

DİJİTALLEŞME VE TÜRK SİNEMASI

Okan ORMANLI

İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İstanbul
o.ormanli@iku.edu.tr

ABSTRACT

Until the 1990's Turkish cinema was considered as a less developed and insufficient cinema in terms of technology. With the rise of private TV channels, the advances in the advertising industry and with the sponsorships and funds of local and foreign foundations, Turkish cinema was able to use the latest technology in the field of cinema. In this context the technical equipments which were used in western cinema were put in to use in the Turkish cinema and with this opportunity, even special effects were applied in some big budget movies. Changes in the classical production style led to changes in distribution and viewership trends. This change caused a discussion about how to deal with the old and how to adapt to the new. Now, there is an environment in the cinema industry where analogue technology has nearly completely been replaced by digital technology. Some filmmakers suggest that digital technology has led to the democratisation of the Turkish cinema, whereas some cinema critics believe that due to the cheapness of this technology has led to an increase in interest in the film industry and made people believe that anyone could be a filmmaker. The aim of this study is to evaluate the effects of digitalisation in Turkish cinema in terms of production, distribution and spectatorship.

Keywords: Turkish Cinema, Technology, Digitalisation

1.GİRİŞ

Batı kökenli bir sanat dalı olan sinema, yine genellikle batı kökenli teknolojik gelişmeler sayesinde bir çok aşamadan geçmiştir. Sesli sinema, renkli sinema ve üç boyutlu sinema teknolojik gelişmelerin bir sonucudur. 20.yüzyılın sonlarında gelişmeye başlayan ve 21.yüzyılın başlarında büyük bir ilerleme sağlayan dijitalleşme (sayısallaşma) bir çok alanı olduğu gibi sinema sanatını da etkilemiştir ve etkilemeye devam edecektir. Türk sineması Türkiye'nin ekonomik, kültürel ve toplumsal koşullarına paralel bir gelişim izlemiştir. Maddi ve teknik yetersizlikler ve daha bir çok sebep Türk sinemasının uluslararası alanda önemli bir konuma gelmesini engellemiştir. 1980'lere kadar daha çok, dışa kapalı yerel bir sinema olan Türk sineması 1980'lerin sonunda Hollywood şirketlerinin Türkiye'ye gelmesiyle büyük bir rekabete girmiştir. Bir tür ölüm-kalım kavgası olarak nitelendirilebilecek olan bu süreçte Türk sineması 1990'larda üretim ve dağıtım anlamında büyük sıkıntılar yaşamış, 2000'li yılların ortasında seyircisini yeniden kazanmış ve izleyici sayısında Hollywood filmlerini geçmiştir. Bu çalışmada genel olarak dijitalleşme olgusuna ve dünya sinemasında dijitalleşmenin konumuna değinildikten sonra, esas olarak dijitalleşmenin son dönem Türk sineması üzerindeki etkileri ele alınacaktır.

2. DİJİTALLEŞME OLGUSU

Sayısallaşma kavramını irdelemek gerekirse, bu kavram son dönemde birçok alandaki gelişmelere katkıda bulunan en önemli teknolojik ilerleme olarak ele alınabilir. Sayısallaşma analog mesajların (söz, resim, mektup) nakledilebilen, işlenebilen ve elektronik olarak depolanabilen ayrı ayrı vuruşlardan oluşan sinyallere dönüştürülmesi sürecidir. Ses, görüntü ve metin halindeki mesajlar sayısallaştırıldığında, kolaylıkla birleştirilebilmekte ve bu özellik de geçmişte olanaksız olan bilginin entegrasyonunun mümkün kılmaktadır. Sayısallaşmanın etkileri telekomünikasyonun çok ötesinde de gelişmektedir. Ses, görüntü ve metinlerin birlikte işleme

olanağı, bilgisayarlar için tasarlanan çok geniş bir multimedya uygulaması sağlamaktadır. Bunun yanı sıra telefon, müzik, fotoğraf, radyo, televizyon ve bilgisayar gibi tüm iletişim araçları sayısal hale gelmiştir. (Özçağlayan: 94-96)

