

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
MÜZİK VE SAHNE SANATLARI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL TEKNOLOJİLERDEKİ
DÖNÜŞÜMLERİN, MÜZİK ÜRETİM, TÜKETİM
VE PAYLAŞIM PRATİKLERİNE YANSIMALARI:
SOSYAL MEDYA VE MOBİL MÜZİK
PLATFORMLARI ÜZERİNDEN BİR
DEĞERLENDİRME DENEMESİ**

**UĞUR BALOĞLU
16740013**

**TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. H. ALPER MARAL**

**İSTANBUL
2018**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
MÜZİK VE SAHNE SANATLARI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL TEKNOLOJİLERDEKİ
DÖNÜŞÜMLERİN, MÜZİK ÜRETİM, TÜKETİM
VE PAYLAŞIM PRATİKLERİNE YANSIMALARI:
SOSYAL MEDYA VE MOBİL MÜZİK
PLATFORMLARI ÜZERİNDEN BİR
DEĞERLENDİRME DENEMESİ**

**UĞUR BALOĞLU
16740013**

**TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. H. ALPER MARAL**

**İSTANBUL
2018**

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
MÜZİK VE SAHNE SANATLARI PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DİJİTAL TEKNOLOJİLERDEKİ
DÖNÜŞÜMLERİN, MÜZİK ÜRETİM, TÜKETİM
VE PAYLAŞIM PRATİKLERİNE YANSIMALARI:
SOSYAL MEDYA VE MOBİL MÜZİK
PLATFORMLARI ÜZERİNDEN BİR
DEĞERLENDİRME DENEMESİ**

**UĞUR BALOĞLU
16740013**

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih: 17.12.2018
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

Unvan Ad Soyad	
Tez Danışmanı	: Prof. Dr. H. Alper MARAL
Jüri Üyeleri	: Doç. Dr. Arda EDEN
	Doç. Dr. Koray SAZLI

İmza



**İSTANBUL
ARALIK 2018**

ÖZ

DİJİTAL TEKNOLOJİLERDEKİ DÖNÜŞÜMLERİN, MÜZİK ÜRETİM, TÜKETİM VE PAYLAŞIM PRATİKLERİNE YANSIMALARI: SOSYAL MEDYA VE MOBİL MÜZİK PLATFORMLARI ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME DENEMESİ

Uğur Baloğlu

Aralık, 2018

Son yüzyılda, soyut ya da elle tutulamaz olarak görülen sesin tespiti ve bir fiziksel aktarıcı madde üzerinden yapılan transfer süreci, birbiri ardına yapılan teknolojik buluşlarla önemli bir gelişim göstermiştir. Özellikle 1980’li yıllardan itibaren, verilerin sayısallaştırılarak, maddesel olarak var olmayan medya aracılığı ile kaydedilip muhafaza edilmesi ve taşınabilmesi mümkün olmuştur. “Dijital dönüşüm” olarak tanımlanabilecek bu sürecin, müziğin hem tasarım ve üretim hem de erişim ve dolaşım süreçlerini paradigma değişimine uğrattığı açıktır. Giderek küçülen ve hızlanan mobil cihazlar, kulağın içinde kaybolan kulaklıklar, İnternet kotası kaygısı ile farklı çözünürlüklerde dinlenen müzikler, sosyal medyada kaç kişinin dinlediğine göre yapılan “iyi” ya da “kötü” sınıflandırmaları gibi etmenler, müzikal tasarımların bu sınırlara göre yapılmasına ve orkestraların değişimine sebep olmuştur. Ayrıca, hızla değişen standartlar sebebiyle, bir ses tasarımı üretilirken, ortaya çıkacak “sonuç ürünün”, hangi koşullarda dinleneceği de önem kazanmaya başlamış, üreticiler ise tasarımlarını tam olarak duyurmak istedikleri şekilde aktarabilmek için, dijital formatları, yazılımsal ve donanımsal standartları daha çok göz önünde bulundurmaya başlamışlardır. Müzik erişiminde, *cloud data* ve *streaming* gibi teknolojiler bazı ekonomik kolaylıklar sağlamış, geleneksel müzik dinleme aktarıcıları/taşıyıcıları için gereken hammadde gereksinimini ortadan kaldırmıştır. Mobil müzik platformları ile birlikte tüm müzikal arşivler bir tuş ile insanların ayağına gelmiş, tek bir üyelik ile, sanatçıların tüm albümlerine ulaşmak mümkün olmuştur. Müziğin erişimi kadar üretim pratikleri de dönüşmüş, bilgisayar ekranından bağımsız müzik üretmek neredeyse imkânsız hale gelmiş, küçük ve “akıllı” yeni nesil cihazlarla “herkes müzik üretebilir” söylemi toplumlara iyiden iyiye benimsetilmiştir. Öte yandan dijitalleşme ile birlikte telif hakları yönetimleri de büyük ölçüde şekil değişikliklerine uğramıştır. Bu çalışmada, birçok kaynaktan kolaylıkla edinilebilecek olan verilerin tekrarından mümkün olduğunca kaçınılarak, bilgisayar başındaki tasarımcılardan bestecilere, ses mühendislerinden müzik icracılarına, yazılımcılardan yatırımcılara, ya da tüketiciden sanatçıya olmak üzere insan gruplarının ve müzik sektörünün, mevcut dijital dönüşüm süreçlerinden nasıl etkilendiği incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Müzik Teknolojileri, Müzikal Pratikler, Dijital Müzik, Sosyal Medya, Mobil Müzik Platformları, Dijital Dönüşüm.

ABSTRACT

THE REFLECTIONS OF THE TRANSFORMATIONS IN DIGITAL TECHNOLOGIES TO PRODUCTION, CONSUMPTION AND SHARING PRACTICES: ASSESSMENT ESSAY ON SOCIAL MEDIA AND MOBILE MUSIC PLATFORMS

**Uğur Baloğlu
December, 2018**

In the last century, the identification of voice seen as abstract or intangible, and the process of transferring through a physical transfer agent have shown significant progress with technological innovations made one after the other. Especially since the 1980s with digitalization of data; recording, transferring and storing the data via non-material media has been made possible. It is obvious that the concept called “digital transformation” has caused a paradigm change in both design and production processes as well as the access and circulation phases. The factors such as the increasingly shrinking and accelerating mobile devices, headphones lost in the ear, music played in different resolutions with the concern of Internet quota, “good” or “bad” classifications for a music product considering number of people listening it in social media has caused musical design to be structured by some boundaries, and changed the orchestras. In addition, due to rapidly changing standards; while producing a sound design, the importance of environment in which the “final product” to be listened has also been considered. As a result, manufacturers have begun to take digital formats, software and hardware standards more into account in order to convey their designs exactly as they desire to announce it. In music access, technologies such as cloud data and streaming have provided some economic convenience and have removed the need for raw materials for traditional music listening transporters / carriers. Along with the mobile music platforms, almost all musical archives have become accessible to everyone just by pushing one button; and also, almost all albums of the artists have been made accessible by a single membership. Not only production practices but also musical access has been changed, and production of independent music without using the computer screen has become almost impossible, and the saying “everybody can produce music” with small and “smart” new generation devices has been well received by the society. Along with digitization, copyright management has also undergone major changes in shape. In this study, not only being avoided to mention duplication of data which is already available in many sources; but also some field of professions related to music like sound designers/audio engineers, composers, musicians, programmers, investors or consumers has been examined in terms of how they have been affected by the current digital conversion process.

Keywords: Music Technologies, Musical Practices, Digital Music, Social Media, Mobile Music Platforms, Digital Transformation.

ÖN SÖZ

Bu çalışmayı tamamlamamı sağlayacak tüm donanımı bana kazandıran, daima yol gösteren, bilgilerini ve tecrübelerini cömertçe paylaşan çok değerli hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. H. Alper Maral'a ne kadar teşekkür etsem yetersiz kalır. Çalışma boyunca kurduğum her cümlede kendisinden öğrendiklerimin katkısı vardır.

Bu çalışmada çok güncel ve önemli olduğunu düşündüğüm bir konunun üzerinde durmayı denedim. Lisans ve Yüksek Lisans öğrenimim boyunca Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi'nden kazandığım disiplinlerarası muhakeme yeteneğini, yaptığım araştırmalar ile sentezlemeye gayret edip; geçmişte yapılan sosyolojik çalışmaları ve tarihsel verileri de göz önünde bulundurarak, dijital teknolojilerin müziğe nasıl ve nerelerden dokunduğunu inceledim. Lisans dönemimde müzik teknolojileri branşını okumuş olsam da bu çalışma vesilesi ile daima ilgili ve meraklı olduğum müzikoloji alanında da araştırma yapma fırsatım oldu.

2008 yılından bu yana, artık hayatımın bir parçası olan Yıldız Teknik Üniversitesi'nde, Lisans ve Yüksek Lisans öğrenimlerim boyunca desteklerini hiç esirgemeyen, bilgi ve tecrübelerini her daim benimle paylaşan tüm kıymetli hocalarıma, Prof. Dr. Turan Sağır, Dr. Öğr. Üyesi Deniz Arat Yaşat, Doç. Dr. İ. Orton Akıncı, Doç. Dr. Arda Eden, Doç. Dr. Zeynep Gülçin Özkişi, Doç. Dr. Koray Sazlı, Doç. Dr. M. Kemal Karaosmanoğlu, Öğr. Gör. Uğur Gülbaharlı başta olmak üzere, minnetim sonsuzdur.

Çalışmanın görüşmeler bölümü için bana yardımcı olan, mülâkatlara katılan, vakit ayıran tüm dostlarıma ve hocalarıma çok teşekkür ediyorum.

Bu süreç boyunca bana sabırla destek olup, yardımlarını hiç esirgemediği için Dilara Omay'a teşekkürü borç bilirim.

Hayatım boyunca aldığım tüm kararların arkasında duran, beni daima destekleyen ve öğrenimimi sürdürebilmem için ellerinden gelen her şeyi yapan sevgili aileme, Dilek Baloğlu ve Hasan Hüseyin Baloğlu'na minnettarım. Haklarını asla ödeyemem.

İstanbul; Aralık, 2018

Uğur Baloğlu

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Amaç, Önem ve Hedef	1
1.3. Problem.....	2
1.4. Alt Problemler	2
1.5. Sayıtlar.....	2
1.6. Sınırlılıklar.....	2
2. YÖNTEM	3
2.1. Araştırma Modeli.....	3
2.2. Evren ve örneklem.....	3
2.3. Veri Toplama Araçları.....	3
2.4. Veri Değerlendirme Teknikleri	3
3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	5
4. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE TARİHSEL ARKA PLAN	8
4.1. Teknoloji, Kitlesel İletişim ve Enformasyon Çağı	8
4.2. Telefondan Gramofona Ses İletim ve Müzik Teknolojileri.....	9
4.3. Dijitalleşme Sürecine Doğru	10
5. MÜZİK TEKNOLOJİLERİNDE DİJİTAL DÖNÜŞÜM	11
5.1. Sesin Dijitalleşmesi: Fiziksel Alana/Ortama İhtiyaç Duymayan Müzik.....	11
5.2. Plak, Kaset, CD, Cloud, ... Aktarıcı Ortamların Tarihsel Dönüşümü	14
5.3. Yeni Müzikal Performans Alanı: VST ve Plug-In Teknolojileri	18
5.4. Müziğin İnternet Üzerinden Dönüşümü	24
5.4.1. Kültür Endüstrisi Kavramı ve Dijitalleşme ile Olan İlişkisi	28
5.4.2. Dijital Müzik Platformları, Sosyal Medya ve Müzik.....	30
5.4.3. Kota Kaygıları: İlk 4 Ölçünün Önemi.....	31
5.4.4. “Hashtag” Kavramının Müzik Dolaşımına Etkisi	32
5.5. Telif Haklarının Korunmasında Dijitalleşmenin Etkisi.....	34
5.5.1. Korsan ve Korsan Müzik Tanımı	35
5.5.1.1. Korsan ile Mücadele Yöntemleri	35
5.5.2. Dijital Dönüşümün “Korsanlaşmaya” Etkisi.....	38
5.5.3. Dijital Haklar Yönetimi (Digital Rights Management).....	39

6. DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN MÜZİKAL PRATİKLERE YANSIMALARI.....	41
6.1. Dijital Dönüşümün Müzik Üretim Süreçlerine Yansımaları	41
6.1.1. Stüdyo Ekipmanlarının Dijitalleşmesi	42
6.1.2. Sahne Ekipmanlarının Dijitalleşmesi	46
6.1.3. Dijital Dönüşümün Tasarım ve Tasarımcılara Yansımaları.....	47
6.1.3.1. Dijital Dönüşümün Aranjörlerle ve Kompozitörlere Yansımaları.....	48
6.1.3.2. Dijitalleşmenin Miks Uzmanlarına ve Prodüktörlere Yansımaları.....	51
6.1.3.3. Dijital Dönüşümün Müzik İcracılarına Yansımaları.....	55
6.1.4. Müzik Üretiminin "Demokratikleşmesi" Söylemi	57
6.1.5. Maliyet Açısından Dijital Müzik Üretimi	59
6.1.6. Bilgisayarlar ve Tabletlerin “Stüdyolaşması”	60
6.1.7. Yapay Zekâ Teknolojileri ve Müziğin Geleceğine Dair Bazı Uzmanların Görüşleri.....	66
6.2. Dijital Dönüşümün Müzik Erişim/Dinleme Süreçlerine Yansımaları.....	69
6.2.1. Albüm Yerine Konser “Satın Almak”	73
6.2.2. Bilgisayarlaşan Cep Telefonlarının Müzikal Süreçlere Etkileri	75
6.2.3. Dijitalleşme Sürecinde Albüm ve Single Kavramlarının Dönüşümü	77
6.3. Dijital Dönüşümün, Müzik Paylaşım, Pazarlama ve Dolaşım Süreçlerine Yansımaları.....	78
6.3.1. Bazı Dijital Müzik Platformları Üzerine İncelemeler	81
6.3.1.1. Spotify.....	83
6.3.1.2. YouTube	86
6.3.1.3. Apple Music.....	90
6.3.1.4. Fızy	91
6.3.1.5. Last.fm	91
6.3.1.6. SoundCloud	92
6.3.1.7. Dijital Müzik Platformlarının Kullanımı Hakkında Değerlendirme... ..	92
7. YAPILAN GÖRÜŞMELERİN DEĞERLENDİRMELERİ	94
7.1. Müzik Dinleyicileri ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi	94
7.2. Müzik Tasarımcıları ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi	96
7.3. Sosyal Medya Uzmanları ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi	97
7.4. Akademisyenler ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi.....	97
7.5. Sahne ve Stüdyo Müzisyenleri ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi... ..	99
8. SONUÇ	100
KAYNAKÇA.....	103
EKLER	110
Ek 1. Kişiler ile Yapılan Görüşmeler	110
ÖZ GEÇMİŞ	163

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: <i>Sampling</i> (Örnekleme)	12
Şekil 2: Dönemin Plaklarının <i>Lacquer</i> Gümüş ile Kaplandığı Andaki Görüntüsü ...	15
Şekil 3: Üretilen İlk Ticari Müzik CD'si Olarak Bilinen Billy Joel'in "52nd Street" Adlı Albümü.....	16
Şekil 4: Sony Tarafından İlk Üretilen CD Player Olan CDP – 101	17
Şekil 5: Minimoog, Gerçek Enstrüman	19
Şekil 6: Minimoog, Yazılım Enstrüman (VST)	20
Şekil 7: Moog System 55 Synthesizer Fiziksel Görüntüsü	20
Şekil 8: Moog System 55 Synthesizer'ın Sadece <i>Sequencer</i> Bölümünün Fiziksel Görüntüsü	21
Şekil 9: Moog Modular VST Yazılımının Ekrandaki Görüntüsü	21
Şekil 10: Yaylı Sazlar İçin Yazılmış Bir VST <i>Plug-In</i> 'in Ekrandaki Görüntüsü.....	23
Şekil 11: 5 Şubat 2018 Tarihli İnternet Sansürüne İlişkin Yapılan Haber Görseli (1)	27
Şekil 12: 5 Şubat 2018 Tarihli İnternet Sansürüne İlişkin Yapılan Haber Görseli (2)	28
Şekil 13: 18.01.2018 Tarihli En Çok Paylaşımı Olan Etiketler	33
Şekil 14: Korsanla Mücadele Yöntemleri (1).....	36
Şekil 15: Korsanla Mücadele Yöntemleri (2).....	36
Şekil 16: Korsanla Mücadele Yöntemleri (3).....	37
Şekil 17: Bir Dijital Mikser	43
Şekil 18: Bir <i>Reverb Plug-In</i> 'inin Arayüz Görüntüsü	44
Şekil 19: Logic Pro X Adlı Programda Bulunan ve Vokal İçin Önerilen Ekolayzır <i>Preset</i> 'lerinin Bazıları	45
Şekil 20: <i>Cut-Up Sampling</i> Adlı Tekniğin Uygulandığı Esnadaki Ekran Görüntüsü	49
Şekil 21: StaffPad Adlı Uygulamanın Görüntüsü. Tablet Kalem İle Yazılan Notaların Otomatik Olarak Nasıl Düzeltildiği 2. Ölçüde Görünmektedir	50
Şekil 22: Bir Tekstil Markasının Kulaklıkları Kapüşon Reklamı Görseli.....	52
Şekil 23: Fletcher - Munson Eğrileri	53
Şekil 24: Queen, <i>Bohemian Rhapsody</i> (1975).....	54
Şekil 25: Michael Jackson, <i>Billie Jean</i> (1982)	54
Şekil 26: Whitney Houston, <i>I Have Nothing</i> (1992)	54
Şekil 27: Nickelback, <i>How You Remind Me</i> (2001).....	54
Şekil 28: Kesha, <i>Tik Tok</i> (2010)	54
Şekil 29: Tek Başına ve Tek Seferde Üst Üste Kayıt Alarak Canlı Müzik İcra Eden Bir Müzisyen.....	57
Şekil 30: İlk Elektronik Bilgisayar "ENIAC"	60
Şekil 31: İlk Kişisel Bilgisayar "Programma 101".....	61
Şekil 32: 1960'lı Yıllardan Bir RAND Tablet	63
Şekil 33: GarageBand Programının Enstrüman Seçimi Ekranı Görünümü.....	64
Şekil 34: GarageBand Programının <i>Sequencer</i> Ekranı Görünümü	64
Şekil 35: Yapay Zekânın Müzik Topluluğu Yönetme Sistemi	68

Şekil 36: İlgili Araştırmanın Haber Olduğu Web Sitesinden Bir Görüntü	71
Şekil 37: 9 Mayıs 2018 Tarihli Google Trends Uygulamasının Gösterdiği "Müzik" Kelimesinin—Yüzdelik Olarak—Popülerlik Oranları.....	72
Şekil 38: 2016 Yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde 1000 Kişi ile Yapılmış Olan "Müziği Nereden Dinliyorsunuz?" Başlıklı Anketin Sonuçları.....	72
Şekil 39: ABD Müzik Endüstrisinin, Streaming, Albüm İndirme ve Fiziksel Satışlardan Yaptığı Gelir.....	73
Şekil 40: 2014 Yılında ABD'de The Nielsen Music Company Tarafından Yapılan, "Paranızı Müzik İçin En Çok Nereye Harcıyorsunuz" Başlıklı Çalışmanın Sonuçları.....	74
Şekil 41: Cep Telefonu veya Tablet Üzerinden Çalışan Bir Remix Programı.....	76
Şekil 42: ABD'de Yapılan Bir Araştırmaya Göre CD, Dijital Albüm ve Dijital Tekli Satışlarının Yıllara Göre Oluşturduğu Grafik	77
Şekil 43: 2016 Tarihli IFPI Global Müzik Raporu'ndan Bir Görüntü (1).....	80
Şekil 44: 2016 Tarihli IFPI Global Müzik Raporu'ndan Bir Görüntü (2).....	80
Şekil 45: 2016 Tarihli Dünya Geneline Kullanılan Dijital Müzik Platformları Abone Oranları.....	82
Şekil 46: Spotify'ın Telif Ödeme Hesabının Tablosu	84
Şekil 47: Spotify'ın 2013-2017 Yılları Arasında Milyon Euro Cinsinden Sağladığı Gelirin Grafiği.....	85
Şekil 48: Spotify'da 2018 İtibarıyla En Çok Dinlenen 20 Parça	86
Şekil 49: Yeniden Yorumlanan Bir Müzik Videosu İçin, Reklam Gelirinin Orijinal Eserin Yapımcı Firmalarına İleteceğini Bildiren Mail.....	88
Şekil 50: Youtube'un Erişime Açık Olduğu Bir Dönemde, Tek Bir İçeriğin Şikâyet Edilmesi Sonucunda Web Sitesinin Verdiği Uyarının Ekran Görüntüsü	89
Şekil 51: Youtube'a Yüklenen Videoların Dakika Sayıları Cinsinden 2007-2016 Yılları Arasında Gösterdiği Grafik.....	90

KISALTMALAR

AAC	: Advanced Audio Coding
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ADSL	: Asymmetric Digital Subscriber Line
ALAC	: Apple Lossless Audio Codec
A/D	: Analog/Digital
BPM	: Beats Per Minute
CD	: Compact Disk
CEO	: Chief Executive Officer
D/A	: Digital/Analog
DAT	: Digital Audio Tape
DAW	: Digital Audio Workstation
DJ	: Disk Jokey
DRM	: Digital Rights Management
DVD	: Digital Video Disk
ENIAC	: Electronic Numerical Integrator And Computer
FLAC	: Free Lossless Audio Codec
GSM	: Global System for Mobile Communications
GB	: Gigabyte
HD	: Hard Disc
IFPI	: International Federation of the Phonographic Industry
MB	: Megabyte
MBPS	: Megabit Per Second
MESAM	: Türkiye Musiki Eseri Sahipleri Meslek Birliği
MIDI	: Musical Instruments Digital Interface
MPEG	: Moving Picture Experts Group
MP3	: MPEG-2 Audio Layer III
MÜYAP	: Müzik Yapımcıları Derneği
PDA	: Personal Digital Assistant
RAM	: Random Access Memories
RTÜK	: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
SSS	: Software Service Sysytem
TV	: Televizyon
US	: United States
USA	: United States Of America
USB	: Universal Serial Bus
VST	: Virtual Studio Technology
WAV	: Waveform Audio File Format
Wi-Fi	: Wireless Fidelity
WMA	: Windows Media Audio

1. GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, amaç, önem ve hedef, problem cümlesi, alt problemler, varsayımlar ve sınırlılıklar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Bu tez çalışmasında, müzik teknolojilerindeki dijital dönüşümün müziğin bazı aşamaları ve süreçleri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Günümüzde yapılan ses tasarımlarının, dinleyicilerden, ses tasarımcılarından ve sosyal medya uzmanlarından toplanan verilerle, mevcut dijital dönüşümün, insanların müzikal alışkanlıklarını nasıl etkilediği konusu incelenmiştir.

1.2. Amaç, Önem ve Hedef

Günümüzde yapılan ses tasarımları, yeni dijital teknolojilere, insanların sıklıkla müzik dinlediği aygıtlara, aplikasyonlara ve sosyal medya platformlarına göre şekillenmektedir. Çok küçük ebattaki kulaklıklara göre miks işlemleri yapılmakta, orkestralar küçültülmekte, sosyal medya platformlarına sığabilmesi için çok kısa ve hızlı reklam müzikleri tasarlanmakta, mobil iletişim araçlarının hoparlörlerine uygun seviyelerde bazı teknik düzenlemeler yapılmaktadır. Üretimin bu şekilde olması neticesiyle, buna bağlı olarak müzik paylaşım ve tüketim pratikleri de hızla değişmektedir. Bu tez çalışmasının amacı, müziğin ve dijital teknolojilerin arasındaki sebep sonuç ilişkileri ve dengelerin araştırılması şeklinde açıklanabilir. Çalışmanın hedefi ise, üretilen, satın alınan ya da paylaşılan tüm bu ses tasarımlarının görüşmeler, röportajlar ve analizler yoluyla hangi kriterlere göre şekillendiğini, toplumu ne yönde etkilediğini, insanların hangi unsurları dikkate alarak müziği tükettiğini tespit etmek ve günümüzdeki dijital teknoloji gelişmelerinin ses tasarımları üzerindeki etkilerini irdelemektir.

1.3. Problem

Dijital teknolojilerdeki dönüşümler, sosyal medya, İnternet, mobil müzik platformları gibi unsurların, müziğin üretilmesinden başlayarak, sonuna kadarki süreçte tüm aşamalarını nasıl etkilemektedir?

1.4. Alt Problemler

Tez çalışması hazırlanırken ele alınan alt problemler şunlar olmuştur:

Sosyal medya ve İnternet, müziğin dolaşım süreçlerini nasıl yönlendirmektedir? İletişim teknolojilerindeki dönüşüm ve mobil iletişim cihazları, müzik alışkanlıklarına nasıl temas eder? Dijital teknolojilerin sağladığı imkanlar besteciliği ve kompozisyon süreçlerini nasıl etkilemiştir? Günümüz teknolojisi sayesinde tüm enstrümanların tek tuş ile çalınabiliyor olması, müziği nereye götürmektedir? *Remix* kültürünün yükselişi, toplumun müzik dinleme pratiklerini ne boyutta dönüştürmüştür? Ticari anlamda, müzikal ürünlerin satışları dijital dönüşümden ne boyutta etkilenmiştir? Dijital teknolojiler korsan müzik tüketim oranlarını değiştirebilmiş midir? Günümüzde dijital teknolojiler telif haklarını ne ölçüde koruyabilmektedir? Tüm bu alt problemlere ilişkin bulgular tezin “Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmeleri” bölümünde verilmiştir.

1.5. Sayıtlar

Bu çalışmada var olduğu sayılan durum; ses tasarımlarının üretim, tüketim ve paylaşım pratiklerinin mutlak suretle güncel dijital teknolojilere ve sosyal medyaya göre şekil alıyor olduğudur. Öte yandan dijitalleşmenin, müziğin kendisini ifade edişini, içeriğini ve toplum ile arasındaki etkileşimini her anlamda değiştirdiği varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu çalışma, 2.1. bölümde de belirtildiği üzere, betimsel yöntem ile hazırlanmış bir araştırmadır. Dolayısıyla sınırlılıkları, sadece bahsi geçecek olan sosyal medya ve dijital müzik platformları şeklinde çizilebilmektedir. Bu platformlar: Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, Spotify, Apple Music, SoundCloud, Last.FM, TTNET Müzik, Fizy ve iTunes platformlarıdır. Ayrıca müzik tarzları bağlamında güncel olarak dolaşımda olan ve popüler türlere ağırlık verilmiştir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada model olarak betimsel yöntem kullanılmıştır. (Cebeci, 2002, 7).

2.2. Evren ve örneklem

Araştırmanın evreni, Türkiye’de, Ses tasarımı ve prodüksiyonu alanındaki tasarımcılar ve müzik dinleyen, teknolojiyi aktif bir şekilde müziği dinlemek, satın almak ya da paylaşmak amacıyla kullanan kişilerdir.

Araştırmanın örneklemini ise, İstanbul’ da 5 müzik dinleyicisi, 3 sahne müzisyeni, 3 stüdyo müzisyeni, 2 ses teknisyeni, 1 kompozitör, 1 aranjör, 1 prodüktör, 2 sosyal medya uzmanı ve 3 sanat/tasarım alanındaki akademisyen olmak üzere toplam 21 kişi oluşturmaktadır. Bu kişi ve kurumlar ile mülâkatlar yapılmış, çalışmanın konusuna ilişkin bazı sorulara cevaplar aranmıştır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri, birden fazla yöntem ile toplanmıştır. Bunlar; görüşme yöntemi, gözlem yöntemi ve tarama yöntemidir (Yıldırım, Şimşek, 2008, 39). Görüşme yöntemleri ile araştırmanın evreni kapsamındaki müzik üreticilerinin ve tüketicilerinin fikirleri alınmış, gözlem yöntemi ile geçmişten geleceğe araştırma konusunun sınırları içerisindeki dinamiklerin nasıl değiştiği incelenmiş, tarama yöntemi ile de yazılı kaynaklardan bilgiler toplanmıştır.

2.4. Veri Değerlendirme Teknikleri

Kişi ve kurumlar ile yapılan görüşmelerde toplanan veriler nitel ve nicel olarak 2 ana kategoriye ayrılarak incelenmiştir.

İncelenen bu veriler, üretici ve tüketici gözünden olmak üzere iki farklı süzgeçten geçirilerek kategorize edilmiş, dijital teknolojilerin, sesin tasarım ve dolaşım süreçlerine etkisi ile alakalı çıkarımlara ulaşılmıştır.

Gözlem ve tarama yöntemi kullanılarak, sınırlılıklar bölümünde belirtilen müzikal tasarımların hangi kitlelere ulaştığı, nasıl tüketilip paylaşıldığı incelenmiş, fiziksel ortamda hangi başarılarla ve satış rakamlarına ulaştığı açıklanmış, aynı şekilde dijital ortamda benzer rakamlara ve başarılarla ulaşan farklı kategorilerdeki ses tasarımları ile karşılaştırılmıştır (Yıldırım, Şimşek, 2008, 40-41).



3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Literatür araması sonucunda bulunan kaynaklardan tez konusu ile en ilişkili olanı, 2014 yılında, Rob Coers ve Jeroen de Boer tarafından yazılan “Learning About Social Media and Music” adlı makaledir. Bu çalışmada, Hollanda’da bulunan “Muziekdingen” adlı, müzik alanındaki dijital gelişmeler için çevrimiçi bir öğrenme programı üzerinden araştırma yapılmıştır. Bu program (aynı zamanda web sitesi) müzik yapımcılarına, müzik alanındaki dijital gelişmeler hakkında sosyal medya aracılığıyla nasıl katkıda bulunacaklarını ve bu şekilde, müziklerini nasıl tanıtacaklarını öğretmektedir (Coers, Boer, 2014, 290-295). Yapacağımız çalışmaya hem yeni ve güncel hem de müzik üretimi ve paylaşımında dijital teknolojilerin ne gibi etkileri olabileceğini irdelediği için bu makale ışık tutacaktır. Aynı zamanda müzik paylaşım pratiklerinin ticari yönünü de irdeleyebilmemizi sağlayacaktır. Konumuz ve problemlerimiz ile en ilgili çalışmadır.

Jan Van Dijk’in 2016 yılında yazdığı “Ağ Toplumu” adlı kitap çalışma için çok büyük kaynak olmuştur. Bu kaynak, dijital iletişimin geçmişi, sonuçları ve geleceği hakkında derinlemesine bilgiler içermekle birlikte, yeni medyanın önemi ile ilgili de disiplinlerarası bir bakış açısı sunmaktadır.

Ella Kulik tarafından 2010 yılında yazılan “Musical Libraries: The Patterns Of Use Of Digital Music Scores” adlı makale, dijital ortamda yazılan eser notalarının potansiyel kullanıcıları tarafından basılı veya fiziksel versiyonları ile karşılaştırıldığında kullanım kalıpları üzerine yapılan araştırmaların sonuçlarını bildirmektedir. Araştırma, meslek, kullanıcıların yaşları gibi ek faktörlerin incelenen grubun tercihini nasıl etkilediğini incelemektedir. Araştırmanın sonuçlarında, katılımcıların fiziksel veya dijital ortamda notaları hangi oran ile kullandıkları bildirilmektedir (Kulik, 2010, 65-75). Dolayısıyla bu çalışma, dijital teknolojilerin müzik üretim ve performans pratiklerine kompozisyon ve nota yazımı perspektifinden bakmamızı sağlayabilecektir.

Steve Jones'un 2000 yılında yazdığı "Music and the Internet" adlı tez, çalışmamıza işin teknik yönden oldukça fayda sağlayacaktır. Günümüzde ses kalitesinin çok önem kazandığı ve teknoloji ile birlikte her saniye geliştiği, müzik stüdyolarının artık sadece kayıt odaları değil, CD basan fabrikalara dönüştüğünü, dolayısıyla İnternet üzerinden kalitesi arttıkça dosya boyutu daha da büyüyen müzik ürünlerinin İnternet üzerinden tüm dünyaya aynı kalitede nasıl aktarılabilceği gibi sorulara bu çalışmada çözüm arandığı görülmektedir (Jones, 2000, 217-230).

2007 yılında yapılan bir diğer çalışma ise; "Notes on the Engagement of Indigenous Peoples with Recording Technology and Techniques, the Recording Industry and Researchers"dır. Karl Neuenfeldt tarafından yazılan bu makale, özellikle yerli halkların yaptığı müziklerin, kayıt teknolojisi, teknikler, kayıt endüstrisi, fikri mülkiyet, telif hakkı, ticarileştirme ve kültürel protokoller gibi kilit konularla sürtüşmesi endişesinden bahsederken, aynı zamanda bu bağlantıların araştırmacılar üzerindeki etkilerini de ele almaktadır. Yüzyılı aşkın bir süredir evrimleşen bu teknoloji ve tekniklerin müziğin tüm doğasını da değiştirdiğini savunan bu araştırmada, Avustralya, Easter Island, Mikronezya Federasyonu, Fiji, Kuzey Avrupa, Kuzey Amerika ve Solomon Adaları'ndaki yerli halklar ile etkileşime girerek mevcut ilişkilerin örneklerinin araştırıldığı gözlemlenmiştir.

2007 yılında yapılan bir diğer araştırma ise Katelyn Barney'e ait olan, World of Music" adlı akademik derginin 49. sayısının, 105-123'üncü sayfaları arasında yayınlanan bir makaledir. "Sending a Message: How Indigenous Australian Women use Contemporary Music Recording Technologies to Provide a Space for Agency, Viewpoints and Agendas" adlı bu çalışma, yerli Avustralyalı kadın oyuncuların Avustralya halkını etkileyen siyasi ve sosyal adalet konularında farkındalığını artırmak için kayıt uygulamalarının araçlarını nasıl sağladığı incelenmektedir (Barney, 2007, 105-123). Sadece belli bir coğrafyayı ve belli bir meslek grubunu ele aldığından dolayı dar bir konu çerçevesine sahipmiş gibi görünse de aslında içeriği ve işlediği konu bağlamında oldukça geniş bir çalışma olduğu söylenebilir. Zira bu çalışmadan, kayıt teknolojisi ve kayıt stüdyolarının, güven, sosyal güç ve kontrol mekanizması olduğu ve müzik yaratma alanı olarak nasıl geniş işlevler görebileceği yolları ile ilgili sonuçlar çıkarılabilmekte, dolayısıyla sadece müzik üretim, tüketim ve paylaşım anlamında değil, tüm toplumun psikolojisi ile alakalı olarak daha derin sosyolojik fikirler edinebilme bağlamında katkı sağlayabilmektedir.

2003 yılında Suzel Ana Reily tarafından yapılan “Ethnomusicology and the Internet” adlı makale ise etnomüzikologların müzikal alanda İnternet kullanımı farkındalığının artırılması için yapılabileceklerden bahsedilirken, öte yandan çalışmamızda objektif ve eleştirel olabilmemiz anlamında ışık tutacaktır. Şöyle ki: İnternet’in önemi ve sağladığı kolaylıkların yanı sıra, tüm dünyaya bu teknolojinin eşit olarak yayılamamış olması, İnternet’e girebilmek için gereken minimum donanımın bazı ülke nüfusları ve gelirleri ile kıyaslandığında çok pahalı olması gibi handikaplar da irdelenmiştir (Reily, 2003, 187-192).

“Music on the Internet: A New World Is Waiting” (2001) adlı Cary Sherman’a ait olan çalışmada ise müzik yapımcılarının kayıt dışı / korsan müziklere İnternet üzerinden erişimi ile ilgili eğitim verilmesinden de bahsetmektedir (Sherman, 2001, 35-37).

2013 yılında yapılan, Michael Kuyucu’ya ait olan çalışma ise; “Türkiye’de Radyo Mecrasının Üniversite Öğrencilerinin Müzik Tüketim Alışkanlıklarına Etkisi Üzerine Bir Araştırma”dır. Araştırmada İstanbul’da eğitim gören 447 üniversite öğrencisine ulaşılmıştır. Üniversite gençlerinin radyo mecrasını bir müzik aracı olarak görüp görmedikleri konusu ile radyo mecrasının aynı zamanda bir müzik haber verme aracı olarak üstlendiği işlev üzerine araştırma yapılmış ve radyo mecrasının üniversite öğrenimi gören öğrencilerin müzik tüketim alışkanlıklarına etkisi üzerine bir saptama yapılmıştır (Kuyucu, 2013, 1-20). Çalışmamıza müzik tüketim pratiklerine radyo teknolojisinin etkisi bağlamında katkıda bulunacaktır.

Son olarak, G. Willem Raes tarafından yazılan ve kişisel bir müzik teknolojisi hikayesi olan “A Personal Story of Music and Technologies” (1992) dijital teknolojilerin kullanımına merak salan birinin konservatuvardan nasıl uzaklaştırıldığını anlatmaktadır (Reas, 1992, 29-35). Bu çalışma ise, müzik teknolojisinin günümüzdeki seviyesine gelirken kat ettiği yollar hakkında tarihsel bilgi verebilecek, birinci ağızdan yazılmış bir yazı olmasının yanında; dijital teknolojilerin dönüşümü sürecini de ele almış olduğundan dolayı çalışmada tarihsel süreç açısından yardımcı olacaktır.

Yukardaki tüm çalışmalar ele alındığında, sosyal medya, İnternet, dijital teknolojiler ve dijital müzik platformları oldukça güncel konular olduklarından dolayı—genel olarak—kaynaklarımızın üretim tarihleri yaklaştıkça yapmak istenilen çalışmaya olan ilgililik seviyelerinin de artmakta olduğu gözlemlenmiştir.

4. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE TARİHSEL ARKA PLAN

Bu çalışmanın sınırları her ne kadar dijitalleşme ve müzik kelimeleri ile çizilmiş olsa da kavramların çeşitliliği ve tarihsel bir arka plânın var olması, kısa bir giriş ile çerçevenin takdimini gerekli kılmaktadır. Müzik teknolojilerinin dijitalleşme süreci ve dünden bugüne dönüşümlerini irdeleyebilmek ve dijital çağdan öncesini, teknolojinin hangi alanlarda evrilip günümüzdeki şekline nasıl ulaştığını kavramak için, bu bölümde bazı kavramsal ve kronolojik bağlantılar kurulmaya çalışılacaktır.

4.1. Teknoloji, Kitlesele İletişim ve Enformasyon Çağı

Bireysel ya da kitlesele iletişim kavramlarının, sosyalizasyon sürecinin en önemli unsurlarından biri olması Aziz (1982, 23)'in de belirttiği gibi, doğal olarak, gelişmekte olan teknolojinin, iletişim kanalları ve cihazlarına yoğun bir biçimde yönelmesi sonucunu doğurmuştur. Bu bağlamda, elektriğin icat olunmasından bu yana, birçok elektronik alet, insanların iletişim ihtiyaçlarını gidermeye yardımcı olmuştur.¹ “Devrimsel” olarak nitelendirilebilecek iletişim teknolojilerinin dönüşümü, oldukça uzun bir tarihsel süreci kapsadığından dolayı, bir o kadar da “evrimsel” yapıdadır. Dönüşen iletişim teknolojileri ile birlikte, Enformasyon Çağı ya da güncel adıyla Bilişim Çağı olarak adlandırılan ve toplum türlerinin isimlendirmelerinin de değişmesine sebep olan dönem başlamış kabul edilir. (Dijk, 2016, 41).

Bu süreçleri detaylı bir şekilde ve o dönemin içinde tartışan etkili kaynakların yazarlarından biri James Beniger² olarak gösterilebilir. Bu araştırmacı genellikle; ileri sanayileşmiş ülkelerde bilginin toplanması, işlenmesi ve iletilmesinin, maddeden ve enerjiden giderek daha da önemli hale geliş süreçlerine ve sebeplerine odaklanmıştır.

Geçtiğimiz yüzyılın başlıca ekonomik ve ticari krizlerine kadar geriye dönük incelemeler yapan J. Beniger, Amerika Birleşik Devletleri'nde, 1800'lerin başında

¹ Telgraf, daktilo, telefon, fonograf, gramofon, diktafon, radyo, televizyon, faks, bilgisayar, İnternet, cep telefonu, sosyal medya vb.

² James Ralph Beniger: Amerikalı tarih profesörü ve sosyolog.

buhar güçlerinin uygulanması, endüstriyel süreçlerin hız, hacim ve karmaşıklığında çarpıcı bir artış meydana getirdiğini ve bunun da kontrol edilebilirliği zorlaştırdığını savunmuş, bu gereksinimden doğan yeni bir akımı adlandırmış; “Kontrol Devrimi” kavramını ortaya atmıştır. Öte yandan Beniger, mikroişlemciler, bilgisayarlar, telekomünikasyon, İnternet gibi tüm yeni gelişmeleri, 1840'lar ve 1920'ler arasında sıklıkla kullanılan; telgraf, posta pulu, daktilo, telefon, hareketli görüntüler, radyo ve televizyonun devamı olarak görmüştür (Beniger, 1986, 7).

4.2. Telefonda Gramofona Ses İletim ve Müzik Teknolojileri

Telefonun çalışma prensibi olan ses titreşimlerinin elektrik enerjisine dönüştürülerek başka bir ortama aktarılması fikri, yıllar içerisinde ses ve müzik kaydı teknolojilerine kadar uzanmıştır. Maddenin titreşimiyle meydana gelen ses, kaynağından çıktığı anda, bazı fiziksel özellikleri itibarıyla sürekli ve kesintisizdir.³ Ses bu haliyle, anlık olarak tespit edilebilen, ardından başka bir enerji türüne dönüşen, yani sönmüş bir yapıdadır (Önen, 2007, 21). İlk kez 19. Yüzyılda, o güne dek “yakalanamayan” bu ses titreşimlerini kaydedip tekrar duyabilme ve saklayabilme fikri, ses sinyali gözle görülür çizimlere—ses izlerine—dönüştürebilen fonotograf ile birlikte, müzik teknolojileri denen süreci başlatmıştır (Bartmanski, Woodward, 2013, 3-27, [01.02.2018]).

1950’li yıllarda ise ses, teknolojinin daha da gelişmesi ile birlikte, bir miknatıs ve diyafram yardımıyla, elektronik ortamda analog⁴ bir veri şeklinde temsil edilmiş, transdüserler⁵ yardımıyla voltaj değişimleriyle kodlanarak başka ortamlara transferi sağlanmıştır (Önen, 2007, 105).

