ve sahip olduğu bilgileri nasıl elde ettiği sorulduğunda, *“genelde sosyal medya üzerinden duyduğum bir şey, ya da arkadaş ortamından duymuşumdur”* şeklinde yanıtlamış, okulda bu konuda herhangi bir ders almadığını ama almak istediğini belirtmiştir.

3. sınıf öğrencisi K7, sahip olduğu bilgileri, cep telefonundan yaptığı internet araştırmaları ile elde ettiğini, okulda bu konuda ders almadığını ancak almak istediğini belirtmiştir.

K8, üçüncü sınıf öğrencisidir ve sinemanın dijitalleşmesi konusundaki bilgilerini derslerden elde ettiğini, *“kurgu dersinde “az buçuk değin(il)di”* şeklinde ifade etmiş ve bu konuda daha fazla ders almak istediğini şöyle belirtmiştir: *“Yani bugün bizim üniversitemizde bir after effects uzmanı yok yani. Sadece premier ve photoshop. O da aldığımız, alabildiğimiz kadar ve kendimizi geliştirmek suretiyle. Bugün ben hani animasyonla biraz uğraşıyorum, after effects üzerine yoğunlaşmışım bu dönem. Kendi çabamla, internette izlediğim videoları taklit ede ede öğrenmeye çalışıyorum. Muğla Üniversitesi’nde herhalde animasyon bölümü var (,,,) Yani burada da o dersler olsaydı hani, animasyon bölümü değil de, veya ders niteliğinde olsaydı daha etkili olabilirdi. Üzerine koyarak ülkemiz bir süre sonra daha iyi yerlere gelebilirdi sinema sektöründe.”* Katılımcı, daha fazla ders alma isteğinin kişisel gerekçesini de *“bu filmler çekildikten sonra yapım aşamaları nasıl oluyor? Mesela bu eski dönem kes yapıştır vardı en fazla, veya üst üste bindirme vardı. Ama şu anda değişik değişik şeyler, üzerine katmanlar ekleyerek daha farklı ürünler ortaya konulabildiği için, almak isterdim yani.”* cümlesiyle belirtmiştir.

İkinci sınıf öğrencisi olan K9, sinemanın dijitalleşmesi konusundaki bilgilerini nereden elde ettiği sorulduğunda, *“bir film duyuyoruz, (...) çok kısa bir müddet sonra youtube’da da izleyebiliyorsun. İnternet ortamında, sosyal medyalarda, bu mecralarda*

paylaşıldığı için daha çabuk izleyebiliyoruz” şeklinde yanıtlamış ve böylece çalışmanın teorik bölümünde yer verilen gösterim aşamasındaki dönüşümler bölümüne yüzeysel bir vurgu yapmıştır. Okuduğu bölümde bu konuda bir ders almadığını ancak almak ve sinema bilgisini geliştirmek istediğini belirtmiştir.

K10 ise, 1.sınıf öğrencisidir ve *“elimizin altında internet var, internet aracılığıyla zaten her şeyi elde edebiliyoruz”* diyerek, kendisinin de temel bilgi kaynağının, internet olduğunu ifade etmiştir. Bölümde bu konuda henüz bir ders almadığını, ancak almak istediğini belirtmiştir.

4. Potansiyel sinema çalışanı olarak dijital sinemanın sektördeki yerine ve kendilerinin sektördeki var olma potansiyellerine ilişkin görüşleri