Sıkıştırma teknolojilerinin geleneksel enformasyon ve imge nosyonlarına ne yaptığı merak konusudur. Sıkıştırmanın esasen enformasyonun indirgenmesi ile ve imgenin diğerleri kadar önemli görülmeyen öğelerinin algoritmik bir işlem sonucuyla ortadan kaldırılmasıyla ilgilidir. Belli veriler elendiğinden ya da belli renkler çıkarıldığından ne kadar çok sıkıştırma yapılırsa o kadar çok şey eksilir. MPEG-4 gibi sıkıştırma teknolojileri, oyunlarda seyyar multimedya araçlarında, duraksız video (streaming video) ve dijital televizyonlarda kullanılan imgelerin iletimini kolaylaştırma amacıyla tasarlanmıştır. Ekran tabanlı ortamların analog özelliklerinden farklı olarak gelecekte imge kullanımının neredeyse bütün aşamalarında sıkıştırmanın bir türüne başvurulacaktır. Sıkıştırma imgelerin iletiminde meydana gelen pek çok nicelikli dönüşümün özelliklerinden bir tanesidir. Bu dönüşümler dijital medya/ iletişim araçlarında anlam inşa etme yollarındaki bir kaymayla ilgili. Sıkıştırılmış ve sıkıştırılmamış imgeler arasında bir fark vardır (Burnet, 2007:82). Analogdan dijitale geçişin, imgeler kullanılarak yapılan iletişimin temel esaslarını değiştirmedeği varsayılmaktadır. Analog dünyada imgeler (dijital dünyada bitlere ve piksellere dönüşmüş olmaları anlamında) enformasyon değillerdir. İmgeler ile enformasyon arasındaki ayırım, pikseller, çizgiler / satırlar ve sıkıştırma oranları ile bulanıklaşmıştır. Bu bağlamda estetik ile tasarımın rolüne ilişkin ciddi sorular sorulmalıdır. (Burnet, 2007:84-85)

Bilgisayar, internet ve cep telefonu olmayan bir dünyayı bilmeyen ve 25 yaş civarındaki kuşak “dijital yerli” olarak nitelendirilmektedir. Yaş grubu olarak onlardan daha yaşlı ve söz konusu cihazların olmadığı bir dönemi de bilenler dijital göçmen olarak nitelendirilir. Bu bağlamda dijital uçurum olgusu gelir düzeyleri arasındaki farkın yanı sıra bir kuşak farkıyla da açıklanabilir. Bunun yanı sıra ülkeler arasında da bir uçurum söz konusudur. Dijital imkanları kullanmak diğer şeylerde olduğu gibi kullanma gereksinimine bağlıdır. Farkındalık özetle doğal yollarla kullanıcının kendi iradesiyle kullanması ya da yapay yollarla firmaların çeşitli pazarlama, medya reklam bombardımanı ile gereksinim ihtiyacı yaratmasıyla meydana gelir. (Türkoğlu, 2010:353-354)

3. SİNEMA VE DİJİTALLEŞME

Sinemada dijitalleşmeyi anlayabilmek için film ve video ayrımını iyi bilmek gerekmektedir. Film (Fransızcadaki *pélicule* kelimesi Türkçeye *pelikül* olarak yerleşmiştir. Genellikle sinema filmini kast etmek için kullanılır) ışığa duyarlı milyonlarca gümüş taneciğinin üzerine sürüldüğü, selülozdan üretilen bir taşıyıcı tabaka ve diğer koruyucu katmanlardan oluşan ve genellikle kenarlarında delikler bulunan bir şerittir. Daha sonraki banyo ve baskı işlemleri sonucunda negatif ve pozitif kopyalar oluşur. Bununla birlikte film şeritleri büyüklüklerine göre çeşitli formatlara ayrılırlar. En çok kullanılan format 35mm formatıdır. Bunun dışında 65mm, 16mm ve 8mm gibi başa formatlar da söz konusudur. (Canikligil, 2007:5-6)

Video “görüyorum” anlamında Latince bir kelimedir. Yaygın kullanımdaki anlamı, optik görüntülerin elektrik sinyallerine dönüştürülmesidir. Filmin tersine kimya alanıyla değil daha çok elektrik ve elektronik alanıyla ilgilidir. Video olgusu ise daha çok televizyon yayıncılığı ile ilgilidir. Video terimi 1990'lara kadar daha çok kaset ile birlikte anılmaktaydı. 1990'larda genel olarak analog formattan dijital döneme geçiş dönemi idi. Sinema yönetmenleri de bu teknolojiden faydalanmaya başladı. 1998 yılında Sony şirketinin ürettiği HDCAM formatında profesyonel seviyede yüksek çözünürlüklü kameralar ve okuyucular söz konusuydu. George Lucas'ın yeni *Star Wars*'ı bu formatta çekildi ve sabit disklere kaydedildi. Bu kamerayı ilk kullanan yönetmen Fransız filmi olan “*Vidocq*”un (2001) yönetmeni Pitof'tur. (Canikligil, 2007:11-14)