Tüm bu gelişmelerin ardından, “sonsuz ayrıntılı” kabul edilen analog ses verisinin sayısal kodlarla dijital ortama aktarılması mümkün olmuştur.

³ Burada kesintisizden kasıt, ses dalgalarının bir maddenin titreşimiyle, çevresindeki molekülleri iterek “zincirleme” bir fiziksel girişim başlatması ve bunu sönmüş halden (başka bir enerji türüne dönüşümüne) kadar sürdürmesidir. Keza “analog” kavramı da dijital verinin aksine, bu “kesintisizlik” benzetmesi üzerinden açıklanmaktadır.

⁴ Analog veri, zamana göre değişen başka bir türden niceliği temsil edip, kendisi de zaman göre değişen ve sürekli bir özellik gösteren veridir. Analog veri ile sayısal veri arasındaki en büyük fark, analog verinin sürekli olan bir ölçekte, sayısal verinin ise rakamlarla sınırlı olan, sürekli olmayan bir ölçekte var olmasıdır.

⁵ Transdüser kabaca, bir enerji biçimini başka enerji biçimlerine dönüştüren cihazdır. Burada kullanılan anlamıyla ise, sesin moleküler titreşimler yoluyla yarattığı basınca bağlı oluşan hareket enerjisini, elektrik enerjisine çevirmeye yarayan cihazdır.

4.3. Dijitalleşme Sürecine Doğru

Gelişmiş yarı iletkenler ve fiber optik iletkenler; gelişmiş bilgisayarlar, hücresel (mobil) iletişim teknolojileri, gelişmiş bilgisayar ağları ve insan-bilgisayar etkileşimi gibi teknolojik ilerlemelerle birlikte, bilişim ve iletişim altyapısının geniş coğrafi alanlara yayılması mümkün olmuş, özellikle mobil iletişim araçları sayesinde veri ve enformasyon erişimi, zaman ve mekândan bağımsız hale gelmiştir. Oluşan bu “sanal ortamların” herkes tarafından kullanılabilir kılınması; bu sayede bireylerin, kurumların ve toplumların birbirleri ile ilişkilerinin bir bölümünü iletişim ve bilgisayar ağları üzerinden yürütebilmelerine olanak sağlamıştır. Dolayısıyla artık, bireyler ve kurumlar iş yerlerinde ya da günlük yaşamlarında büyük boyutlarda veri ve (örgütlenmiş) enformasyona gereksinim duymaktadır (Webster, 2002, 30).

İnternet’in de tüm dünyaya nüfuz etmesi ile birlikte artık birey ve kurumlar da aynı zamanda birer veri kaynağı işlevi görmekte; büyük bir veri havuzu olan İnternet’e veri katkısında bulunabilmektedirler (Comer, 2016, 82).

Tüm bunların hızlı ve sorunsuz bir şekilde gerçekleşebilmesi için verilerin sayısallaştırılarak depolanması gerekmiştir. Sanayi devrimi, artan nüfus, ham madde gereksinimi ve fiziksel ortamların giderek yetersiz kalması gibi sebepler de “dijital çağın” hızlıca yükselmesine olanak sağlamıştır.

Çalışma boyunca irdelenecek olan müzikal pratiklere yansıyan dijital teknolojilerdeki dönüşümler, müzik haricinde; oyunlar, kitaplar, görseller, videolar vb. tüm alanlara etki etmiştir. Kurumların ve işletmelerin örgüt yapıları değişmiş, hiyerarşik yapıların yerini daha esnek ve daha otonom—kimi zaman da çok daha girift—ağ tipi örgütlenmeler almaya başlamıştır. (Dijk, 2016, 78).

5. MÜZİK TEKNOLOJİLERİNDE DİJİTAL DÖNÜŞÜM

Bu bölümde, dijital dönüşümün müzik ile buluşmasının tarihsel süreci hakkında, odaklanılan konuya destek olması niyetiyle, çok özet bilgiler verilecektir. Ayrıca, sesin doğadaki biçiminden, elektronik cihazların içine nasıl girebildiği, sayısal biçime nasıl dönüştüğü teknik bilgiler ışığında açıklanacaktır. Son olarak müzikteki bu dijital dönüşümün etki ettiği bazı temel alanlar incelenecektir.

5.1. Sesin Dijitalleşmesi: Fiziksel Alana/Ortama İhtiyaç Duymayan Müzik

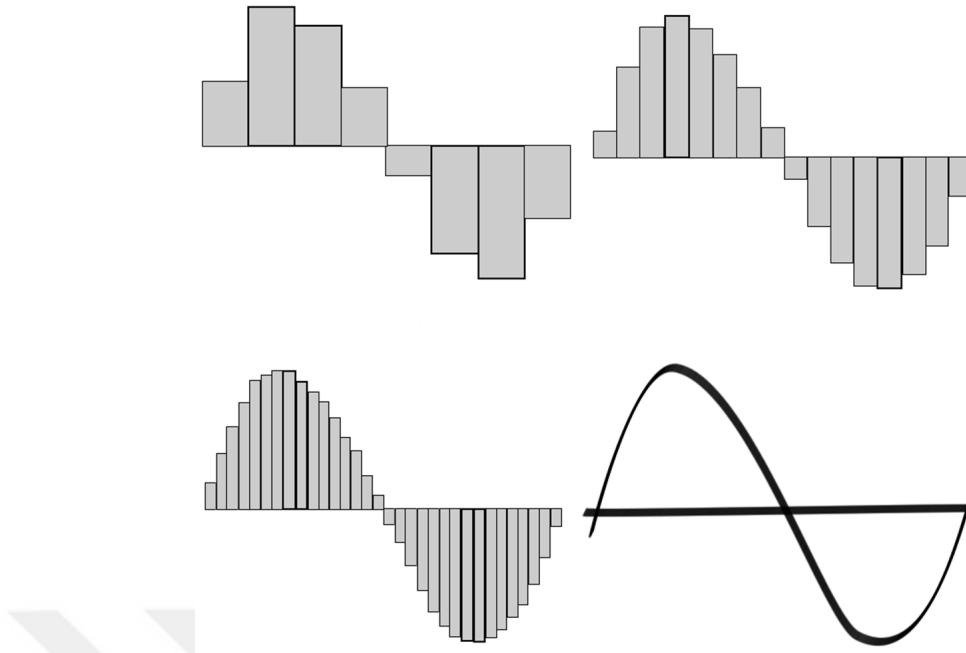
1980’li yıllara gelindiğinde, bilgisayar ve HD (*hard disk*) teknolojisinin de iyice gelişmesiyle birlikte, analog veriler, içinden belli zaman aralıklarında örnekler alınarak sayısal verilere dönüştürülmüş ve bunların bambaşka formatlarda depolanabilmesi sağlanmıştır. Verilerin sayılarla ifade edilebilmesi durumu günümüzde çok farklı boyutlara taşınmıştır.

Bir önceki bölümde açıklandığı üzere, önce transdüserler yardımıyla elektrik sinyaline çevrilen ses, daha sonra bir benzeşimsel/sayısal dönüştürücü olan *A/D Converter*⁶ aracılığı ile, belli zaman aralıklarıyla gürlük seviyeleri referans alınarak sayısal veriye dönüştürülür. Bu işleme Önen (2007, 97)’de de görülebileceği üzere *sampling* adı verilir. Şekil 1’de de görüldüğü üzere, analog bir ses sinyali, sonsuz sayıda detay içermekte⁷, bu sinyal sayısallaştığı andan itibaren ise, sınırlı sayıda nokta/örneklem ile temsil edilebilmektedir. Alınan referans noktalarının sayısı arttıkça dijital verinin “gerçek” ses sinyalini temsil edebilme oranı artacaktır.⁸

⁶ *A/D Converter*, analogdan dijitale dönüştürücü cihazlara verilen isimdir.

⁷ Bu konuda insan kulağı ölçüt alındığı için, doğadaki ses o haliyle “sonsuz detaylı” kabul edilmektedir. Halbuki insan beyni ve kulağı da sesi duyarken birçok ayrıntıyı “filtrelemekte”, çoğu frekansı algılayamamaktadır.

⁸ Şekil 1’de de görüldüğü üzere, dalga formundaki ses sinyalinden alınan örnekler, zamansal olarak sıklaştıkça, analog ses sinyaline genlik ve frekans anlamında daha çok benzeyecektir.



Şekil 1: *Sampling* (Örnekleme)

Web sitesindeki şekilden esinlenerek çizilmiştir.
<https://www.masteringthemix.com/blogs/learn/113159685-sample-rates-and-bit-depth-in-a-nutshell>
[Erişim: 06.09.2017]

Yukarıdaki şekilde, Analog Ses Verisinin sırayla, 8, 16 ve 32 örnek alınarak dijital sinyale çevrilişinin temsili gösterilmiştir. Şekilde sağ alttaki kesintisiz sinyal ise analog sinyalin temsidir. Ses sinyali sayısallaştırıldıktan sonra, muhafaza edilebilmesi, işlenebilmesi ve düzenlenebilmesi için bir ortama ihtiyaç duyar. DAW (Digital Audio Workstation) yani dijital ses işleme istasyonu, sesin kayıt edildiği ve düzenlendiği elektronik ortamlara verilen isimdir (Kefauver, Patschke, 2007, 133). Dijital sinyale dönüştürülen ses, bu ortamlarda düzenlenir, işlenir, hazır hale getirilir ve gerektiğinde tekrar analog sinyale dönüştürülür. Ses işlenirken *trigger*'lar⁹ aracılığıyla MIDI¹⁰ ile ilişkilendirilebilir, birlikte kullanılabilir.¹¹

⁹ Kaydedilmiş bir sesin, MIDI sesler ile birleştirilip eş zamanlı kullanılabilmesini ya da çalınabilmesini sağlayan elektronik tetikleyici.

¹⁰ MIDI (Musical Instrument Digital Interface), müzikal performans ya da elektronik cihazların kontrolü gibi bilgileri voltaj değerleri ile taşıyan, gerçek zamanlı veri aktarım protokolü. Türkçe'ye, "Müzikal Enstrümanların Sayısal Arayüzü" şeklinde çevrilebilir.

¹¹ Çalışmadaki tüm müzik teknolojisi terimlerinin açıklamalarına ve anlamlarına Mitch Gallgher'ın 2014 yılında yayınlanan "The Music Tech Dictionary: A Glossary of Audio-Related Terms and Technologies" adlı kitabından ulaşılmıştır.

DAW teknolojisi ile birlikte—bit¹² sayısı ve örnekleme sıklığı bağlamında—sesin gerçekliğe yakınlık oranı, dijital kasetlere (DAT) ve CD'lere göre epey artmıştır.

Örnekleme yöntemiyle dijital ortama aktarılan sesin, tekrar fiziksel bir medya üzerinden aktarımının ya da depolanmasının mümkün olabilmesi için, kodlanarak format¹³ kazandırılmaya ihtiyacı vardır. Bu kodlama teknikleri temel olarak iki farklı kategoride incelenir. Bunlar: “Kayıplı kodlama” ve “kayıpsız kodlama” teknikleridir. Bu konuya ilişkin teknik ve detaylı bilgi veren kaynaklar mevcuttur (Barutçuoğlu, 2011; Önen, 2007).

Bu çalışmada üzerinde durulacak konu olan dijital üretim ve paylaşım platformları için, sıklıkla ve özellikle kayıplı kodlama teknikleri kullanılmaktadır. Çünkü, CD gibi aktarıcı ortamlar için kullanılan kayıpsız kodlamaların, kapladıkları alan çok daha büyük olduğundan, İnternet üzerinden paylaşımı ya da gerçek zamanlı¹⁴ erişimi zorlaştırmaktadır. Kayıpsız kodlamalar¹⁵ ile sıkıştırılan dosyalar sadece İnternet üzerinden erişimlerde değil, herhangi bir dijital hafıza alanında da çok yer kaplarlar ve fiziksel medya ya da post-produksiyon çalışmaları haricinde genellikle kullanılmazlar (Bosi, Goldberg, 2003, 44; Ifeachor, Jervis, 2002, 245). Kayıplı kodlama¹⁶ algoritmaları ise, insan kulağının duyum sınırlarının¹⁷ dışına çıkmadan, “zaten insan kulağının duyamayacağı” varsayılan bölgeleri hesap dışı bırakma/yok etme mantığı ile çalışır. Örneğin, bu kodlamalarda sıklıkla insan kulağının frekans anlamında alt sınırı olarak kabul edilen 20 Hz. ve daha alt frekanslar kesilir. Ancak insan kulağı bu frekansları duyamasa da insan beyninin bu kayıpları doğuşkan frekanslardan kaynaklı olarak hissedebildiği tartışılmakta olan bir konudur (Howard, Angus, 2006, 340).

Kullanılan formata göre farklılık gösterse de genel olarak büyük ölçüde sıkıştırılarak kapladıkları alan minimuma indirgenir. Örneğin 100 MB boyutundaki bir WAV uzantılı dosya, MP3 formatına çevrilerek, kapladığı alan 10 MB'a kadar düşürülebilir.

¹² İkili rakam anlamına gelen “binary digit” kelimelerinin kısaltmasıdır.

¹³ Format, kabaca biçim anlamına gelir. Depolanan sesin başka bir kod çözücü tarafından tanınabilmesi için belli bir formatta olması gerekmektedir. Örneğin MP3, dijital bir ses formatıdır.

¹⁴ Gerçek zamanlı kelimesi bu cümlede *real-time* değil, *streaming* anlamında kullanılmıştır. Gerçek zamanlı veri akışı da denen bu teknoloji, indirilmekte olan veri içeriğinin, indirme işlemi bitmeden işlenmeye başlanmasını sağlar. Bu sayede kullanıcılar, müzik cihazın ara belleğine yüklenirken, aynı zamanda dinlemeye başlayabilirler. Günümüzde İnternet üzerinden çalışan neredeyse tüm müzik ve video programları *streaming* teknolojisi ile çalışır.

¹⁵ Kayıpsız kodlamalara FLAC, ALAC, APE, WavPack gibi formatlar örnek gösterilebilir.

¹⁶ Kayıplı kodlamalara MP3, AAC, WMA gibi formatlar örnek olarak gösterilebilir.

¹⁷ İnsan kulağının duyum sınırları psikoakustik prensipleri ile belirlenebilir. Psikoakustik, kabaca, insan beyninin sesi nasıl algıladığını inceleyen bilim dalına verilen isimdir.

Ancak bu bağlamda, dijital müzik platformlarından dinlenen müzikler, özellikle daha hızlı ara belleğe alınabildiğinden ve daha az İnternet kotası harcadığından, daha düşük çözünürlüklerde dinlenilmektedir. Günümüzde dijital müzik platformlarının menülerinde müziklerin hangi çözünürlükte ve formatta dinlendiği bilgisine ulaşmak mümkündür.

Tüm bu bilgilerin ışığında, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, sesin dijital ortamlardaki varlığının ve transfer sürecinin müzikal pratiklere yansımaları incelenecektir.

5.2. Plak, Kaset, CD, Cloud, ... Aktarıcı Ortamların Tarihsel Dönüşümü

Çalışmanın bu bölümünde tarihsel bilgiler verilmiştir. Aktarıcı ortamlarda tarihsel dönüşüm ve gelişim süreçleri kronolojik olarak özetlenecek, ardından son paragrafta çok kısaca durum analizi yapılacaktır.

1890'lı yılların taş plaklarının hemen ardından, esnek plastik materyallerden üretilen ilk plak, 1930 yılında, "Program Transcription Disk" adıyla RCA Records şirketi tarafından piyasaya sürülmüştür (Gelatt, 1977, 307). Taş plakların kullanımı zor ve dikkat gerektiren yapıda olması bu yeni nesil plakların üretilmesi gerekliliğini doğurmuştur.¹⁸ İcat olunalı henüz 100 yılı aşmamasına rağmen, üzerine onlarca yeni teknolojinin çıkmış olması, veri aktarıcı ortamlardaki dönüşümün ne kadar hızlı yaşandığı yorumunu ortaya koymaktadır. İlk plaklar 33,3 RPM hızında çalabilen 12 *inch*'lik esnek plastik materyallerden yapılmıştır. Bu plaklar ticari açıdan başarısızlığa uğramıştır. Roland Gelatt,¹⁹ bu ticari başarısızlığı, "The Fabulous Phonograph" adlı kitabında, o dönemde güvenilir plak çalar markalarının olmayışına, fiyatların pahalılığına ve çıkış tarihinin Gazier (2018, 15)'in de üzerinde durmuş olduğu dönem olan "Büyük Buhran" dönemine denk gelmiş olmasıyla açıklamıştır (Gelatt, 1977, 266). Buna rağmen 33'lük plakların bir önceki 78 devirlik taş plaklara nazaran çok daha düşük gürültüye sahip olması ve özellikle 2. Dünya Savaşı'ndan sonrasında ortaya çıkan hammadde kıtlığı sebebiyle 78 devirlik eski plaklar da yeni nesil plaklara basılmaya başlamıştır. Savaş sırasında bazı Amerikan birliklerine dağıtılan bu plakları

¹⁸ Taş plaklar "ebonit" adı verilen kırılğan bir malzemeden üretilmekteydi. Bu yüzden ülkemizde "taş plak" olarak anılan bu ilk nesil plaklar, yerini daha sonraki dönemde üretilen plastik plaklara bıraktı.

¹⁹ Roland Gelatt, 1920 doğumlu ABD'li yazardır. Başlıca kitapları: The Fabulous Phonograph: From Tin Foil to High Fidelity, Nijinsky ve Music Makers: Some Outstanding Musical Performers of Our Day'dir.

geliştiren Columbia adlı prodüksiyon şirketi, bu teknolojiyi geliştirmek için çalışmalarına devam etmiştir (Lamb, 2017, [16.03.2018]).

Plaklarla başlayan aktarıcı ortam teknolojileri 1955 yılında stereo makara teypler üretilmeye başlanmış, o döneme kadar ulaşamayan stereo kayıtlara ilgi artmıştır.²⁰ Bu teyplerin fiyat olarak pahalı olmalarından ve stereo olan ilginin de artmasından dolayı 1957 yılının sonlarına doğru plaklara da stereo kayıtlar yapılmaya başlanmış, 1960 yılında ise üretici firmaların büyük çoğunluğu mono plak basımını tamamen durdurmuştur. 1970 yılında ise eskilerine nazaran daha yüksek kaliteli ve daha pahalı bir teknoloji olan *quadrophonic* (dört kanallı) makara teypler ve sekiz kanallı kasetler piyasaya sürülmüş ancak diğer plak kayıt formatlarıyla uyumsuz olmaları, bu cihazların üretiminin 1975'ten sonra durmasına sebep olmuştur. (Ünlü, 2016, [16.03.2018]).

Bu gelişmelere paralel olarak, plak üretiminin maliyetini azaltabilmek için şirketler daha ince ve malzeme kalitesi biraz daha düşük plaklar üretmeye başlamışlar, bu üretim tekniğine *dynaflex* adını vermişlerdir. Eşzamanlı olarak kullanılan direct-to-disk teknolojisi sayesinde de plağa kayıt esnasında kullanılan manyetik teyp aracı kaldırılmış, kayıtlar direkt olarak plak üzerine kaplanan *lacquer* yani vernikli yüzeyin üzerine yapılmaya başlanmıştır (Ünlü, 2004, 25).



Şekil 2: Dönemin Plaklarının Lacquer Gümüş ile Kaplandığı Andaki Görüntüsü

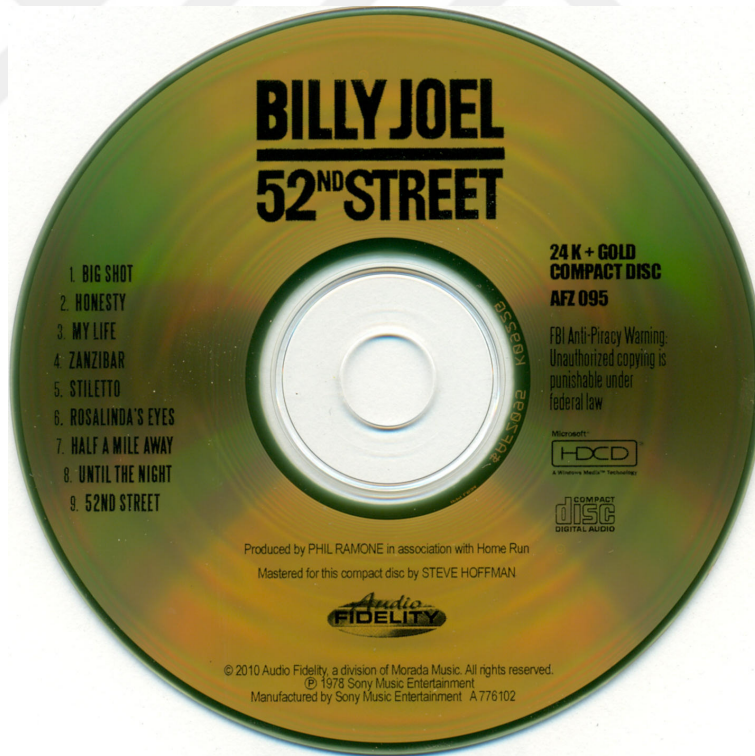
<http://www.aardvarkmastering.com/> sitesinden aktaran, Hakan Cezayirli (2009)
<http://hakancezhifi.stereomecmuasi.com/2009/03/plak-uretim-asamalar.html> [Erişim: 26.03.2018]

²⁰ Makara teyplerin icadına kadarki süreçte plaklara kayıtlar mono olarak kaydedilmekteydi.

1894'te Danimarkalı mühendis Valdemar Poulsen'in, sesi elektrik sinyallerine dönüştürerek manyetik bir ortamda saklamayı başarması, 1898 yılında ise telegraphone adını vererek bu cihazın patentini almasıyla başlayan kaset teknolojisi ise 2005 yılına kadar uzanan bir süreçte gelişmiştir (Bhutia, 2018, [08.09.2018]).

2005 yılında Sony firması, DAT (Digital Audio Tape / Sayısal Ses Şeridi) olarak bilinen, sayısal veri kaydedebilen manyetik cihazların üretimine son verme kararı almıştır. O dönem içerisinde gelişen optik sürücülerin, sabit disklerin ve okunabilir-yazılabilir bellek yongaları aracılığıyla veri saklanabilmesi, kasetlerin üretiminin sona ermesine sebep olan en büyük etkenlerdendir.

Ardından Philips ve Sony şirketlerinin ortaklığı ile CD teknolojisi geliştirilmiştir. Sayısal optik veri saklama ortamı olarak 1982 yılında geliştirilmiş bu teknolojinin icadı, Sony şirketi çalışanı Norio Ogha'ya aittir. İlk satışa çıkan CD Billy Joel'in 52nd Street adlı albümü olmuştur. Aynı anda Sony şirketi üretilen CD'leri okuyup çalabilmesi için CDP-101 adlı CD çalarını üretmiştir (Önen, 2007, 159).



Şekil 3: Üretilen İlk Ticari Müzik CD'si Olarak Bilinen Billy Joel'in “52nd Street” Adlı Albümü

<https://fanart.tv/artist/64b94289-9474-4d43-8c93-918ccc1920d1/joel-billy/> [Erişim: 03.04.2018]



Şekil 4: Sony Tarafından İlk Üretilen CD Player Olan CDP – 101

https://www.hifiengine.com/manual_library/sony/cdp-101.shtml [Erişim: 16.03.2018]

CD’ler daha sonra CD-ROM (Sadece okunabilen CD), CD-WR (Hem okunabilen hem de yazılabilen CD), DVD, (Dijital Video Diski) Blu-Ray (Daha yüksek çözünürlüklü ve daha yüksek saklama kapasiteli gelişmiş diskler) olarak kendi türleri içerisinde günümüze uzanan bir gelişim göstermiştir.

Müzik aktarıcı ortamlar, ses kayıt/müzik teknolojileri tarihi boyunca, plak, kaset ve CD gibi fiziksel araçlar üzerinden gelişmiş, günümüzde *cloud storage* adı verilen veri saklama teknolojisine kadar evrilmiştir. Türkçe’ye “bulut depolama” şeklinde çevrilebilen bu teknoloji, hiçbir kurulum gerektirmeyen, web tabanlı uygulamalar ve sunucular aracılığı ile çalışan *online* depolama hizmetidir. Bir *server* (sunucu) makinesi/ana bilgisayarı üzerinden tüm verileri yedekleyebilmek ve kullanılmak istendiğinde geri yüklemek bu teknoloji sayesinde mümkün olmuştur. Üstelik fizikî olarak var olan sadece tek bir sunucuya karşın, milyonlarca insan verileri aynı ortama yükleyip birbirleriyle de paylaşabilmektedirler. Türkiye’de aktif olarak kullanılan bazı bulut depolama servisleri, iCloud, Google Drive, SkyDrive, Dropbox ve Yandex.Disk şeklinde sıralanabilir (Öztürk, 2013, [12.04.2018]).

Bulut teknolojisinin müzikal alanda kullanılmasına verilebilecek en iyi örnek *streaming* erişimi ve dijital albümleri/teklileri satın almayı mümkün kılan platformlardır. Müzik yapımcısı şirketten alınan tek kopyanın ana bilgisayarlara yükleyip tüm dünyaya—tıpkı radyo yayını gibi—erişime açılabilmesine olanak sağlamıştır.

Sonuç olarak, geçmiş dönemlerde kullanılan fiziksel aktarıcı ortamların belli kapasitelerinin olması,²¹ günümüzde ise böyle bir depolama sınırın bulunmaması, müzik üretimini ve erişimini büyük değişikliklere uğratmıştır. Özellikle albümlerin teklilere dönüşmesinin en büyük sebeplerinden biri olarak bu aktarıcı ortamlardaki dönüşüm gösterilebilir. Bu bağlamda, geçmişte prodüksiyon şirketleri, belli kapasitelerdeki aktarıcılara tek bir müzik değil, kapasitesi kadar müzik yüklemeyi yeğlemişlerdir. Her bir aktarıcının hammadde ve dağıtım sürecindeki maliyetlerinden ötürü, müziklerin sürelerini ve adedini tabiri caizse bu aktarıcılarının kapasitesi belirlemektedirken, dijital dönüşüm ile birlikte “zaman sınırı” ortadan kalkmış, 14-15 parçadan oluşan albümlerin yerini günden güne daha hızlı üretilen, albümlere kıyasla daha az masraflı olan ve üzerinde daha çok kanalize olunarak üretilen “daha çekici” tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönüşümün olumlu taraflarının yanında, olumsuz olarak yorumlanabilecek tarafları da bulunmaktadır. Müziğin çabuk tüketilen bir meta haline dönüşmesi, video kliplerin önem kazanması, bir hikayesi, bir devamlılığı olan geleneksel konsept albümlerin yerini daha çok ticarî amaçla üretilen ve yerlerine hemen yenilerinin geldiği teklilerin almış olması buna örnek olarak gösterilebilir. Müziğe erişim de artık *streaming* ve *cloud* teknolojileri üzerinden tamamen İnternet’e bağımlı hale gelmiş, konsept albüm üretiminin sonlanmasıyla insanlar tamamen dijital ortamlardan müzik dinlemeye başlamışlardır. Bu da geçmişte müzik dinlemek ile bütünleşmiş olan, parçaların sözlerini ve emeği geçenleri öğrenmek, albüm yapım sürecinin fotoğraflarını incelemek, sanatçıların dinleyicilerle paylaştığı yazıları/notları okumak ya da en basitinden albümün isminden ya da hikayesinden haberdar olmak gibi bazı aktiviteleri de sona erdirmiştir. Müzikal eserlerin depolandığı ortamlar “sahip olunabilen” fiziksel bir varlıktan, gerçekte var olmayan sanal verilere dönüşmüştür. Çalışmanın görüşmeler bölümünde de tespitlere ilişkin destekleyici nitelikte cevaplar alınmıştır.

5.3. Yeni Müzikal Performans Alanı: VST ve Plug-In Teknolojileri

Dijital ortamda sesin kolaylıkla işlenebilmesi, birçok yeni teknolojiyi de beraberinde getirmiştir. Özellikle 1970’li yılların başında gelişen, sanal stüdyo teknolojisi olarak

²¹ Standart CD’lerin 700 MB olması, plakların 45 dakikalık, kasetlerin ise 90 dakikalık müzik depolayabilmesi vb.

Türkçeye çevrilebilen (VST)²² ile enstrümanlar ve efektler dijital ortamda simülasyonlarıyla temsil edilebilmiş, evlere kadar taşınmış ve kolaylıkla kullanımı sağlanmıştır. Başta *Steinberg* adlı şirket tarafından geliştirilen bu sistem, müzik sektörü için oldukça büyük önem taşımaktadır. VST programları genellikle *plug-in*²³ şeklinde tasarlanmaktadır. Müzikal öğeleri ve hamleleri sıralayıcı anlamıyla kullanılan *music sequencer* programlarına bağlı olarak çalışan bu VST programları, zaman zaman da *plug-in* formatında olmadan tek başına (*stand-alone*) çalışabilmektedirler (Önen, 2007, 277).

Aşağıdaki şekillerde *Minimoog* adlı analog sentezleyicinin gerçek ve VST görüntüleri yer almaktadır.



Şekil 5: Minimoog, Gerçek Enstrüman

<http://www.vintagesynth.com/moog/moog.php>

²² “Virtual Studio Technology”, enstrüman ve efektlerin hem görsel hem de duysal olarak sayısal ortama taşınması ve daha sonra kullanılmak üzere örneklenmesine olanak veren teknoloji.

²³ Bilgisayar bilimlerinde *plug-in*; bir programa bağlı olmadan yani tek başına çalışmayan, bir program tabanında çalışan ve o programa yeni özellikler katan ek program anlamına gelir.



Şekil 6: Minimoo, Yazılım Enstrüman (VST)

Şekilde görülen²⁴ enstrümanın yaklaşık olarak boyutları 15cm x 70 cm'dir. Türkiye'deki satış bedeli 15-17 bin Türk Lira'sı arasında değişmektedir.²⁵ Ağırlığı ise 14 kilogramdır. Ancak bu enstrümanın VST versiyonu yaklaşık 10 kat daha ucuza alınabilmekte, yer kaplamamakta ve taşınma/nakliye problemi yaratmamaktadır.



Şekil 7: Moog System 55 Synthesizer Fiziksel Görüntüsü

<https://www.moogmusic.com/news/return-moog-modular> [Erişim: 05.01.2018]

²⁴ Görüntüdeki program araştırmacının kendi bilgisayarında bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.

²⁵ Resmî web sitesi <https://www.arturia.com/products/analog-classics/mini-v/overview> Ocak 2018 itibarıyla satış fiyatı. [Erişim: 05.01.2018]



Şekil 8: Moog System 55 Synthesizer'ın Sadece *Sequencer* Bölümünün Fiziksel Görüntüsü

<http://threewavemusic.com/moog-sequencer-complement-b-expansion-cabinet/> [Erişim: 05.01.2018]

Şekil 7’de Moog Music şirketi tarafından üretilen, “System 55” adındaki analog sentezleyici görülmektedir. Enstrümanın sağ-orta bölümünde de kendi sentezleyicisi bulunmaktadır. Şekil 8’de ise Yine Moog Music şirketi tarafından üretilen, sadece *sequencer* yani “dizicilik/sıralayıcılık” işlevi gören “Sequencer Complement B” adlı cihaz örnek olarak gösterilmiştir. 2 Şubat 2018 tarihi itibarıyla Şekil 7’de gösterilen sentezleyicinin satış fiyatı 35.000 ABD Dolar’ı²⁶, Şekil 8’de gösterilen *sequencer*’ın satış fiyatı ise 8.500 ABD Doları’dır.²⁷



Şekil 9: Moog Modular VST Yazılımının Ekrandaki Görüntüsü

²⁶ <https://www.moogmusic.com/products/modulars/system-55> [Erişim: 02.02.2018]

²⁷ <https://www.moogmusic.com/products/modulars/sequencer-complement-b> [Erişim: 02.02.2018]

Şekil 9’da²⁸ ise aynı markanın synthesizer ve sequencer’ının aynı anda tüm özelliklerini barındıran “Moog Modular V2” adındaki VST’nin arayüzü görülmektedir. “Arturia” şirketi tarafından üretilen bu VST programının 2 Şubat 2018 tarihi itibarıyla satış fiyatı ise 149 Euro’dur.²⁹

Öte yandan bu teknolojinin getirdiği kolaylıkların yanında bazı handikapları da olduğu söylenebilir. Bunlardan en önemlisi şudur: VST enstrümanlar sadece sayısal arayüzlerden ibaret olduğu için, yorumlanmak üzere bir elektrik sinyaline ihtiyaç duyarlar. Bu elektrik sinyalini bilgisayara göndermek için 3 yöntem mevcuttur. Birinci yöntem; bir MIDI klavye aracılığıyla çalınmalarıdır. İkinci yöntem; bilgisayar ortamında elle yazılmalarıdır. Üçüncü yöntem ise tetikleyici (*trigger*) cihazlar ile gerçek enstrümana uygulanan basıncı elektrik sinyaline çevirmektir. Dolayısıyla bu VST enstrümanlar, nüans ve tuşe anlamında çoğu zaman fiziksel enstrümanlar ile bire bir olamamaktadırlar. Ayrıca, müzisyenler—özellikle de tuşlu olmayan çalgıların icracıları—için bir diğer dezavantajı ise, enstrümanın çalış şeklinin ve jestikülasyonlarının aynı olmaması durumudur. Örneğin; bir yaylı saz icracısı VST teknolojisi aracılığı ile ancak tuşlara basarak çalım yapabilecek, arşeyi yaya sürtmek yoluyla ses çıkaramayacak, enstrüman ile “organik ilişki” kuramayacaktır.

Üstelik o VST programı yazılırken örnek ses gereksinimi için kullanılan enstrümana, kayıt yapılan odanın akustiğine, kayıt yapılan mikrofon ya da diğer tüm ekipmanlara bağlı kalınacaktır. Yine de—tabii ancak gelişkin bir mesleki tecrübeyle—bu parametreleri yine dijital ortamda kısmen değiştirmek ve ayarlamak mümkündür.

Aşağıdaki şekilde bir yaylı VST programının arayüzü gösterilmiştir.³⁰

²⁸ Görüntüdeki program araştırmacının kendi bilgisayarında bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.

²⁹ <https://www.arturia.com/products/analog-classics/modular-v> [Erişim: 02.02.2018]

³⁰ Görüntüdeki program araştırmacının kendi bilgisayarında bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.



Şekil 10: Yaylı Sazlar İçin Yazılmış Bir VST Plug-In'in Ekrandaki Görüntüsü

Bu teknoloji sayesinde, tüm enstrümanlar bir MIDI klavye boyutuna sabitlenmiş, her stüdyoya ve eve girip, her yere kolaylıkla taşınabilmektedir. Tüm enstrümanların çalım şeklini parmakların tuşlara basması ya da notaları bilgisayarda bir zaman/frekans koordinat düzlemine yerleştirme yöntemine “indirgemesi”, çoğu enstrümanistin bu teknikleri de bilmesi/üzerlerinde belli bir yetiye, hakimiyete sahip olma gerekliliğini doğuracaktır; bu da azımsanmayacak bir zaman ve emek yatırımı anlamına gelmektedir. Örnek vermek gerekirse; bir davulcu VST teknolojisiyle, akustik davuldan çıkardığı performansı gösteremeyebilir, çünkü icra, bagetlerin davula vurması sonucunda gerçekleşmeyecektir. Öte yandan da davulcu olmayan biri, sadece bilgisayar teknolojisine ve MIDI klavyenin tuşlarına aşına ise, kayıt esnasında bir davulcudan zahiri anlamda “daha iyi” performans gösterebilir. “Gerçek enstrümanı çalamamak” kaynaklı bu tarz problemleri minimuma indirmek için—bir önceki sayfada bahsedilen—tetikleyici (*trigger*) denen cihazlar, özellikle vurmali sazlara yerleştirilerek, çıkan ses elektrik sinyaline dönüştürülmüş, VST teknolojisi ile bilgisayar ortamında yeniden yorumlanabilmeye açılmıştır.

Tüm bu teknolojik dönüşümlerin, müziğin üretim aşaması marjında, müzik icracılarını ve prodüktörleri—özellikle de pop müzik alanında—büyük ölçüde etkilediği söylenebilir. VST ve MIDI teknolojilerine iyi derecede hâkim olan müzik üreticileri, artık görece kalabalık orkestralardan kaçınmaya başlamış, birkaç dakikalık dijital

işlem ile büyük bir orkestranın simülasyonunu prodüksiyonuna dahil etmeyi bu teknoloji yoluyla başarmıştır. Büyük bir orkestrayı stüdyoya sığdırmak, rahat ettirmek, ihtiyaçlarını sağlamak gibi henüz müzik icrası aşamasına gelinmeden yaşanan zorluklar bir yana, bu orkestraları mikrofonlamak, kayıt etmek, en ufak bir hatada tekrar çaldırmak zorunda kalmak gibi problemlere VST ve MIDI teknolojileri büyük ölçüde çözüm olmuştur.

Sonuç olarak günümüzde tüm müzik üreticileri, asıl çalgısı ne olursa olsun, “Yapay Stüdyo Teknolojisi”ni iyi derecede bilmek ve etkin bir biçimde kullanmak durumundadırlar. Bu sayede “yeni bir müzikal performans alanının”, yordamının ve algısının oluştuğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Günümüzde bu teknolojileri etkin kullanan aranjörlerin (ille de çalamasa da) seslendiremeyeceği enstrüman kalmamıştır. Çalışmanın ekler bölümünde, müzik tasarımcılarıyla yapılan mülâkatlarda, bu varsayım ve fikirleri destekleyici cevaplar alındığı görülmüştür.

5.4. Müziğin İnternet Üzerinden Dönüşümü

İletişim teknolojilerinin günümüzde geldiği en son nokta olarak kabul gören İnternet ve onun üzerinde kurulmuş olan sosyal ağların, insanlara düşüncelerini ve eserlerini paylaşacakları olanaklar sağlayıp, paylaşım ve tartışmanın mümkün olduğu bir ortam sunuyor olması, müzikal alanda da büyük etki yaratmıştır. İlk icat olunduğunda oldukça küçük çapta bir bilgisayar ağı olarak ortaya çıkan İnternet, özellikle web 2.0 olarak adlandırılan dönüşümün ardından, kullanıcıyı sadece pasif bir “okuyucu” olmaktan çıkararak, içerik ekleme ve geliştirmesine olanak sağlamış, bu sayede dünya genelinde büyük bir hızla yayılmış, Amerika Birleşik Devletleri’nde 60 milyon gibi bir kullanıcı rakamına sadece 3 yılda ulaşmıştır. (ABD’de radyo bu rakamlara ancak 30 yılda; televizyon ise 15 yılda ulaşabilmiştir) (Castells, 2013, 3. bs., 382).

Uluslararası yazılım şirketlerinden O'Reilly Media'nın kurucusu, açık kaynaklı yazılım destekçisi, Macromedia şirketinin de yönetim kurulunda çalışmış olan Tim O'Reilly'e göre Web 2.0'ın kısmen tanımı şudur: "Web 2.0 bilgisayar endüstrisinde internetin bir düzlem olarak ilerlemesiyle bir işletme devrimi ve bu düzlemin kurallarını başarı için anlamaya çalışmaktır. (O'Reilly, 2010, [06.09.2018])

Bu bağlamda, bir önceki bölümde bahsedilen teknolojiler aracılığıyla üretilen müzikler, masa başından kalkmadan, hızlıca, İnternet yoluyla dağıtıma çıkarılabilmiş,

sadece müzik üreticilerinin değil, “amatör” müzik icracılarının da seslerini dünyaya duyurabilmelerine olanak sağlanmıştır.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, müzik üretiminin “demokratikleşmesi” söylemi üzerinden ve İnternet’in tüm insanlara kendi yayınlarını kendilerinin yapabilmelerini sağlayan bir ortam olduğu önermelerinden yola çıkılarak, bu süreçlerin müzikal pratiklere—özellikle de müziğin üretimi ve dolaşımına—ne yönde yansıdığı konuları kapsamlı bir şekilde ele alınacaktır.

Öte yandan, İnternet’in “bir özgürlük alanı” görünümüne rağmen, bir yandan da kritik bir “kontrol teknolojisi” olduğu önermeleri, hâlen geçerli olan tartışmaların odağındandır (Beniger, 1968, 117). Çünkü günümüzde kullanılan çoğu sosyal medya ortamlarında, kullanıcıların dinledikleri müzik tarzları, ilgi alanları ya da hobileri gibi bilgilerin yanı sıra, adresleri, meslekleri, siyasî eğilimleri, hattâ dinî inançları gibi “özel” bilgiler de arşivlenmektedir.³¹ Bu konuya ilişkin, ağ toplumu kavramı üzerine çalışmalarıyla tanınan sosyal bilimci, Jan Van Dijk şöyle yazmıştır: “Normal bir vatandaş veya tüketici sadece yüzlerce, hatta binlerce veri tabanında aşağı yukarı kalıcı verilerle kayıtlı değil, aynı zamanda sürekli geçici davranışlarını kaydeden çeşitli izleme teknolojileri tarafından da mütemadiyen takip edilmektedir” (Dijk, 2016, 177).

Bu bağlamda toplanan bu bilgiler—özellikle de demografik³² bilgiler—endüstrinin pazarlama stratejileri için büyük bir “nimet” olarak görülebilir. Ancak günümüzde insanların bilgiye erişim ve birbirleriyle etkileşim anlamında neredeyse sınırsız imkânlarla kavuşmasıyla birlikte, daha önce tek yönlü ve geleneksel olan “demografi” kavramının “yetersiz” kalmaya başlamasıyla, Kanadalı sosyal medya uzmanı Profesör Robert V. Kozinets’in³³ tabiriyle, “Netnografi”ye dönüştüğü görülmektedir. (Kozinets, 2002, 63).

“İnternet üzerinde yapılan etnografi, etnografik araştırma tekniklerini bilgisayar ortamında oluşmuş topluluk ya da kültürlerin araştırılmasına uyarlayan, yeni ve nitel bir araştırma metodolojisi” şeklinde tanımlanan bu kavram, müziğin İnternet üzerinden dolaşımı ve pazarlaması için çok büyük bir önem taşımaktadır. Çünkü artık sadece cinsiyet, yaş, eğitim durumu gibi kategorizasyonlarla yapılan “hedef kitle”

³¹ Facebook bu konuya iyi bir örnek olabilir.