K1, Türkiye’deki sinema izleyicisinin, dijital filmler izlemekten çok keyif aldığını düşünmektedir. *“Zaten bunu gişe analizlerinden kolaylıkla anlayabiliyoruz.(...)Yaşanan enflasyon, ekonomik kriz, hayat standartları, hayat anlayışlarımız ve kültürümüz bizi gerçek sanattan uzaklaştırıp yapay sanata itebiliyor.(...) Mesela; asgari ücretle çalışan biri, kafasında taşıdığı ekonomik kaygıları nedeniyle kitap okuyamıyor, araştıramıyor ve en kötüsü de bunları yapamadığı için sorgulayamıyor. Böyle bir adamın klasik ‘gerçek’ sinemaya gitme olasılığı nerde yapay dijital sinemaya gitme olasılığı nerde. (...)Böylece yapay sinema adeta bir akyon olarak halka sirayet ediyor.”* şeklindeki ifadesi ile dijital filmleri ‘klasik, ‘gerçek’ ifadesi ile anlatmak istediği sanat sinemasının dışında tuttuğunu belirtmekte ve izleyicinin bu yeni teknolojinin ürünlerini sanat sinemasına tercih ettiğini düşünmektedir. Kendisine bu filmlerin Kültür Bakanlığı ya da sponsorlar tarafından desteklenmesi gerekli mi? diye sorulduğunda, *‘Zaten destekleniyor, (...) bu yönden desteklenmesine karşıyım ancak ülkede güzel sanatlar fakültelerinde ya da başka özel yerlerde (belediyelerin kurslarında) bu yönde dersler verilmesini çok isterim,*” şeklinde yanıt vermiştir. K1, görüşme boyunca sinemanın dijitalleşmesine ve dijital filmlere karşı eleştirel bir tutum takınmışsa da, *“sinemacı olacağım ve eğer bir yönetmenlik iddiam olacaksa, neredeyse her konuda az biraz hakimiyetim, bilgim olmalı”* gerekçesiyle, mezun olduktan sonra bu alanda da çalışmak istediğini belirtmiştir.

K2, izleyicilerin dijital filmlere gösterdiği ilginin bölgeye ve dünya görüşüne göre değişebileceğini düşünmektedir. *“Türkiye’de bu alanın devlet ya da özel sektör tarafından desteklenmesi gerekli mi?”* sorusuna, *“süreç politik bir durumu gerektirmiyorsa, elbette katkı sunulmalı”* şeklinde yanıt vermiş, ancak kendisinin mezun olduktan sonra dijital filmler çekmek istemediğini belirtmiştir. *“Filmler dönemi seviyorum. Klasik sinema anlayışı daha cazip geliyor bana. (...)Bu marjinallik mi yoksa bir tutku mu bilmiyorum, tercih ettiğim alan analog sinema. (...)”* diye yanıt vermiş ve sinemanın dijitalleşmesi konusunda görüşme boyunca devam ettirdiği mesafeli tavrını, mezuniyet sonrasında bu alanda çalışma isteği konusunda da korumuştur.

K3, Türkiye’de bu filmlerin çok tercih edilmediğini düşünmektedir. Destek konusunun ise sadece dijital filmlerde değil sinemanın her alanında geçerli olması gerektiğini ifade etmiş, mezun olduktan sonra ise sinemanın herhangi bir alanında çalışmak istemediğini belirtmiştir.

K4, Türkiye’de izleyicilerin bu filmleri tercih ettiğini, bu alanın desteklenmesi gerektiğini belirtmiş ancak *“her zaman doğallıktan yanayım, her zaman sadelikten yanayım, abartıyı sevmiyorum”* cümlesi ile destekleyerek, dijital filmleri yapay bulunduğunu ve dijital filmler çekmek istemediğini belirtmiştir.

K5, Türkiye’deki izleyici kitlesinin, görsel efektleri için bu tür filmleri tercih ettiğini düşünmektedir. Bu alanın desteklenmesi gerektiğini düşünüyor musunuz?’ şeklindeki soruya *“sonuçta bir yenilik, bir imkan, bir değişiktir”* cümlesiyle olumlu yanıt vermiştir. Kendisinin de mezun olunca bu alanda çalışmak isteyebileceğini belirtmiş, *“daha çok kurgu bakımından, effect bakımından o alanlarda çalışmak isterim, (...) konuya göre olabilir bence”* cümlesi ile bu yeni teknolojinin kurgu alanında var olmak istediğini, ancak konunun kendisi için belirleyici olduğunu vurgulamıştır.