Dijital sinema kameralarıyla çalışmak çekim aşamasında görüldüğü gibi farklı anlatım tarzlarını oluşturmada kolaylıklar sağlamaktadır. Bunun yanı sıra kasetlerin fiyatları asla ham film kadar maliyetli değilken yeni teknolojide harddiskler ve kartlar tekrar tekrar kullanılabilir. Ham filme çekilen görüntü öncelikle banyo edilir, ardından pozitif kopyalar çıkarılır ve kare tarama, telesine ve offline kurgu gibi çeşitli işlemlerden geçirilir. Film üzerinde son kesip birleştirme işlemleri yapıldıktan sonra salonlar için kopyalar çıkarılır veya film dijital olarak kurgulandıktan sonra tekrar filme aktarılır, aynı şekilde kopyalar çıkarılır ve sinema salonlarında gösterilir. Ancak bu işlemler hem çok maliyetli, hem çok uzun süren, hem çok riskli (filmler banyo yapılırken dikkatsizlik sonucu istenmeyen sonuçlara ulaşılabilir v.b.) hem de çok karışık işlemlerden geçecektir. Çekimi yapılmış filmin bilgisayarlara aktarılması, kurgusunun, renk düzenlemelerinin, özel efektlerin yapıldığı ve gösterime kadar geçen işlemlerin bütünü “Digital Intermediate” süreci olarak adlandırılır (Karabağ, 2011:116).

Büyük bütçeli filmler giderek daha fazla çekim sonrası aşamada yüksek netliği, sayısal görüntüyü kullanmaktadır. Kamera negatifini tarayarak, veri tarayıcı makineler kurguda, ses post prodüksiyonunda ve renk değerlerinin ayarlanmasında kullanılan bir sayısal “ara film”i üretebilmektedir. Bu “ara film” daha sonra dağıtım kopyaları için yeniden filme taranabilir ve aynı zamanda DVD’ler için master kaynak işlevi görebilmektedir. Sayısal ara filmler çerçeve başına 4 kilobayta kadar yüksek netlik içerebilmektedir ve sinema salonlarında gösterilen filmlere rakip olabilmektedirler. Sayısal film versiyonları sinema salonlarında sabit sürücülerde ya da uydu veya internet aracılığıyla dağıtılabilir. Büyük bütçeli film yönetmenleri DV’nin sunduğu ekonominin avantajından yararlanmışlardır. “Toy Story” ile başlayan uzun metrajlı canlandırma filmleri daha önceki çok zaman gerektiren işlemlerin yerine doğrudan bilgisayarda yapılmıştır. (Bordwell, Thompson, 2009:30-31) 1980’lerden beri kullanımda olan HD Kameralar 2000’li yıllarda yaygın kullanıma geçmiştir. Analog teknolojinin yerini alan bu teknoloji sinema ve televizyon alanında üretim-gösterim ve dağıtım gibi sistemlerin de değişmesine yol açmaktadır. Bant teknolojisinin yok olması sonucunda kameraların içinde mekanik parça kalmayacağı için ömürleri uzun olacaktır. Bantın dönüş hızıyla sınırlı olunmadığından yüksek kare çekimi teknolojileri daha rahat uygulanacak, kameranın kendi içinde temel düzeyde de olsa kurgu yapmak mümkün olacaktır. Veri depolamak için bol miktarda sabit diske veya BluRay, HDDVD cinsi yüksek kapasiteli disklerle ihtiyacın artması ise kasetten daha büyük maliyet getirecektir. Kasette hata oluştuğundan görüntünün küçük bir parçası zarar görürken sabit disk sistemlerde o anda hafızada kayıtlı her şey silinebilecektir. (Canıklıgil, 2007:232-234)