³² Demografik bilginin diğer bir tanımı kabaca, sosyo-ekonomik değişken olarak yapılabilir. Cinsiyet, yaş, ırk, iş durumu, ikamet adresi vb. bilgiler demografik bilgilere örnek olarak verilebilir.

³³ Robert V. Kozinets, Kanadalı sosyal medya uzmanı, Profesör, University of Southern California’da akademisyen.

tanımlamaları ve bunlar üzerine kurulan müziğin pazarlanma ve dolaşım stratejileri tek başına yeterli olmamaya başlamıştır (Kozinets, 2002, 61-72'den aktaran Sungur, 2015, [06.02.2018]). Bu tür kadın/erkek, yaşlı/genç vb. temel kategoriler yok sayılmamak suretiyle üzerine bir de “çok daha kişiselleştirilmiş” ve “kazanılmış” kimlikleri³⁴ öne çıkaran bir vizyon geliştirilmeye ihtiyaç duyulmuştur. Geleneksel demografik veriler yok sayılmadan yapılan bu kategoriler pazarlama açısından daha sağlıklı sonuç verebilir. Çünkü geleneksel demografik bilgilerin yoksunluğu durumunda, 60 yaşlarında bir kadın ile 18 yaşında üniversiteye yeni başlamış bir erkek öğrenci, çevreci oldukları için aynı müziğe erişmek istedikleri yanlıgısı ortaya çıkabilir.

Bir başka husus ise, İnternet ve sosyal ağlar üzerinden kullanıcıların birbirleriyle her an gerçek zamanlı etkileşimde olabilmesi, yani, izleyici oldukları kadar “yayıncı” da olabilmeleri, bu medyayı kullanıldıkları ülke genelinde kanaati yönlendiren geleneksel medyanın aksine bazı “sansürlenmiş” bilgilere erişimlerini kolaylaştırmıştır. Dolayısıyla “özgürlük alanı” olarak tanımlanan İnternet bu özelliğinden dolayı, bazı zamanlarda aniden, oldukça kısıtlanan, hatta engellenen bir iletişim aracı hâline dönüşebilir. Sosyal bilimci Alper Maral ile yapılan görüşmede, konuya ilişkin şu cümleler öne çıkmıştır:

“İnternet’in bu muazzam kapasitesi ve erişilebilirlik vasfı, onun aynı zamanda “yumuşak karnı” olmuştur; zira, bu özellikleri, kimi hassas konjonktürlerde egemen güçlerin tasarrufunda sınırlandırılmasını; ya da bu sınırları zorlayabilecek/aşabilecek odakların inşa/empoze edilmeye çalışılan statükoları sarsabileceği realitesini gündeme getirir. Nitekim, toplumsal gerginliklerde, ya da “olağanüstü hâl” durumları gibi rizikolu süreçlerde birçok rejimin İnternet ulaşımını sınırlandırdığı, hatta engellediği, 21. yy. dünyasında birçok kez tecrübe edilmiştir.”³⁵ (Prof. Dr. H. Alper Maral, kişisel görüşme, 26 Aralık 2017, İstanbul).

Günümüzde artık her şey gibi müziğin de İnternet’e bağlı olmasının, böyle bir ortamda, bu kadar hızlı paylaşılarak yayılmasının ve erişiminin ne gibi olumlu/olumsuz etkileri olabileceği tartışmaya açıktır. Her nasıl ki dünyanın en önemli ve lider konumundaki yayıncılık kuruluşlarından BBC, 1990 yılındaki Körfez Krizi esnasında yayın yasağı getirdiği sanatçılar listesine—barışçıl söylemleri hâl-i hazırdaki devlet politikasıyla çelişen—Elton John, Kate Bush, Cher, Dire Straits, Queen, Beatles gibi ikonik isimleri dahi katabilmişse, günümüzün son derece gergin, çatışkan ortamlarında nelerin sansürlendiğini öğrenebilmek dahi ancak yakın

³⁴ Örn., çevreci, feminist, dindar, vejetaryen, sivil toplum gönüllüsü, hayvan hakları savunucusu, aktivist, sağlıklı yaşam odaklı vb.).

³⁵ Örneğin; İran (2017-2018), T.C. (2013), Mısır (2012-2013) vb.

geleceğin bir tasarrufu olabilecek gibi görünmektedir (Küçükçigilli, 2016, 24). Cumhuriyet Gazetesi'nin 5 Şubat 2018 tarihinde web sitesinden ve fiziksel gazetelerinden yaptığı haber de aynı benzer bir konuya dikkat çekmiştir. Haberin web sitesindeki görseli şu şekildedir:

2019 seçimlerine giderken hükümet, internet üzerinden yapılan televizyon ve radyo yayınları için geniş bir sansür uygulamasına hazırlanıyor. Meclis'e sunulan torba yasa tasarısındaki düzenlemeye göre; yurtdışından veya yurtiçinden, Türkçe olan veya olmayan, internet ortamında düzenli olarak yapılan tüm sesli ve görüntülü yayınlar RTÜK'ün ağır denetim kurallarına tabi olacak. İnternet yayınları için önce yayın lisansı alınacak. Lisans almak için yüklü miktarda ücretin yanı sıra, MİT ve Emniyet'in güvenlik soruşturmasından geçmek gerekecek. Lisans ile izin verilmiş internet yayınları, RTÜK tarafından içerik denetimine tabi tutulacak. Denetimden geçemeyen yayının lisansı iptal edilebilecek, içeriklerin ayıklanması veya erişim engelleme kararı alınabilecek, alınan kararlar sulh ceza hâkimlikleri kararı ile uygulanacak.

Torba yasada

Meclis'e 2 Şubat'ta sunulan torba yasa tasarısında, internet üzerinden yapılan televizyon ve radyo yayınları ile ilgili kapsamlı bir sansür düzenlemesi yer aldı. Tasarı ile RTÜK Yasası'na madde eklenerek internet ortamında yapılan yayınlar düzenlendi. Tasarının yasalaşması durumunda, internet medyası şu tehditlere açık hale gelecek:

-Sosyal medya tabanlı internet haber yayınları: Sosyal medya paylaşım platformları üzerinden düzenli olarak yapılan haber ve yorum yayınları da aynı kapsama girebilecek. Örneğin "scope" tabanlı "medyascope. tv", gazeteci Ünsal Ünlü'nün yine "scope" üzerinden her sabah düzenli olarak yaptığı "Gazetelerin yazdıkları – yazamadıkları" programı da lisans almak zorunda kalabilecek.

-Video haberler...: Ulusal yayın yapan bütün gazetelerin sahip olduğu internet sitelerindeki video haber sayfaları da aynı lisans ve RTÜK denetimi çarkına sokulabilecek. Bunun için video haberlerin yine düzenli olarak yapıldığının tespiti yeterli olacak.

-Siyasi partiler de...: Siyasi partilerin faaliyetlerini resmi internet siteleri üzerinden televizyon yayını gibi aktarması da lisans ve denetim zorunluluğuna girecek

-TV dizisine de ceza: TV'ler üzerindeki yaptırımlar nedeniyle kanalların internet sitelerinde 'buz'suz veya 'bip'siz olarak yayınlanan diziler de RTÜK denetimine girebilecek.

-Yönetmelik çıkacak: Lisans alan internet yayınları, tıpkı televizyon ve radyo kanallarında olduğu gibi RTÜK denetimine girecekler. Tüm bu işlemler Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu ve RTÜK tarafından 6 ay içinde çıkarılacak bir yönetmelikle düzenlenecek.

A+

Şekil 11: 5 Şubat 2018 Tarihli İnternet Sansürüne İlişkin Yapılan Haber Görseli (1)

http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/siyaset/920585/internete_buyuk_sansur.html
[Erişim: 06.02.2018]

-Netflix, Blu TV: Halihazırdaki televizyon kanallarının ağır denetimi nedeniyle ilgi çeken Netflix, Blu TV, Puhu TV gibi "IPTV" kapsamındaki platformlar da artık RTÜK denetimine girecek. Yayın ihlaline karar verilmesi durumunda bu platformlara erişim de engellenebilecek.

'Sesler daha da kısılacak'

Büyük sansür düzenlemesinin önce KHK olarak düzenlendiği ancak daha sonra, hazırlanan torba yasanın içine eklenmesinin kararlaştırıldığı öğrenildi. RTÜK'ün CHP kontenjanından seçilen üyesi İsmet Demirdöğen, "KHK'lerde olduğu gibi, bu yasa tasarısı hazırlanırken de RTÜK Başkanlığı, birkaç kişilik bürokrat grubu ile hareket etti. Muhalefet kontenjanından üyelere bilgi verme nezaketini bile göstermedi" ifadelerini kullandı. Demirdöğen, "RTÜK'ün idari denetiminin kapsamını çok genişletiyor. Alınan karara itiraz yolu açık. Ama 'wikipedia' erişim engelleme kararına itiraz etti, aylardır sonuç yok. İnternet üzerinden sesini duyurmak isteyen toplumsal muhalefete karşı geniş bir sansür paketi bu. Burada RTÜK mahkemelerin yerine geçiyor. RTÜK önce hükmü verecek sonra tasdik için mahkemelere gönderecek. Merkez, anaakım medyada kendisine yer bulamayan gazetecilerin, siyasetçilerin, toplumsal grupların seslerini duyurabildikleri internet ortamı yok edilmek isteniyor. Türkiye seçime giderken, seslerini duyurmak isteyen toplumsal muhalefetin internet ortamından yararlanamayacakları bir ortam oluşturulmak isteniyor. Zaten giderek tek merkezli hale gelen yayın dünyası, daha da kısıtlanmak, tüm muhalefet sindirilmek isteniyor" dedi. Düzenlemenin anayasaya, uluslararası sözleşmelere, Avrupa Sınırötesi Televizyon Sözleşmesi'ne aykırı olduğunu belirten Demirdöğen, "Dünyayı bir kez daha bize güldürecekler" diye konuştu.

'Siyasi sansürün genişletilmesi'

Bilgi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Öğretim Üyesi Prof. Dr. Yaman Akdeniz, düzenlemeyi, "İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Yasa, zaten Twitter, Instagram, Youtube için hep uygulandı. Bu alanda yeni yasa maddesini gerektirecek bir boşluk olduğunu düşünmüyorum. Adnan Oktar meselesi de kullanılarak farklı bir sorun varmış gibi gösteriliyor. 'medyascope' gibi muhalif ve 'artıgerçek' gibi yurtdışından yayın yapan haber kanalları Sulh Ceza Hâkimlikleri tarafından engellenecek. Siyasi sansür mekanizmasının genişletilmesi olarak değerlendiriyorum" sözleri ile değerlendirdi.

Hükümetten tanidik savunma

Hükümet Sözcüsü Bekir Bozdağ, internet üzerinden yapılan yayınlarda RTÜK'ün herhangi bir denetiminin olmadığını söylerken, toplumun ahlakını bozan veya terör örgütlerince kullanılan yayınlara yasal müeyyide uygulanacağını dile getirdi. Türk Ceza Yasası açısından suç oluşturan konularda da yargının devreye gireceğini belirten Bozdağ'ın, düzenlemeyi savunurken, basın ve ifade hürriyetlerine önem verdiklerini

A*

A*

Şekil 12: 5 Şubat 2018 Tarihli İnternet Sansürüne İlişkin Yapılan Haber Görseli (2)

http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/siyaset/920585/internete_buyuk_sansur.html
[Erişim: 06.02.2018]

5.4.1. Kültür Endüstrisi Kavramı ve Dijitalleşme ile Olan İlişkisi

Kültür endüstrisi 1944 yılında, Adorno³⁶ tarafından ortaya atılan, kabaca bir kültürün oluşmasında toplumun/kitlelerin rolünün günden güne azaldığına işaret eden bir kavramdır. Kültürün öz anlamından ve kendiliğindenlik hususiyetinden uzak, sahte bir düzene uymaya teşvik eden, topluma nelerden hoşnut kalacağını, neleri tercih edip

³⁶ Theodor W. Adorno (Theodor Ludwig Wiesengrund-Adorno), 11 Eylül 1903 yılında Frankfurt am Main'de doğan ve 6 Ağustos 1969'da İsviçre'de hayatını kaybeden tanınmış bir Alman felsefeci, toplumbilimci, bestekâr ve müzikbilimcidir.

etmeyeceğini empoze eden, kısacası kültürü üreten ve dayatan yeni bir sistemdir (Adorno, 2007).

Sanat yapıtının kopyalanabilirlik süreci, Antik Yunanlılar döneminde tahta baskılar yoluyla başlamış, görsel sanatlarda fotoğraf, duysal sanatlarda ise ses kaydının icadı ve yaygınlaşmasıyla birlikte çok daha farklı bir boyut kazanmıştır. Kopyalanan ve hızlıca üretilen sanat eserleri, kitleleri yönlendiren kültür endüstrisi için önemli birer ağıta dönüşmüştür. Buna paralel olarak, Walter Benjamin'e³⁷ göre kopyalanabilir sanat yapıtı Nazi döneminde yapılan propagandalara katkı sağlamış, “estetik siyasetleştirmek” benzetmesi üzerinden—“biricik” olan sanat yapıtının deneyimlenebilmesi için artık aynı zaman ve mekânı paylaşmaya gerek olmaması sayesinde—bu propagandaların özellikle ses ve görüntü kayıtları üzerinden daha hızlı yayılmasına sebep olduğu düşünülmüştür.

Öte yandan, dijital teknolojilerle kazanılan, ürünlerin çok kısa sürede kayıpsız ve sınırsız sayıda üretilmesi olanağı; üstelik günümüzde bunun artık herkesçe yapılabilir olması³⁸ ve sosyal medyanın/İnternet'in muazzam örgütlenme gücü sayesinde eserin çoğaltılması, dağıtımı ve kitlelere ulaşması ve çok kolay hâle gelmiş, bu süreçler için kültür endüstrisi denen aracıya olan ihtiyacı minimuma indirmiştir. Çünkü geçmişte herhangi bir amaçla yapılan bir ses kaydı, sanatçının kitlelere “sesini duyurabilmesi” için, kaydedildikten sonra ilk olarak çoğaltılması ardından da dağıtılması, büyük ölçüde kültür endüstrisinin kontrolünde olmuştur. Bu sürecin güncel medya sayesinde “demokratikleştiği” tezleri ve söylemleri rağbet görmüşse de tablonun aslında farklı bir paradigmayla benzer bir realiteyi yansıttığı gerçeği düşündürücüdür: Marksist düşünce üzerinden yaklaşıldığında, üretim araçlarının kullanıcıların eline kolaylıkla geçmesi tüm bu araçları ortadan kaldırmış gibi görünse de kültür endüstrisi bu sefer mevcut sosyal medyayı ve müzikal platformları tekelleştirerek büyük monopollerin eline geçmesini sağlayarak sürecin sadece dışarıdan görünümünü değiştirmiştir (Madenci, 2009, [07.09.2018]).

³⁷ Walter Benedix Schönflies Benjamin, 15 Temmuz 1892 yılında Berlin'de doğan ve 26 Eylül 1940'da İspanya'da hayatını kaybeden Alman edebiyat eleştirmeni, düşünür, kültür tarihçisi ve estetik kuramcısıdır.

³⁸ Müzik üretiminin demokratikleşmesi söylemi üzerinden bu yargıya ulaşılabilir.

5.4.2. Dijital Müzik Platformları, Sosyal Medya ve Müzik

Müziğin İnternet üzerinden, dijital müzik platformları ya da sosyal medya mecralarındaki dolaşımı, dinleyicilerin belli kontrol mekanizmalarından geçmesine sebep olmuştur. Örneğin, günümüzde tüm mobil müzik platformlarında kullanıcıların hareketleri, gezdiği sayfalar ve dinlediği müzikler sürekli takip edilmektedir.³⁹ Buna paralel çalışan algoritmalar, aynı kullanıcıya, benzer tarzdaki müzikleri “bunu da beğenebilirsiniz” başlığıyla önermektedir.

Ancak sektörün bu tarzdaki bilgileri bir sonraki üretecekleri eserlerde, bir “istatistiksel veri” olarak kullanıp kullanmadığı tartışmaya açıktır. Çünkü günümüzde bestelenen eserlerin—özellikle de pop parçaların—dinlenme ve satın alma sayısı çok yüksek olan birkaç parçaya benzemekte olduğu, armonik ve ritmik yapılarının, kullanılan *loop*’ların adeta “seri üretim bandından çıkmışçasına” benzemeleri ve birbirlerini anımsattıkları açıkça gözlemlenebilmektedir. Bunun haricinde, tüm dijital mecralarda ulaşılan müziklerin “dinlenme sayıları” ya da “beğenen/beğenmeyen kişi sayısı” gibi bilgilerinin olmasının, o eseri ilk kez dinleyecek biri için ön yargı oluşturmaları çok mümkün görünmektedir. Dijital müzik platformları, özellikle de sosyal medyanın “gücünü arkasına alarak”, bu noktada duysal bir tasarımı amacından saptırabilir, görsel bir malzemeye dönüştürmüş olabilir. Eseri henüz dinlemeden, kaç kişinin dinlediği, kaç “like” aldığı, kaç kişinin oynatma listesine eklediği ya da paylaştığı gibi veriler herkes tarafından görülebilir vaziyettedir.

İnternet üzerinden çalışan tüm mecraların sahip olduğu bu güç, dinleyiciyi etkilediği kadar tüm müzik emekçilerini de yönlendirebilir. Bu durum genel bir tecimsellik eğilimini, yapıtların müzikal kurgusunu, estetiğini, hattâ retoriğini dahi belirleyebilir derecede yansıtacak niteliktedir. Örneğin, günümüzde müziğe erişimin bu kadar kolaylaşması—özellikle de hızlanması—müzikal üretimlerin giriş kısımlarının kısalmasına ve hemen “vurucu” bölümlere ya da nakaratlara geçilmesine sebep olmuştur; çünkü parçayı tasarlayan aranjörler, kompozitörler ve prodüktörler, bu bağlamda stratejilerini, dinleyiciyi kısa sürede yakalayabilmek üzerine kurmuşlardır. Dinleyicilerin elinin altında her an “bir sonraki parçaya geç” butonunun olması durumu, tasarımcıları özellikle pop müzik tarzında, insanları kısa sürede etkileyebilen

³⁹ Verilerin saklanması üyelik alınarak kullanılan programlarda geçerlidir. Üye olunmadan erişilen platformlarda ancak *cookies* ya da Türkçe ismiyle “çerezler” aracılığıyla bilgiler kaydedilir. Bir sonraki oturum açılışında size benzer sayfalar, reklamlar gibi veriler sunulabilir. Çerez dosyalarında oturum bilgileri ve benzeri veriler saklanır.

kompozisyonlar yapmaya yöneltmiştir. Bu bağlamda, daha eski yıllarda uzun *intro* 'lara sahip olan parçaların yeni dijital mecralara uygun bir şekilde kısaltıldığı, ya da video klipleri uzun olan parçaların da “*Radio Edit*” başlığı altında yeniden şekillendirildiği sıklıkla görülmektedir.

Henüz dijital satışların olmadığı dönemlerde sadece geleneksel medyadaki⁴⁰ “Top 10” listeleri, haberlere konu olan sanatçılar, albüm satışları ya da konser katılımları gibi veriler baz alınarak yapılan popülarite değerleri, artık çok daha saydamlaşmış ve mobil müzik platformları üzerinden dolaşımda olan müziklerin neredeyse tüm istatistiksel verileri herkesin gözleri önüne gelmiştir. Tüm müzik platformlarının ana sayfasında, “en çok dinlenen müzikler” “yeni çıkan albümler” “bu müzikleri de sevebilirsiniz” gibi listeleri görmek mümkündür. Tüm bu listelerin, sayısal verilere dayanarak yapıldığını ve kullanıcıların hareketlerini takip edip arşivleyerek oluşturulan verilerden elde edildiğini tespit etmek güç değildir. Öte yandan, bu süreç endüstri ve izler kitleler arasında daha geniş bir manipölasyon alanı açmıştır. Çalışmanın “Bazı Dijital Müzik Platformları Üzerine İncelemeler” bölümünde bu konunun detaylı araştırması yapılacaktır.

5.4.3. Kota Kaygıları: İlk 4 Ölçünün Önemi

Günümüzde İnternet sağlayıcılarının hiçbirisi, abonelerine İnternet hizmetini sınırsız sunmamaktadır. Sınırsız İnternet vaadinde bulunan şirketler ise, Adil Kullanım Noktası⁴¹ adı verilen bir sistem ile kullanıcıların paketinde bulunan veri sınırına ulaştığında bağlantıları—azımsanmayacak kadar büyük bir oranda yavaşlatılmaktadır.⁴² Bunun yanı sıra, hücresel veri erişimi⁴³ sağlayan GSM⁴⁴ operatörlerinin de hiçbirisi, abonelerine İnternet hizmetini sınırsız sunmamaktadırlar. Dolayısıyla, özellikle video destekli mobil müzik platformları⁴⁵ üzerinden müzik

⁴⁰ Radyo, televizyon, gazete vb.

⁴¹ Bir İnternet sağlayıcısı şirketin kendi web sitelerinde yaptığı tanım ile; Adil Kullanım Noktası (AKN); kullanıcıların paketinde yer alan aylık veri erişiminin—veri indirmenin— %100'e ulaşılması halinde, ayın geri kalan günlerinde İnternet erişim hızının düşürülmesini ifade etmektedir.

⁴² Örneğin, 8 MBPS (Megabit Per Second) hızında bir İnternet tarifi satın alan kullanıcının paketindeki aylık veri miktarı dolduğunda hızı 3 MBPS'ye düşürülmektedir. Detaylı tablo için: <http://www.webtekno.com/2017-yilinda-akk-asimi-sonrasi-internet-hizlari-nasil-olacak-h23573.html> [Erişim: 03.02.2018]

⁴³ Hücresel Veri Erişimi kabaca, bir Wi-Fi ağının bulunmadığı ortamlarda kullanıcıların İnternet'e bağlantısının sağlanması için GSM operatörlerinin sunduğu, uydu üzerinden İnternet erişim teknolojisi verilen isimdir.

⁴⁴ GSM: *Global System for Mobile Communications*, (Türkçesi: Mobil İletişim için Küresel Sistem)

⁴⁵ Youtube buna bir örnek olabilir. Video içeren veriler, ses dosyalarına göre daha yüksek boyutta olacağı için, İnternet kotasını çok daha hızlı doldurmaktadır.

dinlemek isteyen kullanıcılar, İnternet kotası kaygısı yaşamakta, ilk kez dinledikleri müzikleri ilk saniyelerde—müzikal tabirle—ilk 4 ölçü içerisinde yargılamakta, tüm müziği dinleyemeden “beğenip-beğenmediklerine” karar vermektedirler. Keza sıradaki müziğe geçiş yapmak o kadar kolaylaşmıştır ki, müzik, “sabırla dinlenen” değil, “hızlıca tüketilen” bir ürün hâline gelmiştir. Dolayısıyla İnternet kotası, müziğin erişim pratiklerinde değişiklikler meydana getirmiştir. Çalışmanın “Müzik Dinleyicileri ile Yapılan Görüşmeler” bölümünde büyük ölçüde bu fikri destekleyecek cevaplar alınmıştır.

5.4.4. “Hashtag” Kavramının Müzik Dolaşımına Etkisi

İnternet’in çok yoğun bir veri trafiğine sahip olması, anlık bilgi erişiminde, bu bilgilerin kategorizasyonunu zorlaştırmaktadır. Haber, spor, müzik, teknoloji vb. birçok kategoride milyonlarca veri girişi/erişimi yapılan İnternet ve sosyal medya platformlarında, genelden özele gidildikçe, güncel ve anlık bir olayın/bilginin erişimi çok daha zorlaşmaktadır. Örneğin; sosyal paylaşım platformlarında, “Rock Müzik” değil de “... Tarihli ... Konseri” gibi özel bir başlık altında verileri toplamak ve istendiğinde kolayca erişmek pek mümkün değildir.⁴⁶

Buradan yola çıkarak, Sosyal paylaşım ağlarının birçoğunda, istenilen her sözcük ya da olayı/bilgiyi (#) işaretiyle belirterek “etiket” oluşturma yoluyla, kullanıcıları kolayca bir araya getirebilmeyi sağlayan bir kategorizasyon fikri gelişmiş, kullanılan bu yöntem de *hashtag* adı verilmiştir. *Hashtag* sayesinde henüz o an gündeme düşmüş bir olay, herkes için aynı kelimeyle arama yapılarak hızlıca erişilebilir hâle gelmiştir. Kısa bir süre içinde de sadece bir olay değil, tüm İnternet ve sosyal medya kullanıcılarının herhangi bir paylaşımında kullanabildikleri bir hâl almıştır.

Aşağıdaki şekilde 18 Ocak 2018 tarihinde, Türkiye’de, Twitter platformunun en çok aranan *hashtag*’leri gösterilmiştir.⁴⁷

⁴⁶ Girilen tüm veriler elbette İnternet üzerinden erişilebilir durumdadır ancak arama motorları üzerinden “*index*” edilip arayan kişilere görülür hale getirilmesi günlerce sürebilmektedir. Üstelik aynı cins veriden çok sayıda giriş yapıldığından dolayı, sayfalar dolusu bilginin arasından istenilen veriye ulaşmak çok kolay olmamaktadır.

⁴⁷ 18.01.2018 tarihinde, saat 16:15 itibarıyla edinilen anlık/dinamik bir bilgidir.

trends24 Turkey		
TOP TWITTER TRENDS FOR TURKEY NOW		
8 hours ago	9 hours ago	10 hours ago
#BakanlıkÖnerim	#BakanlıkÖnerim	#MehmetçikDemek
Trabzon Havalimanı	Trabzon Havalimanı	#İnsanıGıcıkEdenŞeyler
#ZinVermeyeceğiz	ABD Dışişleri Bakanı Tillerson	BUDO
ABD Dışişleri Bakanı Tillerson	#Erkencitayfa	#BugünGünlerdenGALATASA...
#Erkencitayfa	#İnsanıGıcıkEdenŞeyler	#İntikamVakti
Katar	BUDO	#115ÇocuğaltısımanıÖrtemezsin
BUDO	#MehmetçikDizisi	Isparta'nın Yalvaç
#DeğerVerelim	#BugünGünlerdenGALATASA...	Ümit Kocasakal
#MehmetçikDizisi	Isparta'nın Yalvaç	Zara Türkiye'den
Isparta'nın Yalvaç	Ümit Kocasakal	LisansHemşireye Bakandan15Bin

Şekil 13: 18.01.2018 Tarihli En Çok Paylaşımı Olan Etiketler

<https://trends24.in/turkey/> [Erişim: 18.01.2018]

Hastag kullanımı, doğal olarak, müziğin de dolaşım, paylaşım ve pazarlama süreçlerine büyük ölçüde etki etmiştir. Günümüzde “doğru zamanda” ve “doğru kelimeleri” kullanarak oluşturulan bu etiketler, o paylaşımın diğer kullanıcılar tarafından görülmesine olanak sağlayabilir. Örneğin; ünlü bir sanatçının popüler bir parçasını yeniden yorumlayan amatör bir müzisyen, sosyal medyada bu çalışmasını birtakım etiketlerle paylaştığında, o an, o etiketlerle arama yapan milyonlarca kullanıcı tarafından görülebilir. Bu paylaşımı gören ve daha çok takipçisi olan bir kullanıcı tarafından *repost* edilebilir—yani yeniden paylaşılabilir. Bu zincirleme paylaşım ve erişim trafiği artarak devam edebilir ve bu paylaşımı yapan müzisyenin yaptığı çalışma dakikalar içerisinde popülerite kazanabilir. Bu durum 21. yy. ekonomisinin başat kavramlarından “viral pazarlamacılık”ını da çağrıştırmaktadır (Kırık, 2017, 15).

Ayrıca, yeni yayınlanan bir albümün ya da eserin tanıtımı hemen hemen her sosyal medya mecrasında yapılırken “doğru” *hashtag* kullanımı, o albüme ve parçalara erişimi bariz bir şekilde artıracaktır. Özellikle popülist yaklaşımlar, ülkenin gündeminde olan olaylar ile bağlantılı kurgulanan ve müzikal eser ile harmanlanan etiketler, müzikal ürüne erişimi büyük ölçüde hızlandıracak ve bilinirliğini hızlıca arttıracaktır.

Öte yandan Instagram adlı fotoğraf paylaşım platformu, 12 Aralık 2017 tarihinde etiket takip edebilme özelliğini yayınlayarak,⁴⁸ kullanıcılarının istedikleri bir konu başlığını takip ederek, o etiket ile paylaşılan tüm içeriklerden haberdar olabilmelerine olanak sağlamıştır. Bu platform her ne kadar fotoğraf ve video paylaşım platformu olsa da burada paylaşılan müzikal videoların çok hızlı bir şekilde yayılıp, çok büyük bir popülariteye ulaşabildikleri görülmüştür. Yoğun bir şekilde *hashtag* kullanılan bu platform, bu özelliğiyle müzik üreticileri için çok büyük önem taşımaktadır.

“RadiumOne” adlı web sitesinin 2013 yılında yaptığı *hashtag* kullanımına ait kapsamlı araştırmanın sonuçlarına göre; çalışmaya katılan 494 kullanıcının %58’i düzenli olarak *hashtag* kullandığı, bunların %71’inin mobil cihazlarından bu işlemi gerçekleştirdiği görülmüştür. Katılımcıların %43’ü *hashtag*’leri faydalı bulurken, %34’ü kategori ve markaları araştırma sırasında bu etiketlerden faydalandığını belirtmiştir. %41 oranındaki katılımcı ise kişisel fikir ve duygularını aktarırken *hashtag* kullanımına yöneldiğini dile getirmiştir. (Gesenhues, 2013, [24.01.2018])

Sonuç olarak, sosyal paylaşım ortamlarının önemli unsurlarından biri olan *hashtag* kullanımı, “yeni bir pazarlama stratejisi” olmuş, sayfalara daha çok kullanıcı çekmiş, müzikal ürünlerin dolaşımında büyük rol oynamıştır. Çıkarılabilecek diğer bir sonuç da, ille de müzik ya da benzeri bir duysal tasarım kategorisi için tasarlanmış olmasalar da, görsel iletişim (örn., Instagram) ya da ağ tipi örgütlenme (örn., Facebook) için oluşturulmuş sanal mecraların müzik erişim/dolaşım/paylaşım/... bağlamında kritik konumlar kazanmış olduklarıdır.

5.5. Telif Haklarının Korunmasında Dijitalleşmenin Etkisi

Bu bölümde öncelikle bazı teknik ve terminolojik bilgiler verilecek, ardından sanatçı ve müzik emekçilerinin mücadele ettiği en büyük zorluklardan biri olarak görülen telif haklarının korunmasında dijitalleşmenin dünden bugüne olumlu/olumsuz etkileri incelenecektir. Verilen bilgiler, yapılan mülâkatlar ile desteklenecek, istatistiksel veriler ortaya konmaya çalışılacak ve telif haklarının korunmasında toplumun eğitilmesi gerektiği fikri sebepleriyle birlikte savunulacaktır.

⁴⁸ www.help.instagram.com/2003408499915301 [Erişim: 24 Ocak 2018]

5.5.1. Korsan ve Korsan Müzik Tanımı

Korsan/Korsanlık, diğer adıyla fikir hırsızlığı; fikir ve sanat eserlerinin izinsiz olarak çoğaltılması ve dağıtılması anlamını taşır.⁴⁹ Korsan/Korsanlık, sadece müziğin değil, tüm sektörlerin gelir kaybından kaynaklı olarak küçülmesine sebep olmaktadır:

“Telif hakları ihlali 1886 tarihli Bern Sözleşmesinden bu yana korsanlık olarak adlandırılmaktadır. TRIPS Anlaşmasının 51. Maddesinin dipnotlar kısmındaki tanımına göre “doğrudan veya dolaylı olarak bir nesneden yapılan ve kopya niteliğini haiz her tür ürün, eğer üretimin yapıldığı ülkedeki hak sahibi veya onun yetkili kıldığı kişinin izni olmaksızın üretilmiş ve bu faaliyet, ayrıca ithalatın yapıldığı ülke hukukunda bir telif hakkı veya bağlantılı hak ihlali oluşturmakta ise” korsan ürün olarak nitelendirilmektedir.”⁵⁰

Korsan faaliyetlerle mücadele, yaratıcılığın teşvik edilmesi ve sanatın gelişimi bakımından önem taşımaktadır. Çünkü korsan ürünler, kayıt dışı bir ekonomi oluşturarak, sanatçıların gelirlerini çok büyük ölçüde azaltmakta; çoğu zaman ise yeni ve özgün eserlerin üretimlerinin devamını engelleyebilmektedir.

5.5.1.1. Korsan ile Mücadele Yöntemleri

Müzik alanında, fiziksel aktarıcı ortamlarda yapılan korsan ile mücadelede belli başlı yöntemler kullanılmaktadır. Bunlar; bandrol yöntemi, kayıt-tescil sistemi, sertifikalandırma sistemi ve il denetim komisyonları şeklinde sıralanabilir. Fiziksel aktarıcılarda yapılan korsan ürün satışlarını engelleyebilmek/azaltmak adına bu adımlar uygulanabilmektedir.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı’na bağlı olan Telif hakları Genel Müdürlüğü’nün İnternet sayfasında, korsanla mücadele yöntemlerine yönelik verilen bilgilerin ekran görüntüleri aşağıda verilmiştir:

⁴⁹ Dokuzuncu Kalkınma Planı, 2007–2013, Fikri Mülkiyet Hakları, Özel İhtisas Komisyonu, s.46.

⁵⁰ <http://www.telifhaklari.gov.tr/Fikir-Hirsizligi-Korsan-Nedir> [Erişim: 16.01.2018]

Korsan faaliyetlerle mücadele, yaratıcılığın teşvik edilmesi ve sanatın gelişimi bakımından önem arz ettiği kadar ülke ekonomisi ve vergi kayıplarının önlenmesi bakımında da büyük öneme sahiptir. Bu nedenle ülkemizin ekonomisi ve kültür hayatı için vazgeçilmez olan müzik, sinema, ilim-edebiyat ve yazılım sektörlerinin gelişimini ve bu sektörlerde nitelikli eserler üretilmesini engelleyen korsan faaliyetlerle mücadele etmek, ülkemizin uluslararası alanda rekabet şansını artırmak bakımından da son derece önemlidir.

Bu kapsamda ülkemizde gerek yasal düzenlemeler bakımından gerekse uygulamanın güçlendirilmesi bakımından büyük aşama kaydedilmiştir.

5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu üzerinde bilgi teknolojisinde ve buna paralel olarak telif hakları alanında uluslararası metinlerde yaşanan gelişime uyum sağlanması, ülkede fikir ve sanat eserleri bakımından yaratıcılığın üst seviyede korunması ve desteklenmesi ile özellikle korsan faaliyetlerle mücadelede etkinliğin sağlanması amacıyla son yıllarda büyük değişiklik yapılmıştır.

Yasal düzenlemelerin yanı sıra fikri ve sınai haklar ihtisas mahkemelerinin oluşturulması, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından geliştirilen ve yürütülen bandrol, kayıt-tescil ve sertifika sistemleri ile il denetim komisyonlarınca gerçekleştirilen denetimler uygulamada korsanlıkla mücadelede önemli yapı taşları olmuştur. Ülkemizde fikri hak ihlalleri ile mücadele kapsamında başlıca üç araç kullanılmaktadır. Bunlar Kayıt Tescil Sistemi, Bandrol Sistemi ve Sertifikalandırma Sistemidir. Bu üç yöntemle ilişkin usul ve esaslar 5846 sayılı Kanun'daki hükümler doğrultusunda, Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yürürlüğe konulan Yönetmelikler ile düzenlenmiştir.

Şekil 14: Korsanla Mücadele Yöntemleri (1)

<http://www.telifhaklari.gov.tr/Fikir-Hirsizligi-ile-Mucadele-Araclari> [Erişim: 16.01.2018]

1-Bandrol Sistemi:

Bandrol sistemi, ülkemiz şartları açısından korsanlıkla mücadelede en etkin araçlardan biri olarak kabul edilmektedir. Müzik ve sinema eserleri, bilgisayar oyunları ile süreli olmayan yayınlara yani kitaplara yapıştırılması zorunlu olan bandrol, sökülmesi halinde parçalanarak ve yapıştırıldığı malzemenin özelliğini kaybettiren nitelikte güvenlik şeridi içeren holografik özellikli bir güvenlik etiketi olarak tanımlanmaktadır. Bandrol uygulaması ile eser ve eser sahiplerinin hakları ile bağlantılı hak sahiplerinin mali haklarından olan çoğaltma ve yayma haklarının takip edilebilmesi, eserlerin yasal olmayan yollarla çoğaltılmasının engellenmesi amaçlanmıştır. Bandrol sistemi yaşanan sıkıntılara rağmen fiziksel korsanlıkta etkinliği bakımından ülkemizde halen önemli bir korsanla mücadele aracıdır.

2-Kayıt-Tescil Sistemi:

Kayıt-tescil sistemine ilişkin düzenlemeler hak sahipliklerinin belirlenmesinde ispat kolaylığı sağlayacak bir araç olarak düşünülmüştür. 5846 sayılı Kanun'un 13 üncü maddesine göre filmlerin ilk tespitini gerçekleştiren film yapımcıları ile seslerin ilk tespitini gerçekleştiren fonogram yapımcıları sinema ve müzik eseri içeren yapımların kayıt-tescilini yaptırmak zorundadırlar. Ayrıca bilgisayar oyunları da zorunlu kayıt-tescil işlemine tabidir. Filmlerin ve müzik yapımlarının yanı sıra eser sahiplerinin talebi üzerine diğer eserlerin kayıt tescili, isteğe bağlı olarak yapılabilir.

Fikri mülkiyet sistemimizde yer alan söz konusu kayıt-tescil işlemi hak ihdas edici nitelikte olmayıp yalnızca hak sahipliğinde ispat kolaylığı teşkil eder. Yani bir fikir, sahibinin zihinsel dünyasından çıkıp fiziki olarak oluşturulduğu anda Kanun kapsamında korunmakta; daha sonra yapılan kayıt-tescil işlemi ise eser ya da hak sahipliğine ilişkin bir karine niteliği taşımaktadır. Kayıt-tescil işleminin bir başka pratik faydası da ülkemizde eserler ve eser sahiplerine ilişkin veri tabanına kaynak oluşturmaktır.

Şekil 15: Korsanla Mücadele Yöntemleri (2)

<http://www.telifhaklari.gov.tr/Fikir-Hirsizligi-ile-Mucadele-Araclari> [Erişim: 16.01.2018]

3- Sertifikalandırma Sistemi:

Sertifikalandırma sistemi yine korsanlıkla mücadelede etkinlik sağlamak ve fikir ve sanat eserlerinin yetkisiz olarak çoğaltılması, satışı, yayımı, kiralınması gibi faaliyetlerin engellenmesi amacıyla 5846 sayılı Kanunda 2004 yılında gerçekleştirilen değişiklikle getirilmiştir.

5846 sayılı Kanun'un 44. maddesinde belirtilen yerler Bakanlıkça sertifikalandırılırlar. Buna göre,

- Eserleri taşıyıcı materyallere tespit ederek çoğaltımını yapan dolum tesisleri,
- Matbaalar ve yayınevleri,
- Sinema filmlerinin gösterimini yapan salonlar ve benzeri yerler,
- Fikir ve sanat eserlerinin dijital iletim de dahil her türlü usul ve teknikle satış, dağıtım, ithalat ve pazarlamasını yapan veya bunları kiraya veren yerler,

Kültür ve Turizm Bakanlığı'ndan yürüttükleri faaliyeti gösterir sertifikayı almak zorundadırlar.

Sertifika hükümlerinin uygulanmasına ilişkin usul ve esaslar "Fikir ve Sanat Eserlerinin Tespit Edildiği Materyallerin Dolum, Çoğaltım ve Satışını Yapan veya Yayan İşletmelerin Sertifikalandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik" ile belirlenmiştir. Yapılacak denetimler sonucu, alınması zorunlu sertifikaları almaksızın faaliyet gösterdiği tespit edilenlere, mülki idare amirlerince, Kanunun Ek 10. maddesinde öngörülen idari para cezaları verilecektir.

4- İl Denetim Komisyonları

Şekil 16: Korsanla Mücadele Yöntemleri (3)

<http://www.telifhaklari.gov.tr/Fikir-Hirsizligi-ile-Mucadele-Araclari> [Erişim: 16.01.2018]

Her ne kadar tüm bu tedbirler alınsa da korsan müzik ürünleri, fiziksel aktarıcılarda sahte bandrol kullanılarak yapılabilmektedir. Hatta bazı korsan ürünlerde bandrol bile bulunmadığı görülebilmektedir. Öte yandan herhangi bir orijinal eserin bandrolü başka bir müzikal eser için de kullanılabilir.

Fiziksel aktarıcılarda görülen "korsan pazarı" dijital teknolojilerin gelişimiyle bitme noktasına gelse de bu sefer—ne yazık ki—dijital medya üzerinden, orijinal olmayan, sanatçıya maddi-manevî kazanç sağlamayan kopya veriler dolaşıma girmiştir. Ancak bu "yeni korsan yöntemlere" zemin hatırlayan dijital ortamlar, aynı zamanda korsana çare olabilme potansiyelini de saklı tutmaktadır.⁵¹

Öte yandan; Türkiye Musiki Eseri Sahipleri Meslek Birliği eski genel sekreteri Mine Aksoy'un da dile getirmiş olduğu gibi,⁵² "Telif haklarının korunması için hassasiyet gösterilmesi adına, bu konuda sadece Kültür Bakanlığı'nın değil, aynı zamanda Millî Eğitim Bakanlığı'nın da toplumu bilinçlendirmek için çalışma yapması gerekliliği,

⁵¹ Bir sonraki bölümde dijital müzik platformların korsan tüketimine karşı ne gibi çözümler oluşturabileceği tartışılacaktır.

⁵² Mine Aksoy bu fikrini, 12-13 Kasım 2014 tarihli Türkcell Teknoloji Zirvesi'nde yapmış olduğu konuşmada dile getirmiştir.

korsanla mücadele bağlamında, göz ardı edilmemesi gereken, çok önemli hususlardır.” (Aksoy, 2014’den aktaran Uludağ 2014, [05.06.2018])

Toplumsal, telif hakları ihlalleri ve orijinal olmayan ürünlerin satışları sonucunda hem emekçilerin ve sanatçıların hem de yaşadıkları ülkenin ekonomisinin zarar gördüğü hususunda eğitilmesi gerektiği açıktır. Ayrıca hukuki birtakım düzenlemeler ile cezalar daha caydırıcı hale getirilip denetimler arttırılabilir.