K6, izleyicilerin bu tür filmleri tercih etmediğini, çünkü dijital filmleri kendilerine çok da yakın hissetmeyeceklerini düşünmektedir. *“İnsanların hayal güçlerini bir şekilde ifade etmeleri gerekiyor, bu yüzden desteklenmeli”* şeklindeki cümlesiyle, bu tür filmlere verilecek desteğe olumlu baktığını belirtmiş ve kendisinin de bu alanda çalışmak isteyebileceğini ifade etmiştir.

K7, bu tür filmlerin Türkiye’deki izleyici sayısının *Recep İvedik* ya da Cem Yılmaz gibi popüler filmlere göre daha az olduğunu düşünmektedir. Sektördeki dijital film alanının devlet ya da özel sponsorlar tarafından desteklenmesi gerektiğini düşünen K7, *“çünkü artık bilim teknoloji dünyasına gidiyoruz yavaş yavaş... (...) eğer yani bir teşvik falan olursa daha çok kullanılır bu teknik.”* cümlesiyle düşüncesini desteklemiştir. Kendisinin bu alanda çalışmak isteyip istemediği sorusuna ise, *“bir yandan sanatı anlatmak, Tarkovsky gibi çekmek isterim, bir yandan da hani ne bileyim... ben de farklı dünyalar kurmak isterim. Sonuçta hayal gücümüz çok iyi. Hem ondan kullanmak istiyorum hem ondan kullanmak istiyorum. Belki ikisini birleştirme şansınız da olur”* yanıtını vermiş ve böylece teorik bölümde yer alan ‘sanat sineması biter mi?’ tartışmasına sezgisel düzeyde bir yanıt getirmiştir.

K8, Türkiye’de dijital filmlerin izleyici kitlesinin bulunduğunu ve bunların desteklenmesi gerektiğini belirtmiştir. *“Çünkü hani geride kaldığımızı düşünüyorum. Dünya, o piyasada. Bizim de böyle tür işler yapmamız lazım. Hani programları iyi kullanmamız lazım.”* ifadesiyle, Türkiye’nin sinema alanında dünya piyasası karşısındaki konumuna dikkat çekmiştir. Kendisinin mezun olduktan sonra bu alanda çalışmak istediğini ancak, hayat şartlarının buna elvereceğini düşünmediğini belirtmiştir.

K 9, dijital filmlerin Türkiye’deki izleyici kitlesi tarafından tercih edildiğini, çünkü bu filmlerin farklı bir dünya sunduğunu düşünmektedir. Bu filmlerin desteklenmesi konusundaki düşüncelerini ise, hayal gücü ile ilgili olarak açıklamıştır: *“Bence desteklenmeli çünkü insanların hayal dünyasını, hayal gücünü bilmiyoruz. Neler yaratabileceğini, nasıl işler çıkartabileceğini bilmediğimiz için insanlara o desteği vermeli o şans verilmeli, yani (desteklemek) gerektiğini düşünüyorum”* Kendisinin de bu tür filmler çekmek istemesinin nedenini, *“hayal gücü sınırlarımın nereye varacağını*

bilmiyorum ya da çıkaracağım işten ne çıkacağını da merak ediyorum. (...) ilgilenmek de isterim.” Şeklindeki ifadesi ile hayal gücü ile ilgili olarak açıklamıştır.

Alanın desteklenmesi gerektiğini düşünen K10,düşüncesini“(...) mesela benim bir film çekme gücüm yok, (...)bakanlıkların bu tür destekler yapması gerekiyor” şeklinde açıklamış ve mezuniyetten sonra bu tür filmler çekmek istediğini belirtmiştir.