Günümüzde dağıtımcılar ağır ve taşınması zor 35mm film yerine daha çok dijitali tercih etmektedir. Bununla birlikte kopya sayısı sıkıntısı ortadan kalkacaktır. Dağıtımcılar her sinemaya aynı filmi verebilecek ve sanal olarak düşük bir maliyetle sonsuz sayıda kopya basılabileceklerdir. Cinedigm Digital adlı şirket, 2012 sonunda ABD deki salonların %70’inin dijitalle geçeceğini iddia etmektedir. Kasım 2010’da, dünyanın en büyük film üreticilerinden Technicolor Inc. Kuzey Hollywood’daki film fabrikasını kapatacaklarını ve dijital teknolojiye 200 milyon dolarlık yatırım yapacaklarını ilan etmiştir. Yakın zamanda dağıtımcılar sinemalara kargo maliyeti nedeniyle 35mm yerine dijital film gönderecektir. Bu girişim karlı olursa diğerleri onu takip edecek ve 35mm film gösteren salonlar daha az iş yapacaktır. (About Digital Cinema, 2012). Dijital sinemada sınırsız seçme özgürlüğüne kavuşmuş olan sanatçı diğer yandan gerçekliğin karşı çıkılamayacak bir yeniden yaratımını ortaya çıkarma şansına kavuşmuştur. Bilgisayar ve dijital görüntüler hakkındaki beklentiler ve kültürel anlamları, geleneksel fotoğraftan farklıdır. Çünkü bilgisayarla üretilen görüntüler gittikçe daha fazla fotoğraf gibi görülebilmekte, bunları üretenler gelenekleri ile oynayabilmektedir. Sanal gerçeklik gerçekte var olmayan, yalnızca imgelemimizde varolan bir şeyi gösterebilmektedir. Gerçek ya da somut bir varlığı temsili olan görüntüler analog teknolojiler ile üretilirken sanal görüntülerin dijital teknolojiler ile üretildiği konusunda yanlış anlama vardır. Oysa sanal görüntüler hem analog hem

de dijitaldir. Sanal gerçeklik sistemleri sinemanın yaptığı gibi görülecek ve duyulacak bir dünya sunmaktan ziyade, kullanıcının kendisini tüm duymusal düzeylerde temsil edilen dünyanın fiziksel bir parçasıymış gibi hissetme deneyimini yaratmaya çalışır. Dijital sinema bir yanı sıra nesnel gerçeklikten koparken diğer yandan gerçeği yansıtmaya isteğinin eskisi kadar önemli olduğunu göstermektedir. Bütün çabalar gerçeklik hissini vermek üzere kuruludur. Üstelik bu gerçeklik nesnel gerçeklikten farklı olarak deneyimlenemez ve dolayısıyla dijital öncesi sinemayı gerçeklik karşısında yetersiz kılan aslının kopyası olma sorununu yaşamaz. (Erus, Künüçen, 2010:281-283)

Montajcılar film düzenleme cihazı moviola'dan bilgisayara geçerek değişimi ilk yaşayanlar oldular. Bu değişim bir nevi gittikçe artan coşkulu montaj tekniklerinin sonucuydu. Bu teknik Martin Scorsese'nin "Sıkı Dostlar" (Goodfellas, 1990) adlı filminde ve Oliver Stone'nun "JFK" (1991) ve "Katil Doğanlar" (Natural Born Killers, 1994) kullanmasıyla popülerleşti. Dijital film müziği kullanılan ilk uzun metraj 35mm film "Dick Tracy" (1990) idi. "Oyuncak Hikayesi" (Toy Story, 1995) tamamen bilgisayarda yapılan ilk uzun metrajlı film idi. Daha önce "Jurassic Park" (1993) ve "Forrest Gump" (1994) bilgisayarda yaratılmış görüntüleri canlı sinemada kullanmışlardı. Daha sonra "Titanic" (1997), "Gladyatör" (2000) gibi tarihi ve epik filmlerle, "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesi (2001-03) ve "Harry Potter" serisi (2001-2011) gibi fantastik filmler de dijital teknoloji sayesinde tüm dünyada milyar dolar kara geçtiler. 1990'lardaki bazı film ve televizyon yapımcıları portatif kamera kullanımını benimseyen cinema-verite eğilimine ayak uyduran çalışmalar idi. Bir başka deyimle düşük görüntü kalitesi, karlı gerçekçilik haline dönüştürülüyordu. Teknolojik imkanlar artıp dijital video kameraların yaygınlaşmasıyla 2000 yılında bir önceki yıla nazaran iki kat daha fazla uzun metrajlı film çekildi. Önemli yönetmenlerin arasından ilk dijital geçişten biri Mike Figgis idi. "Timecode" (2000) adlı gerçek zamanlı filmde, aynı anda dört kamera kullanıp ekranı da dörde bölmüştü. Aynı yılda çekilen "Ali" adlı filmde Michael Mann dijital teknoloji ve film şeridini bir arada kullandı. Mann dijitalin daha kaliteli olan gece görüşünden "Collateral" (2004) filmi için yararlandı. (Bergan, 2008:76-82)