Bir sonraki bölümde dijital dönüşümün korsanlaşma üzerindeki olumlu/olumsuz etkileri incelenecektir.

5.5.2. Dijital Dönüşümün “Korsanlaşmaya” Etkisi

Dijital teknolojilerin, başlarda korsan müzik erişiminin en büyük kanallarından olduğu bilinmektedir. Bu sürecin çok kısa bir tarihsel özetini vermek gerekirse:

Çok yakın geçmişte, özellikle dijital müzik platformları henüz yokken, yine dijital ortam yoluyla, isteyen herkes istediği müzikal eseri bilgisayarına hiçbir ücret ödemeden indirebilmekte ve paylaşabilmekteydi.⁵³ Bu sürece “hazırlıksız” yakalanan sadece Türkiye değildi. O yıllarda tüm dünya korsan müzik satışından çok büyük zarar görmüştü. Korsan erişim sadece bilgisayarlara İnternet üzerinden indirilen müziklerle de sınırlı değildi, CD’ler ya da USB bellekler aracılığıyla da müziklerin milyonlarca kopyası üretilebilmekte, arkadaşlar arasında elden ele dolaşmakta, İnternet kafelere kadar yayılan tabanıyla, bir albüm fiyatına belki de yüzlerce albümlük müziğe erişilmekteydi. Albüm satışı üzerinden para kazanma kanallarını ciddi oranda kaybeden ya da kâr oranları azalan sektör, müzik üretiminin maliyeti minimuma indirmeye çalışmış, bu da doğrudan müzisyene ve bu süreçten para kazanan tüm meslek gruplarına etki etmişti (Passman, 1991, 52).

Dijitalleşmenin bu açıdan uğrattığı zararı yine dijital teknoloji yoluyla minimuma indirmeye yardımcı olacak girişim, ilk kez 2001 yılında bir İnternet radyosu olarak, Apple şirketi tarafından hizmete açılan iTunes tarafından gerçekleşmiştir.

⁵³ *Torrent* adı verilen dosya takası sistemi ile kullanıcılar kendi bilgisayarlarındaki verileri başka kullanıcılar ile ücretsiz paylaşabilmekteydi. Bu yüzden sadece müzikal ürünler değil, lisanslı herhangi bir veri de ücretsiz bir şekilde tüm dünya genelinde paylaşımına açılabilirdi.

Dinlenen müzikleri düzenlemek, gruplamak ve paylaşmak⁵⁴ ayrıca *podcast*'lere⁵⁵ ücretsiz abone olmak ve bunları yönetmenin mümkün olduğu platformda çok önemli sayılabilecek bir özellik olan “akıllı oynatma listeleri bulunmaktaydı ve bu listeler benzer kriterlere sahip olan müzikleri⁵⁶ gruplayarak listeler oluşturmaktaydı. Bunun birlikte “Gerçek zamanlı arama” teknolojisinin de sayesinde, müzik araması yaparken daha basılan ilk harflerden itibaren o harflerle başlayan sanatçı ve müzikler sıralamada görünmeye başlamış; iTunes ile başlayan bu süreç, günümüzde onlarca dijital müzik platformunun kullanıma açılmasına kadar uzanmıştır.

Artık günümüzde tek bir aylık abonelik ücreti ödeyerek tüm müzik arşivlerine erişmek mümkün olmuştur. Korsan sanat ve müzik eserlerine olan rağbeti azaltabileceği düşünülen bu platformlar, eser sahiplerine ve yapımcı şirketlere telif haklarını peşinen ödediği için, kullanıcılar aylık çok cüzi miktarda ödeme yaparak her birine erişim hakkı kazanmaktadırlar.⁵⁷ Kaldı ki bir alışveriş merkezinde ya da küçük bir dükkanda/mağazada bile çalan müzikler için iş yeri sahiplerinin telif ödemesi gerekliliği düşünüldüğünde, dijital müzik platformları korsanla mücadelede hem ucuz hem de caydırıcı bir yöntem olabilir⁵⁸. Öte yandan zaten aylık peşin ödeme yapan kullanıcı daha çok müzik dinlemek isteyebilir, müzik dinleme alışkanlıklarını olumlu anlamda tümenden değiştirebilir. Çalışmanın “Bazı Dijital Müzik Platformları Üzerine İncelemeler” bölümünde bu platformlar detaylı bir şekilde incelenecektir.

5.5.3. Dijital Haklar Yönetimi (Digital Rights Management)

Dijital dönüşüm teknolojilerinin ilk yükseldiği dönemlerde, sadece müzik değil, tüm endüstrilerde telif hakkı sahibi bireylerin ve kuruluşların kaygıları büyük ölçüde artmıştır. Çünkü dijital ortam dosyaları, kalitede bozulma olmaksızın sınırsız sayıda kopyalanabilirken, fiziksel medyada her bir kopya üretiminde kalite azalmakta ve her bir fiziksel aktarıcı için birim maliyet doğmaktadır. Özellikle de kişisel bilgisayarların “ev aleti” olarak iyiden iyiye yaygınlaşması, tüketicilerin dijital verilere anında

⁵⁴ iTunes programında, *Bonjour* adlı ağ üzerinden oluşturulan arkadaş listeleri yoluyla müzik paylaşımı ve önerisi yapılabilmekteydi.

⁵⁵ Seri hâlde bulunan dijital medya ürünlerinin, İnternet üzerinden bilgisayar ve taşınabilir cihazlara indirilebilecek şekilde yayınlanmasına *podcasting* adı verilmektedir.

⁵⁶ Benzer tarz, coğrafya ya da sanatçı vb.

⁵⁷ “Mobil Müzik Platformları Üzerine İncelemeler” bölümünde güncel abonelik ücret bilgileri verilmiştir.

⁵⁸ Bu sistem aynı zamanda bölük-pörçük, atomize; ancak bir araya geldiklerinde devasa bir yekûn oluşturan teliflerin toplandığı bir “havuz” oluşturarak, mekanik haklardan birçok meslek birliği üyesi sanatçının pay almak yoluyla yararlanmasına olanak sağlamasıyla, son derece yapıcı bir girişim olmuştur.

ulařabilmelerini uygun hale getirmiřtir. Bu durum İnternet'in eriřim kapasitesi ve popöler dosya paylařım araçlarıyla birleřtiğinde, telif hakkıyla korunan dijital medya kopyalarının daha kolay dağıtılmasına, deyim yerindeyse "dijital korsanlığın" oluşmasına ve hızlıca yaygınlaşmasına sebep olmuřtur. Ayrıca dijital teknolojilerin başka bir büyük avantajı olan, sıfıra yakın marjinal maliyet⁵⁹ ile yüzlerce veri üretebilme durumu, aynı zamanda çok büyük bir dezavantaj yaratmıřtır. Bilindiğı gibi bir ürünün çok fazla sayıda var olması, birim fiyatı/değeri düşürmektedir. Müzik endüstrisi bu durumun önüne geçmek için "yapay kıtlık" (*artificial scarcity*)⁶⁰ yaratmak zorunda kalmıřtır. Bu sayede DRM kavramı oluşmuřtur. (Rouse, 2009 [16.08.2018]).

Günümüzde yaygın DRM teknikleri arasında kısıtlayıcı lisans sözleşmeleri bulunmaktadır. Dijital materyallere, telif hakkı ve kamuya açık alanlara eriřim, bir web sitesine girme veya yazılımı indirirken koşul olarak sadece o kullanıcı ile sınırlı tutulmaktadır. Ayrıca řifreleme, etkileyici malzemenin karıřtırılması ve kişisel kullanım için yedek kopyalar da dahil olmak üzere verilere, bilgilerin eriřimini ve çoğaltılmasını kontrol etmek için tasarlanmış bir etiket gömülmektedir. DRM teknolojileri, içerik yayıncılarının içerikteki kendi kopyalama politikalarını, kopyalama veya görüntüleme kısıtlamaları gibi zorlamalarını sağlamaktadır. DRM teknolojisi, bireylerin adil kullanım gibi yasal olarak içeriğı kopyalamasını veya kullanmasını da kısıtladığından dolayı çoğı zaman eleřtirilse de müzik ve eğlence endüstrisi tarafından yaygın olarak kullanılmaktadır (Pavlik, 2008, 181).

Özetle DRM, bir dijital verinin kaç adet kopyalanabileceğı, kimlere ve kaç adet dağıtılıp ulařtırılabileceğı gibi izinleri yöneten bir sistemdir. Fiziksel olarak var olmayan, dijital bir veriyi satın alan kiři aslında o verinin "entelektüel mülkiyetini", yani o ürünü kullandığında yařayacağı deneyimi satın almıř olmaktadır. Çünkü fiziksel bir ürüne (kitap, CD, plak vb. gibi) sahip olan bir insan, o ürünü istediğıne ödünç verebilir, hediye edebilir, hatta satabilir. Ancak dijital verilerin, saniyeler içerisinde sıfıra yakın maliyet ile milyonlarca kopyasının üretilmesinden dolayı, bu denetim teknolojilerine ihtiyaç duyulmuřtur (Scaria, 2010, 463-477).

⁵⁹ Marjinal maliyet, üretim miktarının bir birim arttırılması durumunda, toplam maliyette meydana gelen birim değışim olarak tanımlanabilir.

⁶⁰ Yapay kıtlık kabaca, bir üretim sisteminde yeteri kadar teknoloji, hammadde ve üretim kapasitesi olduğı halde, bir malın ya da hizmetin bilerek az, pahalı veya kısıtlı arz edilmesi durumu olarak açıklanabilir.

6. DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜN MÜZİKAL PRATİKLERE YANSIMALARI

Çok genel olarak, söz yazımı, beste, düzenleme, müzisyen icrası, kayıt, *mix* ve *mastering* gibi aşamalardan geçerek pazarlaması/dağıtımı yapılan müzik, tüm bu aşamalarda elektronik ve dijital ortamlardan geçmektedir. Üstelik sadece prodüksiyon kayıtlar ya da ürünler değil, müziğin en önemli unsurlarından biri olan canlı performanslar da mevcut dönüşümden oldukça etkilenmiştir. Hızlıca kurulan hafızalı ses mikserleri, gelişmiş hoparlörler, kulak içi kulaklıklar, frekans kontrolü yapan otomatik cihazlar ve daha nice teknoloji, konser sahalarında da sıklıkla kullanılarak sadece müzisyene değil, müzik içerisindeki tüm meslek dallarındaki çalışanların görevlerini yeniden tanımlamaktadır. Üretim aşaması biten eserler yine dijital teknolojiler yoluyla dinleyiciye ulaşmaktadır.

Bu bölümde, dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim, erişim ve dolaşım olmak üzere 3 farklı aşamasına olan etkileri araştırılacaktır. Ayrıca her bir aşamanın kendi içindeki süreçleri ayrı ayrı incelenecektir.

6.1. Dijital Dönüşümün Müzik Üretim Süreçlerine Yansımaları

Müziğin üretim süreci, aldığı zaman ve gerektirdiği çaba açısından “zahmetli” bir süreç olarak tanımlanabilir. Günümüzde, özellikle de elektronik arka planlı popüler müzik türleri; hazır kalıplar, dijital *loop*’lar ya da bilgisayar/yazılım destekli farklı bileşenler kullanılarak yapılıyor olduklarından, bu süreç geçmişe göre hatırı sayılır şekilde kısalmıştır. Ancak yine de tasarımcılar—kompozitörler, kayıt ekibi, kaydın miksini, masterini, vb. gerçekleştirecek teknik elemanlar—; eseri yayınlamaya hazır hale getirecek kişiler, ötesinde, icralarıyla yapıma katkıda bulunan müzisyenler, vs., bu sürecin birer parçası olduklarından, performans matrisi karmaşık ve yapılacak iş sayısı büyük olduğundan, sözü geçen gelişkin teknoloji, bu sürecin hızlanmasına ancak bir yere kadar yardımcı olabilmektedir. Anılan üretim aşaması, içerisinde çok fazla parametre barındırdığı için, dijital teknolojilerin sürece katkıları/kullanımı bu bölümde birkaç alt başlık altında incelenecektir. Örneğin, eseri besteleyen ve

düzenleyen kişilerin kullandığı teknolojiler ile, yapıt stüdyoda kayıt edilirken ses tasarımcılarının ya da icracı müzisyenlerin kullandıkları teknolojiler—ekipman ve yazılım ortamının sunduğu olanaklar— hattâ canlı performanslarda kullanılan dijital teknolojiler ayrı ayrı ele alınacaktır. Daha da önemlisi, teknolojinin sağladığı olanaklarla bizatihi “meslekten” müzisyen olmayanların da bu alanda üretim yapmalarına olanak veren atılımlar/buluşlar/komponentler/arayüzler/... ya da maliyet açısından müzik üretimi gibi konular bu bölümde tartışmaya açılacaktır.

6.1.1. Stüdyo Ekipmanlarının Dijitalleşmesi

Ses kayıt stüdyolarında kullanılan ekipmanların tamamen dijitalleşmesinin, prodüktörlere ve bilgisayar başındaki tasarımcılara kolaylık sağladığı aşikârdır. Çünkü bilgisayarların işlem kapasiteleri artmış ve hızlanmış; ötesinde, “kullanıcı dostu” yazılımlar ve uygulamalar teknik komplikasyonları arka planda bırakarak iş verimini artırmıştır. Buna ek olarak, sayısal ortamda depolanan ses bilgileri daha kolay yedeklenip kopyalanarak güvenceye alınmış, bu verilerin zarar görme ihtimalleri büyük ölçüde azalmıştır. (Hilbert, Lopez, 2011, 60-65).⁶¹ Geçmişte kullanılan analog ses mikserlerinin yerini otomasyonlu ve hafızalı dijital mikserler almış; bu sayede, ses kontrolleri biten bir topluluğun/orkestranın işinin uzaması durumunda, mikser üzerindeki parametre ayarları hafızaya alınarak, daha sonra tek tuş ile kalınan yerden devam edilebilmesi mümkün olmuştur. Aynı gün içerisinde yüzlerce farklı ses ayarı kombinasyonunu kaydedip, anında geri yükleyebilmek, şüphesiz ses mühendislerinin işini epey hızlandırmıştır.

⁶¹ Fiziksel ortamlara kıyasla dijital ortamdaki veriler dakikalar içinde birden fazla kez hızlıca kopyalanıp yedekleri oluşturulabilir. Bu da olası bir veri kaybı riskini minimuma indirmektedir.



Şekil 17: Bir Dijital Mikser

<https://www.sweetwater.com/store/detail/QL1--yamaha-ql1-digital-mixer> [Erişim: 12.11.2018]

Öte yandan, küçük ya da kuru hacimlerde kaydedilen herhangi bir ses, mekân simülatörleri ya da bu işlevi üstlenen yazılımlar sayesinde devasa bir alanda, bambaşka bir akustik etkiyle kaydedilmiş gibi duyurulabilmektedir. Günümüzde artık kanıksanan, neredeyse her bir yapımda kullanılan sunî *reverb*, ya da eko—yani farklı karakterlerde mekânsal derinlik hissi veren akustik fenomen (yansıma ve yankı) yapımlarda genellikle simüle edilerek kullanılmaktadır. Basit bir *reverb* programı ile sesin nasıl bir mekânda oluştuğu; hacim bilgileri, erken yansımaların⁶² süreleri, hangi frekansların yansdıktan kaç milisaniye sonra sönümleneceği ya da geri döneceği gibi gerçekte asla kontrol edilemeyecek birçok parametre, dijital ortamda kolaylıkla atanabilmekte, kontrol edilebilmektedir. Aşağıdaki şekilde bir *reverb plug-in*'inin arayüzü görülmektedir.⁶³

⁶² Erken yansımalar (*early reflections*) sesin bir hacimde yayıldıktan sonra, dinleyiciye ulaşan – duyulan gerçek ses harici ilk yansımalarıdır.

⁶³ Görüntüdeki program araştırmacının kendi bilgisayarında bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.



Şekil 18: Bir Reverb Plug-In'inin Arayüz Görüntüsü

Tasarımcıların yanı sıra müzisyenler de aynı olanaklardan yararlandıkları oranda rahatlamışlar, özellikle de geçmiş teknolojilerin dönemine kıyasla, hata yapmaktan daha az çekinir hâle gelmişlerdir.⁶⁴ Çünkü kolaylıkla gözlemlenebileceği gibi, günümüz teknolojisiyle hece hece düzeltmeler yapılabilmekte, yanlış basılan tek bir nota ayıklanıp doğrusu ile değiştirilmekte, enstrümanların ya da solistlerin yanlış sesleri “*autotune*” programları sayesinde ilgili/verili tona/ton alanına geri döndürülebilmektedir. Ayrıca *preset* denen; efekt, frekans düzenlemesi ya da farklı dinamik müdahaleler için önceden hazırlanmış parametreler, tek bir isimle kaydedilip yüzlerce farklı eserde aynı şekilde kullanılmaktadır. Aşağıdaki şekilde bir *sequencer* programının içerisinde bulunan *equalizer*⁶⁵ *plug-in*'inin fabrika ayarlarında bulunan “kadın vokal” “erkek vokal” “geri vokaller” gibi kategorize edilmiş *preset*’ler görülmektedir.⁶⁶

⁶⁴ Günümüz ses kayıt stüdyolarında her an bir tuş ile düzeltme ve üst üste kayıt gibi işlemler hızlıca yapılabilir. Bilgisayarlar sayesinde hayatımıza giren “undo” ya da “redo” kavramları, herhangi bir hatanın kolaylıkla telafisi; yitirildiği düşünülen bir verinin geri çağırılması, bir işlemin sırandıktan sonra nihai olarak sürece eklenmesi/çıkarılması gibi kolaylıklara işaret etmektedir.

⁶⁵ *Equalizer* kelime olarak eşitleyici anlamı taşır. Frekans bölgelerinin ayrı ayrı seçilerek genliğinin yükseltilmesi ya da alçaltılmasını mümkün kılan donanımsal ya da yazılımsal cihazlardır.

⁶⁶ Görüntüdeki program araştırmacının kendi bilgisayarında bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.



Şekil 19: Logic Pro X Adlı Programda Bulunan ve Vokal İçin Önerilen Ekolayzır Preset'lerinin Bazıları

Bu ve benzeri teknolojilerin sağladığı olası rahatlığın yanı sıra, beraberinde bazı olumsuzlukları da getirmiş olabileceği araştırmaya ve tartışmaya açık bir konudur. Örnek vermek gerekirse, geçmiş yıllara nazaran müzisyenler eserleri bestelerken ya da icra ederken, her an bir bilgisayar ve yapay zekâ desteğinin arkalarında olduğunu bildiklerinden dolayı “hata” yapmaktan çekinmez hale gelmişlerdir. Bu da ekiplerin yaptığı çalışmaların ve provaların sayısını azaltmış, canlı performansların etkileyciliğini doğal olarak rizikoya sokmuştur. Çok kadim bir paradoks olan⁶⁷, insanların satın aldıkları albümlerde dinledikleri performansa “gerçekte” erişememeye başlamış olmaları ve bunun sonucu olarak gelişen “hiperreal” bir müzik/performans beklentisi müzisyenleri örselemekten geri durmamıştır (Said, 2006). Aslında imkânsız olan, zahirî bir mükemmellik ideali gerçekliği gölgesi altına almış; özellikle icracıları/performansı sultanı altında bırakmıştır. Bu etki, günümüzde müzisyenlerin popüler kaldıkları sürenin azalmasının ve her gün yeni bir müzisyenin popüler olup ertesi gün unutulmasının başlıca sebepleri arasında da gösterilebilir. Üstelik bu süreç kendini geri besleyen bir kısır döngü olarak ortaya çıkabilir: Bilinirliklerini ve

⁶⁷ Tanınmış piyanist Glenn Gould’un bu sebeple oldukça genç bir yaşta sahnelerden çekilmesi; sadece stüdyo olanaklarıyla gerçekleştirdiği “kusursuz” kayıtlarla anılmak istemesi buna çarpıcı ve popüler bir örnektir.

popülerliklerini sürdürmek isteyen müzisyenler bunu sağlamak için daha kısa sürede daha hızlı eser üretmeye gayret edeceklerdir; performatif niteliğin önemi azalacak, eserler üzerindeki emeğin miktarı düşecek, üstelik canlı müzik sektörünün sağladığı istihdam da azalacaktır.

Dijital teknolojilerin sebep olduğu bir diğer önemli vaka da *autotune* adlı uygulamayla, ses üzerinde yapılan frekans/perde düzenlemelerinin artık her tarz ve neredeyse her eserde kullanılıyor olmasıdır. Bu program sayesinde her bir hecenin ya da enstrümanlar için her bir notanın tek tek tespit edilip ilgili tonal/makamsal bağlamda “doğru” noktaya taşınarak detonasyonların ve entonasyon bozukluklarının önlenmesi mümkün olmuştur. Buna ek olarak *time flex* teknolojisi sayesinde, yine tüm notaları ya da heceleri tek tek seçip, zaman çizgisi üzerinde istedik konuma çekmek (zamana yaymak ya da daha dar bir zaman çerçevesine sıkıştırmak) mümkündür. Bu iki teknoloji birlikte kullanıldığında, rastgele okunmuş herhangi bir metni, istenen tartımda ve istenen melodide bir müzikal ürüne dönüştürmek mümkündür. Müzik üretiminin bu denli “trüklendirilmesi;” klavye ve mouse marifetiyle ya da gerek duyulduğunda hilelerle şekillendirilmesi; ötesinde, giderek üretimin büyük ölçüde buna bağımlı/mahkûm bırakılması, dikkate değer bir konudur; zira, bu eksende müziğin ne gibi bir anlam değişikliği yaşayacağı üzerine de düşünülmesi yerinde olacaktır.⁶⁸ Bu süreç, müzikte önemli bir paradigma değişikliğine işaret etmektedir.

6.1.2. Sahne Ekipmanlarının Dijitalleşmesi

Canlı performanslarda kullanılan mikrofon, hoparlör, mikser, amfi, ışık ve sis cihazları gibi birçok ekipman özellikle 2000’li yıllardan itibaren tamamen dijitalleşmiştir. Üzerlerinde mekanik hiçbir ayarlanabilir fonksiyonu bulunmayan bu son teknoloji ekipmanlar sahne kurulum süreçlerini büyük ölçüde hızlandırmıştır.

Çalışmanın daha önceki bölümlerinde üzerinde durulan MIDI teknolojisi sadece müzikal enstrümanların icra ve kayıt edilebilmesinde değil, aynı zamanda birçok sahne ekipmanının çalışmasında da büyük rol oynamaktadır. Çünkü MIDI herhangi bir ses verisi değil, farklı ekipmanları senkronize edecek, arayüzleri birleştirecek bir iletişim

⁶⁸ İyi bir bilgisayar ve dijital teknoloji kullanıcısı, hiçbir müzikal donanıma sahip olmadan, tamamen bu düzeltmeleri ve düzenlemeleri kullanarak müzikal tasarımlar üretebilir. Özellikle sosyal medyada bu tarz kişilerin fenomen olma boyutunda ünlenerik ciddi miktarlar da kazanç da sağladıkları kazandıkları bilinmektedir. (Örneğin; remixadam, educatedear vb.) Bu olgu müzikte açıkça bir paradigma değişikliğine işaret etmektedir.

kodu kullanır. Dolayısıyla sahnelerde herhangi bir elektronik aleti MIDI sinyaliyle yönlendirmek mümkündür.

Dijital mikserler hafızalı otomasyon özellikleriyle müzisyenlerin sahne performanslarını hızlandırmış; canlı performanslardan önce yapılan “albüm kalitesinde” ses ayarlamalarından “kusursuz” birer nihaî ürüne (bizatihi basılı albüme) dönüştürülebilecek sinyal akışlarına, birçok parametreyi geri çağrılabilir ya da müdahalelerle istendik dönüşümlere uğratabilir hale getirmiştir.

Benzer biçimde, *real-time* efektleme teknolojisi sayesinde canlı sahne performansı esnasında, tıpkı albüm kaydındaki gibi detone düzeltmek, efektlerin ya da dinamik müdahalelerin otomasyonunu parçaların trafiklerine ve tempolarına göre önceden yazmak mümkün olmuştur. Gene dijital teknolojilerin detaylı ölçümleriyle edinilen mesafe bilgileriyle, örneğin, sesin kaç saniyede hangi bölgeye ulaşacağını hesaplayan bilgisayarlar ön sıradaki hoparlörlere sesi daha geç gönderip, konser sahasındaki tüm seyircinin aynı anda duymasını sağlayabilmektedir.

Ancak dijital teknolojiler “mucize” niteliğinde getirdikleri tüm kolaylıkların ve zaman tasarrufunun yanında canlı performansın “organikliğini” tartışmaya açmıştır. Müzisyenler seslerini ya da enstrümanlarının *output*’unu düzeltilmiş hâlde duymaktadırlar. Bu da müzisyenin enstrümanı ya da kendi sesiyle olan tanışıklığını zamanla zedelemektedir. Aslen sahnede yaşanmayan bir an, yapay bir şekilde, elektronik ortamlarda düzeltilerek tekrar modelize edilmiş, seyirciye dinletilmiş, yapay bir an olarak var edilmiştir. Konserlerde “canlı” performans dinlediklerini ve izlediklerini düşünen katılımcılar aslında ortaya çıkan ürünün bilgisayarla işlendikten/düzeltildikten birkaç milisaniye sonra tekrar var olduğu anı deneyimlemektedirler.

6.1.3. Dijital Dönüşümün Tasarım ve Tasarımcılara Yansımaları

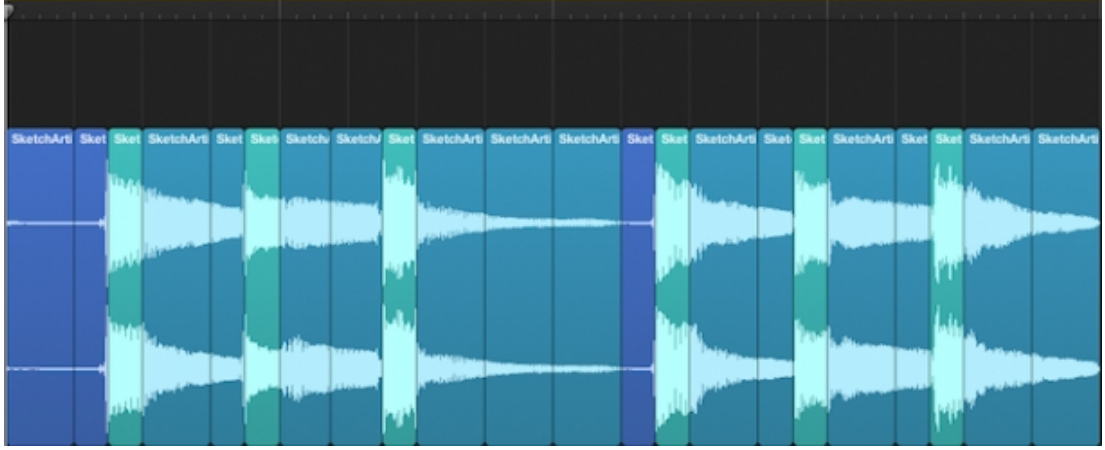
Gelişen dijital teknolojiler ile birlikte müzik üretim süreci büyük bir değişime uğramıştır. Yazılımlar ve algoritmalar sayesinde, eserin temposu, akor varyasyonları, ritmik ve tartımsal yapıları gibi bilgiler kombine edilebilmekte, tek bir kod ile rastlantısal ya da matematiksel kompozisyonlar oluşturulabilmektedir. Tasarımların büyük bir form ve süreç değişikliğine uğraması tasarımcıların da pratiklerini değiştirmiştir.

Bu bölümün alt başlıklarında, müziğin üretim aşamasında yer alan bestecilerin, icracıların, aranjörlerin, miks uzmanlarının ve prodüktörlerin dijitalleşme sürecinde geçirdikleri değişimin üzerinde durulacaktır.

6.1.3.1. Dijital Dönüşümün Aranjörlere ve Kompozitörlere Yansımaları

Dijital teknolojilerdeki gelişim sadece müzik dinlenen medyayla sınırlı değildir. Artık televizyonlarda, kol saatlerinde ya da oyun konsollarında bile İnternet erişimi olduğu, tüm cihazların “akıllı” hale geldiği ve dokunmatik ekranla kaplı olduğu göz önünde bulundurulursa, müziğe sadece erişim değil, üretim yöntemlerinin de şekil değiştirdiği kanısına varılabilir, zira, insanların yanlarından ayırmadığı cep telefonları, tablet bilgisayarları hatta kol saatleri bile birer bilgisayara dönüşmüş, her an her işlemi hızlıca gerçekleştirebilmeyi mümkün kılmıştır. Müzik kompozitörleri yolda yürürken bile akıllarına gelen bir melodiyi saniyeler içerisinde kaydedebilmekte, hatta notalarını yazabilmektedir. Akıllı telefonlar sayesinde anlık ses kayıtları yapılabilmekte, nota yazım tabletleri sayesinde de kompozitörler kolaylıkla eser düzenlemelerini ve nota yazımlarını gerçekleştirebilmektedirler. Kullanımı son derece kolay olan ve tamamen görsel malzemelerle çalışan pratik programlar sayesinde “*cut-up sampling*” denen teknik ile cadde gürültüsü bile olabilecek herhangi bir ses dosyası içerisinde seçip çıkarılan anlık bir ses izi, istenilen bir enstrümana ya da efekte dönüştürülebilmektedir. Bu tekniği sıklıkla kullanan müzisyenlerden biri İngiliz yapımcı ve elektronik müzik sanatçısı—sahne adıyla Bonobo olarak bilinen—Simon Green’dir.⁶⁹ Bu tarz uygulamalar ve teknikler sayesinde müziğin üretim aşaması hızlanmıştır. Ayrıca herhangi bir duysal malzemenin, müziğin üretimine katkı sağlayabilecek şekilde yeniden eritilip şekillendirilmesi mümkün olmuştur. Doğadaki herhangi bir ses artık potansiyel bir “müzik hammaddesidir”. Ses tasarımının bu denli esnek imkânlarda yapılabiliyor olması müziğin bir anlam değişikliğine uğradığına açıkça işaret etmektedir.

⁶⁹ <https://modeaudio.com/magazine/exploring-bonobos-cut-up-sampling-technique> [Erişim: 02.04.2018]



Şekil 20: *Cut-Up Sampling* Adlı Tekniğin Uygulandığı Esnadaki Ekran Görüntüsü

Web sitesindeki eğitim videolarından uyarlanmıştır.
<https://modeaudio.com/magazine/category/tutorials#.XBJPgs8zaRs> [Erişim: 09.07.2018]

Öte yandan, nota yazımı ile uğraşan kompozitörler kâğıt-kalem kullanmaksızın—üstelik el yazısından kaynaklanan kaymaların/hataların yazılım tarafından anında düzeltilmesi suretiyle—nota yazabilmektedirler. Özellikle Microsoft şirketinin ürettiği Surface Pro Tablet başta olmak üzere birçok cihaz ve bu cihazlara yüklenen yazılımlar⁷⁰ sayesinde çok daha hızlı bir şekilde nota yazıp, yazılan notayı dinleyip, en ufak ayrıntıya kadar düzenlemek mümkün olmuştur.

Bu tabletler özellikle konservatuvar eğitimi alan bestecilerden istenen geleneksel kâğıt kalem ritüelini başarılı bir şekilde simüle ederken, aynı zamanda insan elinin çizim/yazım hataları anında düzeltmekte, yazılan notayı ya da notaları istenilen anda dinletebilmektedir. Ayrıca piyano başında el yazısı ile üretilen bestelerde enstrümanların tınısını ya da mekânsal etkiyi duyamamaktan ötürü bir yoksunluk yaşanabilmektedir. Dijital ortamda nota yazımı yaşanan bu zorluğu da—gerçek alan ya da gerçek enstrüman kadar olmasa da—minimuma indirmektedir.

⁷⁰ “StaffPad” adlı yazılım buna örnek olabilir.



Şekil 21: StaffPad Adlı Uygulamanın Görüntüsü. Tablet Kalemi İle Yazılan Notaların Otomatik Olarak Nasıl Düzeltildiği 2. Ölçüde Görülmektedir

<https://www.windowcentral.com/staffpad-groundbreaking-music-writing-tool-windows>
[Erişim: 12.02.2018]

Sonuç olarak, dijital dönüşüm ile birlikte nota yazım programları gelişmiş, mobil kayıt teknolojileri sayesinde besteciler her an yanlarında bir kayıt/besteleme cihazı ile yaşamaya başlamışlardır. Müzik üretiminin bu denli kolaylaşmasının birçok olumlanabilir yanı olmasına karşın, kolay erişilen bu cihazlar ve hızlanan besteleme süreci, müziğin, üzerine düşünülerek tasarlanan bir sanat dalı olduğu söylemi ile ters düşebilmektedir. 20 yıl öncesine kıyasla besteleme süreçleri çok büyük oranla kısalmıştır. Sampling teknolojileri sayesinde müzikte kullanılan “çiğ sesler”in sınırlılıkları ortadan kalkmış, artık her ses potansiyel bir enstrümana dönüşmüştür. Müzisyenlerin enstrümanlarında gelişim gösterebilmesi için yapmaları gereken tekrar/pratikler, dijitalleşmenin içerisinde kaybolduklarından dolayı, müzisyenlerin çalgı hakimiyetleri de mevcut dönüşüm içerisinde ne kadar gerçek enstrümanla ne kadar vakit geçirebildiklerine bağlı olmaya başlamıştır (Hanssen, Danielsen, 2016, 11).

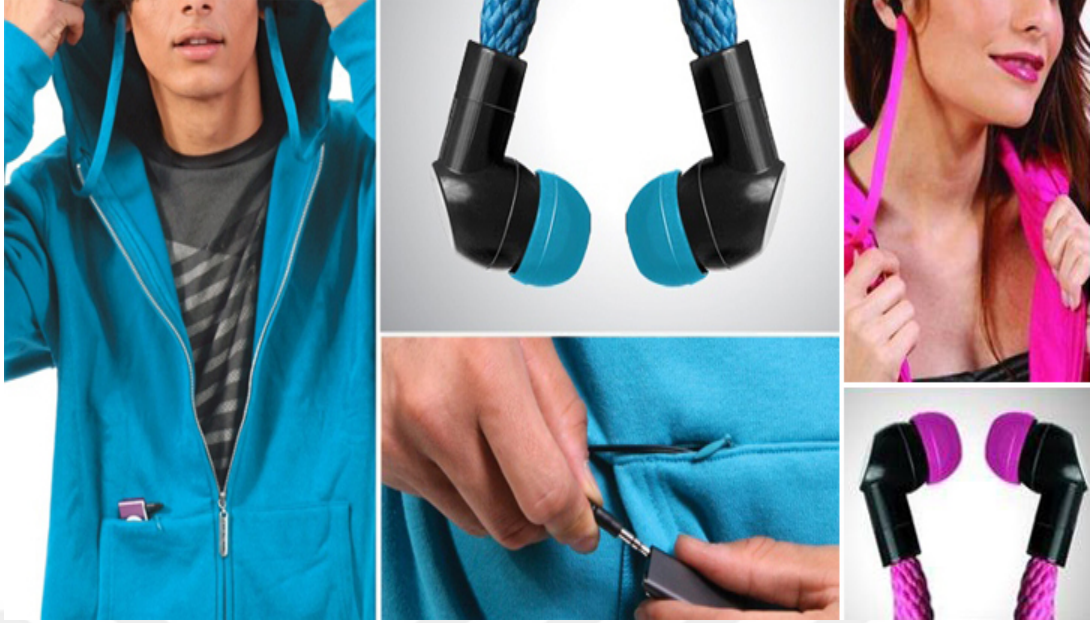
6.1.3.2. Dijitalleşmenin Miks Uzmanlarına ve Prodüktörlere Yansımaları

Dijital dönüşüm ile birlikte gelişen miks programlarının, ses verilerinin basamaksal temsilleri ile çalışıyor olmaları, yapılan *edit* ve miks işlemlerinin kolay, hızlı, daha da önemlisi, ses verilerinin fiziksel bir değişikliğe uğramaksızın, geri getirilebilen/kompanse edilebilen bir şekilde dönüşmelerine sebep olmuştur. Örneğin bir ses tasarımcısı, müzik miksine başladığı süreçte, bilgisayarını kapatıp sonraki gün devam ettiğinde fikir değiştirirse, ses dosyasına uyguladığı düzenlemeleri geri alabilmekte ya da değiştirebilmektedir. Dijital ortamda yapılan kayıtlarda *insert*, *bus* ya da *send* diye adlandırılan veri yolları⁷¹ sayesinde bu tarz geri dönüşü mümkün olan efektemeler veya dinamik değişiklikler yapılabilmektedir. Dijitalleşme ile geleneksel enstrüman kullanımının azalması da rahatlıkla gözlemlenebilecek bir olgudur: Dönemin tasarımları incelendiğinde simülasyonların ağır bastığı; kullanılan enstrümanların çoğunlukla VST *plug-in*'lerinden ibaret olduğu bilinmektedir.

Öte yandan dijital teknolojiler ile birlikte, müziğe erişen insanların kullandığı aygıtların da dönüşmesi, tasarımcıları *mix* ve *mastering* işlemlerini müzik dinlenen yeni cihazlara göre yapmaya sevk etmektedir. Artık ayrıksı tasarımlarıyla yeni nesil hoparlörler, çok küçük çaplarda kulaklıklar, vs. kullanılmakta olduğundan, bu cihazların duyurabildiği frekans aralıkları, ses şiddeti genlikleri, ya da hoparlörlerinin elektriksel dirençleri, vb. spesifikasyonlar da üretici firmanın kâr maksimizasyonunu sağlayabileceği, giderek çetinleşen rekabet koşullarında belirleyici olabilecek şekilde değişikliklere uğramıştır (Fine, 2008, 1-17).

Müzik teknolojileri ile bir bağı olmayan genel kullanıcılar da çoğu zaman sahip oldukları ses ileticilerin spesifikasyonlarına dikkat etmeden, tamamen görünüşüne, fiyatının uygunluğuna ya da kullanım kolaylıklarına (ebat, ağırlık, taşınabilirlik gibi özelliklere) bakarak satın almaktadırlar. Durum böyleyken, tasarımcılar da ses tasarımlarını, bu “yeni nesil” ve “güzel görünümlü” ancak teknik özellik anlamında vasat sayılabilecek ses aktarıcılara göre yapmaya başlamışlardır.

⁷¹ *Insert*: Bir DAW üzerinde işlenen sinyal in üzerine eklenen herhangi bir efekt ya da düzeltmenin tekrar kanala döndürülmesine yarayan veri yoludur. Bu sayede sinyalin kendisine direkt olarak müdahale edilmiş olur. *Bus*: kabaca sinyal akışı için yazılımsal ya da donanımsal ortamda çizilen/oluşturulan “yol”dur. *Send*: *Insert*’den farklı olarak, orijinal ve efektli sinyal (*dry* ve *wet* olarak adlandırılır) arasındaki seviye dengesini rahatça ayarlamayı mümkün kılar. Bir başka deyişle, *send* üzerinden gönderilen herhangi bir düzeltme, sinyale direkt bir müdahalede bulunmaz. Ayrıca *send*, tek bir cihazı birden fazla kanal için kullanabilmeyi mümkün kılar.



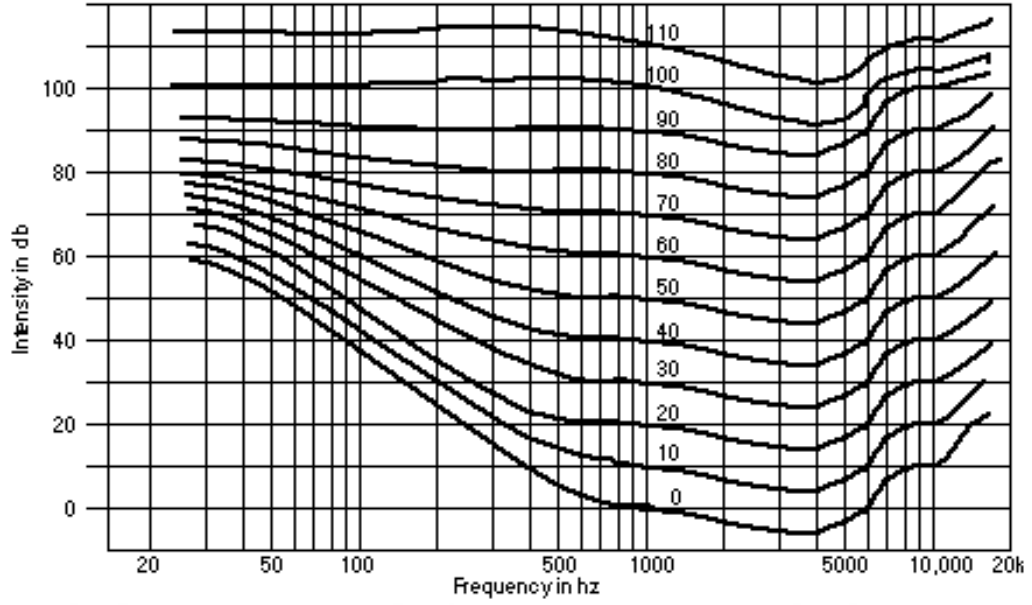
Şekil 22: Bir Tekstil Markasının Kulaklıklılı Kapüşon Reklamı Görseli

<http://www.wearlogy.com/kolay-kullanimi-ve-sik-goruntusu-ile-kulaklikli-kapuson/>
[Erişim: 18.02.2018]

Örneğin, uzun dalga boyuna sahip olan bas frekanslarını doğru bir şekilde aktarabilmek için, büyük çaplarda hoparlörlere ya da çok geniş sürücülü kulaklıklara ihtiyaç olmaktadır. Ya da yüksek frekansları özüne sadık kalarak aktarabilmek için çok kaliteli ve özel malzemeler kullanılması, sürücü boyutlarının özel hesaplamalar sonucu üretilmiş olması gerekmektedir. Ancak mevcut teknolojilerle—lojistiğinin de daha kolay olması ve daha ucuza transferinin sağlanabilmesi için—ses dinleme ekipmanlarının çapları ve teknik donanımları—profesyonel ses sistemleri hariç—müziği “tasarlandığı gibi aktarmak” gayeli üretilmemektedir. Zira müzik dinleyicileri de artık mobil cihazları tercih ettiklerinden, müziği dinledikleri cihazlara bağlayabilecekleri, yine mümkün olduğunca küçük ve hafif hoparlör ya da kulaklıkları satın almaya yönelmişlerdir.