Sonuç

Katılımcılarla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin betimsel analizi sonucunda elde edilen verilerin yorumlanmasından önce, katılımcıların kendilerini ifade etme konusunda yaşadıkları güçlükten söz etmek gerekmektedir. Okuma alışkanlığının ülke genelinde çok yüksek olmadığı göz önünde tutulsa da, doğulu öğrencilerin bu dezavantajın dışında, bir de içine doğdukları kültürden kaynaklanan bir dil problemi yaşadıkları, çalışma boyunca bir realite olarak gündemde kalmıştır. Görüşme boyunca ilk anda sorulara yanıt veremeyen bazı katılımcıların, görüşme ilerledikçe ve araştırmacı tarafından yönlendirildikçe aslında konu ile ilgili bilgi sahibi oldukları ancak kendilerini ifade etmek için doğru kelimeleri bulamadıkları görülmüştür. Bu da çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmasının doğru bir karar olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte bu tespitin tüm katılımcılar için genellenebilir olduğunu söylemek de mümkün değildir; lakin çalışma süresince bazı katılımcıların, özellikle kadınların, sinemanın dijitalleşme süreci hakkında erkeklere göre daha az bilgi sahibi oldukları ya da hiç bilgi sahibi olmadıkları tespit edilmiş, erkek öğrencilerin bir kısmının ise teknik anlamda konuya diğerlerine göre daha fazla hakim oldukları görülmüştür. Katılımcıların eğitim aldıkları sınıf yükseldikçe, ilgilerinin arttığı, ancak söz konusu ilginin eğitim aldıkları bölümün derslerinden kaynaklanmadığı ve temel bilgi kaynaklarının dijital medya olduğu da ortaya konulmuştur.

Katılımcıların sinemanın dijitalleşmesi konusundaki genel algı ve farkındalıklarına yönelik sorulara verdikleri cevaplar değerlendirildiğinde, konuya kişisel ilgisi olan öğrencilerin verdikleri yanıtların daha tatmin edici olduğu görülmüştür. Ancak genel olarak dijital sinemaya ilişkin tanımların “sensörlere dayanan sinema”, “elektronik bir şey”, “bilgisayar ortamı”, “internet ortamı”, “yapay koşullar”, “hızlı yayılan ve daha çok insana ulaşan...” ve “efektlerin, olağanüstü yaratıkların eklendiği, istenildiği kadar çekim yapılabilen...” gibi tamamlanmamış ve genel ifadelerle dayandığı, bir öğrencide ise “tridiymax, greenbox, giydirme’ gibi teknik terimler ile tanımlandığı görülmüştür. Bununla birlikte ilerleyen soruların yanıtlarına bakıldığında, katılımcıların bu tekniğin avantaj ve dezavantajları konusunda, yine teorik çerçevede belirlenen konulardan uzak olmadıkları görülmüştür.

Katılımcıların, dijital sinema karşısında izleyici olarak konumlarını ortaya koyabilmek amacıyla sorulan sorulara verilen yanıtlar değerlendirildiğinde, sinemaya ilgilerinin diğerlerine göre daha yüksek olduğu görülen 3 katılımcının, dijital filmlere karşı eleştirel bir duruş takındıkları, bu tür filmleri izlemekten hoşlanmadıkları ve sanat sinemasını bu tür filmlere tercih ettikleri görülmüş, ayrıca bu mesafeli tavırlarını 3D