Dijital kameralarla çekim ve dijital kurgu işlemlerinden sonra sinema salonuna gidene kadar proje çok daha hızlı ve az maliyetli bir yol katetmekte. Sinema salonları hızla film projektörlerini dijital projektörlerle değiştirmektedir. İlk dijital film yapım dağıtım ve gösterimi 1998 yılında uydu üzerinden Amerika'da bir kaç eyalette "The Last Broadcast" adlı filmin gösterimiyle dijital projeksiyonla gerçekleştirilmiştir. Bundan 7 ay sonra George Lucas'ın "Star Wars Episode I", DVD'den dijital projeksiyonda gösterilmiştir. 2000 yılında ise "Titan A.E" adlı film, internet üzerinden Los Angeles'tan Atlanta'ya ulaştırılmış ve dijital projeksiyondan gösterilmiştir. "Star Wars II" ise 2002 yılında 94 dijital projeksiyon cihazlı sinema salonunda gösterilmiştir. Daha sonra bu değişim 2K projeksiyon cihazlarıyla gerçekleşmeye devam etti, şimdi ise 4K projeksiyonlar salonlardaki yerlerini almaya başladı. Bu yeni yapılanmanın 3D film gösterimleri imkanı sağlamasıyla birlikte başka bir çok avantajları da vardır. Yabancı filmlerin aynı anda sinema salonlarında gösterime girmesi, film kopyalarının taşınma sorununun olmaması, film baskı ve kopya çıkartma maliyetlerinden kurtulmak gibi avantajları vardır. Bu dijital gösterim salonları artık başka konularda da hizmet vermektedir. Örnek olarak spor müsabakaları, konserler bile sinema salonlarında 3D olarak gösterilmektedir. İngiltere'de şu anda dijital sinema salon gösterimleri eski tip film den gösterim yapan sinema salon sayısıyla aynı orandadır. Fransa dijital salon sayısına Avrupa en yüksek orana ulaşmış durumdadır. Koltuk sayısı ve oturma şekli dahil dijital projeksiyon imkanı olan salonlarda değişiklikler olabilmektedir. Dijital gösterimlerde daha az teknisyenin çalışmasının yeterli olabilmesi bile maliyetleri düşürecektir. Ancak yine de bu geçiş oldukça maliyetlidir. Bu geçiş maliyetinin ise çeşitli fonlar aracılığıyla karşılanması düşünülmektedir. Dijital gösterimlerde eski projeksiyonlarda olduğu gibi tekrarlanan gösterim sonucunda kopyanın eskimesi durumu gerçekleşmez. Dijital sinemanın bir diğer avantajı da 3 boyutlu gösterilen filmlerin henüz korsanlarının yapılamıyor olmasıdır. Sinema salonundan

kamerayla görüntüyü doğru şekilde kaydetmek günümüzde mümkün değildir. Ayrıca yurtdışı filmler için uydu vasıtasıyla aktarılan, yerli üreticiler tarafından harddisklerde taşınan filmler kriptolanıyor ve bu şifrelerin kırılması veya korsan kopyaların çıkarılması şu aşamada mümkün gözükmemektedir. (Karabağ, 2011:117-118)

4. TÜRK SİNEMASI VE DİJİTALLEŞME

Uzun süre teknik ve ekonomik sıkıntılar yaşayan Türk sineması, televizyon ve reklam sektörünün gelişmesi, resmi-özel, yerli-yabancı fon ve desteklerle dijitalleşmenin olanaklarından yararlanmaya başlamıştır. Genç yönetmenler düşük bütçeli dijital ekipmanları tercih ederken, önde gelen film yapımcıları da pahalı ve gösterişli efektler için son sistem teknolojileri kullanır hale gelmiştir. Dijital sinemanın yolunu açan Sony CineAlta kameralar ve Red Digital Cinema RED ONE 4K kameralar sayesinde Türkiye’de film sektöründe patlama yaşanmaktadır. Gereken her formatta daha verimli dağıtım için dijital post prodüksiyonda artık DI (Digital Intermediate) master yapımı kullanılmaktadır. Bunun sonucunda dijital yapım zincirini tamamlamak için gelişmiş kurgu ve master sistemleri ihtiyacı, bağımsız yapım uzmanları için çok yeni olanaklar getirmiştir. (Gül, 2009, 98). Türkiye’de de son 10 yılda çok sayıda film DV kameralarla çekildi. Ümit Ünal, 2003 yılında “Dokuz” isimli filmini DV formatta çekti, Ahmet Uluçay “Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak” filmini, Uğur Yücel ise “Yazı Tura” filmlerini 2004 yılında DV kamera ile çektiler. Bunun yanı sıra Sony’nin Full HD olmayan HD formatı HDV kameralarla da filmler çekildi ve gösterildi. (Karabağ, 2011:117). Sony’nin çıkardığı kamera HDCAM formatında çalışan ilk kameradır. Cine Alta adıyla da anılır. Son dönemde Türk sinemasında “Gen” (2006), “Beş Vakit” (2006), “Kısık Ateşte 15 Dakika” (2006), “İklimler” (2006) gibi filmler bu kamerayla çekildi. (Canıklıgil, 2007:232) Yakın zaman önce Canon markası Dijital fotoğraf makinelerine video çekme özelliği eklendi ve düşük bütçeli filmcilerin gözbebeği oldu. Dünyada bu fotoğraf makinalarıyla film çeken çok sayıda düşük bütçeli yapım üretilmeye başlandı. Türkiye’de Selim Evcı de ikinci uzun metraj filmi olan “Yağmurlar filmi Canon DSLR fotoğraf makineleriyle çekti. Özellikle klip sektöründe çokça kullanılan bu fotoğraf makinalarının profesyonel ses girişlerinin olmaması gibi dezavantajları söz konudur. (Karabağ, 2011:116)