Bu aktarılan bilgiler ile bağlantılı olarak müzik üreticileri, günden güne tasarımlarının ses seviyelerini yükseltmektedirler. Çünkü ses ne kadar yükselirse, frekanslar arasındaki fark o kadar az duyulmakta, hatalar daha az farkedilmektedir. Bu durum ses fiziğinde Fletcher-Munson eğrileri üzerinden açıklanabilir.⁷²

⁷² Her bir frekansın 1 kHz’de algılanan ses seviyesini diğer frekanslarda eşit olarak algılayabilmek için gerekli olan seviyeleri gösteren, Fletcher ve Munson adında, insan kulağının hangi frekanslara daha çok, hangi frekanslara daha az duyarlı olduğunu araştıran iki bilim insanı tarafından geliştirilen



Şekil 23: Fletcher-Munson Eğrileri

<https://line6.com/support/page/kb/general-faq/studio-tone-vs-live-tone-and-the-fletcher-munson-curve-r448/> [Erişim: 04.06.2018]

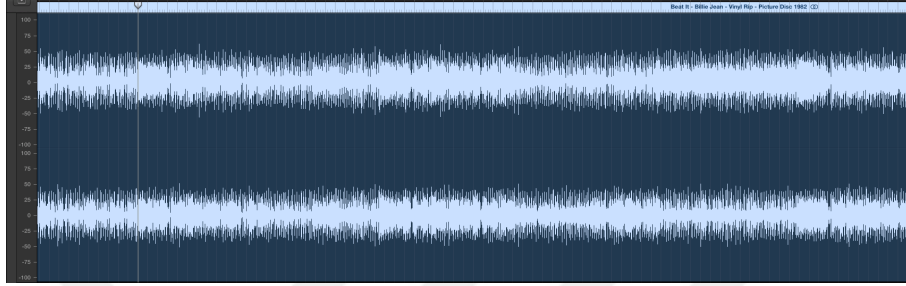
Genel ses seviyesi yükseltildikçe, logaritmik olarak frekanslar arası duyum farklılıkları da azalmaya başlayacaktır. Buna ek olarak hoparlör ve kulaklıkların, müziği daha “temiz ve cilâlanmış” olarak duyurmak amacı güdülerek, empedans değerleri günden güne artmaktadır. Artan empedans değerleri ile birlikte cihazlardan çıkan ses seviyeleri düşmüştür. Dolayısıyla ses tasarımcıları günden güne müziklerin genel genlik seviyelerini yükseltmeyi yeğlemişlerdir. Kulaklık ve hoparlör teknolojisinin giderek tasarımlara bu şekilde etki etmesinin sonucu, literatüre “*loudness war*”⁷³ diye geçmiş olan, ses tasarımlarının daha fazla dikkat çekme odaklı, hataları örtbas edilmiş, daha yüksek genlikte ve dinamik alanı neredeyse yok edilmiş şekilde üretilmeye başlanması durumudur (Collins, 2013, Dynamic Range Analysis 1970-Present, [12.06.2018]).

çizelge. Equal loudness contours, Türkçeye “eşit (algılanan) ses seviye çizgileri” veya “eğrileri” olarak çevrilebilir.

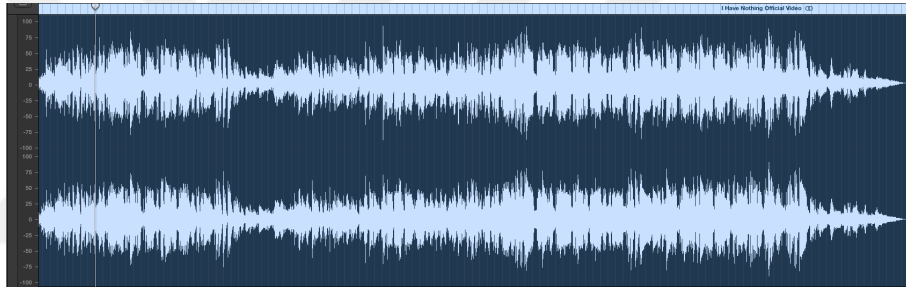
⁷³ Bu kavramın oturmuş bir Türkçe karşılığı yoktur; ses şiddetiyle yürütülen bir savaşa işaret etmesi; daha gür ses çıkaran bir kaynağın ya da cihazın bu savaşta galebe çalması üzerinden işleyen bir rekabet tasavvur edilebilir.



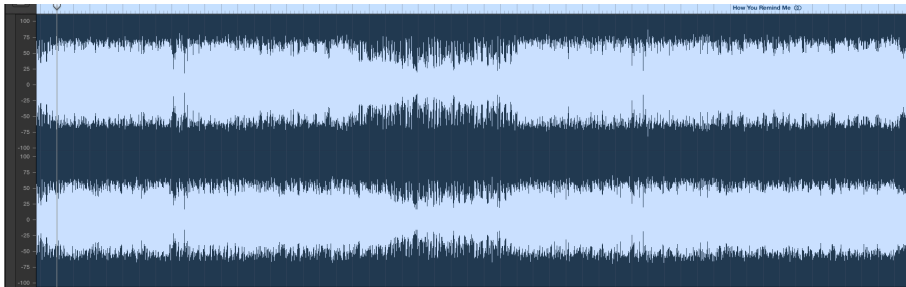
Şekil 24: Queen, *Bohemian Rhapsody* (1975)



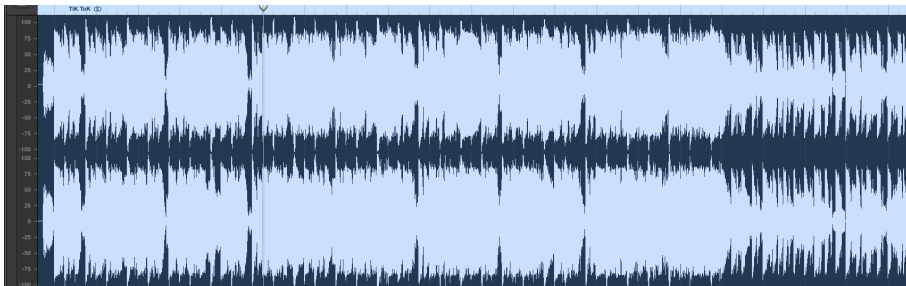
Şekil 25: Michael Jackson, *Billie Jean* (1982)



Şekil 26: Whitney Houston, *I Have Nothing* (1992)



Şekil 27: Nickelback, *How You Remind Me* (2001)



Şekil 28: Kesha, *Tik Tok* (2010)

Bir önceki sayfada 1970’ler, 80’ler, 90’lar, 2000’ler ve 2010’lardan birer müzik parçasının *waveform* görüntüsü karşılaştırılmıştır. Parçalar tek tek çalışmanın yazarı tarafından kendi bilgisayarında analiz edildiği için kaynak belirtilmemiştir. Şekillerde Rahatlıkla görülebileceği üzere, *over-compression* olarak adlandırılan işlem parçalara gün geçtikçe daha da sert olarak uygulanmıştır. Bu işlem kabaca, müziğin içerisinde en az duyulan sesleri yükseltip, en çok duyulan sesleri de alçaltıp, ardından tüm ses verisini mevcut dinamik alanın izin verdiği kadar—hattâ sınırları zorlarcasına—maksimize ederek tüm sesleri nispeten eşit ve çok yüksek boyutlara ulaştırır. Bu işlemin amacı, dinleyicinin daha fazla dikkatini çekmek, ses şiddeti yoluyla uyarıcı etki uyandırabilmek, tüm frekansların duyumunu birbirine yaklaştırarak dinleyicide “lezzetli” algısı yaratabilmek ya da günden güne artan direnç (empedans) seviyelerinden etkilenmemek şeklinde özetlenebilir. Sonucunda ise, müzikte dinamik alan kalmamakta, enstrümanların gürlük farklılıkları algılanamamakta, sonuç olarak nüans ve tuşe kavramları yavaş yavaş yitirilmektedir. Enstrümanistliğin ve müziğin en önemli noktalarından biri olan, bu tuşeye bağlı nüanslar artık önemlerini yitirmiş, buna koşut olarak enstrümanların kendilerine has olduğu bilinen doğuşkanları/karakteristik tınları, yok olmaya başlamış, insanların kulakları da bu dönüşümü benimseyerek artık gerçek ile yapay enstrümanlar arasındaki tını farklarını da iyiden iyiye unutmaya başlamışlardır.

6.1.3.3. Dijital Dönüşümün Müzik İcracılarına Yansımaları

Müziği gerek sözlerle seslendirmek gerek elektronik ortamlarda üretmek gerekse enstrüman çalma yoluyla icra etmek, doğaçlama da olsa, nota okuyarak ya da çalışılmış bir şekilde de olsa, “anlık” yaşanan, ikinci kez ya da daha fazla tekrarlanırsa bile hiçbir denemenin birbiri ile aynı olamayacağı, o zaman dilimi içerisinde tamamen kendine özgü/biricik bir aktivitedir (Budd, 1985). Aynı şekilde üretilen eseri deneyimleyen izleyici/dinleyiciler için de durum böyledir. Sadece müziğin değil, diğer disiplinlerdeki sanat yapıtlarının da sanatçı tarafından üretildiği an ve mekânda, parçalanmış bir zaman kurgusuyla değil de bir bütün olarak yaşanabilmesi, sanatçı ile karşı tarafın aynı “frekansa erişebilmeleri” gibi deneyimler, dijitalleşme ile birlikte büyük bir anlam değişikliğine uğramıştır. İlk olarak 19. Yüzyılda görsel sanatlarda

fotoğraf makinesinin icadı ile başlayan bu dönüşüm, sanat yapıtının biricikliğinin, anında ve hızlıca çoğalma yoluyla önemini yitirmesine sebep olmuştur.⁷⁴

Ses kayıt teknolojisi ile birlikte, sadece konserlerde deneyimlenebilen ya da insanların o eseri kendilerinin çalıp/dinlemesi yoluyla erişilebilen müzik, artık zaman ve mekândan bağımsızlaşmış, üstelik tükenmeden, tekrar-tekrar kullanılabilen/yaşanabilen sentetik bir metaya dönüşmüştür. Bu noktada müzik icracılarının da ürettiği yapıtlar bahsi geçen dönüşümden bir hayli etkilenmişlerdir. Dijitalleşme ile genişleyen kanal kayıt⁷⁵ olanakları, oluşan katmanların farklı şekillerde kombine edilerek örgütlenmeleri, dijital dönem öncesinden süre gelen kes/kopyala/yapıştır işlemleri—eskiden makas ve yapıştırıcı yoluyla fiziksel olarak yapılan bu işlemler dijital teknolojilerle birlikte elektronik ortamlarda fiziksel ortamların simülasyonu şeklinde yapılmaktadır—gibi tasarım yöntemleri, istendiğinde, icra edilen yapıttan bağımsız, “başka bir ürün”e dönüşme potansiyelini de taşıyan yeni bir format tanımına işaret eder: Aynı anda iki ya da daha fazla insana ihtiyaç duyulan durumlarda bile gerek kanal kayıt teknolojileri gerekse *loop station* adı verilen cihazlarla, tek bir kişi tarafından onlarca icra üst üste bindirilerek yeni bir ürün ve buna koşut yeni bir bireyselleşme modeli olduğu söylenebilir.

⁷⁴ Bu konuda, neredeyse her çalışmada zikredilen Walter Benjamin’in “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” adlı makalesine sadece işaret etmekle yetinilecektir.

⁷⁵ Kanal kayıt kabaca, ses verilerinin farklı zaman dilimlerinde, üst üste, teker teker ya da başka zamansal örgütlemeler yoluyla varyasyonlarının üretilebildiği, tek tek mikslenip, düzenleme işlemlerinin yapılabilirdiği kayıt tekniğine verilen addır.



Şekil 29: Tek Başına ve Tek Seferde Üst Üste Kayıt Alarak Canlı Müzik İcra Eden Bir Müzisyen

<https://www.youtube.com/watch?v=zGEXqHyjJeE> [Erişim: 16.05.2018]

Müzik icracılarının sadece kayıt ortamlarında değil, artık canlı performanslarını da “kusursuz” birer kayıt alanına dönüştürebilmeleriyle birlikte, orkestraların yerini dijital ekipmanlar almış, her bir enstrümancı, alanı ne olursa olsun, elektronik aletlere iyi bir “operatörlük” yapabilmesi yoluyla kendi dijital orkestrasının şefi olabilmeyi başarmıştır. Bu gelişmeler ile birlikte yaşanan, müzikal pratik dönüşümleri, çalışmanın sonraki bölümlerinde tartışılacak olan, müzik üretiminin bireyselleşmesi ya da demokratikleşmesi söylemleri üzerinden irdelenmeye devam edecektir.

6.1.4. Müzik Üretiminin "Demokratikleşmesi" Söylemi

Web 2.0 teknolojisi sayesinde, tüm İnternet kullanıcılarının “içerik oluşturucu” konumuna gelmesi, çoğu zaman, Andy Warhol’un “*In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes,*” (Gelecekte herkes 15 dakikalığına ünlü olacak) sözlerini akla getirmektedir. Zira 2005 yılında kurulan⁷⁶ Youtube adlı web sitesinin de sloganının “*Broadcast Yourself*” yani “Kendini Yayınla” olduğu bilinmektedir. İnternet sayesinde kullanıcıların kazandığı içerik üretebilme imkânları ile dijital teknolojilerde yaşanan diğer dönüşümlerin bir araya gelmesi, büyük sermaye topluluklarının da müzik üretimini küçük cihazlara sığdırmak yoluyla

⁷⁶ Youtube 2005 yılında kurulmuş, 2006 yılında ise Google tarafından satın alınarak faaliyetlerine devam etmiştir.

yaygınlaştırmasıyla birlikte müzik üretim süreçleri büyük ölçüde bireyselleşmiştir. Bu bireyselleşme diye tanımlanabilecek durum, dijital ortamlarda oluşturulan içeriklerin “uzmanlık” özelliğini arka planda bırakmış, kişi odaklı üretimlerin ön plana çıkmasına ön ayak olmuştur (Hesmondhalgh, 2007, 203-230). Çünkü üretimin ve dolaşımın bu denli kolay ve hızlı olması, üretenin değil, “hedef kitle”nin istekleri doğrultusunda tasarımlar oluşturulmaya başlamasına sebep olmuştur. Tıpkı aynı durumda olan, takipçi sayılarını arttırmak isteyen *Youtuber*’lar gibi, müziğini herhangi bir sosyal medya platformundan paylaşmak isteyen müzisyenler de yaygın bir şekilde dolaşımda kalabilmek için, artık kendi isteklerinden ve zevklerinden vazgeçmek zorunda kalmış, içinde bulunulan zaman diliminin gerektirdikleri ya da trendleri doğrultusunda tasarım yapmak zorunda kalmışlardır. Bu da özellikle pop müzik alanında, tam da “küreselleşme” söylemlerini sıkça kullanan sermaye güçlerinin hedeflediği gibi, müziğin iyiden iyiye ticarî bir araca dönüşmesine ve standartlaşmasına sebep olmuştur.

Bu sürecin, şüphesiz, olumlanabilir tarafları da bulunmaktadır: Özellikle dijital teknolojilerin ulusaşırı üretim ve paylaşımları mümkün kılması, müzikteki bazı özgül yapıların birleşerek yeni melez yapılar oluşturması, farklı kültürlerden insanların mesafe katetmeksizin/dijital ortamda buluşup bir araya gelerek müzik üretebilmelerine olanak sağlamıştır (Passman, 1991, 246).

Öte yandan dijital araçlar ile birlikte müziğin daha önce hiç olmadığı kadar bireyselleşmesi ve müzisyenlerin eserlerini birçok farklı global mecra üzerinden paylaşıyor olması, o müziklerin gerçekten de herkese ulaşabildiği anlamına gelmemektedir. Çok sayıda müzisyen, çok sayıda eser ve çok sayıda dinleyici olması, üstelik dolaşımın sağlandığı dijital ortamların da sayısının fazlalığı bu duruma sebep olan başlıca faktörlerdir. Dolayısıyla, müzik piyasasındaki—çoğunlukla da amatör—müzisyenler, özlerinden (müzik üretmeye zaman ayırmaları gerekliliğinden) uzaklaşıp, dijital okuryazarlık, pazarlama, distribüsyon, reklam vb. donanımı için de mesai harcamaya başlamışlardır. Kendi müziğini “özgürce” üretmek, bambaşka sorumluluklar ve sorunlar doğurmuştur. Sosyal medyada takipçi sayısı fazla olmayan bir müzisyen ne üretirse üretsine, geniş kitlelere ulaşamamakta, bu kitlelere ulaşabilmek için de normalde kendi iradesiyle oluşturacağı eserlerden yavaş yavaş mevcut ve potansiyel takipçi kitlesinin zevklerine hitap etmeye zorunlu kalmaya başlamıştır.

6.1.5. Maliyet Açısından Dijital Müzik Üretimi

Geçmiş dönemlerde müzik dolaşımı ve paylaşımı için kullanılan fiziksel aktarıcı ortamların her bir kopyası için ücret ödenmesi gerekirken, dijital ortamlarda böyle bir maddî yük bulunmamaktadır. Bu açıdan bakıldığında, dijitalleşmenin müziğin çoğaltılması/dolaşımı süreçlerini dönüştürmesi sayesinde, aktarıcı ortamlar için ödenen ücretlere gerek kalmadığı söylenebilir. Dijital ortamda kopya sınırının bulunmaması, *streaming* teknolojisi ile gelen müziğe sahip olmadan erişebilmek gibi imkânlar, hem üreticinin ham madde ve üretici emekçiden/makineden, hem de müziğe erişen kullanıcıların maddi anlamda tasarruf yapmasına sebep olmuştur.

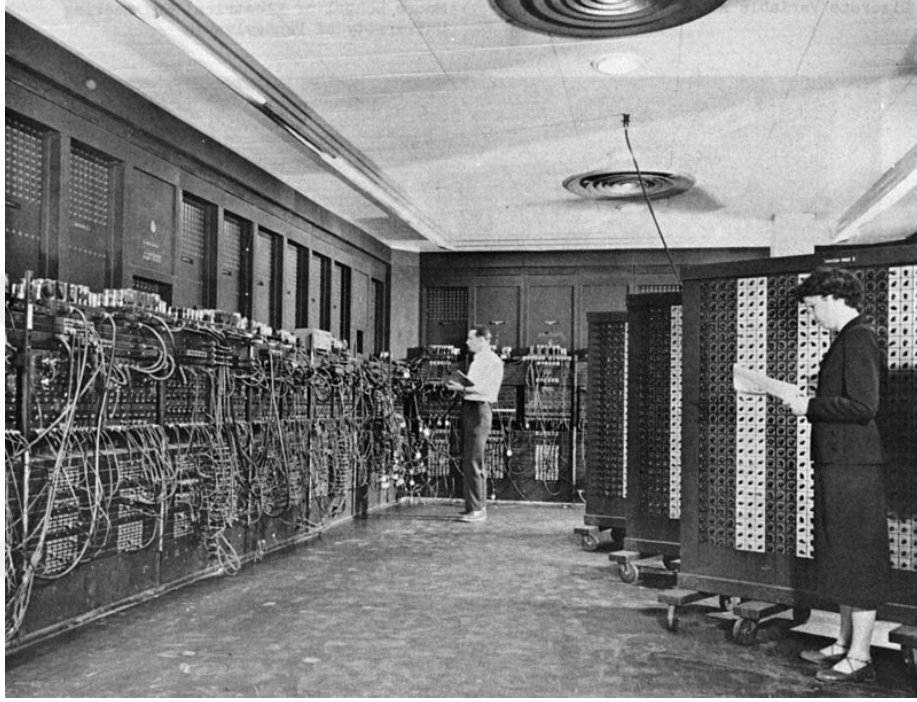
Üretim aşamasında, müzik kayıtlarının yapıldığı anda oluşan hataların tek bir tuş ile silinebilmesi bile, bant kaydı döneminde, kaydın yapıldığı manyetik bantlarının maliyetlerinin metre ile ölçüldüğü göz önünde bulundurulursa, bir tasarruf olarak düşünülebilir. Bu sayede olası bir kayıt hatasında ya da tekrarında tek yaşanan kayıp, kabaca, müzisyenin o bölümü tekrar icra ederken geçireceği zaman ve ekipmanların harcayacağı elektrik gücü olarak düşünülebilir. Üretimi biten bir müziğin de “viral pazarlama” denen, özellikle yeni medya üzerinden yapılan ve bilgilerin/ürünlerin hızlıca yayılmasını sağlayan yeni nesil sistemlerle, dolaşımının büyük ölçüde hızlanması sağlanmış, fiziksel aktarıcı ortamların dağıtımlarına kıyasla, zamandan bir hayli tasarruf edilmiştir.

Ölçek ekonomilerde hesaplanmak zorunda olan birim maliyet, kaç fiziksel kopyanın basılması gerektiği, üretilen kopyalara kaç kişi eriştiğinde kâra geçileceği ya da bu kopyaların hangi fiyattan satılması gerektiği gibi hesaplar sona ermiş, ancak üretici ve tüketiciye başka biçimlerde yansımaya başlamıştır. Örneğin kendi müziğini üreten bir müzisyenin, tasarımı yapacağı ortam ve ekipmanlara para harcaması, ardından bu tasarımı dolaşıma çıkartmak için bir müzik platformu ile anlaşması, bu tasarımın daha geniş kitlelere ulaşabilmesi için “promosyon” sürecine de azımsanamayacak miktarlarda para harcaması gerekliliğini doğurmuştur (Tanyeri, 1984, 46).

Sonuç olarak hem üretim hem dolaşım/paylaşım hem de erişim gibi tüm süreçlerde maliyetin azalmış gibi görüldüğü gözlemlense de aslında süreç şekil olarak değişmiş, harcanan paraların miktarından ziyade harcandığı yer ve işler değişmiştir.

6.1.6. Bilgisayarlar ve Tabletlerin “Stüdyolaşması”

Tarih boyunca, özellikle de yazılı tarihe yansıyan süreçte, matematiksel birtakım işlemleri yapabilmek için hemen her dönemde çeşitli aletler tasarlandığı bilinmektedir. Binlerce yıl öncesinin abaküsü ile başlayan bu süreç, bilinen ilk elektronik bilgisayar olan ENIAC’ın icadına dek sayısız merhalede dönüşüme uğramıştır. Aşağıdaki şekilde, Amerikan Ordusuna ait fotoğrafta, bir oda büyüklüğünde olan ENIAC görülmektedir.⁷⁷



Şekil 30: İlk Elektronik Bilgisayar “ENIAC”

Amerikan ordusu arşivinden alınmıştır. <http://ftp.arl.mil/ftp/historic-computers/> [Erişim: 12.02.2018]

Her ne kadar bu bilgisayar ABD ordusunun İkinci Dünya Savaşı’nda top atışlarının rotalarını hesaplamak için üretilmiş olsa da⁷⁸ ilerleyen dönemde bilgisayarlar, halkın da kullanabileceği şekilde tekrar tasarlanmıştır. Bir İtalyan firması olan *Olivetti*, bunun için 1962 yılında çalışma başlatmış, 1965 yılında bu çalışmayı tamamlayarak ilk kez kişisel bilgisayarların üretimine başlamıştır (Goldstine, 2012, 45). Üretilen bu ilk bilgisayarın adı *Programma 101*’dir (Desk-Top Size Computer Is Being Sold by Olivetti For First Time in US, 1965).

⁷⁷ ENIAC, yaklaşık 167 m²’lik bir alan kaplıyordu ve ağırlığı 30 tondur.

⁷⁸ İlk dijital işlem yapabilen bilgisayar olarak kabul edilen ENIAC, 1946 yılında ABD ordusu için üretilmiştir. ENIAC’ın açılımı “*Electronic Numerical Integrator And Computer*”, Türkçesi ise “Elektronik Sayısal Entegreli Hesaplayıcı” anlamına gelir.



Şekil 31: İlk Kişisel Bilgisayar “Programma 101”

1965 yılında Mark Richards tarafından fotoğraflanmıştır.
<https://www.computerhistory.org/revolution/calculators/1/62/248> [Erişim: 14.04.2018]

Computing (hesaplamak) fiilinden gelen isminden de anlaşılacağı üzere bilgisayarlar, insanların saatler hatta günler sürebilecek karmaşık işlemleri ve hesaplamaları yapabilmeleri amacıyla üretilen cihazlardır (Goldstine, 2012, 56). Ancak günümüzde özellikle de birden fazla bilgisayarın birbirine bağlanmasını ve kullanıcıların “yayın yapabilmelerini” sağlayan İnternet’in icadıyla, bilgisayarlar büyük ölçüde form değişikliğine uğramıştır⁷⁹. Bu değişiklik gerek tasarımsal gerekse de işlevsel olmuştur. Dijitalleşmenin de etkisiyle bilgisayarların ekranları dokunmatik ekranlara dönüşmüş, hafıza ve işlem güçleri çok büyük oranda artmıştır. Kullanılan programların arayüzleri grafiksel anlamda çok daha kullanışlı ve “gerçekçi” bir hâle bürünmüştür.

İlk kez üretilen ENIAC, günümüzde kullanılanların aksine, bir *hard disk*’e yani kalıcı belleğe sahip olmadığı için, sürekli “çalışır” konumda kalması gerekliydi. Bilgisayar

⁷⁹ Bu bağlamda, başka bir kesitte ele alınacak önemli bir konu da İnternet yoluyla birbirlerine bağlanmış bilgisayarların müstakil cihazlardan bağımsız hafıza ya da işlemci alanlarına ihtiyaç duymamaları; dünyanın bambaşka yerlerinde konumlanmış “*server*”ların sağladığı olanaklarla çok daha gelişkin ve hızlı işlemlerin birer “giriş kapısı” konumuna gelmiş, arayüzler hâlini almış olmalarıdır. Bkz.: online mixing, online masterig, hattâ online recording vb.

kapatıldığında ise geçici belleğinde bulunan⁸⁰ tüm bilgiler silinmekteydi. Sabit diske sahip olan bilgisayarlar üretildikten sonra, tüm bilgilerin çok uzun süreler boyunca saklanabilmesi o dönem için çok büyük bir gelişmeydi. Şüphesiz bu gelişmelerle birlikte üretilen cihazlar, müzik teknolojilerinde de etkin olarak kullanılacaktı.

Bilgisayarlarda bulunan sabit diskler de prensipte birer “manyetik disk ya da teyp” olmalarına rağmen, kullandıkları veri mimarisi strüktüründen dolayı “anlık” işlemlerde çok daha hızlı düzenlemeye olanak sağlamaktadırlar. Bu özellik de onlara, günümüzde neredeyse tüm ses kayıt ve prodüksiyon işlemlerinde vazgeçilmez bir konum kazandırmıştır. Özellikle 2000’lere gelindiğinde, bantlı sistemlerin yerini çok büyük ölçüde alan hard disk kayıt sistemleri ile, ileri/geri sarma, kesme, yapıştırma, kopyalama gibi tüm *editing* işlemleri—özellikle bu sistemlerin *non-linear* (çizgisellikten-zaman kullanımından bağımsız) veri kontrolüne el veren doğaları sayesinde—kolaylıkla ve kıyaslanamayacak bir hızla yapılabilmektedir.

Tüm bu gelişmelerin ardından, bir bilgisayarın sahip olması gereken klavye, fare, hoparlör, görüntü monitörü gibi tüm temel öğelerini tek bir yerde toplayan ve tamamen dijital olan tablet bilgisayarlar üretilmiştir. Tablet bilgisayarların “fikir atası” olarak bilinen, 1964 yılında, bir kalem vasıtası ile ekrana dokunarak veri girişi yapabilmeyi sağlayan “The RAND Tablet” üretilmiş, başlayan bu teknolojik süreç, günümüzde birçok şirketin en gelişmiş versiyonlarını ürettiği bilinen tabletlere kadar uzanmıştır (Ware, 2008, 43).

⁸⁰ Geçici bellek kavramı günümüzde “RAM” (Random Access Memory) Türkçesiyle de “Rastgele Erişimli Hafıza” olarak bilinmektedir.



Şekil 32: 1960'lı Yıllardan Bir RAND Tablet

ABD/Kaliforniya'da bulunan bir bilgisayar müzesinin resmi web sayfası arşivine göre, fotoğrafta tableti kullanan kişi Thom Ellis, fotoğrafı çeken ise Gwen Bell'dir.

<http://www.computerhistory.org/collections/catalog/102710338>

[Erişim: 15.04.2018]

Kayıt teknolojilerinde mutlak suretle kullanılan bilgisayarlar ve tabletler, yazılım teknolojilerinin de gelişmesiyle birlikte, içlerinde sadece ses verisi bulundurmamakla kalmamış, bir kayıt stüdyosunda bulunan tüm donanımların da yazılım versiyonlarını sorunsuz bir şekilde barındırarak, tek başına bir kayıt ortamına dönüşmüşlerdir. Çalışmanın 5.3. bölümü olan “VST ve Plug-in Teknolojileri” bölümünde yüzeysel olarak ele alınan bu minvaldeki programlar, DAW ortamları, *sequencer* programları gibi yazılımlar, artık avuç içi kadar cihazlara yüklenmiştir. Böylelikle bir bilgisayar ya da tablet aracılığı ile donanımlı bir ses kayıt stüdyosunda yapılabilecek bir ses tasarımı, son derece kolay bir şekilde yapılabilir. Üstelik bir *sequencer* programının içerisine yüzlerce program ve *plug-in* yükleyip⁸¹ kayda hazır hale getirmektense, artık GarageBand⁸² veya buna benzeyen türlü programlarla içlerinde hazırda bulunan ses

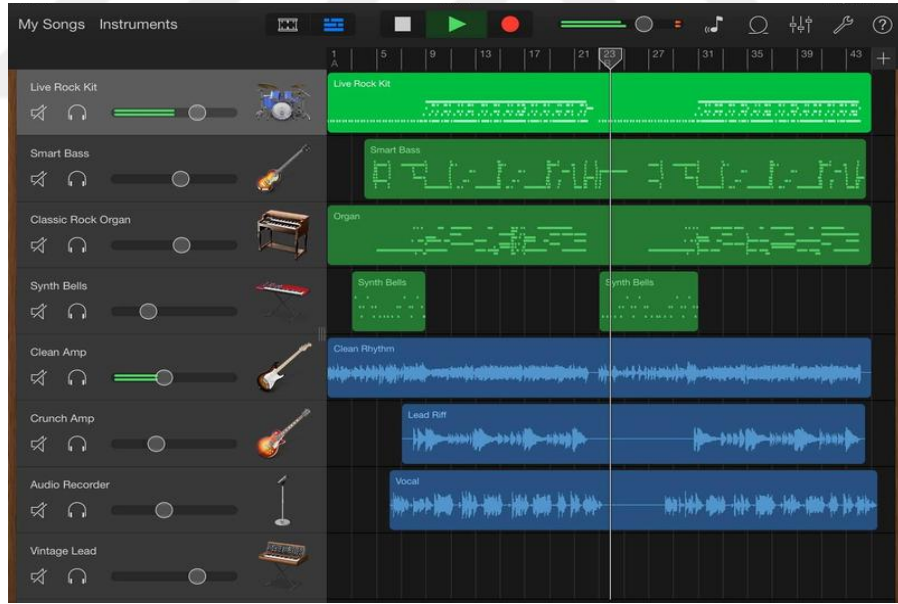
⁸¹ Bir kayıt programı sadece ses kaydı yapma özelliğine sahiptir. İçerisine yüklenen VST ya da *plug-in* programlar sayesinde çeşitli düzenlemeler yapılabilir, ses/ortam/akustik efektleri uygulanabilir ya da enstrümanlar dijital ortamda çalınabilir.

⁸² GarageBand Apple Inc. tarafından geliştirilen, kullanıcılara müzik veya *podcast* oluşturmalarını sağlayan, OS X ve iOS için bir dizi dijital ses işleme istasyonudur.

örnekleri, hazır efektler gibi uygulamalarla çok kısa sürede tüm enstrümanlar çalınabilmekte, kayıt yapılabilmekte ve İnternet üzerinden o an paylaşılabilir.



Şekil 33: GarageBand Programının Enstrüman Seçimi Ekranı Görünütüsü



Şekil 34: GarageBand Programının Sequencer Ekranı Görünümü

Şekil 33 ve Şekil 34’de⁸³ görüldüğü üzere, bilgisayarlardaki Cubase, Protools, Logic, FruityLoops gibi birçok programın yanı sıra, bu programların çok daha “basitleştirilmiş” ve detaylardan arındırılmış versiyonları artık günümüzde tablet

⁸³ Görüntüdeki programlar yine araştırmacının kendi bilgisayar ve tabletinde bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.

bilgisayarların içine girmiştir. Bu sayede—özellikle de kullanımının basitleşmesi sebebiyle—artık mesleği müzik olmayan kişiler bile müzik üretimi yapabilmektedir. Programların içinde daha önceden kaydedilerek hazır bulundurulmuş *loop* örnekleri sayesinde müzik, işitilmeye bile gerek kalmaksızın görsel bir malzeme üzerinden art arda sıralandırılarak, bir “tasarım” şeklinde ortaya çıkarılabilmektedir. Ortaya çıkan bu tasarım ne kadar duysal olsa da aslında kurgulandığı tezgâhın da doğası itibarıyla, bir o kadar da görsel bir üründür. Stüdyoların bir ekrana sığdırılarak görsel modüllere ve bloklara dayalı, adeta bir “*tetris*” oyunu görünümündeki ortamlara dönüştürülmesi durumu, birçok soru işaretini de beraberinde getirmektedir. H. Alper Maral’ın Doktora tezinde “Görsel ve Plâstik Yapıt Evrenlerinin Duysal Ortama Baskınlığı: Müziğin “Görselleşmesi” ve Plastik bir Tasarım Olarak Kurgulanması” bölümü,⁸⁴ bu konuya eleştirel bir yaklaşım geliştirir: Temel olarak duysal bir alan olan müziğin bu denli görsel bir platformda ve bu platformun dayattığı retorik ve imgesellikte kotarılması, özellikle müziğin temel yapı taşı olan zaman kavramının aslî önemini arka plana iterek bu tür bir duysal tasarımın iyiden iyiye plastisiteye tahvil edilmesini gündeme getirmiştir. Bu durum “ekrandan bağımsız kotarılamayan” bir müziğe işaret eder. Bunun belki de tek olumlanabilir yanı, ille de müzisyen olmayan insanların da aşına oldukları görsel imgeler üzerinden kendi müziklerini üretmelerine olanak sağlayan, “obje tabanlı” yazılımların yaygınlaşmasıdır. Tüm bu “demokratikleşme” ve olumlama perspektifine rağmen, gözden kaçırılmaması gereken bir başka hususa, gene aynı metinde dikkat çekilmektedir: “Yaygın müzik teknolojisi endüstrisi, stüdyoyu aygıtlardan ve insanlardan arındırmayı, küçük bir bilgisayarla yetinmeyi ve “herkes bir başına üretim yapabilir” yanılsamasını yaratarak, müşteri sayısını katlamayı benimsemiştir” (Maral, 2010, 155). Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, özellikle müziğin üretim ayağını oldukça hızlandırdığı söylenebilir. Bu hızlanma ne kadar tedirginlikle yaklaşılmaması gereken bir konu olsa da eleştiri yapmakla kalıp zamanın ruhuna ayak uydurmamak, üretimlerin arasındaki süreyi açacak, tamamen “seri üretim” yapan müzik endüstrisinde yer edinmeyi zorlaştıracaktır. Günümüzde Youtube üzerinden neredeyse her gün yeni bir müzik tasarımı yapıp paylaşan “fenomenlerin” olduğu, artık toplumun bilgiye bu kadar kolay ulaşmasının da “hız

⁸⁴ Prof. Dr. H. Alper Maral, “21.yy. Başında, Müziğin Toplumsal Değişim Süreci İçindeki Yerin Tanımlanması Çabası”, (Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, İzmir, 2010), 155.

tutkunluğuna” sebep olması dolayısıyla—ve doğal olarak—revaçta olan kişi ve kurumlar bu akıma bağlı olanlardır.

Bu bağlamda bilgisayarların ve tabletlerin ses kayıt stüdyolarının yerini alması, bu mevcut dönüşümün en büyük sebeplerinden biri olarak görülmelidir.

6.1.7. Yapay Zekâ Teknolojileri ve Müziğin Geleceğine Dair Bazı Uzmanların Görüşleri

Taryn Southern adlı müzisyen, Amerika’da tamamen yapay zekâ yazılımı ile ürettiği “*Break Free*” isimli teklisini 21 Ağustos 2017 tarihinde klibiyle birlikte Youtube ve diğer dijital platformlar üzerinden yayınlamıştır.⁸⁵ *Amper* isminde açık kaynaklı müzik besteleme ve prodüksiyon programı kullanarak yapılan bu parçanın üretim sürecinde, şarkının uzunluğu, temposu ve akor algoritması gibi veriler programa yüklenmiş, besteleme ve prodüksiyon aşamaları yazılıma yaptırılmıştır. Günümüz dünyasında, sürekli gelişen yapay zekâ yazılım ve uygulamalarının, müzik besteleyebilmesi ve üretebilmesi, müzik üzerine düşünen araştırmacıları da düşünmeye yöneltmiştir. İngiltere’de bulunan Durham Üniversitesi öğretim görevlilerinden olan Dr. Nick Collins, Southern’ın eserinin yapay zekayla üretilen ilk albüm olmadığını belirterek, müzik üretiminde bilgisayar tabanlı denemelerin 1956 tarihli örneği olan *Push Button Bertha*’dan⁸⁶ beri yapıldığını dile getirmiştir. Öte yandan Dr. Collins, müzik endüstrisindeki yeni teknolojilerin geçmişte yarattığı endişelerin yersiz olduğunu “Introduction to Computer Music” adlı kitabında şu örnekle savunmaktadır: “Müzisyenler Birliği’nin 1980’lerde MIDI (Müzik Enstrümanları Dijital Arabirimi) teknolojisinin gelişini protesto etmelerinden farksız. Bu teknoloji ile başardığımız bütün yaratıcı olanaklara dönüp bir bakın” (Collins, 2010, 71).

Yapay zekâ üzerine tartışmaları çeşitlendirmek gerekirse; 90’lı yıllardan günümüze, yapay zekâ ve algoritma teknolojisi üzerine çalışan, “*Ambient Music*” janrının yaratıcılarından kabul edilen İngiliz müzik prodüktörü Brian Eno, *Amper* adlı bu kompozisyon programının diğer benzer programlardan farklı olduğunu savunmaktadır. Çünkü *Amper*, video üreticileri ve İnternet reklamcıları da dahil olmak üzere birçok kişi ve kurum için, talebe yönelik ucuz ve telifsiz hizmet sunmaktadır.⁸⁷ Ancak öte yandan, günümüzde yapay zekâ ile müzik besteleme ve prodüksiyonuna

⁸⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=XUs6CznN8pw> [Erişim: 28.01.2018]

⁸⁶ *Push Button Bertha* isimli eser, 1956 yılında matematikçi Martin Klein ve Douglas Bolitho’nun bilgisayar ortamında ürettikleri müzik denemesidir.

⁸⁷ <https://www.ampermusic.com/> [Erişim: 28.01.2018]

imkân tanıyan diğer buna benzer oluşumlar da mevcuttur. “Jukedeck”⁸⁸ ve “Groov.AI”⁸⁹ bu oluşumlara örnek olarak gösterilebilir.

Birçok yeni teknoloji gibi, yapay zekânın da müziğin üretim aşamasında ihtiyaç duyulan insan sayısını azaltabileceği yönünden endişeler baş göstermiştir. Örneğin, kurumsal reklam ajanslarına kompozitörlerden ya da prodüktörlerden çok daha hızlı ve düşük maliyetli *audiologo*’lar üreten bir yazılım, çoğu şirket tarafından tercih edilebilir. Münih’te düzenlenen 2017’de 16 Kasım 2017 tarihinde Münih’de düzenlenen Digital Insurance Agenda adlı etkinlikte bazı ses tasarımcıları ve müzik bilimcileri şu cümleleri sarfetmişlerdir:

Uygulamalı reklam müziği yapımcılarından John Groves⁹⁰, bu tarz endişelerin yersiz olduğunu savunmaktadır: “Gayet olağan bir şekilde çalıştığımız alana bir gün bir anda giriverecek. Bu durumu baştan kabullenip yeni imkanları fark etmek, muhtemel olumsuz etkileri gölgede bırakacaktır” (Groves, 2017’den aktaran, Sims, 2017, [28.01.2018]).

Melodrive adlı video oyun müziği üreten şirketin kurucusu Valerio Velardo ise yine insan iş gücünün bir zarar görmeyeceğini düşünmekte ve şu sözlerle savunmaktadır: “Bugünlerde herkesin cep telefonunda en yüksek kalitede dijital kamera var. Bu profesyonel fotoğrafçıların yok olduğu anlamına gelmiyor. Yapay zekayla da aynı olacağını düşünmüyorum. Bu teknolojiyle bestecilerin rolünün zarar göreceğinden kesinlikle şüpheliyim” (Velardo, 2017’den aktaran Sims, 2017 [28.01.2018]).”

Huddersfield Üniversitesi’nden müzik araştırmacısı Steven Jan ise, “Müzik bazı sorunlar ortaya koyuyor. İnsan aktivitelerinin bilişsel, mekanik ve duygusal açıdan en zorlusu ve bilgisayarın tekrarlamasını zorlaştırıyor. Bu yapay zekâ için son sınır” (Jan, 2017’den aktaran Sims, 2017 [28.01.2018]). İfadelerini kullanmış, yapay zekâ sistemlerinin öğrenebilmesi ve kavramsal alan sınırları içerisinde yaratıcı bir şekilde faaliyet gösterdiğine işaret etmiştir. Ayrıca insanlığın hala “araştırmacı yaratıcılık” aşamasında olduğunu da vurgulamak istediği yorumu yapılabilir.

⁸⁸ <https://www.jukedeck.com/> [Erişim 28.01.2018]

⁸⁹ <http://groov.ai/> [Erişim: 28.01.2018]

⁹⁰ John Groves, ses tasarımcısı ve Groves Sound and Communications şirketinin CEO’su.