film izleme konusunda da korudukları tespit edilmiştir. Bu tutumun ortaya çıkmasında, bu öğrencilerin hayata ve sinemaya yönelik görece politik bakışları kadar, sinemaya gitme konusundaki maddi durumlarına ilişkin tartışmaları gündeme taşıyacak sosyo-ekonomik koşullarının da etken olduğu düşünülmektedir. Geri kalan öğrencilerin çoğunluğu dijital film izlemeyi sevdiklerini ifade etmişlerdir. Bir öğrencinin bu filmleri izleme nedeni olarak gösterdiği –kolay izlenebilirlik – gerekçesi, önceki 3 öğrencinin dijital filmleri izlememe nedeni ile aynıdır. Bu katılımcı aynı zamanda *Ekşi Elmalar* filminde yaratılan mekan tasarımıyla etkilendiğini de ifade etmiştir. Diğer 5 katılımcı da bu filmlerin genel klasik sinema anlayışı içinde yaratılması mümkün olmayan farklı bir dünya yarattıklarına ve bu dünyanın mekan ve karakterlerindeki yaratıcılık ve hayal gücüne vurgu yapmışlardır. İki katılımcı buna ek olarak, dijital filmlerin, sürekli aynı konular etrafında dönen filmlere alternatif oluşturduğunu ifade etmişlerdir. Öte yandan dijital film izlemeyi sevdiklerini belirten öğrencilerin de genel olarak 3D film izlemedikleri tespit edilmiş, izlediğini ifade eden hiçbir öğrenci de, 3D film izleme deneyimini ayrıntıları ile anlatmamış, bu filmlerden çok etkilendiğini belirtmemiştir. Ayrıca araştırmaya katılan 10 katılımcının, dijital filmler konusunda verdikleri örnekler, hemen hemen aynı filmler olmuş, görüşme genellikle bu alanda en çok izlenen popüler filmler üzerinden ilerlemiştir. Katılımcıların temel film izleme aracı olarak laptop kullandıkları, sinemaya çok sık gitmedikleri de ulaşılan sonuçlar arasındadır. Katılımcıların sinemanın dijitalleşmesi konusundaki farkındalık düzeylerinin, bir izleyici olarak yaşam pratiklerine doğru orantılı bir şekilde yansımadığı görülmüştür ve bu durumun sosyo-ekonomik gerekçeleri başka bir çalışmanın konusudur.

Katılımcıların bir sinema öğrencisi olarak dijital sinemanın eğitimlerindeki yeri hakkındaki farkındalık ve beklentileri teması ile ilgili görüşleri değerlendirildiğinde, ikinci ve üçüncü sınıf öğrencisi olan birer katılımcı dışında, tüm öğrenciler bu konudaki bilgilerini okul dışından elde ettiklerini belirtmişler ve takip ettikleri sosyal medya platformlarını, forumları ve videoları temel kaynakları olarak göstermişlerdir. Öğrencilerin tümü bu alanda daha fazla ders almak istediklerini belirtirken, konuyla daha çok ilgili olanlar özellikle kurgu alanında pratik yapma isteklerini dile getirmiş, bu alandaki öğretim üyesi eksikliğinden söz etmişlerdir. Bu durumda Yüzüncü Yıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-Tv Bölümü eğitim programında, en azından sinemanın dijitalleşmesi konusunda, güncelin yakalanamadığını söylemek mümkün görünmektedir. (Ülkenin eğitim politikaları, diğer üniversitelerdeki durum ve eğitim kurumunda üniversite öğrencisi ve öğretim üyesinin rolü ve görevlerine ilişkin farklı tartışma konuları, bu çalışmanın kapsamı dışında tutulmuştur).

Katılımcıların potansiyel sinema çalışanı olarak dijital sinemanın sektördeki yerine ve kendilerinin bu sektörde var olma potansiyellerine ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde ise katılımcıların yarısı bu filmlerin görsel efektleri, sundukları farklı dünya algısı veya kolay izlenebilir 'kaçış' filmleri olmaları gibi nedenlerle izleyiciler tarafından tercih edildiğini, diğer yarısı ise yapaylığı ya da izleyici kitlenin daha çok *Recep İvedik* gibi popüler komedileri sevdiği gibi gerekçelerle tercih edilmediğini belirtmiştir. Sadece bir katılımcı, bu tür filmlerin desteklenmesi gerektiğini belirtmiş, diğer 9 katılımcı ise 'hayal gücü', 'yeniliklere yatırım yapılması gerekliliği' ya da dünyada sinema

sektörünün artık bu alana doğru evrildiği” gibi gerekçelerle dijital filmlerin devlet ya da sponsorlar tarafından desteklenmesi gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca dijital filmlere karşı, görüşmenin başından beri eleştirel bir konumda yer alan katılımcıların ikisi de dahil olmak üzere, 7öğrenci mezun olduktan sonra bu alanda çalışmak istediklerini belirtmişlerdir. Doğu illerinde yaşayan bu öğrenciler için, hem söz konusu filmleri izlemek hem de bu alanda çalışmak konusunda en belirleyici gerekçelerin ‘hayal gücü ve yaratıcılık unsurları olarak ön plana çıkmış olması da dikkat çekici bir diğer sonuç olmuştur.