Cnbc-e adlı ekonomi dergisi Haziran 2010’da Türk sinemasıyla ilgili bir dosya hazırlamış ve sektörden temsilcilerin görüşlerine yer vermiştir. Bu bağlamda Türkiye’de 1700’e yakın sinema salonu olduğunu ve salonların dijital sisteme hazır olması için 250 milyon dolara yenileneceği belirtilmektedir. Dosyadaki başka bir bilgi ise Haziran 2010 itibariyle 3 boyutlu (3D) salon sayısının 80 civarında olduğudur. Tolga Akıncı yıl sonuna kadar bunun 180 salon olacağını iddia etmektedir. Avşar film sahibi Şükrü Avşar 3 yıl içinde sinemaların dijital sisteme geçeceğini öngörmektedir. Bir sinema salonunun 3 boyutlu film gösterebilmesi için değişkenler farklıdır. Salonun büyüklüğü şekli, koltuk sayısının yanı sıra projeksiyon cihazının ışık kaynağının salonun büyüklüğüne bağlıdır. Üç boyutlu filmler için gözlüklerin maliyeti önemli yer tutmaktadır. 3 boyutlu film gösterim sistemleri ithalatçısı ve kurulumcusu Matris Mühendislik sahibi Atilla Mazlumca 7 yıl içinde tüm salonların dijitala geçeceğini iddia ederken, 3 boyutlu sinema yaygınlaştıkça maliyetlerin düşmesinin zorluğuna dikkat çekmektedir. Zorluklardan bazıları kurulum için beklenmesi ve cihaz talebinin az olmasıdır. Dijital projeksiyon sisteminin maliyetinin esas ağırlığı, dijitali üç boyutluya çeviren prizma kısmıdır. Fiyatın üçte birini teşkil etmekte ve dünyada tek üretici bulunmaktadır. Yapımcı Şükrü Avşar üretim ve dağıtımın dijitalleşmesi maliyetleri düşürdüğünü, günümüzde bir filmin %30 bütçesinin ham film, banyo ve baskıya gittiğini ifade etmektedir. Bu kalemlerin azalmasıyla maliyet de azalacak, bu da prodüksiyona yansıtacak ve daha iyi işler çıkacaktır. Sinema salonlarında personel sayısı azalacaktır. Dijitalde negatif projeksiyondaki gibi teknik bir eleman gerekmemekte, işletme daha az personelle çalışabilecektir. Yönetmen Biray Dalkıran, yapımcıların 3 boyutlu filmlerle ilgilendiğinin

çünkü bununla ilgili iş imkanları artacağına dikkat çekmektedir. 3 boyutlu reklamlar, ve 3 boyutlu televizyonlarla birlikte, setlerde istihdamın artacağını ileri sürmektedir. Tek kamera yerine iki kamera, iki kat ışık, iki kat eleman kullanılacaktır. Dalkıran, 3 boyutlu çekilen “Cehennem” adlı filminde 75 kişilik ekip kullandığını, önceki filminde bu sayının 40 olduğunu belirtmektedir (Kara, 2010).