Şekil 35: Yapay Zekânın Müzik Topluluğu Yönetme Sistemi

<https://blog.btrax.com/the-future-of-music-ai-piano-players-and-ensembles/> [Erişim: 15.11.2018]

Yapay zekânın kullanımı sadece üretim aşaması ile sınırlı kalmamaktadır. Müzik erişim/dolaşım süreçlerinde de kullanılan “akıllı” algoritmalar, kullanıcıların davranışlarını, oluşturdukları müzik listelerini ya da tercih ettikleri tarzları analiz ederek, kullanıcıya yeni parçalar önerebilmektedir. Bu sayede müzik dinleyicileri, yeni bir müzik keşfetmek için dergi, gazete araştırması ya da müzik marketleri gezip plak, CD, kaset bakmak gibi yöntemlerin yerine, sadece bu platformların önerdiği müzikleri dinlemeye yönelmektedir.

“*Collaborative Filtering*” adı verilen bir “veri madenciliği” yöntemi aracılığı ile, “bunu sevenler bunu da sevdi” ya da “bunu da beğenebilirsiniz” gibi önerileri çoğu müzik platformu kullanmaktadır (Jannach ve diğ., 2010, 161). Bu tarz algoritmalar, dijitalleşmenin önceki dönemlere göre sağladığı belki de en öngörülemez gelişmelerden biri olarak gösterilebilir. Çünkü artık bu algoritmaları programlayan mühendisler bile, programların çalışma mantığını kavrayamamakta, yapay zekâ yazılımları, edindikleri bilgi ve deneyimlerini kendilerini “geliştirmek” için kullanarak, kendi kendilerine öğrenip, öngörülemez tahmin ve veri çıkışlarında bulunmaya başlamışlardır (Alpaydın, 2004). Bu durum literatüre, çalışmada konudan

uzaklaşmamak adına daha önce bahsedilmemiş bir kavram—hattâ bilim dalı olarak adlandırılan—olan “*machine learning*”⁹¹ olarak geçmiştir. Bu teknoloji ile ilgili daha detaylı ve teknik bilgi veren birçok kaynak dolaşımdadır.⁹²

Sonuç olarak yapay zekânın müzik endüstrisi üzerindeki etkisi gelecek zaman içerisinde daha net görülecek olsa da insanların yaratıcı vizyonunu ortaya çıkarabilmeleri için yapay zekâ “çizgisinin” düşürülmesi gerektiğinden ya da daha kontrollü ilerlemenin gerekliliğinden söz edilebilir. Tarih boyunca müziğin, genellikle insanların bir şeyler anlatmak için kullandıkları bir araç olduğu da göz önünde bulundurulursa, sanatçının kişiliğinin müziğe yansması ya da müziğe üretim aşamasında insan elinin değmesi, dinleyiciler tarafından teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin, aranan özellikler olarak varlıklarını sürdürebilirler. Kaldı ki, anılan yapay zekâ algoritmaları da insanlar tarafından üretilmiş/kodlanmış programlardır. (Friedman, 1998, 3-9).

6.2. Dijital Dönüşümün Müzik Erişim/Dinleme Süreçlerine Yansımaları

Dijital dönüşümün insanların müziğe erişimini bambaşka boyutlara getirdiği açıktır. Günümüz toplumlarının çok büyük bir bölümü müziği sadece cep telefonundan dinlemektedir.⁹³ Özellikle akıllı telefon kullanıcıları İnternet bağlantısı olan bir ortamda dinlemek istediği müziği abone olduğu platformdan telefonlarına, başka medyaya kopyalanamayan⁹⁴ bir formatta indirebilmektedirler. Daha sonra bağlantı olmayan—örneğin, metro istasyonları gibi—mekânlarda bulunduklarında cihaza kaydettikleri bu müziği defalarca dinleme imkanları olabilmektedir. Böylelikle kullanıcılar hem İnternet kotalarından aşım yapmamakta hem de İnternet’in olmadığı ortamlarda müzik erişimlerini sürdürebilmektedirler. Ancak bu durum müziğe “sahip olmak” metaforu üzerinden düşünüldüğünde, kullanıcıların aylık ödeme yapmalarına rağmen, o müziği sadece indirdikleri cep telefonlarından dinlemeye mahkûm

⁹¹ Makine öğrenimi kabaca, bilgisayarların algılayıcı verisi ya da veritabanları gibi veri türlerine dayalı öğrenimini olanaklı kılan algoritmaların tasarım ve geliştirme süreçlerini konu edinen bir bilim dalıdır.

⁹² Bkz.: Sebastian Raschka, *Python Machine Learning*, (2015). Ethem Alpaydın, *Introduction to Machine Learning*, (2004). Kevin P. Murphy, *Machine Learning: A Probabilistic Perspective*, (2012). vb.

⁹³ Bu bölümün sonunda ilgili istatistikî veriler paylaşılmıştır. Ayrıca bahsi geçen tespit, çalışmanın son bölümünde yapılan mülâkatlarla da desteklenmiştir.

⁹⁴ Örneğin Spotify’den indirilen bir müzik, başka bir telefona, CD’ye ya da bilgisayara aktarılamamaktadır. Bunun sebebi, bu platformlardan indirilen müziklerin, cihazların kendi belleklerine değil, o programın oluşturduğu kendi yapay/kalıcı belleğine aktarıyor olmasıdır. Bu teknoloji, telif haklarının korunmasında önemli bir yere sahiptir.

bırakılmaları, ayrıca tüm arşivleri cep telefonlarına sığdıramayacaklarından dolayı sınırlı sayıda müzik indirebilmeleri, tüm mobil müzik imkanlarının yarattığı olumlu sonuçların karşısında büyük bir handicap hatta “çaresizlik” olarak görülebilir. Tıpkı İnternet kotası gibi bir diğer problem de kullanıcıların telefonlarının şarj süreleriyle doğru orantılı yapabilecekleri erişim ve bu durumun yarattığı endişedir. 21. yy. da belki de en sık dillendirilen bir problem olan “zaman kısıtlılığı”, insanlığın müzik dinlerken de benzer formlarda karşısına çıkmış, müzik dinleme ritüelini “şarj kısıtlılığı”, “paket kısıtlılığı”, “kota kısıtlılığı” gibi kaygılarla harmanlamayı başarmıştır. Dahası, günümüz toplumlarında müzik dinlerken gelen mesaj ve arama sesleri ile birlikte aktivitenin sürekli bölünmesi, müzik dinleme esnasında aramaların engellenmesi için “uçak modu”na alınan telefonlarının bu sefer de İnternet erişimlerinin kesilmesi gibi trajikomik durumlar da sıklıkla yaşanmaktadır. Her fırsatta dijital teknolojilerin hayatı kolaylaştırdığı söylense de “zaman kazandırmanın”, bu tespitler referans alındığında “her şeyin hızlanması” anlamına gelmediği rahatlıkla görülebilmektedir. Daha da önemlisi, müzik dinleme pratiklerinin artık sürekli “araya sıkıştırılan”, tek başına yapılamayan, her daim başka bir aktivite ile meşgulken o aktiviteye paralel yapılan⁹⁵ bir ritüele dönüşmüştür. Öte yandan çalışmada sıklıkla vurgulanan “müzik üretiminin kolaylaşması” müziğin dağıtımını, dolayısıyla erişimini de kolaylaştırmıştır. Müzik bir yandan bireysel bir üretim ürünü haline gelirken, diğer yandan müzik dağıtımının küresel bir boyuta ulaşması, amatör ya da profesyonel fark etmeksizin müzisyenlerin üretim süreçlerini daha efektif bir noktaya taşımıştır.

Dijitalleşme öncesi dönemlerde insanların yeni müzikleri keşfettiği, bunun haricinde haber ya da herhangi bir olayı canlı takip edebildikleri geleneksel radyo teknolojisi de zamanla yerini dijital radyolara ya da başka erişim pratiklerine bırakmaktadır. İstanbul’da Gelişim Üniversitesi tarafından düzenlenen 3. *International New Media Conference*’da Doç. Dr. Michael Kuyucu’nun yaptığı “Dijital Müzik Platformları Müzik Kutusu Radyoyu Öldürdü mü? Üniversite Öğrencilerinin Müzik Dinleme Mecraları” başlıklı araştırmasını özetlediği konuşmasında çıkan sonuçlar çarpıcı ancak tahmin edilemez değildir. 5850 üniversite öğrencisi üzerinde uygulanan bu anket araştırmasının sonucuna göre öğrencilerin %7,1’inin hiç radyo dinlemediği, %64,8’nin ise radyoyu mobil ortamlarda, akıllı telefon veya otomobildeki radyo cihazları aracılığı ile dinledikleri sonucuna varılmıştır. Ayrıca katılımcıların %17,9’unun her gün radyo

⁹⁵ Yolda yürümek, trafikte araç kullanmak, spor yapmak vb.

dinleyemediği, %58,1'inin de günde 1 saatten az radyo dinlediği, üç saatten fazla radyo dinleyenlerin oranının ise ancak %5,1 olduğu ortaya çıkmıştır.⁹⁶ Aynı araştırma kapsamında üniversite öğrencilerinin en çok tercih ettiği dijital müzik platformunun %40,9 ile Spotify, ikinci sırada %17,5 ile Apple Music ve üçüncü sırada ise %15,6 ile Fizy adlı dijital müzik platformu olduğu ortaya çıkmıştır.

Doç. Dr. Kuyucu, üniversite öğrencilerinin radyo dinleme alışkanlıklarının yanı sıra müzik dinlerken hangi mecrayı seçtiklerine yönelik bulguların açıklandığı 5 bin 850 üniversite öğrencisine uygulandığını aktardı. Araştırmaya göre, öğrencilerin yüzde 7,1'nin hiç radyo dinlemediği, yüzde 64,8'nin ise radyoyu mobil ortamda akıllı telefon veya otomobilde ki radyo alıcıları aracılığı ile dinlediği açıklandı. Doç. Dr. Kuyucu'nun açıkladığı araştırma sonuçlarına göre, gençlerin yüzde 17,9'u her gün radyo dinlemezken, yüzde 58,1'i günde 1 saatten az radyo dinliyor. Üç saatten fazla radyo dinleyenlerin oranı yüzde 5,1.

"Ar-Ge'ye çok önem veriyoruz"

Türkiye'ye yayına başlayan son global medya markası CRI TÜRK Genel Müdürü Doç. Dr. Kuyucu, Ar-Ge çalışmalarına çok önem verdiklerini, çeşitli araştırmalarla Türkiye'de ki medya tüketimini incelediklerini ve mecralara yönelik yatırımlarını buna paralel olarak gerçekleştirdiklerini belirtti.

Kuyucu, araştırmada üniversite öğrencilerinin en çok tercih ettiği dijital müzik platformu yüzde 40,9 ile Spotify olduğunu, ikinci sırada yüzde 17,5 ile Apple Music ve üçüncü sırada ise yüzde 15,6 ile Fizy adlı dijital müzik platformu yer aldığını aktardı.

"Müzik Dinlerken Seçilen Mecra: Dijital"

Araştırmada üniversite öğrencilerinin müzik dinlemek için ilk dijital müzik uygulamalarına başvurdukları belirtildi. Üniversite öğrencilerinin yüzde 66,7'si müzik dinlerken ilk önce dijital müzik uygulamalarını tercih ettiği söylendi. Müzik dinlemek için ilk radyoyu tercih edenlerin oranı yüzde 16,2 iken, hem radyo hem de dijital müzik uygulamalarını tercih edenlerin oranı yüzde 17,1.

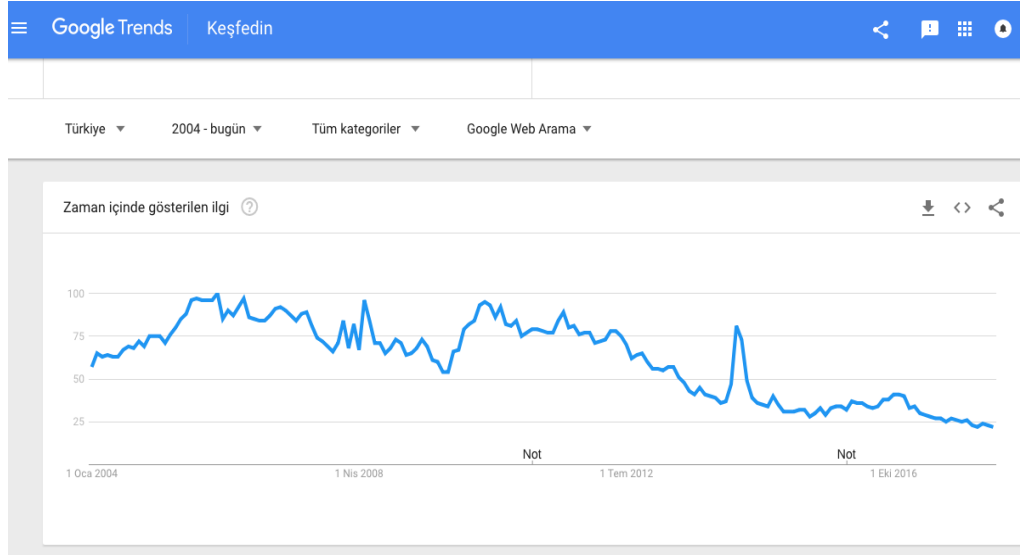
Araştırmayı yapan Doç. Dr. Kuyucu, radyonun bir müzik kutusuna dönüştüğü ve son on beş yılda bu özelliğini yavaş yavaş dijital müzik uygulamalarına bıraktığını söyledi. Müzik dinlemek için radyo yerine dijital müzik uygulamalarını tercih eden üniversite öğrencilerinin yüzde 15,9'u daha güncel müzik dinlemek için dijital müzik uygulamalarını tercih ettiğini belirtirken, yüzde 24,9'u 'kendi istediği müziği dinleyebildiği için' radyo yerine dijital müzik uygulamalarını tercih ettiğini söylemiştir. Dijital müzik uygulamalarının radyoya tercih edilmesinde etkili olan bir diğer faktörde yüzde 15,0 ile 'istenilen şarkıya anında ulaşılabilme' olarak açıklandı.

Şekil 36: İlgili Araştırmanın Haber Olduğu Web Sitesinden Bir Görüntü

<http://www.milliyet.com.tr/dijital-muzik-uygulamaları-radyonun-istanbul-yerelhaber-1997492/>
[Erişim: 09.05.2018]

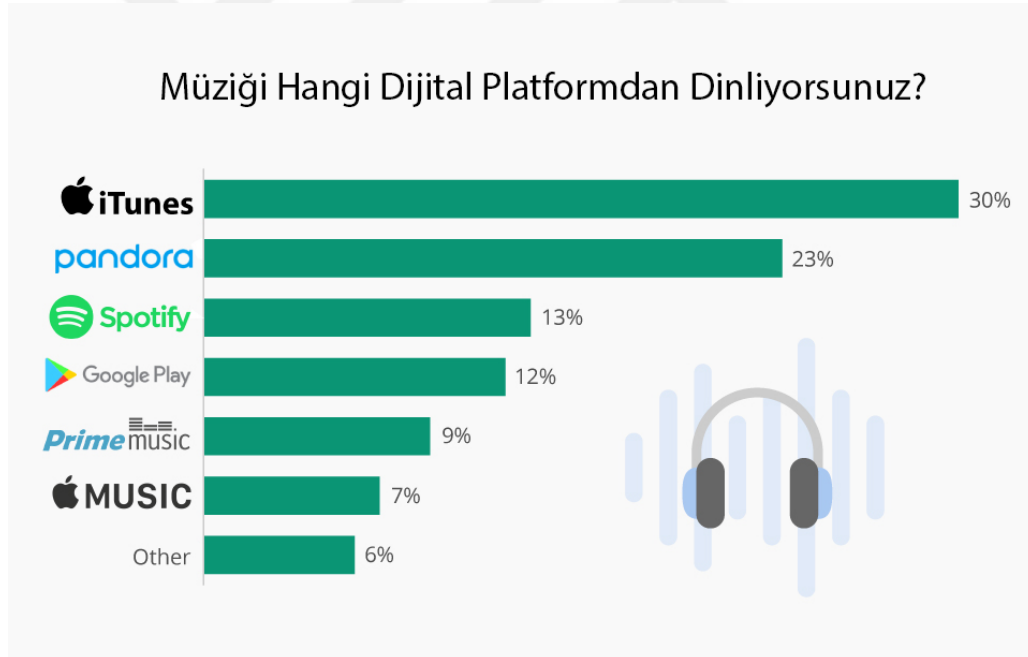
Buna ek olarak, Türkiye'deki eğlence sektörünün belki de en çok reyting yapan konularından biri olmasına karşın, İnternet ortamında aranan "müzik", "konser", "müzik videosu" gibi anahtar kelimelerin son 15 yıldaki trendi incelendiğinde, özellikle son yıllarda dikkat çeken önemli bir artış olmadığı, hatta günden güne düştüğü görülmektedir. Bunun sebebi, insanların artık müzik erişimi için doğrudan İnternet'i değil, İnternet üzerinden çalışan müzik platformlarını tercih etmeleri olarak açıklanabilir (Kuyucu, 2013, 1-20).

⁹⁶ <http://michaelshow.net/akademik/yayinlar/ticaretunvkonferans.pdf> [Erişim: 09.05.2018]



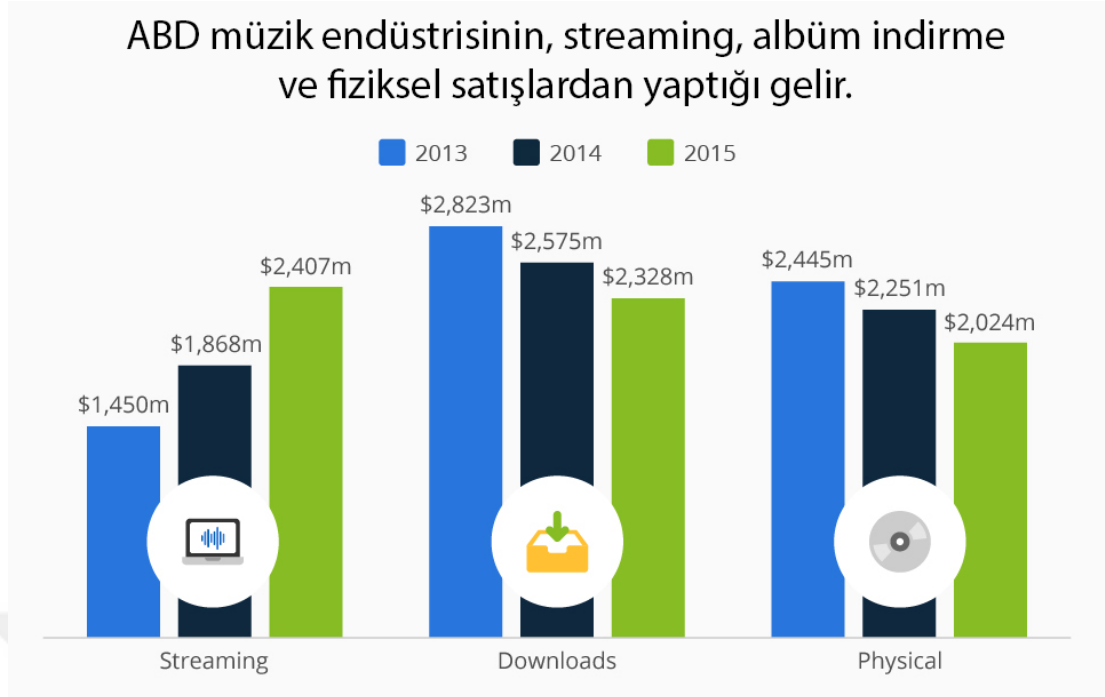
Şekil 37: 9 Mayıs 2018 Tarihli Google Trends Uygulamasının Gösterdiği "Müzik" Kelimesinin—Yüzdelik Olarak—Popülerlik Oranları

<https://trends.google.com.tr/trends/explore?q=m%C3%BCzik&geo=TR> [Erişim: 09.05.2018]



Şekil 38: 2016 Yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde 1000 Kişi ile Yapılmış Olan "Müziği Nereden Dinliyorsunuz?" Başlıklı Anketin Sonuçları

<https://www.statista.com/chart/8086/digital-music-platforms/> [Erişim: 15.08.2018]



Şekil 39: ABD Müzik Endüstrisinin, Streaming, Albüm İndirme ve Fiziksel Satışlardan Yaptığı Gelir

<https://www.statista.com/chart/4557/us-music-industry-revenue/> [Erişim: 23.10.2018]

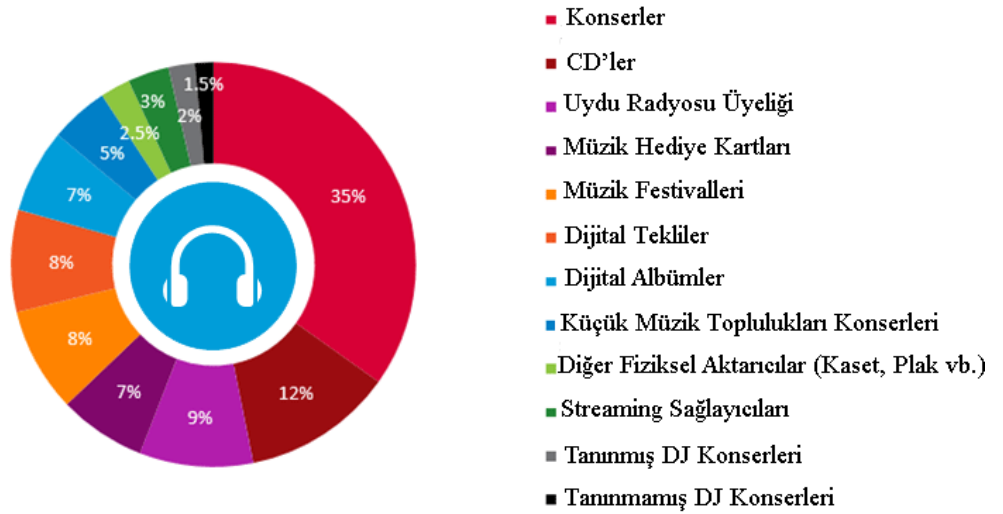
6.2.1. Albüm Yerine Konser “Satın Almak”

Yaklaşık 158 yıl önce sesin ilk kez kayıt altına alınabilmesiyle birlikte müzikal eserler “biricikliğini” yitirmiş ve ortak zaman/mekândan bağımsız bir şekilde ulaşılabilirlik kazanmıştır. Çalışmada genel olarak üzerinde durulan kitle iletişim teknolojileri ile müzik arasındaki bu ilişki, amatör müzisyenlerin de artmasına neden olmuştur. Öte yandan dijital dönüşüm ile birlikte iyiden iyiye “kusursuz” ve son derece makyajlı stüdyo kayıtlarını deneyimlemeye aşina olmuş dinleyiciler için, canlı performanslar çok daha kritik bir hâl almıştır. Bu bağlamda eserlere zaten elektronik ortamdan kolaylıkla ve ucuza—çoğu zaman ücretsiz—ulaşılabilirdiği için⁹⁷, günümüzde müzik dinleyicisinin bütçesinin büyük bir bölümünü konserlere ayırıyor olması da gayet öngörülür bir durumdur. Bu sebeple müzisyenler de canlı performanslar üzerinde çok daha fazla mesai harcamaya başlamışlardır. Görsel şovlar eklenmiş, müzikle birlikte dans performansları harmanlanmış, devasa görünümlü mekânlarda ışık oyunları ile birlikte konser performansları bambaşka bir şekil almıştır. Dolayısıyla insanlar

⁹⁷ Youtube ya da Vimeo gibi reklam vererek çalışan *streaming* tabanlı web siteleri, dinleyicilere müzikal eserleri, hatta video klipleri ücretsiz olarak sunmaktadırlar.

bütçelerinin büyük bir bölümünü konserlere harcamaya başlamışlardır. Özellikle cep telefonlarına kadar giren oldukça yüksek çözünürlüklere sahip kamera teknolojileri sayesinde de konser performansları kayıt altına alınabilmekte, tekrar tekrar izlenebilmekte, daha da önemlisi o anda ya da daha sonrasına başka kişilerle *online* ortamlarda paylaşılabilmektedir. Bu paylaşımlar kişiler arasında olduğu sürece kanunen telif ihlâli olarak sayılmamakta, ancak yayın yasağı olan çoğu canlı performansın videosu dünya genelinde aktif olan bir platformda paylaşıldığında o sitelerin ses analiz algoritmaları sayesinde tespit edilerek anında silinmekte ya da sesi kısılmaktadır. Hattâ bazı durumlarda paylaşan kullanıcıyı web sitesinden uzaklaştırma kararı da alındığı görülmektedir.

Öte yandan günümüzde dönüşerek artık konserlerden ve dijital erişimlerden ibaret olan toplumun müzik dinleme pratiği, buna paralel olarak plak şirketlerini nostaljiyi pazarlama yöntemine sevk ettirmiş, plaklar genellikle birer “fetiş nesnesi” vasfıyla tekrar üretilmeye başlayarak dolaşıma girmiştir. Ancak plaklara aktarılan müzikler yine dijital ortamda işlenerek üretilmektedirler.



Şekil 40: 2014 Yılında ABD'de The Nielsen Music Company Tarafından Yapılan, "Paranızı Müzik İçin En Çok Nereye Harcıyorsunuz" Başlıklı Çalışmanın Sonuçları

<https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2015/everyone-listens-to-music-but-how-we-listen-is-changing.html> sitesindeki tablodan uyarlanmış, Türkçeye çevrilmiştir. [Erişim: 12.05.2018]

6.2.2. Bilgisayarlaşan Cep Telefonlarının Müzikal Süreçlere Etkileri

Japonya’da, Sony şirketinin ilk kez 1979 yılında ürettiği *Walkman* ile başlayan “taşınabilir müzik” teknolojisinin, günden güne gelişerek *Discman* ve *MP3 Player*, ardından da akıllı telefonlara uzanan dönüşüm süreci günümüze ulaşmıştır. 2000’li yıllarda başlayan cep telefonlarının, dönemin PDA adı verilen cep bilgisayarlarının özellikleriyle melezlenmesi sonucu “akıllı telefon” teknolojisi ortaya çıkmıştır. Tüm bu süreç gözlemlendiğinde, dönüşen cihazlar, her ne kadar kullanıcılara günden güne kolaylık sağlıyor gibi görünse de daha taşınabilir olması amacıyla, giderek küçülen tuşlar ve ekranlarla sınırlanmış bu tasarımların, kullanıcıları zaman zaman zorlayabildiği görülmektedir. Dokunmatik ekran teknolojisi, parmak izi sensörleri, yüz ve ses tanıma gibi birçok gelişim, telefonlara birer iletişim cihazı olmanın dışında “kişisel asistan” vasfı da yüklemiştir (Hall ve diğ., 1997).

Mobil müzik erişiminin neredeyse tamamen akıllı telefonlar üzerinden yapıldığı 2010’lu yıllarda, *MP3 Player* ya da daha eski teknolojiler üzerinden müzik dinleyen insanlara rastlamak artık pek mümkün görünmemektedir. Çalışmanın müzik dinleyicileri ile yapılan mülâkatlar bölümünde de bu düşüncüyü destekleyici veriler toplanmıştır. Özellikle hücresel veri özelliği barındıran akıllı telefonların herkesin cebine girmesiyle birlikte İnternet üzerinden tüm müzik arşivlerine erişim sağlanması mümkün olmuştur. Sadece bu arşivlere erişmek değil, eserlerin notalarına, sözlerine, hatta eserin hikayesine, besteleme sürecine, sanatçının biyografisine kadar birçok bilgiye ulaşmak, İnternet bağlantısı bulunduran cep telefonları üzerinden—özellikle Spotify vb. uygulamalar ile—mümkün olmuştur.

Cep telefonları, günümüzde müzik dinleme maksatlı kullanıldığı kadar, müzik üretme, nota yazma, anlık ses kaydı ve *sampling* yapabilme hatta var olan ses tasarımlarını *remix*’leme gibi uygulamalar için de kullanılmaktadır. Akıllı telefonların büyük bir bölümü, tablet bilgisayarlar ile aynı işletim sistemine sahip olduklarından dolayı⁹⁸ bu bilgisayarlara ya da tabletlere yüklenebilen programlar, cep telefonlarına da aynı şekilde kurulabilmektedir. Özellikle müzik prodüksiyon programları, *remix* programları ya da *sequencer* programları, cep telefonlarıyla neredeyse konser verebilecek kadar donanım kazanmışlardır. Ayrıca anlık ses kayıt olanağı ve kaydedilen seslerin örneklendirilerek tekrar tekrar bloklar halinde dizilip kullanılabilmesi, yine görsel bir malzeme üzerinden—üstelik kolaylıkla taşınabilen—

⁹⁸ Android, IOS vb. mobil işletim sistemleri.

müzik üretimini kolaylaştırmıştır. Aşağıdaki resimde görülen *screenshot*, bir cep telefonu üzerinden çalışan, standart bir *turntable* üzerinde bulunan tüm tuş ve donanımları barındıran bir yazılıma aittir. Ekran görüntüsü bizzat cep telefonu ile alınmıştır.⁹⁹ Bu program ile bir veya birden fazla müziği çalmak, kesmek, ekleyip çıkarmak, birleştirmek, tempolarını ya da tonlarını değiştirmek ve resimde de görülebilecek tuşlar vasıtasıyla daha birçok düzenlemeyi yapmak mümkündür.



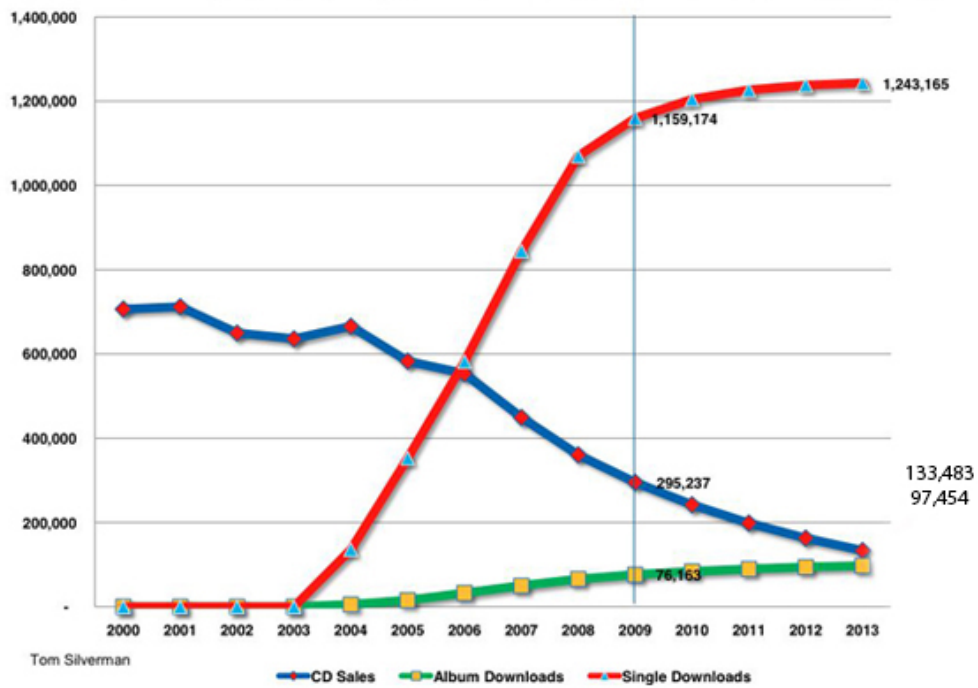
Şekil 41: Cep Telefonu veya Tablet Üzerinden Çalışan Bir Remix Programı

Akıllı telefonların, birçok cihazın özelliğini aynı anda barındırabilmesi, müziğin üretim aşamasını olduğu kadar diğer süreçlerini de büyük ölçüde etkilemiştir. Çalışmanın çoğu bölümünde değinilen müziğe erişimin uğradığı paradigma değişiminin yanı sıra, aynı zamanda birer profesyonel kamera görevi üstlenen cep telefonları, canlı performans anlarının fotoğraflanmasına ve video kayıtlarının alınmasına olanak sağlamıştır. Bu sayede müzik dinleyicileri anlık performansları oldukça kaliteli sayılabilecek ses ve görüntü çözünürlükleriyle kayıt altına alıp “ölümsüzleştirmeyi” sağlayabilmektedirler. Yakalanan bu görüntülerle kendi kişisel sosyal ağlarında yayın yapabilmekte, o an performans sergileyen sanatçıların da o an orada bulunmayan başka kişiler tarafından erişilip/paylaşılabilmelerine olanak tanımıştır.

⁹⁹ Görüntüdeki program araştırmacının kendi cep telefonunda bulunmaktadır. Bir dış kaynak üzerinden bulunmuş bir fotoğraf değildir.

6.2.3. Dijitalleşme Sürecinde Albüm ve Single Kavramlarının Dönüşümü

Dünya genelinde son 10 yılda, dijital müzik platformlarının iyice yayılmasıyla birlikte müzik sektöründe köklü değişimlerin gerçekleştiği, bu çalışmanın çoğu bölümünde vurgulanmıştır. Dijital müzik platformlarının müzik dinleyicilerinin alışkanlıklarını değiştirmesi, üretilen bu müzikal eserlerin de formlarını ve pazarlanış şekillerini büyük ölçüde değiştirmiştir. Müzik de tüm alanlarda olduğu gibi—özellikle de sektörel anlamda—arz/talep dengesi üzerine şekillenmektedir. Dolayısıyla mobil müzik platformları üzerinden müzik dinleyen kitlenin, üreticilerden beklentileri, üreticilerin stratejilerini değişikliğe uğratmıştır (Kusek, Leonhard, 2005, 123).



Şekil 42: ABD'de Yapılan Bir Araştırmaya Göre CD, Dijital Albüm ve Dijital Tekli Satışlarının Yıllara Göre Oluşturduğu Grafik

<http://www.riversdelrey.com/unolight/library/download-ordinal-data-modeling-statistics-for-social-science-and-public-policy-1999/> Tom Silverman, 2014 [Erişim: 12.05. 2018]

Bu değişikliklerin en önemli olanlarından biri de albümler yerine tek şarkıların yani *single* ya da *maxi single*'ların ön plana çıkması olmuştur. Bu durumun sebepleri temel olarak, ticari kaygılar, kolay erişim sebebiyle eserlerin çabuk tüketimi, özellikle pop müzikte belli kalıp ve standartların oluşması, moda ve trendlere göre şekillenen müziklerin oluşması ya da sosyal medyanın müziğe ve tüketime etkileri şeklinde özetlenebilir. Ancak en baskın sebep—bir önceki bölümde de bahsi geçtiği üzere—

kaset ve CD’lerin belli süre kapasiteleri olduğundan dolayı, her kopyasının para ettiği fiziksel aktarıcılarının tamamını doldurmanın mantıklı olması, bunun da albüm üretimini beslemiş olmasıdır. 90 dakikalık bir kasete—tarza göre değişiklik gösterebiliyor olsa da—genel olarak 13-14 müzik sığabildiği dönemlerde, insanların yine içlerinden bir veya iki tane “Hit” parça seçerek daha çok bu parçaları dinlemekte oldukları bilinmektedir. Dijitalleşme ile birlikte buna gerek kalmamış, parçaları albüm şeklinde değil de tek tek ve “sevilecek” cinsten, bir örnekletirerek üretmek ve pazarlamak, kâr amacı güden şirketlere ve müzisyenlere daha mantıklı gelmiştir. Bir diğer yandan, tüketmenin daha kolay ve genel tabana mahsus olduğu görsel sanatlar ile de müziği “ilgi çekici” klipler tasarlanması yoluyla *single* kültürü daha çok beslenmiş, albümlerin, özellikle de konsept albümlerin “modası” sona ermiştir.

Dijital dönüşümler, her ne kadar müzik üretimini hızlandırmış olsa da bu aşamadaki teknik iş yükünün çok ağır olması sebebiyle, erişim ve paylaşım süreçleri kadar hızlanamadığı bir gerçektir. Hâl böyle olunca, üretimin nispeten uzun sürmesi, ancak o şarkıyı tüketmenin saniyeler aldığı bir çağda, o müzisyen tarafından neredeyse her hafta yeni bir müzik tasarlanması kaçınılmaz olmuştur. Bu durumun da albümlerin artık yerini teklilere bırakmasının sebeplerindendir. Öte yandan dijital çağda zaman kavramının müzik sektörü için de önemi artmış, zaman kaybetmek istemeyen yapımcılar piyasaya yeni çıkan bir müzisyeni “denemek” amaçlı, az masraflı, ilgi çekici bir görsel tasarım ile bütünleşik ürünlerle “alıcıya” çıkarmaya başlamışlardır. Dönemin dünyasının ekonomik ikliminin de etkisiyle, lüks çağrışımları yapan, insanları ve özellikle genç hedef kitleyi kendine özendiren video kliplerle birlikte, alışveriş merkezleri ya da klüplerde sevilerek dinlenebilecek tasarımlar *single* konsepti ile üretilmeye başlanmıştır.

6.3. Dijital Dönüşümün, Müzik Paylaşım, Pazarlama ve Dolaşım Süreçlerine Yansımaları

Günümüzde GarageBand, Studio One, Ableton, FL Studio, Logic Pro gibi farklı müzik programlarıyla, enformasyon teknolojilerine nispeten yatkın bir kişi kolaylıkla müzikal üretiminde bulunabilmekte, ardından dijital mecralarda dolaşıma sokabilmektedir. Üretimin bireyselleşmesi ve dijital ağların gelişmesi, akabinde üretilen eserlerin dağıtımının ve paylaşımının da önceleri olduğu gibi geleneksel kanallarla sadece lokal müzik pazarlarında değil, küresel müzik pazarına da sokulabilmesine olanak sağlamıştır. Gerek iTunes ya da Spotify gibi müzikal eserleri

belli ücret karşılığında dağıtımına sokan, gerekse Bandcamp, Last.fm, Myspace ya da Soundcloud gibi ücretsiz hizmet veren mecralar, müzikal üretimlerin küresel boyutta dolaşıma girmesini sağlamıştır. Özellikle amatör müzisyenlerin görünürlüğünün artmasına sebep olan bu dönüşüm, geleneksel üretim süreçlerinde, plak şirketlerine bağlı olmaya zorlanan (amatör) müzisyenleri, şu an müzik yapım şirketlerinin dayatmalarından ve maddi/manevi hak taleplerinden kısmen de olsa kurtarmayı başarmıştır. Öte yandan, aynı dijital dönüşüm, profesyonel müzisyenlerin telif haklarının korunmasında önemli bir rol oynamıştır. Günden güne artan dijital dağıtım platformları ve bozulan arz/talep dengesi sebebiyle eser başına ödenen birim telif fiyatları bir hayli azalırken, diğer taraftan daha örgün takiplerle genişleyen telif havuzları sayesinde başka bir denge sisteminin önü açılmıştır.

Dijital müzik satışlarının günden güne Türkiye’de de hızla arttığı bilinmektedir. Bu sebeple de Türkiye’de global şirketlerin dijital müzik platformlarının epey yükselmiş, bunların yanı sıra yerli uygulamalar da piyasaya giriş yapmışlardır. Platformlar arasındaki rekabet artmış, kullanıcı sayıları da her geçen gün daha da yükselmiştir. Bahsi geçen dönüşümler ile birlikte müziğin pazarlanışı da dijitalleşmiştir. Takipçi/hayran kitlelerini arttırmak isteyen müzisyenler artık radyo, televizyon, gazete, *billboard* gibi araçlara ihtiyaç duymaksızın, sadece sosyal medya hesaplarında paylaşımlar yapmakta ve bu sayede milyonlarca kişiye ulaşabilmektedirler.

Dijitalleşme ile birlikte fizikî satışlardan elde edilen gelirler önceki yıllara (2016’ya) göre daha yavaş da olsa düşmüştür. IFPI’nin 2016 tarihli global müzik raporuna göre, fizikî satışlar 2013 yılında %10,6 oranında, 2014 yılında %8,5 oranında, 2015 yılında ise %4,5 oranında düşüş görmüştür. Global bazda gelirlerin halen %39’unu temsil etmektedir. Halen Fransa, Almanya, Japonya gibi ülkelerde tüketiciler açısından alternatif bir format seçeneğidir (MÜ-YAP IFPI Global Raporu, 2016, [13.05.2018]).

RAPORDAN SEÇMELER

Rapor, dünya çapında Kayıtlı Müzik Endüstrisi'nin durumunu ortaya koymaktadır ve dijital döneme doğru ilerlemenin olduğu endüstride inovasyonun ve yatırımın önemini altını çizmektedir. Bunun dışında aşağıdaki hususlara değinmektedir.

- ✓ **Streaming endüstrinin en hızlı büyüyen gelir kaynağı olarak durmaktadır;**

Streaming gelirleri % 45,2 oranında artmıştır ve 2,9 Milyar \$'dır. 2015'e kadar olan 5 yıllık süreçte 4 kattan fazla büyümüştür.

Akıllı telefonların çoğalması, yüksek kalitede abonelik hizmetlerinin artması ve fanlarla bağlantılı olarak lisanslı müzik hizmetlerine yönelim streaming gelirlerinin toplam

endüstri gelirlerinin % 19'unu temsil etmesinde yardımcı olmuştur (2014 yılında endüstri gelirlerinin % 14'ünü temsil etmekte idi). Streaming gelirleri şimdilerde dijital gelirlerin % 43'ü olarak hesaplanmaktadır ve endüstrinin öncelikli geliri olan download gelirlerini neredeyse sollamıştır.

Şekil 43: 2016 Tarihli IFPI Global Müzik Raporu'ndan Bir Görüntü (1)

<http://tr.mu-yap.org/wp-content/uploads/2018/01/webi%C3%A7in-IFPI-GLOBAL-M%C3%9CZ%C4%B0K-RAPORU-2016.pdf> [Erişim: 13.05.2018]

2016 GLOBAL MÜZİK RAPORU ÖNEMLİ HUSUSLAR

- ✓ *Dijital satışların endüstri gelirlerine katkısı %45 olmuştur. Fiziki satışların katkısı ise %39'dur.*
- ✓ *Streaming gelirleri % 45,2 oranında artış göstermiştir. Küresel bazda büyümeye katkısı % 3,2'dir.*
- ✓ *Müzik tüketimi küresel bazda patlama göstermiştir. Ancak "value gap/Değer boşluğu" yorumcuların ve yapımcı şirketlerinin sürdürülebilir gelirlerinin gelişmesinde en büyük frenlerdir.*

12 Nisan'da Londra'da IFPI'nin Global Müzik Raporu ile ilgili yapılan Basın Açıklaması'na göre dijital gelirler toplam Müzik Endüstrisi gelirlerinin % 45'ini oluşturmaktadır. Fiziki satışlar ise % 39'unu.