Kaynakça

Akbulut, H., (2014) [Özel sayı], “Sinemaya gitmek ve seyir: Bir sözlü tarih çalışması 1”, Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırma Dergisi (EJOIR), (2), 73-94.

Binark, M. (2007). Yeni medya çalışmaları., Yeni medya çalışmaları (der: Mutlu Binark) içinde . Ankara: Dipnot Yayınları.

CULKIN, Nigel ve Keith RANDLE, Digital cinema opportunities and challenges,

https://www.researchgate.net/publication/258129836_Digital_Cinema_Opportunities_and_Challenges. (erişim tarihi: 12. 8.2017).

Erkılıç, H., (2012). Türkiye’de sinema salonlarının dijital dönüşümü. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC, (2)2, 94-99.

Erkılıç, H., ve Toprak, G.(2012). Belgesel sinemanın alternatif dağıtım ve gösterim olanağı olarak internet, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication-TOJDAC, (2)2, 10-16.

Çetin Erus, Z.(2007). Film endüstrisi ve dağıtım:1990 sonrası Türk sinemasında dağıtım sektörü, Selçuk İletişim Dergisi, (4),4, 5-16.

Geray, H. (2003). İletişim ve teknoloji, uluslararası birikim düzeninde yeni medya politikaları, Ankara: Ütopya Yay.

Kara, S.(2016). Dijital diyarın canavarları: Dijital sinemada gerçeklik ve kökenlere dönüş, Sekans Sinema Kültürü Dergisi, e1, 109-130. (Available at <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/1272/>)

Kırel, S.(2010). Kültürel çalışmalar ve sinema, İstanbul: Kırmızı Kedi.

Kırel, S (2015). Seyir ve deneyim açısından sinema salonu nasıl bir yerdir? Sinema neyi anlatır: Ayşen Oluk Ersümer (der) içinde. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Manovich, L.(2001). The language of new media, Massachusetts: The MIT Press.

Monaco, J.(2002). Bir film nasıl okunur? (Çev) Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Nişancı, İ. (2011). Kurgunun güncel sorunsalı: Eisenstein'in dikey kurgusunun evrimi, İletişim Fakültesi Dergisi, (41), 63-80. (<https://www.salakfilozof.com/kurgunun-guncel-sorunsali-eisensteinin-dikey-kurgusunun-evrimi-dr-ilkay-nisanci/>) (erişim tarihi: 10.10.2017).

Özdemir, M., (t.y). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (11)1, 323-343.

Parsa, A. ve Akçora, E. (2016), Dijital sinemada yeni anlatım formları: Görsel efektler, 1st International Visual Arts and Aesthetics Symposium, 25-28 Ağustos 2016, Greece – Chios. ISBN: 978-605-323-846-1: 219-240.

Sunal, G., Sanal gerçeklik ve dijital sinemanın olanakları üzerine bir değerlendirme, İnönü Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (İNİF-E Dergi), (1)2, ISSN: 2528-9519: 294-309.

Taş, Öz, P.(2012). Pelikülden dijital sinemada seyir kültürü ve seyircinin değişen konumu, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, TOJDAC, (2)2, 65-73.

Tuğran, E.F. ve Tuğran, A.H., (2016). Pelikülden dijital sinemada değişimler, Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi, (5)4, 65-73.

Türnüklü, A. (2002). Eğitim bilim araştırmalarında etkin olarak kullanabilecek nitel bir araştırma tekniği: Görüşme, Kuram ve Uygulamada Eğitim Yöntemi, S. 24, güz, s:543-559.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H.(2012). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yay.