Cinebonus-AFM firmalarının birleşmesi toplam sinema adedinin üçte birini teşkil etmektedir. Eğer dijitalleşme toplam ekranların yarısına yakınında gerçekleşirse, tüm filmlerin mutlaka dijital kopyaları da dağıtılacağı varsayılmaktadır. Bunun yerli sinema üreticilerinin maliyetlerini ciddi oranda düşmesini sağlayacağı düşünülmektedir. Bu gelişmeler sonrasında üretimin çok artacağı, çok daha fazla sayıda düşük bütçeli, bağımsız sinemanın gösterime gireceği tahmin edilmektedir. Bu üretim artışı sonucunda yeni denemelerin yapıldığı filmler ve çeşitlilik artacak gibi durmaktadır. Çekilip gösterim şansı bulamayan bir çok film rahatlıkla gösterime girebileceği gibi, sinema salonu sahipleri tutmayan filmi daha hızlı bir şekilde gösterimden alma ve yerine başka film koyma şansına sahip olmaktadır Tüm bunlar kopya bağımsız bir gösterim sürecinin getirileri olarak gelecek günlerde beklenen gelişmelerdir. Kopya bağımsız gösterimler sinema salonu sahibinin birden fazla salonunda tek örnekten yayın yapması anlamına gelebilmektedir. Film bobinlerinin salonlar arasında gidip gelmesine gerek kalmamaktadır. Türkiye'nin büyük illerinden izlenmiş ve gösterimden çıkmış film kopyalarının küçük illere doğru giden kamyonlarla belirlenen film gösterim sıralaması da değişmiş olmaktadır. Hollywood'da bugün gösterilen film aynı gün içinde eğer altyazı veya dublajı tamamlanmışsa hem Türkiye'nin büyük illerinde hem de küçük illerinde aynı anda gösterim imkanı bulmakta, bu da DVD korsanlığı ihtimalini azaltmaktadır. (Karabağ, 2011: 118)

1965 yılında kurulan AFM Sinemaları adlı şirket Türkiye çapında 26 bölgede 190 salon ve 10 farklı kentte hizmet vermektedir. 1993 yılında ilk DTS ile dijital sistemini AFM Mövenpick sinemasında açmış, 2002 yılında İstanbul'da THX ses sistemlerinin kullanmaya başlamıştır. 2005 yılında ise ilk 3 boyutlu IMAX Sineması açılmıştır (AFM Hakkında, 2012). Sinema yazarı tarihçisi Agah Özgüç'e göre dijitalleşmeyle herkes film yapar hale gelmiş ve her dijital makineyi alan film çekmeye başlamıştır. Filmler, 35mm'e aktarılmadan DVD ya da TV filmi olmakta, sinema filmi olmamaktadır. Biçimsel üstünlükler ve sloganlarla yola çıkan filmler iş yapmamaktadır. Özgüç ayrıca Türk sineması atakta sloganının sayı ile değil kaliteli filmle olacağını ifade etmektedir. Sinema seyircisi değişmiş ve yaş ortalaması 15-22 arasına sıkışmıştır. Yazar ayrıca, bilgisayar yardımı ile yapılan filmin film değil, bu animasyon filmi olduğunu ve çocukların izlediğini ifade etmektedir. Özgüç'e göre bilgisayarda üretilen binlerce figür sinema değildir. (Özgüç, 2009)

Fono Film sahibi Cemal Okan, Türkiye'nin ilk 3D filmi olan “Cehennem”in (2010) yapımcılığını üstlendi. Okan'a göre, ilk 3D Türk filmi teknik olarak sınıfı geçse de, konsept olarak sınıfta kalmıştır. “Cehennem” filmi ile Türkiye'nin 3D film çeken 9. ülke olduğunu hatırlatan Okan, birçok ülkeden satın alma teklifleri geldiğini, filmin teknik olarak sınıfı geçtiğinin ama konsept olarak geçemediğini ifade etmektedir. Amerika, İtalya, Japonya filmi izledikten sonra satın almaktan almaktan vazgeçmiş ve 2-3 milyon dolarlık ihracat da bu nedenle kaçırılmıştır. Okan'a göre senaryodan çekime, post prodüksiyondan pazarlamaya tüm ekip ilk aşamadan son noktaya kadar birlikte çalışabilmiş olsaydı bu sorun olmayacağını iddia etmektedir. Bu sorun diğer 3D film çekmeyi planlayanların da önünü kesmiştir. Türkiye'nin en büyük dijital film laboratuvarını açacaklarını bildiren Cemal Okan, sistemin avantajlarından bahsederken, negatif ile çekilen filmlerin bobin bobin olduğunu, her filmin en az 5 bobin ile çekildiğini ifade etmektedir. Bu mevcudiyetin karşısına bir sigara paketi kadar olmayan hard diski söz konusudur. Okan'a göre hard disk filmler çok yönlü ve müthiş bir katma değer yaratacaktır. (İk Yerli 3D Film, 2011)