IFPI Global Müzik Raporu ayrıca dijital alan gelirlerinde % 10,2'lik bir artışı rapor etmektedir. Dijital gelirler, streaming gelirlerindeki % 45,2'lik artışla, download ve fiziki satışlardaki düşüşü dengelemiş, toplam 6,7 Milyar \$'a ulaşmıştır.

Endüstrinin toplam gelirleri de % 3,2 oranında büyümüş, 15 Milyar \$'a ulaşmıştır. Dijital gelirler 19 pazarda Kayıtlı Müzik Endüstrisi'nin yarısından fazlası olarak hesaplanmaktadır.

Bununla birlikte bu düzelmeye altın bir husus bulunmaktadır. Müzik tüketimi rekor düzeyde olmakla birlikte bu tüketim yorumculara ve yapımcı şirketlerine adil bir hak ediyerek dönmemektedir. Bunun nedeni, piyasanın bozulmasına neden olan, yorumculara ve yapımcı şirketlerine söz konusu kayıtları için adil ödemelerin yapılmamasından kaynaklı, "değer boşluğu"dur.

Şekil 44: 2016 Tarihli IFPI Global Müzik Raporu'ndan Bir Görüntü (2)

<http://tr.mu-yap.org/wp-content/uploads/2018/01/webi%C3%A7in-IFPI-GLOBAL-M%C3%9CZ%C4%B0K-RAPORU-2016.pdf> [Erişim: 13.05.2018]

Dijitalleşmenin etkisiyle müzik pazarlama yöntemlerinin uğradığı en radikal değişimlerinden biri de müziğin artık satılmıyor, kiralanıyor olmasıdır. Kullanıcıların müzik platformlarına cüzi ücretler ödeyerek o platformdaki tüm müziklere anında ulaşabiliyor olması çok büyük bir kolaylık ve avantajlı bir durum gibi görünmektedir. Ancak platformlara abone olanlar aslında o müziklere sahip olmamış, sadece kiralamış sayılmaktadırlar. Çünkü abonelik ücreti aksatıldığı an müziklere—kayıtlı olanlar dahil—erişimi kesilmekte, ya da bir başkasına devredip kopyalayamamaktadır. Bu müzikler abonelerin kendi bilgisayarlarına bile kopyalanamadığından dolayı korsan tüketimi engellemek adına “başarılı” bir girişim sayılsa da para ödenen bir platformda sadece ödeme yapıldığı sürece müzik dinleyebiliyor olmak, kayıtlı eserlerin tıpkı bir konser gibi anlık bir deneyim misali, belirli sürelerle erişime açılmış olduğuna işaret etmektedir. Ayrıca bir üyenin ödediği abonelik ücreti tüm müzikleri kapsamaktadır ancak kullanıcının o platformdaki milyonlarca parçayı dinleyebilmesi mümkün değildir. Daha açıkça belirtmek gerekirse, abone olan kişi, belki de hayatında hiç dinlemeyeceği parçaları da kapsayan bir havuza her ay ücret ödemektedir.

Müziğin İnternet üzerinden bu denli erişime açık olduğu, özellikle video paylaşım platformlarından ücretsiz bir şekilde erişilebildiği dönemde, insanların *stream* platformlarına ücret karşılığında abone olmaları, aslında müzik erişimi haricinde hizmetler alabilmeleri¹⁰⁰, görsel içerikli platformlara nazaran daha az veri indirildiğinden dolayı kota problemi yaşamamaları ya da arayüzleri daha pratik bulmalarından kaynaklanıyor olduğunu düşünmek yanlış olmayacaktır. Ayrıca ücretli müzik platformlarının sadece erişime açık olması, herkesin diğer video platformlarındaki gibi içerik oluşturucu konumda olmamaları da diğer bir etmen olarak gösterilebilir.

6.3.1. Bazı Dijital Müzik Platformları Üzerine İncelemeler

Son yıllarda hayatımıza giren dijital müzik platformlarının, müziğe erişim alışkanlıklarını da değiştirdiği açıkça görülmektedir. Her türlü müziğe ulaşmanın kolaylaşması ve ucuzlaşması, dinleyicilerin artık tek tek CD, kaset ya da plak için alan ve bütçe ayırmalarına gerek bırakmamıştır. Üstelik taşınabilirliği sayesinde tüm müzikal arşivler insanların ceplerine kadar girmiş, müzik dinlemek bir “mobil

¹⁰⁰ Şarkı sözlerine erişim, listeler oluşturabilme, spor yaparken nabza ya da adım hızına göre metronomu olan parçaların otomatik çalması gibi özellikler buna örnek gösterilebilir.

aktiviteye” dönüşmüştür. İnsanlar spor yaparken, araç kullanırken ya da yolda yürürken diledikleri müziği tek tuş ile dinleyebilmektedir.

Müziğin günümüzde bu kadar kolay erişilen bir yapıda; özellikle de cep telefonları, kablosuz ve küçük kulaklık teknolojileri gibi gelişmelerden etkilenmiş olması, müziği “sadece dinlemek” amaçlı yapılan bir aktivite görünümünden uzaklaştırmış olabilir.

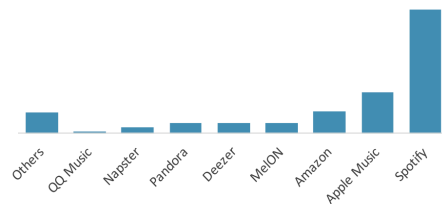
Türkiye’de son dönemde dijital müzik platformlarının sayısının büyük artış göstermesi, arzın talepten fazla olabileceği sorusunu düşündürmektedir. Çünkü Türkiye’de dijital/online müzik erişimi tek bir kanal üzerinden yürümektedir. Her ne kadar Türkiye’de İnternet kullanıcıları müzik dinleme konusunda hâlen tek bir kanalı tercih etmiyor olsalar da ve bu alanda halen—tam anlamıyla—baskın bir platform bulunmuyor olsa da dönemsel trendler, *viral* etkiler, reklam/pazarlama kampanyaları ve servislerin sunduğu özel imkanlar kullanıcı tercihlerini yönlendirmektedir. Spotify, Deezer, Fizy, Apple Music, iTunes, Turkcell Müzik, Avea Müzik, TTNET Müzik, SoundCloud, Pandora, Tidal gibi birçok yerli ve yabancı şirket Türkiye’de müzik pazarına girmiş olması ve abone sayılarının her geçen gün artması, talepten fazla arzın olması sonucunu doğurarak abonelik fiyatlarını günden güne düşürmektedir. Durum böyle oldukça sanatçıya ödenen telif gelirleri azalmaktadır.

Global Streaming Music Subscription Market

Global Streaming Music Subscription Market, 2016 (All Revenues Are Retail Values)

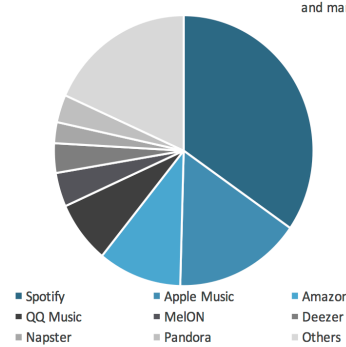
MUSIC SUBSCRIPTION REVENUE BY SERVICE

Revenues in millions USD



MUSIC SUBSCRIBERS BY SERVICE

Subscribers (millions) and market share



MUSIC SUBSCRIPTION MARKET METRICS

132.6m Music Subscribers

\$5,662m Music Subscription Revenue

Source: MIDIA Research Music Subscriber Market Share Model (10/17)

MIDIA.

Şekil 45: 2016 Tarihli Dünya Geneline Kullanan Dijital Müzik Platformları Abone Oranları

<https://www.hypebot.com/hypebot/2017/11/music-streaming-subscriptions-grow-to-1326-million-generate-57-billion-in-revenue-says-midia-study.html> Bruce Houghton, 2017 [Erişim: 13.05.2018]

Şekilde de görüldüğü gibi dünya genelinde en çok kullanılan dijital müzik platformu 2016 tarihi itibarıyla Spotify olmuştur. Ancak azımsanmayacak sayıda müzik platformu ve bu platformlara abone olan milyonlarca insan bulunmaktadır. Bu bölümün alt başlıklarında Türkiye’de ve dünyada kullanılan başlıca dijital müzik platformlar hakkında abonelik fiyatları, abone sayıları vb. genel bilgiler verilecektir.

6.3.1.1. Spotify

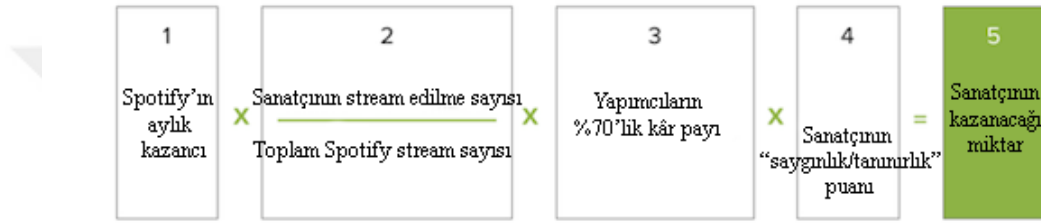
Spotify 23 Nisan 2006 yılında, İsveç ve İngiltere ülkelerinin ortaklığıyla kurulmuş olan bir dijital müzik platformudur. Gerçek zamanlı veri akışı prensibi ile birçok bağımsız plak şirketi üzerinden çıkan parçaları erişime açmış, 2018 yılı itibarıyla 70 milyonu ücretli abone olmak üzere 140 milyon toplam aktif aboneye ulaşmıştır.¹⁰¹ Spotify’nın en önemli özelliklerinden biri ise, ücretli abonelerinin haricindeki ücret ödemediği uygulamadan faydalanan abonelerine parçaların arasında reklam dinleterek buradan gelir kazanmalarındır. Bu durumun sonucunda Spotify’nın iki farklı sermaye birikimine sahip olduğu söylenebilir. *Premium* kullanıcılardan edinilen sermaye birikimi süreci, müziği kullanıcıya bir meta olarak “kiralamak” şeklindedir. Ücretsiz yararlanan aboneleri üzerinden ise reklam geliri kazanılmaktadır. 30 milyonun üzerinde içerik bulunduran Spotify, şirketin başkan yardımcısı ve global satış başkanı Brian Benedik’in belirttiğine göre 2016 yılında reklam geliri %50 büyümeye göstermiştir.

Bu platformda kullanıcılar, sevdikleri şarkı ve albümlerden kendi kişisel listelerini oluşturabilmekte, kendi oluşturdukları listeler dışında platformlarda özel olarak hazırlanan listelerden müzik dinleyebilmektedirler. Ek olarak *online* radyolar da bu platform üzerinden sıklıkla tercih edilmektedir. Kullanıcılar çalan parçaların sözlerini de takip edebilme, ayrıca “*behind the lyrics*” özelliği ile dinlenen parçanın hikayesi, sözlerin nasıl yazıldığı vb. açıklamaları kullanıcıların okumalarını sağlamaktadır. Ayrıca Spotify, spor yapan kullanıcılar için adım hızı ile aynı metronomdaki parçalardan oluşan liste yapıp, bu listeyi değişen adım temposuna göre gerçek zamanlı güncelleyip uygulayabilen algoritmalara sahiptir.

¹⁰¹ <https://www.log.com.tr/spotify-dan-apple-music-i-uzecek-abone-sayisi-aciklamasi> [Erişim: 15.05.2018]

Spotify—ücretli ya da ücretsiz farketmeksizin—dinlenen müzikler için, müziklerin bestecilerine, müzisyenlere ve yapım şirketlerine telif hakkı olarak ödeme yapmaktadır.

Spotify'ın açıklamasına göre her şarkı çalındığında, ortalama 0,006-0,0084 Amerikan Doları arası bir telif ödemesi yapılmaktadır.¹⁰² Bu ödeme, şarkının dinlendiği ülke, o ülkedeki abone fiyatlandırması, çalınan şarkıcının telif kademesi vb. koşullar göz önünde bulundurularak aşağıdaki şekilde verilen grafik formül ile birlikte hesaplanmaktadır.



Şekil 46: Spotify'ın Telif Ödeme Hesabının Tablosu

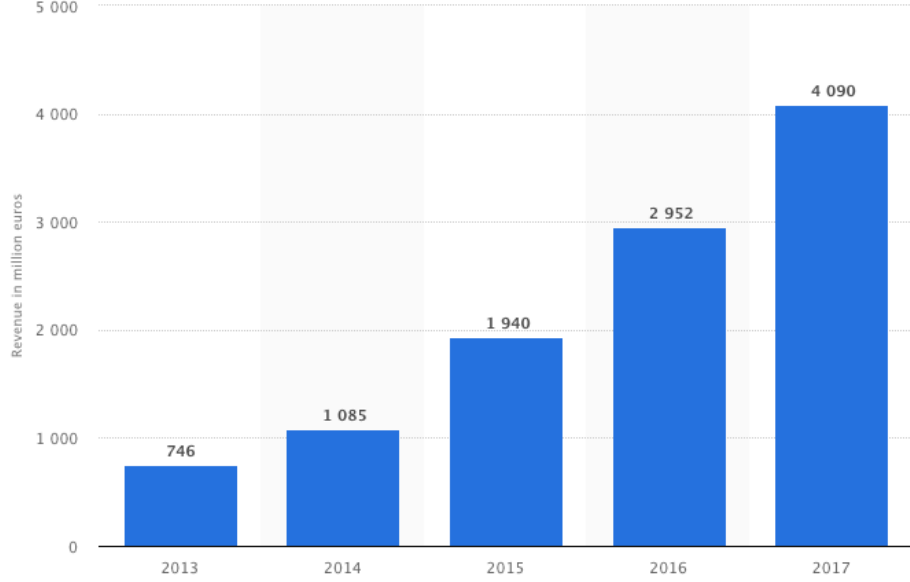
<https://www.stereogum.com/1587932/spotify-explains-royalty-payments/news/> Gabriela Tully Claymore, 2013'ün tablosundan yeniden uyarlanmıştır. [Erişim: 22.06.2018]

Temmuz 2013 rakamlarına ve yukarıdaki tabloya göre Spotify'da çok tanınmayan bir albüm (yeni bir rock grubu gibi) aylık 3300 dolar, klasik bir rock albümü 17 bin dolar, hit olmuş bir *indie* albüm 76 bin dolar, Spotify Top 10 listesine giren bir albüm 145 bin dolar, tüm dünyada hit olan bir albümse 425 bin dolar aylık kazanç sağladığı Spotify tarafından belirtilmiştir. Bahsi geçen ödemeler yalnızca sanatçıya yapılmamaktadır. Bu ödemeler belli yüzdelerde—sanatçının kendi yaptığı anlaşmalara bağlı olarak—yapım şirketine, dağıtımıcısına, bestecisine, ya da diğer emeği geçen araçlara da dağıtılmaktadır.¹⁰³ Spotify'ın tek bir platform olmadığı, sanatçının diğer platformlardan ya da radyo/televizyon/konser gibi diğer etkinlik ve medyadan kazanacağı gelirler de göz önünde bulundurulursa, telif hakkı ödemeleri bağlamında sektörteki emekçilerin geçmiş dönemlere göre daha fazla kazanç sağlayabileceklerini

¹⁰² 2017 yılı itibarıyla, şirketin kendi açıklaması yoluyla edinilmiş veridir.

¹⁰³ <https://www.pymnts.com/earnings/2018/spotify-music-streaming-stocks-value/> [Erişim: 22.06.2018]

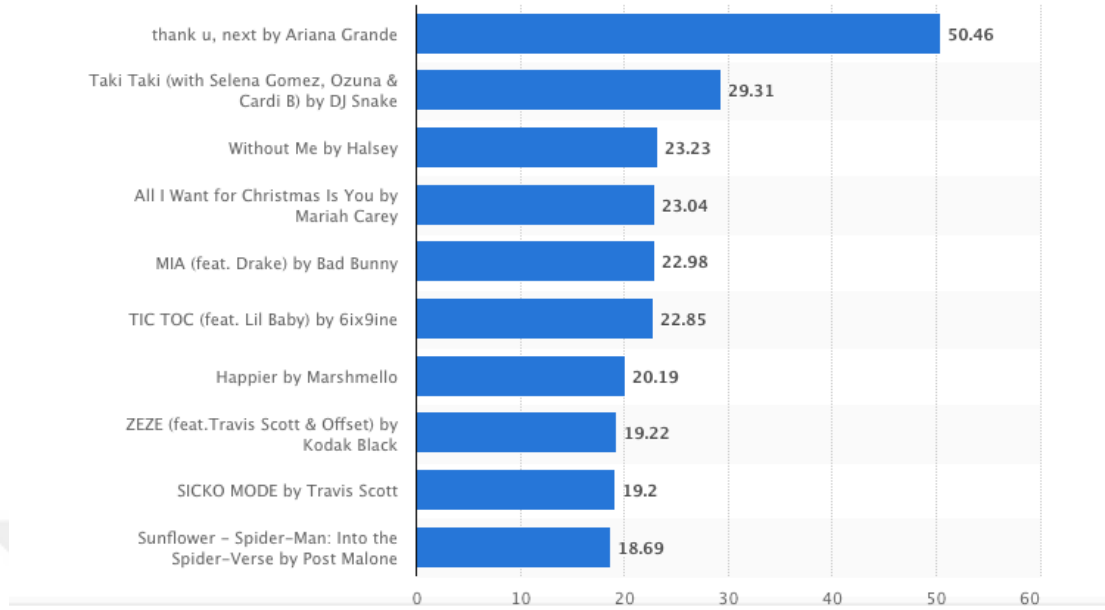
düşünmek yanlış olmayacaktır. Öte yandan Spotify'nın da aboneleri üzerinden kazandığı gelir günden güne artmaktadır. Aşağıdaki şekilde Spotify'nın 2013-2017 yılları arasında sağladığı kazancın grafiği verilmiştir.



Şekil 47: Spotify'nın 2013-2017 Yılları Arasında Milyon Euro Cinsinden Sağladığı Gelirin Grafiği

<https://www.statista.com/statistics/245125/revenue-distribution-of-spotify-by-segment/>
[Erişim: 12.05.2018]

Tüm bu bilgiler ışığında, Spotify'nın iş modelinin müzisyen ya da müzik dinleyicilerinden çok herkese hitap edebilme üzerine kurulu olduğu açıkça görülmektedir. Bu da Spotify üzerinden en çok dinlenen müzik tarzının da pop müzik olmasına sebep olmuştur. Aşağıdaki şekil bu tespiti kanıtlar niteliktedir. Çünkü Spotify platformunda 18 yılında en çok dinlenmiş 10 parçanın 10'u da pop müzik tarzındadır.



Şekil 48: Spotify'da 2018 İtibarıyla En Çok Dinlenen 10 Parça

<https://www.statista.com/statistics/310166/spotify-most-streamed-tracks-worldwide/>
[Erişim: 19.10.2018]

Platform üzerinden sıklıkla dinlenen parçaların istisnasız hepsinin pop tarzında olması; sanatçıların hep gündemde yer bulan popüler kimliklerden ibaret olmaları, Spotify'nın işleyişi ve sunduğu özelliklerin popülist bir yaklaşımı benimsediğini düşündürmektedir.

6.3.1.2. YouTube

Dünyanın en büyük video paylaşım platformu olarak anılan Youtube, 2005 yılında ABD'nin Kaliforniya şehrinde kurulmuştur. 2006 yılında 1,65 milyar dolara Google tarafından satın alınmıştır.

Youtube'un diğer video paylaşım platformlarından bir adım önde olmasının altında birçok sebep bulunmaktadır. Bunlardan en önemlilerinden biri, yüklenen videolar üzerinden “yaratıcı” *viral* reklamlar yayınlanması ve Youtube'u ücretsiz olarak kullanan tüm abonelerin bu reklamları izlemesi yoluyla video içerik oluşturucu abonelere kazanç sağlanması olarak gösterilebilir. Bu sayede özgün videolar yükleyen herkes bir web sitesi üzerinden kazanç sağlama fırsatı yakalamıştır. Bu durum da Youtube aboneliklerinin—abonelerin kanallarının—kategorilere ayrılmasına sebep

olmuştur. *Youtuber, director, musician, comedian, guru, reporter* gibi oluşan kanal türleri, abonelerin o ilgi alanlarına hitap edecek içerikler üreterek hem kişisel popülerlik hem de maddi kazanç sağlamalarına olanak tanımıştır. Ancak Youtube platformu telif hakları konusunda oldukça katı prosedürler uygulamaktadır. Üstelik tamamen özgün çalışmalar ya da hak sahibinin başkası olduğu ancak yeniden yorumlanan—*cover* müzik videoları gibi—içerikler olması farketmeksizin izlenme başına sağladığı reklam geliri miktarı görece çok düşüktür.¹⁰⁴ Üstelik reklam geliri sadece tıklanma sayısı ile ölçülmekte, herhangi bir katsayı, kategorizasyon vb. bulunmamaktadır. Bu durum iki farklı olumsuz sonuca yol açmaktadır: birincisi, tıklanma başına bu kadar az ücret ödendiği için aboneler sahte tıklamalar oluşturup para kazanmaya çalışmaktadırlar. Bu tıklamalar “bot” denen, yapay zekâ ile kontrol edilen, dünyanın farklı ülkelerinden giriş yapılmış gibi gösteren yazılımlar aracılığıyla yapılmaktadır. İkinci olumsuz sonuç ise, kullanıcıların içerik üretirken sadece tıklanacak, merak edilecek içerikler üretme eğilimi göstermeleridir. Üstelik kanal sahipleri bunu yaparken, “thumbnail” denen, videonun içeriği hakkında bilgi veren, videonun bir karesinden oluşmuş olan “önizleme fotoğraflarını” da ilgi çekici ve sahte bir şekilde düzenleyip, o videonun daha çok tıklanmasını sağlamaktadırlar.

Bir müzikal eser yeniden yorumlandığında da Youtube’un ses analiz algoritmaları, parçanın armonik dizisini, ses aralıklarını ve özellikle de parçanın sözlerini tanımlayarak, yapım şirketleriyle anlaşmaları doğrultusunda bu yeniden yorumlanan müziklere kısıtlama getirebilmektedirler. Aşağıdaki şekilde yeniden yorumlanan bir video için Youtube tarafından bizzat çalışmanın yazarına gelen “gelir kısıtlama *maili*”nin ekran görüntüsü verilmiştir.

¹⁰⁴ Türkiye’de 2018 yılı itibarıyla bu rakam yaklaşık olarak, 1 milyon izlenme karşılığında 300 Türk Lirası civarındadır.

Hi Ugur Baloglu,

A copyright owner using Content ID claimed some material in your video.

This is just a heads up

Don't worry. You're not in trouble and your account standing is not affected by this.

There are either ads running on your video, with the revenue going to the copyright owner, or the copyright owner is receiving stats about your video's views.

Video title: Counting Stars - One Republic (Cover)
Copyrighted content: COUNTING STARS
Claimed by: KOMCA_CS, CMRRA, APRA_CS, Sony ATV
Publishing, ECAD_CS, FILSCAP, UBEM, SOCAN, VCPMC_CS, and
SOLAR Music Rights Management

[View claim details](#)

What's next?

If there are no problems, you don't need to take any action. You don't need to delete your video.

If something went wrong and the copyright owner or our system made a mistake, we have a dispute process. Only use it if you're confident you have the rights to use all the content in your video.

Need copyright-safe songs?

When choosing music for your next video, you can avoid copyright-related issues by picking a song from the [audiolibrary/music]YouTube Audio Library. We're adding new tracks all the time!

- The YouTube Team

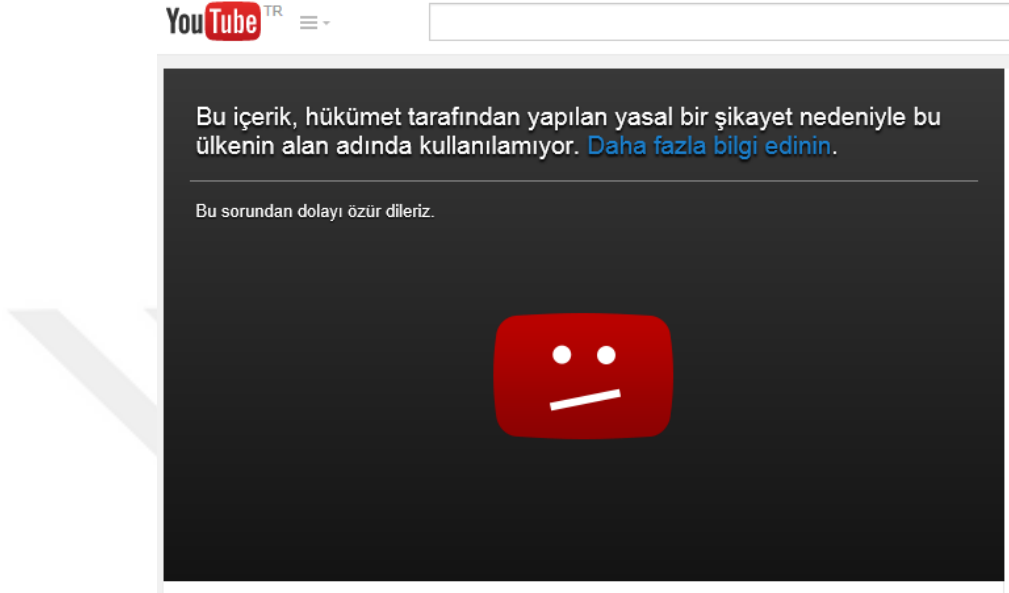
Şekil 49: Yeniden Yorumlanan Bir Müzik Videosu İçin, Reklam Gelirinin Orijinal Eserin Yapımcı Firmalarına İleteceğini Bildiren Mail

Kanal sahipleri, “YouTube İş Ortağı Programı” olarak adlandırılan reklam geliri kazanma sistemine başvurabilmek için, Youtube’un belirlemiş olduğu üzere, 1.000 aboneye ve son 12 ayda 4.000 saat izlenme süresine sahip olmalıdır.¹⁰⁵

Youtube’un bir muazzam gücü de geleneksel medyada “gizli” kalmış bilgileri dünya genelinde dolaşıma sokup bir kamuoyu oluşturabilecek ağa ve erişime sahip olmasıdır. Birçok ülkede Youtube’un yasaklanması bu önermeyi destekleyici olarak görülebilir (Goldsmith, 2006, 91). Örnek vermek gerekirse, Çin Sosyal Güvenlik Bakanlığı tarafından yürütülen, bir sansür ve gözetim projesi olan, 1998 yılından 2003 yılına kadar sürdürülen “Altın Kalkan Projesi” kapsamında Youtube, ülkede erişime kapatılmıştır. (Schell, 2014, 44). Ya da Suudi’lerin video platformunu “sakıncalı” bulduklarından dolayı bazı içerikleri otomatik olarak erişime kapattıkları

¹⁰⁵ <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/m10n-analytics?hl=tr#strategies-zippy-link-1>
[Erişim: 15.05.2018]

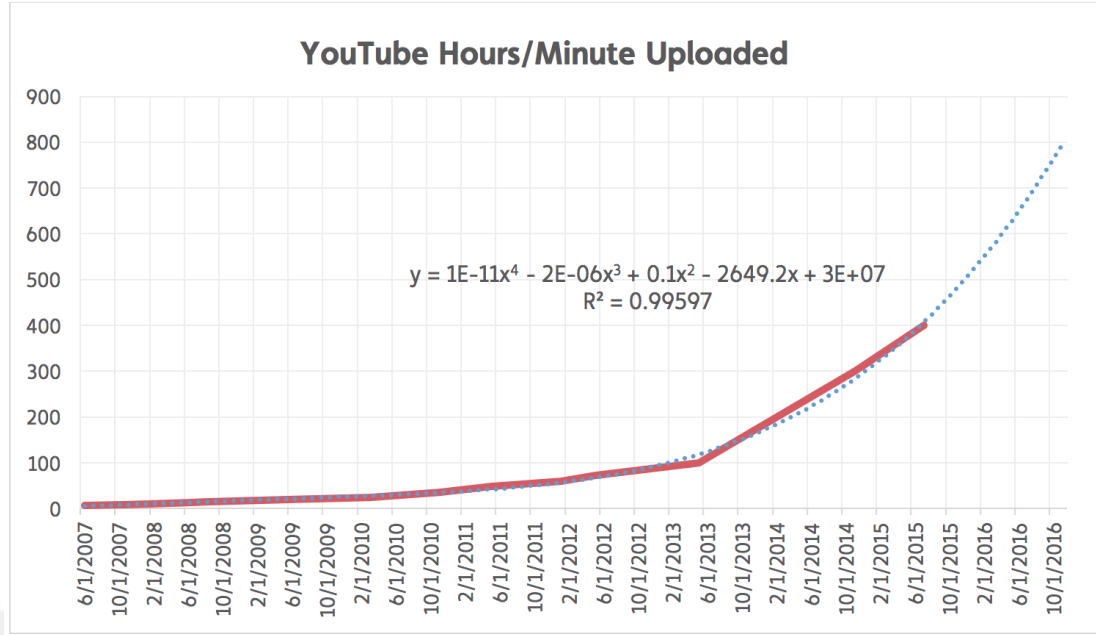
bilinmektedir. Özgürlük söylemlerini sıkça dillendiren ülkelerden biri olan ABD’de de askerî personelin Youtube’a video yüklemekten önce içeriklerini kontrolden geçirmek zorunda oldukları, birçok kaynaktan ulaşılabilen bir bilgidir. Türkiye’de de Youtube, daha önceki dönemlerde 5 kez engellenmiş, ardından tekrar kullanıma açılmıştır. (Güllüdağ, 2003, 260).



Şekil 50: Youtube'un Erişime Açık Olduğu Bir Dönemde, Tek Bir İçeriğin Şikâyet Edilmesi Sonucunda Web Sitesinin Verdiği Uyarının Ekran Görüntüsü

Tüm bunlara rağmen aşağıdaki şekilde de görüldüğü üzere¹⁰⁶, dünya genelindeki tüm erişim yasağı uygulamalara rağmen Youtube’a yüklenen içeriklerin sayısı büyük bir hızla artmaktadır.

¹⁰⁶ Yazar bu ekran görüntüsünü kendi bilgisayarından almıştır. Bir dış kaynak kullanılmamıştır.



Şekil 51: Youtube'a Yüklenen Videoların Dakika Sayıları Cinsinden 2007-2016 Yılları Arasında Gösterdiği Grafik

<https://socialblade.com/youtube/> [Erişim: 04.06.2018]

Sonuç olarak, telif hakkı konusundaki çok katı tutumuna, reklam gelirlerinin çok düşük olmasına ve dünya genelinde defalarca yasaklanmış ve hala bazı ülkelerde bu yasakların devam ediyor olmasına karşın, Youtube sadece bir müzik/video platformu olmasının yanı sıra, görece kısa bir sürede, “çokkültürlü”, “ulusaşırı” ve kamuoyu oluşturabilecek kadar güce ulaşmış, abone ve içerik sayısını günden güne katlayarak arttıran bir video paylaşım uygulaması olmuştur. Dijitalleşme ile birlikte çalışmada sıkça bahsi geçen müzik ve video tasarımlarının bireyselleşmesinin, Youtube’un muazzam bir paylaşım ortamına dönüşmesi üzerindeki etkisi büyüktür. Ancak bu denli yasaklamalar, kısıtlamalar ve denetimler altında olan bu platform, sanat yapıtlarının “demokratikleşmesi”, “özgürce üretilebilmesi” gibi söylemlerin ve hatta platformun “Kendini Yayınla” şeklindeki sloganının üzerinde düşünmeye sevk etmektedir.

6.3.1.3. Apple Music

Apple Müzik, Apple şirketi tarafından 2015 yılında, “Dünya Çapında. Her Zaman” sloganıyla geliştirilmiş bir müzik platformudur. Bu slogan, çalışma boyunca irdelenen müziğin küreselleşmesi, zaman/mekândan bağımsızlaşması ve kültürlerarası bir nitelik kazanmasını önermelerini akla getirmektedir.

Bu platformda tıpkı diğer platformlarda olduğu gibi, aboneler kendi cihazlarına dinlemek istedikleri müzikleri indirebilir, uygulamada hazır bulunan önceden oluşturulmuş oynatma listelerini dinleyebilirler. Dijital radyo kanallarını da barındıran bu uygulama aynı zamanda Apple’ın sesli asistanı olarak bilinen “Siri” vasıtasıyla sesli komutlar da almaktadır. Apple Music’in 2018 yılı itibarıyla abone sayısı 27 milyon olarak açıklanmıştır. (Liptak, 2008 [04.06.2018]).

6.3.1.4. Fizy

Fizy, 2008 yılında Türkiye’de kurulmuş olan bir müzik dinleme servsidir. MÜYAP tarafından, Fizy’ye eserlerin telif bedellerini ödemediği gerekçesiyle açtığı dava sonucunda, bu başvuru haklı görülerek, platforma erişimi 2010 yılında engellenmiştir. Kapanmasının ardından Turkcell’e satılan platform 2012 yılından beri sadece Türkiye’de kullanıma açık olarak faaliyetlerine devam etmektedir.

2010 yılındaki kapanma davası sonucunun, telif hakları ihlallerini önlemek anlamında olumlu bir adım olarak görülmesi yanlış olmayacaktır.

Bir süre önce YouTube içeriğini sisteminden çıkartan Fizy, trafiğinde ani bir düşüş yaşamış, ancak şu günlerde YouTube içeriğini tekrar sisteme dahil etmiştir.¹⁰⁷

6.3.1.5. Last.fm

Last.fm, 2002 yılında Londra’da bir İnternet radyosu olarak kurulmuş bir müzik platformudur. Last.fm’in en büyük özelliği, aslında bir “müzik öneri sistemi” olmasıdır. Bu sistem, çalışmanın daha önceki bölümlerinde de bahsi geçen akıllı öneri algoritmaları ve veri madencilik yöntemlerinin, iTunes ile birlikte temellerini atmıştır. *Online* bir sistem ile insanların en çok dinledikleri şarkılar ve şarkıcılardan yola çıkarak her kullanıcının müzik zevkine uygun detaylı bir profil oluşturup bu şarkıları geliştirilebilir bir kullanıcı profili sayfasında yayımlamaktadır.

Last.fm bir kullanıcıya öneri sunmak için bu kullanıcının yakınlık gösterdiği diğer kullanıcıların bilgilerini de kullanmaktadır. Bu sebeple uygulamanın önerme yöntemi “işbirlikçi filtreleme” olarak adlandırılmaktadır.¹⁰⁸

Fizy platformunda olduğu gibi Last.fm de Cumhuriyet Başsavcılığı tarafından yürütülen dava sonucunda 2009 yılında Türkiye’de erişime engellenmiştir.

¹⁰⁷ <https://fizy.com/> [Erişim: 15.02.2018]

¹⁰⁸ <http://blogs.cornell.edu/info2040/2012/09/20/last-fm-music-recommendation-incorporating-social-network-ties-and-collaborative-filtering/> [Erişim: 15.02.2018]

Türkiye'deki IFPI temsilcisi olan MU-YAP tarafından bu engellenmesinin nedeni, yurt dışında teliflerin normal olarak ödenmesine rağmen, Türkiye'deki sanatçılara bu teliflerin ödenmemesi olarak gösterilmiştir.

6.3.1.6. SoundCloud

2007 yılında Berlin'de kurulan SoundCloud platformunun en önemli özelliği—ve de önceki başlıklarda tanımlanan müzik dinleme servislerinden farkı—tıpkı Youtube gibi abonelerin kendi içeriklerini/tasarımlarını yükleyip paylaşabilmeleridir. Diğer müzik platformlarının aksine, amatör ve bağımsız müzisyenler, herhangi bir yapımcı/prodüksiyon şirketine bağlı olmadan özgürce kendilerine ait ya da yeniden yorumladıkları müzikleri yükleyebilmektedirler. Üstelik yeniden yorumlanan müzikler için herhangi bir telif ödemesi yapmalarına da gerek bulunmamaktadır. Bu yönüyle SoundCloud, amatör müzisyeni destekleyen, kitlelere seslerini duyurabilmelerini desteklemeye çalışan bir dijital platformdur.

Soundcloud gelirini “Pro User” kategorisindeki ücretli abonelerinden elde etmektedir. Bu ücret aylık 7 Amerikan Doları'dır (<http://press.soundcloud.com/144042-soundcloud-expands-its-consumer-subscription-offering-with-new-mid-priced-plan> [Erişim: 16.12.2018]).

2013 yılının verilerine göre SoundCloud'un 40 milyon kayıtlı kullanıcısı, 2018 verilerine göre ise 175 milyon dinleyicisi bulunmaktadır.¹⁰⁹

6.3.1.7. Dijital Müzik Platformlarının Kullanımı Hakkında Değerlendirme

Önceki alt başlıklarda bahsi geçenler haricinde, dünya genelinde daha onlarca müzikal platform faaliyet göstermektedir. Bu çalışmada konu ekseninden fazla uzaklaşmamak adına, abone sayıları ve kullanım sıklıklarına göre daha öne çıkan, bazı özellikleri sebebiyle “öncü” olarak gösterilebilecek platformlar kabaca incelenmiştir.

Tüm bu veriler göz önünde bulundurulduğunda, insanların kullanacakları müzik platformlarını tercih ederken, en kolay ve hızlı bir şekilde müziğe ulaşabilme yolunu tercih ettikleri görülmektedir. Öyle ki, Youtube platformu, özünde bir video paylaşım sitesi olduğu hâlde, sırf kullanımının pratikliği sebebiyle milyonlarca abone tarafından tercih edilmektedir. Bu vasıflarıyla Youtube, tıpkı Google gibi, adeta bir arama motoruna dönüşmüştür. Buna ek olarak çalışmanın birçok bölümünde de bahsi geçtiği

¹⁰⁹ <https://expandedramblings.com/index.php/soundcloud-statistics/> [Erişim: 16.12.2018]).

üzere, insanların müzik dinleme pratiklerinin günden güne hızla önem veren bir eğilim gösterdiğini ve müzik dinleme alışkanlıklarının bu yönde köklü bir şekilde değiştiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Müzik erişimi arzının çok fazla olduğu günümüz dünyasında, talebin de fazla olmasına karşın, insanların müziğe ulaşmada daha kolay yolları seçmeye eğilimli olmalarından dolayı, sosyal paylaşım sitesi Facebook üzerinden bile milyonlarca kişi müzik dinlemektedir. Bu noktada dijital müzik platformlarının, “kullanıcı dostu”, üyeliği kolay ve hızlı, müzik erişimi dışında başka hizmetler de verebilecek konuma gelmeleri, müşteri sayılarını arttırabilmeleri için büyük önem teşkil etmektedir. Keza dijital çağda insanların daha da yalnızlaşması, müzik platformları üzerinden mesajlaşma/tanışma özelliklerinin bile bulunduğu bilinmektedir.

Spotify’ın, çalışmanın önceki bölümlerinde de belirtildiği üzere, müzik erişimi dışında birçok özelliğinin bulunması, Youtube’un reklam izleterek para kazandırma modeli, ya da müzik haricinde onlarca farklı kategoride yayın yapmaya ve yayınlara ulaşmaya olanak tanınması gibi kullanıcıyı çekecek şekilde tasarlanmaları, abone sayılarındaki muazzam rakamları açıklayıcı niteliktedir. Müzik erişimi insanlar için bu noktada amaç olmaktan çıkmış, bir “ara durak” konumuna gelmiştir. Diğer platformların da içinde bulunulan, böylesine kültürel-ekonomik iklimde, benzeri fikirleri benimsemelerinin gerekliliği kaçınılmazdır.

7. YAPILAN GÖRÜŞMELERİN DEĞERLENDİRMELERİ

Bu bölümün alt başlıklarında, yapılan görüşmelerin değerlendirme ve yorumlamaları yapılmıştır. Görüşmeler değerlendirilirken çalışmanın alt problemlerine ilişkin bulgular tespit edilmiştir. Tüm görüşmelerin tam metinlerine ve detaylı bilgilerine çalışmanın ekler bölümünde yer verilmiştir. Görüşmelerde yer verilen topluluklar sırasıyla şunlardır: müzik dışında bir mesleği icra eden ancak her gün müzik dinleyen ve müzik/teknoloji konularında fikir sahibi olan müzik dinleyicileri, müziğin üretim/tasarım aşamalarında çalışan kişiler, sosyal medya uzmanları, sanat/tasarım alanında akademisyenlik yapan kişiler ve müzisyenlik mesleğini profesyonel olarak icra eden müzisyenler olmak üzere çerçevelendirilmiştir.

7.1. Müzik Dinleyicileri ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi

Bu görüşmelerde müzik dinleyicilerine yöneltilen sorular, daha çok müzik paylaşım/erişim imkânları ve müzik dinleme alışkanlıkları üzerine olmuştur. 5 farklı yaş ve meslek grubundan olmalarına rağmen açıkça görülmektedir ki, katılımcılar müziğe sadece cep telefonlarından erişmektedirler. Müziğe bu şekilde ulaşabilmeleri için kulaklık kullanmak mecburiyetindedirler. Dolayısıyla, müziğin üretim aşamasında, tasarımcıların ürettikleri müziği, kulaklıktan dinlenebilecek şekilde tasarımları gerekmektedir gibi bir tez yanlış olmayacaktır. Bu bağlamda günümüz müziğinin sadece büyük bir hoparlörden duyulabilecek frekansları barındırması artık önemini yitirmiştir. Dinleyicinin müziğe eriştiği ortam ve cihazlar, müziğin üretim aşamasını mutlak suretle değiştirmiştir. Öte yandan, mobil müzik platformlarının arasında tek bir programın öne çıktığı bu mülâkatlar sonucu açıkça görülmektedir. Spotify programı çoğu kullanıcının tercih ettiği platform olmuştur. Ancak buna rağmen çalışmanın ilgili bölümünde araştırıldığı üzere¹¹⁰ Bu şirket telif ödemeleri sebebiyle zarar etmektedir. Bu kadar tercih edilen bir programın maddî açıdan zarar

¹¹⁰ Bkz.: Bölüm 6.3.1.1

etmesinin sebebi, her geçen gün müzik üreten grup veya kişilere yüzlercesi eklenmesi olabilir.