5. SONUÇ

Türk sineması uzun yıllar süren teknolojik yetersizliğini 2000’li yıllardan itibaren kapatmaya başlamıştır. İzleyicilerin, yapımcıların, dağıtıcıların ve işletmecilerin bilinçlenmesi, bir anlamda kendilerini yetiştirmelerinin sonucunda teknolojik gelişmeler Türk sinemasına hızlı ve olumlu biçimde yansımaya başlamıştır. Eski kuşak ve yeni arasında küçük çapta tartışmalar yaşansa da bunlar da zamanla ortadan kalkacaktır. Yapım ve çekim aşamalarında bağımsız ve A sınıfı yapımcı ve yönetmenler çeşitli kolaylıklara sahip olmuşlardır. Kurgu aşaması klasik kurgu masalarından evlere kişisel bilgisayarlara taşınmıştır. Dağıtım ve gösterim dijitalleştikçe teknik kalite kaybı ve korsan filmcilik azalma aşamasına gelmiştir. Bu bağlamda dijital standartlarda çekilen bir Türk filmi dünyanın her yerinde gösterilebilir ve izlenebilir hale gelecektir. Bunların yanı sıra eski filmlerin dijital aktarılması ve yeni filmlerin dijital ortamda saklanması da Türk film arşivciliğinde bir devrime yol açacaktır.

Dijital sinemanın tam olarak gelişmesinin farklı tarzlarda film üretim ve gösterim sayısında bir patlama yaşatacağı sonucu açıkken, sinema diline katkı sağlayacak kadar farklılıklar gerçekleşeceği iyimser bir yorum olmaktadır. Teknolojik yenilikler seyirciyi daha da fazla konunun içine çekmeyi, kendisini ana karakterin yerine koymasını sağlamayı, kahramanın öykü içindeki yolculuğuyla beraber heyecanlanmasını kolaylaştırmayı, rahatlayıp sorunlarından uzaklaşmasını ve en önemlisi eğlenmesini sağlamaktadır. Bugüne kadar yapılan teknolojik gelişmeler seyircinin filme yabancılaşmasına, anlatılanı irdelemesine, düşünmesine, rahatsızlık duymasına, sinema salonunda bilinçlenmiş ve değişim isteyen bir şekilde ayrılmasına hizmet etmemiştir. Sinemacılar anlatılacak öykü kalmadıkça aynı öyküleri yeni teknolojilerle tekrar tekrar anlatmak zorunda kalmışlar bu da sinema teknolojisinde yeni tekniklerin arayışına sebep olmaktadır. Gerçekte filmin hangi teknoloji ve hangi ekipmanla çekildiği bir yere kadar önemlidir. Önemli olan filmin içeriğidir. (Karabağ, 2011:119)

KAYNAKLAR

- About Digital Cinema (2011). Cheyenne Theater.com / Digital/ [12 Ocak 2012].
- AFM Hakkında (2012). www.afm.com.tr/index2.html#afm-hakkında [18 Ocak 2012].
- Bergan, R. (2008). Film, Zeynep Berik (çev.), İstanbul: İnkılap
- Bordwell D, Thompson, K. (2009). Film Sanatı, Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat (Çev.), Ankara: DeKİ
- Burnet, R. (2007). İmgeler Nasıl Düşünür, Güçsal Pusar (Çev.), İstanbul: Metis.
- Canıklıgil, İ. (2007). Dijital Video ile Sinema, İstanbul: Pusula,
- Erus Z., Künüçen, H. (2010), “Sinema ve Gerçeklik: Selüloidden Dijitale”, International Conference of New Media and Interactivity Bildiri Kitabı, 281-283.
- Gül, C. (2009). “Türkiye Film Dünyası Dijitale Geçiyor”, Broadcasterinfo, Sayı 64:98
- “İlk Yerli 3D Filmi Çekti, En Büyük Dijital Laboratuvar İçin Gün Sayıyor”, (2011). <http://www.eltutanpatent.com/haberler/ilk-yerli-3d-filmi-cekti-en-buyuk-dijital-laboratuvar-icin-gun-say%C4%B1yor> [25 Ocak 2012]
- Kara, M. (2010). “3.Boyuta 250 Milyon Dolarlık Yolculuk”, <http://business.cnbc.com/1006/konuid=6.asp> [13 Ocak 2012].
- Karabağ, C. (2011). “Dijital Sinema 1. Bölüm”, Broadcasterinfo, Sayı 86: 116
- Karabağ, C. (2011). “Dijital Sinema 2. Bölüm”, Broadcasterinfo, Sayı 87: 117-118
- Özgüç, A. (2009) “Sinemamıza Sahip Çıkamadık” www.sinematurk.com/roportaj_detay/43/Sinemamıza-Sahip-Cikamadik [18 Ocak 2012].
- Türkoğlu, T. (2010). Dijital Kültür, İstanbul: Beyaz Yayınları