Mobil müzik platformları her ne kadar müzik erişimini müthiş ölçüde kolaylaştırmış ve hızlandırmış olsa da dinleyicilerin müzikal eserlerin kim tarafından seslendirildiği, bestelendiği ya da hangi albüme/*single* çalışmasına dahil olduğunu hatırlayamamaları ya da bilmemeleri, geçmişe oranla müziğin tüm aşamalarıyla bir bütün, bir ritüel olmaktan uzaklaşıp içeriğin yitirildiği, çabuk erişilip çabuk bitirilen ve arka planı hakkında artık merak uyandırmayan bir aktiviteye dönüşmüştür. Bir görüşmeci, severek dinlediği bir eserin albümünün ismini hatırlamış, üstelik o albümün tüm parçalarını sayabilmiştir. Ancak bu durum, albümün 2001 yılına ait olmasından ve görüşmecinin bu sanatçının 17 senedir iyi bir takipçisi olmasından kaynaklanıyor olduğu kolaylıkla anlaşılabılır.

Mobil müzik platformlarının, akıllı algoritmaları sayesinde insanların daha önce bilmediği ancak tarz olarak sevebileceği parçaları “keşfet” ya da “bunu da beğenebilirsiniz” tarzı başlık altında sunuşu, bu mülâkatlar çerçevesinde değerlendirildiğinde başarılı olarak gösterilebilir. Çünkü verilen tüm cevaplarda görülmüştür ki, bu uygulamaların önerdiği yeni müzikler herkes tarafından seilmekte ve isabetli tahminler oldukları düşünülmektedir. Bu bağlamda mobil müzik platformlarının “müzik dinlemeyenlere artık dinletiyor olması, dinleyenlerin ise neyi dinlediklerini değiştirmesi” gerçeği, müzik erişim alışkanlıklarını “bir örneklemeye” götürüp götürmediği sorusunu akla getirmektedir.

Son olarak, müziğin erişiminin bu denli kolaylaşması, ona yüklenen değeri aynı oranda azaltmış olabileceği söylenebilir. Çünkü bu platformlarda ancak İnternet bağlantısı olan yerlerde müzik dinlenebilmekte, dijital teknolojiler, asıl önemli olan odağı İnternet haline getirmektedir. Açıkça görülmektedir ki dijital teknolojiyle sonradan tanışan “dijital göçmenler” ve dijital teknolojiler yaygınken doğan nesil “dijital yerliler” arasında müzik erişim alışkanlıkları açısından bariz bir fark olduğu söylenebilir.¹¹¹ Yaşça daha küçük olan kuşak müziği tamamen İnternet bağlantısıyla sınırlandırmışken, yaşça daha büyük olan kişilerin çevrimdışı oldukları anlarda

¹¹¹ Çok hızlı gelişen teknolojik süreçte literatüre giren bu kavramlar, dijitalleşme döneminde doğmuş olanlar ve dijitalleşmeden çok daha önce doğanlar olmak üzere iki gruba işaret etmektedirler. Ayrıca bkz.: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/411659> [Erişim: 15.02.2018]

müziğe ulaşabilmeleri için telefonlarında ya da bilgisayarlarında müzik depoladıkları görülmektedir.

7.2. Müzik Tasarımcıları ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi

Bu bölümde müziğin tasarım süreci 4 farklı mesleki grupta incelenmiş, ses tasarımcısı, besteci, kompozitör, aranjör ve prodüktör olan kişilerle görüşmeler yapılmıştır.

Yapılan görüşmeler sonucunda müzik erişim pratiklerinin meslekten daha çok yaş ile orantılı olduğu gözlemlenmiştir. Keza yaşça küçük olan kişiler dijital müzik platformlarını daha çok tercih ederken, daha büyük yaş aralığında olanlar hala müzik dinlemek için daha fazla zaman ayırarak geleneksel/fiziksel aktarıcı ortamları tercih etmektedirler.

Katılımcılar, dijital müzik platformlarının telif hakları ihlallerini ve korsanı nispeten azalttığını düşünseler de tamamen sona ermesinin mümkün olmayacağını, ayrıca bu platformların sanatçılara çok az miktarlarda ödemeler yaptıklarının altını çizmişlerdir. Prodüktör Batu Çaldıran ise Türkiye’de korsanın önüne henüz geçilemediğini savunmaktadır.

Çoğu katılımcının hemfikir olduğu bir diğer konu da dinleyicilerin müzik erişimlerinin hızlanması sebebiyle aranje süreçlerinin değişmesi olmuştur. Katılımcılara göre artık parça girişleri kısa tutulmaya başlanmış ve nakarat melodileri, parçanın diğer bölümlerine serpiştirilip, dinleyiciye daha kısa sürede aktarılmaya başlanmıştır.

Yazılımsal ve donanımsal gelişmeler besteleme aşamalarında çok büyük bir değişikliğe yol açmamış, müzikal donanım yönünden daha zayıf olan kişilere kolaylık sağladığı dile getirilmiştir. Ancak kompozitörler için nota yazım programları ve tablet teknolojilerinin çok büyük önem taşıdığı anlaşılmıştır.

Sosyal medyanın, müzikal pazarlama, dolaşım, paylaşım ve erişim gibi önemli süreçlerine çok büyük etkileri olduğu herkes tarafından savunulmuş, bu sürece adapte olunması gerekliliğinin altı çizilmiştir.

Maddi kaygılar sebebiyle albümlerin teklilere dönüşme sürecinin başladığı dile getirilmiş, proje/arşiv albümler hariç artık geleneksel/konsept albümlerin üretimine sıcak bakılmadığı ve bunların artık yeterince alıcı bulamadığı belirtilmiştir.

Yapay zekânın geleceği hakkında çok endişe verici bir durumun olmadığı, insanların istekleri ya da zevkleri doğrultusunda zaman zaman gerekliliğinin bile doğabileceği

tartışılmıştır. Öte yandan insan dokunuşunun müzik üzerinde her zaman kalması gerekliliğinin de altı çizilmiştir.

Müzik ile birlikte artık video kliplerin ve görsel tasarımların da önem kazandığı, bu durumun yine kolay erişim ile bağlantılı olarak, toplumların sanatçıyı “görmek” istemeleri, o hayata özenmeleri ve merak etmeleri ile bağlantılı olabileceği fikri ortaya atılmıştır.

Son olarak, dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin mutlak suretle müzik dinleme alışkanlıklarını değiştirdiği fikri savunulmuştur.

7.3. Sosyal Medya Uzmanları ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi

Bu görüşmelerde, sorular daha çok pazarlama süreçleri üzerinden sorulmuştur. Her iki katılımcı da birbiriyle son derece örtüşen cevaplar vermiştir. Sosyal medyanın müzik dolaşımı süreçlerini büyük ölçüde değişime uğrattığını savunmuşlardır. Müziklerin popülerliklerinin de artık sosyal medya platformlarına göre şekil aldığı, dinlenme/izlenme/tıklanma sayılarının ölçüt olarak kabul edildiği vurgulanmıştır.

Katılımcılar, korsan ve telif hakları ihlallerinin geçmişe göre nispeten azaldığını düşünmektedirler. Ancak İnternet’in özgürlük alanı görünümünde bir kontrol mekanizması olduğunu, kullanıcıların tüm hareketlerinin takip edildiğini ve özellikle de pazarlama süreçlerinde bu bilgilerin kullanıldığını dile getirmişlerdir. Dijital müzik platformlarının, müzik dinleme alışkanlıklarını değiştirdiği, cep telefonlarının da etkisiyle erişim ve paylaşım pratiklerinin hızlandığı bir döneme girildiği belirtilmiştir. Müzik üretiminin bireyselleşmesinin ya da özgürleşmesinin sektör için bir zarar teşkil etmeyeceğini, aksine rekabet ortamını ve kişilerin görünürlüklerinin artmasıyla bazı tekelleşen kurum ve kuruluşlara olan ihtiyacın ortadan kalkabileceği düşünülmektedir.

7.4. Akademisyenler ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi

Bu bölümde uzmanlık alanları birbirlerinden tamamen farklı 3 akademisyen ile görüşülmüş olmasına rağmen alınan cevaplar birbirlerini destek nitelikte olmuştur.¹¹²

¹¹² Doç. Dr. Michael Kuyucu, radyocu, kendi radyo kanalının kurucusu/yöneticisi ve dijital müzik platformları konusunda sıklıkla araştırma yapan bir akademisyendir. Doç. Dr. Arda Eden, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi’nde müzik teknolojileri alanında görev almakta olan bir akademisyendir. Doç. Dr. İbrahim Akıncı ise yine Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi’nde iletişim tasarımı ve plastik sanatlar dallarında görev almakta olan bir akademisyendir.

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin müzikal pratiklere büyük ölçüde etki ettiği ancak bu etkinin toplum tarafından daha çok dolaşım ve erişim süreçlerinde hissedildiğinden bahsedilmiştir. Çünkü sosyal medyanın ve dijital müzik platformlarının etkisiyle geleneksel erişim ve aktarım kanallarının önemini yitirdiği düşünülmektedir. Bu sebeple de müziğin sadece dijital mecralardan aktarıldığının, fiziksel albüm satışlarının dibe vurduğunun altı çizilmiştir. Bu dönüşümde en büyük rolün iTunes platformunda olduğu düşünülmektedir. Özellikle *access over ownership* denen satın almadan kiralama/erişim sisteminin ilk temsilcisi olan bu platformun, albümlerin *single*'lara dönüşüm sürecinde de büyük payı vardır.

İnternet'in kontrol teknolojisi olduğu üzerine oldukça önemli önermeler yapılmış, bu mecrada kullanıcıların tüm hareketlerinin takip ediliyor olmasına endişeyle yaklaşmıştır.

Dijital teknolojilerin telif hakkı ihlallerini çok büyük ölçüde olmasa da azalttığı dile getirilmiş, ancak geleneksel telif hakları sistemlerinden sıyrılarak dünya genelinde bir "sistem güncellemesi"ne ihtiyaç olduğu savunulmuştur; İnternet üzerinden yapılan ücretsiz erişimlerin devasa miktarlarda olmasının ve ülkelerin kanunlarındaki boşlukların getirdiği telif ihlallerinin tam anlamıyla kontrol edilemez/edilemeyecek bir yapıda olduğu düşünülmektedir. Özellikle Doç. Dr. İbrahim Akıncı, ücretsiz müzik paylaşımının kişiye bağlı bağış sistemiyle birlikte yapılmasının bu noktadaki gücüne dikkat çekmiştir.

Katılımcılar, daha önce bu çalışmanın konusuyla alakalı akademik bir çalışmada bulunmadıklarını dile getirmişlerdir. Ancak Michael Kuyucu, geçmişte, dijitalleşme sürecinde radyo dinleme alışkanlıkları konusu üzerine kapsamlı bir araştırma yaptığını belirtmiştir. Bahsi geçen araştırma, bu tez çalışmasında da kaynak olarak kullanılmıştır.

Müziklere hızlı erişimin konsept albüm üretimlerini bitirdiği, üretim aşamasında ise MIDI teknolojisinin müziği seri üretim bandından çıkmışçasına bir hâle soktuğuna işaret edilmiştir. Son olarak müzik üretiminin herkes tarafından yapılabilir duruma gelmesinin bir "sakıncası" olmadığı düşünülmektedir. Ancak daha önemli olanın, ekipmanlardaki bu pratikleşmenin ya da kompaktlaşmanın müzisyenlerin çalım pratiklerine zarar verip vermeyeceği konusu olduğu dile getirilmiştir.

7.5. Sahne ve Stüdyo Müzisyenleri ile Yapılan Görüşmelerin Değerlendirmesi

Görüşülen müzisyenlerin icra ettikleri müzik tarzları, enstrümanları ve yaş aralıkları farklı seçilmeye gayret edilmiştir. Ancak buna rağmen 3 katılımcı da akustik sesin önemini savunmuşlardır. Yapılan görüşmeler sonucunda stüdyo müzisyenleri birbirleriyle çelişmeyen, örtüşen cevaplar vermişlerdir. Dijitalleşme sürecine soğuk ya da endişeli bakmamaktalar, ancak dijitalleşmenin, akustik müziğe etkileri bağlamında tedbirli olmanın gerekliliğini savunmaktadırlar. Dijital teknolojilerin getirdiği kolaylıkları kullanmakta hiçbir problemin olmadığını savunmuşlar, bunun “gerçekliği” yok etmeyecek ölçüde kullanılması gerektiğini dile getirmişlerdir.

Görüşmelerden anlaşıldığı üzere, bant kayıt döneminde yapılan kayıtların daha zor olduğu, ancak bunun da olumlanabilir taraflarının olduğu savunulmuştur. Bahsi geçen geçmiş dönemlerde provaların daha disiplinli yapılmak zorunda olduğu, hücum kayıt denen teknik kullanıldığı için hata yapılan bir yeri ayrı kaydetmenin çok zahmetli olduğu, o yüzden genelde herkesin aynı anda tek seferde çalıp kaydettiği sıkça dile getirilmiştir. Dijital dönüşüm sonucunda buna gerek kalmaması, enstrümanları hata yapma kaygısından arındırmış, bu da yeni yetişen müzisyen neslin mesleki niteliğinin sıkça sorgulanmasına sebep olmuştur. Sahne müzisyenleri dijital teknolojilerin getirdiği kolaylıklardan çok memnun olmalarına rağmen, özellikle Türkiye’de teknik eleman sıkıntısı yaşandığını dile getirmişler, bu teknolojileri daha etkin bir şekilde kullanmak gerektiğini savunmuşlardır. Ayrıca tüm müzisyenler, dijitalleşmenin çok büyük bir zaman tasarrufu sağladığı hususunda hemfikir olmuşlardır. Görüşülen müzisyenlere göre albüm kayıtlarında ya da sahnelerde kullanılan sentetik sesler, o müzik ile “iyi” sentezlendiğinde bir problem teşkil etmemektedir.

Görüşülen tüm müzisyenler sosyal medya kullanmakta oldukları ve mesleki anlarını paylaşma konusunda sahne müzisyenlerinin biraz daha aktif oldukları görülmüştür. Ulaşılabilirlik konusunda hiçbir müzisyenin kaygısı bulunmamaktadır. Aksine takipçileriyle etkileşimde olmanın, etkinlik duyuruları ya da performans videoları paylaşımlarının avantajlarından yararlanmaya çalıştıklarını belirtmişlerdir. Stüdyo müzisyenlerinden olan Artun Sürmeli, tuşlu çalgı çaldığından dolayı, dijital teknolojilerin özellikle de sahnelerde daha etkin kullanımının genellikle kendisine bırakıldığını belirtmiştir. Bunun da enstrüman çalmaktan çok bir “operatörlüğe” benzediğini, birden fazla parametreyi kontrol etmenin dezavantajlı ve çalgı icrasını gerçek anlamından uzaklaştırdığını savunmuştur.

8. SONUÇ

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin; özellikle de sosyal medya, İnternet, mobil müzik platformları gibi hatlar üzerinden müziğin üretiminden tüketimine, dolaşımından erişimine birçok merhalesindeki etkilerinin irdelendiği bu çalışma; yapılan kaynak taramaları, metodik araştırmalar, nihaî tespitler ve destekleyici mülâkatlarla, anılan sürecin neredeyse tüm aşamalarının bir paradigma değişikliğine uğramış olduğu sonucunu ortaya koymuştur.

Üretim sürecinde, tasarımcısından icracısına, tüm müzik emekçilerine büyük zaman tasarrufu sağlayan dijital teknolojiler, bir yandan da bizatihi icra pratiklerini—müzikal enstrümancılarının çalım yaklaşımlarını—değiştirmiştir. MIDI ve VST teknolojileri ile akustik sazlar çalınmadan, yapıtlar dijital ortamlarda, bir görüntü monitörü üzerinde kurgulanmaya başlamış, duysal tasarım büyük ölçüde görsel paradigmanın etkisine girmeye başlamıştır. Buna karşın, bir yandan da bant kaydı dönemindeki müzisyenleri—kendi tabirleriyle— “zorlayan” koşullar geride kalmış, stüdyo kaydı esnasında hata yapmak, daha tolere edilebilen bir fiile dönüşmüştür. Ancak bu da müzisyenlerin prova süreçlerine; müzik topluluklarının da birlikte çalışmak suretiyle müziği icra etmeye, birlikte kotarmaya verdikleri önemi azaltmıştır. Orkestralar küçülmüş, profesyonel müzisyenlerin çoğu için koşullar sertleşmiş, özellikle stüdyo müzisyenliği istihdamı büyük ölçüde azalmıştır.

Kanal kayıt teknolojilerinin gelişmesi, müziği zaman ve mekândan bağımsızlaştırmıştır. Üretilen eserlerde, gerçekte yaşanmayan bir ânın temsili, müziğin farklı zaman dilimlerinde ve mekânlarda üst üste katmanlanarak kayda alınması ve tek bir zaman çizgisine sığdırılması yoluyla sağlanmıştır.

Fiziksel aktarıcı ortamlardaki dönüşüm, konsept albümlerin azalmasına sebep olmuş, teklilerin, tekil parçaların üretimine verilen önem artmıştır. Bu durum, zaman zaman üretilen eserlere daha fazla özen gösterilmesine, zaman zaman da aksi bir şekilde, müziğin “seri üretim bandında” hazır hale getirilmesine sebep olarak, “yeni” bir üretim

pratiğini doğurmuştur. Buna sebeplerle artık müzik, her zamankinden daha çabuk üretilip/tüketilen bir “metaya” dönüşmüştür.

Dijital müzik platformlarının hizmet fiyatlarının görece cüzî olması, bu platformların abone sayılarını günden güne arttırmış, eser sahipleri geçmişe nazaran daha hatırı sayılır miktarlarda telif ödemesi almaya başlamışlardır. Bir yandan da bu platformların yükselişi, fiziksel satışları azaltmış, sanatçıların kazanç kaynaklarının büyük oranda konserlere/canlı performanslara bağlı olur hâle gelmelerine sebep olmuştur. Bu sonuçlar, olgunun tek yönlü/tek taraflı bir yargıyla yalınkat olumlu/olumsuz bir değerlendirmeye tâbî olamayacağını yansıtmaktadır.

Çalışmanın sonucunda, İnternet’in getirdiği bir yenilik olan, herkesin yayın yapabilme özgürlüğü ile, müzik üretim ve dolaşıma sokulma süreçlerinin bir hayli bireyselleştiği gözlemlenmiştir. Kültür endüstrisinin ya da kimi zaman bunları yönlendiren siyasî iktidarların tekelinde olan televizyon kanallarına, gazetelere ya da benzeri geleneksel medya organlarına gerek duymaksızın, herkes kendi müziğini üretilip, yeni medya ve dijital platformlar sayesinde kitlelere ulaştırabilmeyi başarmıştır. Bu önemli bir aşamadır ve yeni bir güç odağı/baskı grubu oluşumuna işaret etmektedir. Bu noktada önemli olan, bu gücüyle yeni medyanın, gelecekte hangi aktörler tarafından kontrol altına alınacağıdır.

Müziğin tasarım süreçleri, dijitalleşmenin getirdiği “muazzam” hıza ayak uydurmaya çalışmış, dijital ortamda bestelenip prodüksiyonu yapılan popüler eserler, ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama amaçlı bir dönüşüme yönelmiştir.

Bilgisayarlaşan cep telefonları artık her ortamda müzik erişimine imkân tanıdığından, müzik dinlemek artık bir mobil aktiviteye dönüşmüştür. “Sadece müzik dinleme” ya da “derinlemesine müzik dinleme” pratikleri iyiden iyiye yitirilmiştir.

Yapay zekâ teknolojilerindeki gelişimin, müziğin hem üretim hem de erişim süreçlerine büyük etkileri olduğu gözlemlenmiş, ancak yapılan görüşmeler sonucunda, gelecekte her şeye rağmen, müziğe hala bir insan dokunuşunun gerekli olacağı fikri öne çıkmıştır.

Gelişen prodüksiyon teknikleri ile müzik üretebilmek ve toplumlara benimsetebilmek için “güzel bir fikir” artık tek ön koşul olmuştur. Dünya genelinde benimsenen liberal ekonomi iklimi her dönem olduğu gibi müziğe de bir hayli yansımış, son yıllarda artan özgürlük ve demokrasi söylemlerinin de etkisiyle, müzik üretmek için müzisyen olma

zorunluluđu ortadan kalkmıřtır. Bu da ilgili kitlelerin duysal birikimlerinin ve niteliklerinin esas teřkil etmediđi, günden güne azaldıđı bir sũrece iřaret ederek, tıpkı tasarım ařamalarında olduđu gibi, tũketim ařamalarının da gũrselliđe dayanan bir formata bũrũnmesine sebep olmuřtur. Bu bađlamda video kliplerin ve gũze hitap eden diđer malzemenin ȳnemi artmıřtır. Sosyal medyanın da etkisiyle mũziđin ve kũltũrlerin ulusařırılաması, dũnyaya ve farklı kũltũrlere olan merakı arttırmıřtır. Bunlarla bađlantılı olarak da sosyal medyada “popũler” olmak gũn geđtikçe ok daha “ȳnemli” bir hũle gelmiřtir.

Sonuç olarak diđital dȳnũřũm, kũreselleřmiř gũnũmũz dũnyasında mũzikal pratikleri de aynı yȳnde destekleyici niteliktedir. Sađladıđı tũm kolaylıkların yanında mũzikte uđrattıđı anlam ve yapı deđiřiklikleri her zaman tartıřmaya aık olacaktır.

KAYNAKÇA

- Akdoğan, Fatma, N. 2013. Müziğin İletişimdeki Rolü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akten, Zeynep, E. 2008. Gelişen Teknolojilerin Dijital Sanat Alanında Oluşturduğu Yeni Temalar ve Mimarlığa Katkıları. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Akyazı, Ayşenur. 2007. Bilgi Toplumunda Dijital Bölünme ve Yeni Medya Kavramının Dijital Bölünmeye Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Alpaydın, Ethem. **Introduction to Machine Learning**. Cambridge, İngiltere: The MIT Press, 2004.
- Aykanat, Aydoğan. [03.02.2018]. 2017 Yılında AKK Aşımı Sonrası İnternet Hızları Nasıl Olacak?. <http://www.webtekno.com/2017-yilinda-akk-asimi-sonrasi-internet-hizlari-nasil-olacak-h23573.html%20>.
- Aziz, Aysel. **Toplumsallaşma ve Kitleleşme İletişim**. Ankara: AÜSBF Basın-Yayın Yüksek Okulu Basımevi, 1982.
- Babacan, Mehmet. E. İrfan Haşlak. İsmail Hira. 2011. Sosyal Medya ve Arap Baharı. **DergiPark Akademik** c. 6 s. 2: 63-92.
- Barney, Katelyn. 2007. Sending Message: How Indigenous Australian Women use Contemporary Music Recording Technologies to Provide a Space for Agency, Viewpoints and Agendas. **World of Music**. c. 49 s. 1: 105-123.
- Bartmanski, Dominik. Ian Woodward. 2015. The Vinyl: The Analogue Medium In The Age Of Digital Reproduction. **Sage Journals**. c. 15 s. 2: 3-27.
- _____. [01.02.2018]. The Vinyl: The Analogue Medium in the Age of Digital. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540513488403?journalCode=joca>.
- Barutçuoğlu, Ali. 2011. İnternet Çağında Yeni Dijital Ses Kodlamaları ve Müzik Paylaşma Yolları. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Beniger, James, R. **The Control Revolution**. Cambridge, İngiltere: Harvard University Press, 1968.
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild, Anne Danielsen. **Digital Signatures: The Impact of**

- Digitization on Popular Music Sound.** Cambridge, İngiltere: MIT Press, 2016.
- Bonobo's Cut-Up Sampling Technologies. [02.04.2018].
<https://modeaudio.com/magazine/exploring-bonobos-cut-up-sampling-technique>.
- Bosi, Marina, Richard E. Goldberg. **Introduction to Digital Audio Coding and Standards.** Berlin, Almanya: Springer Science & Business Media, 2003.
- Budd, Malcolm. **Music and the Emotions: The Philosophical Theories.** Londra, İngiltere: Routledge, 1985.
- Castells, Manuel. **Ağ Toplumunun Yükselişi.** 3.bs. Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üni. Yayınları, 2013.
- Cebeci, Suat. **Bilimsel Araştırma ve Yazma Teknikleri.** 2. bs. İstanbul: Alfa Basım Yayın Dağıtım Ltd. Şti., 2002.
- Cezayirli, Hakan. [26.03.2018]. Plak Üretim Aşamaları.
http://www.aardvarkmastering.com/sitesinden/aktaran/Hakan_Cezayirli_2009
<http://hakancezhifi.stereomecmuasi.com/2009/03/plak-uretim-asamalar.html>.
- Coers, Rob, Jeoren de Boer. 2014. Learning About Social Media and Music. **Fontes Artis Musicae.** c. 61 s. 3: 290-295.
- Cogan, Robert. 1982. Music, Science and Technology. **Oxford University Press.** c. 68 s. 2: 182-188.
- Collins, Nick. **Introduction to Computer Music.** New York, ABD: John Wiley & Sons: 2010.
- Comer, Douglas E. **Bilgisayar Ağları ve İnternet.** Çev. Rüya Şamlı. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2016.
- Dijk, Jan Van. **Ağ Toplumu.** 3. bs. Çev. Özlem Sakin. İstanbul: Kafka Yayınevi, 2016.
- Dokuzuncu Kalkınma Planı, 2007–2013, Fikri Mülkiyet Hakları, Özel İhtisas Komisyonu, s.46.
- Fine, Thomas. 2008. The Dawn of Commercial Digital Recording. **ARSC Journal.** c. 39 s. 1: 1-17.
- Friedman, H., Jerome. 1998. Data Mining and Statistics: What's the connection?.
Computing Science and Statistics. c. 29 s. 1: 3-9.
- Gazier, Bernard. **Büyük Buhran 1929 Krizi.** İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi, 2018.
- Gelatt, Roland. **The Fabulous Phonograph: From Tin Foil to High Fidelity.** Pensilvanya, ABD: J. B. Lippincott & Co., 1955.
- Gesenhues Amy. [24.01.2018]. Survey: 71% Of Hashtag Users Are Using Hashtags

From Their Mobile Device. <https://marketingland.com/mobile-hashtag-survey-finds-users-more-likely-to-explore-content-using-hashtags-if-offered-discounts-37778%20>.

Goldsmith, Jack, Tim Wu. Who Controls the Internet?: **Illusions of a Borderless World**. Oxford, İngiltere: Oxford University Press, 2006.

Goldstine, Adele, K. **Electronic Numerical Integrator and Computer Eniac Technical Manual**. Los Angeles, ABD: Periscope Film, 2012.

Güllüdağ, Volkan. 2003. Postmodern İdeoloji Çerçevesinde Kültürel İnşa Dinamikleri: Youtube Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gündüz, Uğur. 2003. Sanal Müzik Çarşısı: MP3; Müzik Endüstrisine Dijital Bir Saldırı mı Yoksa Özgürlük mü?. **DergiPark Akademik** c. 0 s. 16: 669-676.

Hall, Stuart, Keith Negus, Paul Du Gay, Linda Janes, Hugh Mackay. **Doing Cultural Studies: The Study of The Sony Walkman**. Kaliforniya, ABD: Sage, 2013.

Hesmondhalgh, David. 2007. Music, Emotion and Individualization. **Reseaux**. c. 2: s. 141: 203-230.

Hilbert, Martin, Lopez, Priscila. 2011. The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information. **Science**. c. 332 s. 6025: 60-65.

Howard, Martin D., Jamie Angus. **Acoustics and Psychoacoustics**. Abingdon, İngiltere: Taylor & Francis, 2006.

Ifeachor, Emmanuel C., Barrie W. Jervis. **Digital Signal Processing: A Practical Approach**. Harlow, İngiltere: Pearson Education Limited, 2002.

IFPI 2016 Global Müzik Raporu. [13.05.2018].

<http://tr.mu-yap.org/wp-content/uploads/2018/01/webi%C3%A7in-IFPI-GLOBALM%C3%9CZ%C4%B0K-RAPORU-2016.pdf>.

İşlek, Mahmut, S. 2012. Sosyal Medyanın Tüketici Davranışlarına Etkileri:

Türkiye'deki Sosyal Medya Kullanıcıları Üzerine Bir Araştırma.

Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Jannach, Dietmar, Markus Zanker, Alexander Felfernig, Gerhard Friedrich.

Recommender Systems: An Introduction. Cambridge, İngiltere: Cambridge University Press, 2010.

Jones, Steve. 2000. Music and the Internet. **Popular Music**. c. 19 s. 2: 217-230.

Karakoyun, Esra. 2008. Türkiye'de ve Dünyada Müzik Endüstrisinin Mevcut

Durumu: Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Karasar, Niyazi. **Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler**. 5. bs. Ankara: 3A Araştırma Eğitim Danışmanlık, 1994.

- Kefauver, Alan P, David Patschke. **Fundamentals of Digital Audio**. Middleton, ABD: A-R Editions, 2007.
- Kurt, Yağız. 2015. Türkiye ve Uluslararası Müzik Endüstrisinin Durumu: Panel Veri Analizi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kusek, David, Gerd Leonhard. **The Future of Music: Manifesto For The Digital Music Revolution**. Boston, USA: Berklee Press, 2005.
- Küçükçigilli, Müge. 2016. “Duysal Tasarımın Politik Ajandalar Uyarınca Araçsallaştırılmasına Bir Örnek Olarak Körfez Savaşı Döneminde Müzik Üzerinden Şekillendirilen Algı Yönetimi. Bir Ön Çalışma. Yayınlanmamış Lisans Bitirme Çalışması. YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Maral, Alper, H. 2010. 21.yy. Başında, Müziğin Toplumsal Değişim Süreci İçindeki Yerinin Tanımlanması Çabası. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Murphy, Kevin, P. **Machine Learning: A Probabilistic Perspective**. Cambridge, İngiltere: The MIT Press, 2012.
- Kahraman, Ninsu. [15.05.2018]. Spotify’ dan Apple Müziği Üzecek Abone Sayısı Açıklaması. <https://www.log.com.tr/spotify-dan-apple-music-i-uzecek-abone-sayisi-aciklamasi>.
- Kırık, Murat, A. **Sosyal Medya ve İnternet Ortamında Viral Reklamcılık**. İstanbul: Çizgi Kitabevi Yayınları, 2017.
- Korsan Nedir?. [10.01.2018].
<http://www.telifhaklari.gov.tr/Fikir-Hirsizligi-Korsan-Nedir>.
- Kulik, Ella. 2010. Musicial Libraries: The Patterns Of Use Of Digital Music Scores. **Fontes Artis Musicae**. c. 57 s. 1: 65-75.
- Kuyucu, Michael. 2013. Türkiye’de Radyo Mecrasının Üniversite Öğrencilerinin Müzik Tüketim Alışkanlıklarına Etkisi Üzerine Bir Araştırma. **Akademik Bakış**. c. 1 s. 38: 1-20.
- Lamb, Bill. [16.03.2018]. Columbia Records Profile and History.
<https://www.thoughtco.com/columbia-records-history-3247121>
2017.
- Last.fm – Music Recommendation Incorporating Social Network Ties and Collaborative Filtering. [15.02.2018].
<http://blogs.cornell.edu/info2040/2012/09/20/last-fm-music-recommendation-incorporating-social-network-ties-and-collaborative-filtering/>.
- Madenci, Can. [07.09.2018]. Marx'ta Toplumsal Sermayenin Birikimi: Yeniden-

- Üretim Modelleri (I). <http://www.iktisadiyat.com/2009/05/08/marxta-toplumsal-sermayenin-birikimi-yeniden-uretim-modelleri-i/>.
- O'Reilly, Tim. [06.09.2018]. Web 2.0 Expo SF 2010: "State of the Internet Operating System" <https://www.youtube.com/watch?v=hAau6W--iMo>.
- Origins of Sound Recording: The Inventors. [01.02.2018].
<https://www.nps.gov/edis/learn/historyculture/origins-of-sound-recording-edouard-leon-scott-de-martinville.htm>.
- Önen, Ufuk. **Ses Kayıt ve Müzik Teknolojileri**. İstanbul: Çitlembik Yayınları, 2007.
- Öztürk, A. Zeynel. [12.04.2018]. Hangi Bulut Depolama Hizmeti Size Daha Uygun. https://www.chip.com.tr/haber/hangi-bulut-depolama-hizmeti-size-daha-uygun_62205.html 2016.
- Pavlik, John. **Media in The Digital Age**. New York, ABD: Columbia University Press, 2008.
- Post-Demografik Pazarlama ve Netnografi. [06.02.2018].
<https://sherpa.blog/post-demografik-%20pazarlama-ve-netnografi%20>.
- Raes, G., Willem. 1992. A Personal Story of Music and Technologies. **Leonardo Music Journal**. c. 2 s. 1: 29-35.
- Raschka, Sebastian. **Python Machine Learning**. Birmingham, İngiltere: Packt Publishing Limited, 2015.
- Reily, A., Suzel. 2003. Ethnomusicology and the Internet. **Traditional Music**. c. 35. s. 1: 187-192.
- Rouse, Margaret. [16.08.2018]. Digital Rights Management.
<https://searchcio.techtarget.com/definition/digital-rights-management>.
- Said, Edward. **Müzikal Nakışlar**. Çev. Gül Çağalı Güven. İstanbul: Agora Kitaplığı, 2006.
- Scaria, A., George. 2012. Does India Need Digital Rights Management Provisions or Better Digital Business Management Strategies?. **Journal of Intellectual Property Rights**. c. 17 s. 1: 463-477.
- Schell, Bernadette. **Internet Censorship: A Reference Handbook**. Santa Barbara, ABD: ABC-Clio, 2014.
- Sherman, Cary. 2001. Music on the Internet: A New World Is Waiting. **The Brookings Review**. c. 19 s. 1: 35-37.
- _____. [12.02.2018]. Music on the Internet: A New World is Waiting.
<https://www.brookings.edu/articles/music-on-the-internet-a-new-world-is-waiting/>.

- Schwab, Klaus. **Dördüncü Sanayi Devrimi**. Çev. Zülfü Dicleli. İstanbul: Optimist, 2016.
- Şen, Güzin. 2014. Kamusal Alanlarda Mobil Müzik Dinleme Deneyiminin Zenginleştirilmesinde Fiziksel Etkileşim Teknolojilerinin Sunduğu Avantajlar. Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Sims, George. [28.01.2018]. Yapay Zekâ, Müziğin Geleceğini Değiştirecek mi?. <http://www.dw.com/tr/yapay-zeka-müziğin-geleceğini-değiştirecek-mi/a-41078599>.
- Spotify Onca Aboneye Rağmen Batıyor mu?. [15.02.2018]. <https://shiftdelete.net/spotify-onca-aboneye-ragmen-batiyor-mu>.
- Tanyeri, İbrahim. **Fiyat Teorisi Ölçek Ekonomileri ve Teknolojik Gelişme**. Ankara: Hacettepe Üniversitesi İİBF, 1984.
- Tartanoğlu, Sinan. [05.02.2018]. İnternet'e Büyük Sansür. http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/siyaset/920585/internete_buyuk_sansur.html.
- Tonta, Yaşar. 2009. Dijital Yerliler, Sosyal Ağlar ve Kütüphanelerin Geleceği. **Türk Kütüphaneciliği** c. 23 s. 4: 742-768.
- Uludağ, Cansu. [05.06.2018]. Turkcell Teknoloji Zirvesinde Neler Oldu?. <https://www.artistanbul.io/blog/2014/11/25/turkcell-teknoloji-zirvesinde-neler-oldu/>.
- Ünlü, Cemal. **Gel Zaman Git Zaman: Fonograf, Gramofon, Taş Plak**. 2.bs. İstanbul: Pan Yayıncılık, 2016.
- _____. [16.03.2018]. Türk Ses Kayıt Tarihi. <http://www.turkishmusicportal.org/tr/turk-muzigi-tarihi/turk-ses-kayit-tarihi>.
- www.ampermusic.com/. [28.01.2018].
- www.arturia.com/products/analog-classics/modular-v. [02.02.2018].
- www.creatoracademy.youtube.com/page/lesson/m10n-analytics?hl=tr#strategies-zippy-link-1. [15.05.2018].
- www.dur.ac.uk/music/staff/profile/?id=11477. [28.01.2018].
- www.en.wikipedia.org/wiki/SoundCloud. [15.05.2018].
- www.groov.ai/. [28.01.2018].
- www.help.instagram.com/2003408499915301. [24.01.2018].
- www.jukedek.com/. [28.01.2018].
- www.michaelshow.net/akademik/yayinlar/ticaretunvkonferans.pdf. [09.05.2018].
- www.moogmusic.com/products/modulars/system-55. [02.02.2018].

www.moogmusic.com/products/modulars/sequencer-complement-b. [02.02.2018].

www.statista.com/. [10.05.2018].

Walter, Benjamin. 1969. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.

Schocken Books.

Ware, H. Willis. Peter Chalk. **RAND and The Information Evolution**. Kaliforniya, ABD: RAND Corporation, 2008.

Webster, Frank. **Theories of The Information Age**. 2.bs. Londra, İngiltere: Psychology Press, 2002.

Yanık, Eren, N. 2015. Müziklemenin Dijitalleşmesi: Dijital Medya, Müzikal Aktivite Biçimlerine Nasıl Müdahil Olmaktadır? Yüksek Lisans Tezi, Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yazgan, Kaya M. **Sayısal Elektronik**. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 2013.

Yıldırım, Ali, Hasan Şimşek. **Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri**. 6.bs. Ankara: Seçkim Yayıncılık, 2008.

EKLER

Ek 1. Kişiler ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde, farklı meslek dallarından ve yaş gruplarından olmak üzere toplam 21 kişi ile yapılan mülâkatlara yer verilmiş, ardından mesleki kategorilere ayrılan bu mülâkatların hepsi için teker teker ara değerlendirme yapılmıştır. Bu değerlendirmeler çalışmanın 7. bölümünde aktarılmıştır. Mülâkatlarda her meslek grubuna o mesleği ilgilendiren sınırlılıklarda sorular sorulmuştur. Görüşmeler ses kaydı yöntemiyle yapılmış, ses kaydı dinlenerek mümkün olduğunca ifadelerin doğallığını koruyarak yazı diline dönüştürülmüş ve bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Meslek dalları ya da kitleler olarak tanımlanabilecek bu kategoriler sırasıyla: müzisyen olmayan ancak her gün müzik dinleyen ve müzik/teknoloji konularında fikir sahibi müzik dinleyicileri, müziğin üretim aşamalarında çalışan kişiler, sosyal medya uzmanları, sanat/tasarım alanında akademisyenlik yapan kişiler ve müzisyenlik mesleğini profesyonel olarak icra eden müzisyenler olmak üzere çerçevelendirilmiştir. Görüşmelerde yer alan kişiler doğum yılları, meslekleri ve cevap verdikleri mesleki kategorilerle birlikte sırasıyla aşağıda verilmiştir:

Haluk Koçak, 1972, eğitim yöneticisi, müzik dinleyicisi kategorisi.

Zeynep Mina Özbilen, 1998, öğrenci, müzik dinleyicisi kategorisi.

Cihan Gürses, 1984, büyükelçilik çalışanı, müzik dinleyicisi kategorisi.

Ezgi Şahin, 1992, interaktivite tasarımcısı, müzik dinleyicisi kategorisi.

Burcu Erdilmen, 1990, fotoğrafçı, müzik dinleyicisi kategorisi.

Burak Ayaz, 1992, ses tasarımcısı/müzisyen, ses tasarımcısı kategorisi.

Cem Önsoy, 1992, ses tasarımcısı/müzisyen, ses tasarımcısı kategorisi.

Levent Marancı 1984, klasik müzik bestecisi/müzisyen, kompozitör kategorisi.

Selim Çaldıran, 1963, besteci/müzisyen, aranjör kategorisi.

Batu Çaldıran, 1988, besteci/müzisyen, prodüktör kategorisi.

Serkan Mermer, 1988, sosyal medya uzmanı kategorisi.

Nurbanu Anter, 1975, sosyal medya uzmanı kategorisi.

Doç. Dr. Michael Kuyucu, 1972, akademisyen kategorisi.

Doç. Dr. Arda Eden, 1974, akademisyen kategorisi.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı, 1978, akademisyen kategorisi.

Barış Özköse, 1990, müzisyen, sahne müzisyeni kategorisi.

Erman Türkeli, 1985, müzisyen, sahne müzisyeni kategorisi.

Hakan Kılıçoğlu, 1988, müzisyen, sahne müzisyeni kategorisi.

Artun Sürmeli, 1964, müzisyen, stüdyo müzisyeni kategorisi.

Volkan Öktem, 1970, müzisyen, stüdyo müzisyeni kategorisi.

Ahmet Kutsi Karadoğan, 1973, stüdyo müzisyeni kategorisi.

Müzik Dinleyicileri ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde, mesleği müzik dışında bir alan olan, ancak müzik ve teknoloji ile yakından ilgili 5 kişiye, dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin ve mobil müzik platformlarının müzik dinleme alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi irdeleyebilmek için 8'er soru yöneltilmiştir. Aşağıda sorular teker teker, farklı kişilerin cevapları ise soruların altında bir arada verilmiştir. Örneklemin temsili olabilmesi açısından, seçilen görüşmecilerin yaş, meslek, donanım vb. farklı kategorilerden olmalarına özen gösterilmiştir. Cevapların doğallığını korumak adına stil ve ifadelere müdahale edilmemiştir.

Müziği hangi medyadan dinliyorsunuz?

Haluk Koçak: Sadece cep telefonumdan dinliyorum.

Zeynep Mina Özbilen: Spotify, Youtube ve radyodan dinliyorum.

Cihan Gürses: Youtube, Spotify, Facebook ve kendi bilgisayar arşivimden dinliyorum.

Ezgi Şahin: Spotify ve Youtube'dan dinliyorum. Bazen de telefonuma ya da bilgisayarıma indiriyorum.

Burcu Erdilmen: Spotify ve Youtube'dan dinliyorum.

Sosyal medya, mobil mzik platformları ve dijital teknolojilerdeki dnm mzik dinleme alışkanlığınızı nasıl etkiledi?

Haluk Koçak: Çeşitlilik ve kolay ulaşım sağladı.

Zeynep Mina Özbilen: Güncel mziklere aşinalığım arttı ve kendi mzik zevkimi geliştirmeme katkı sağladı.

Cihan Gürses: Sosyal medya ve akıllı telefonlardaki programlar uygulamalar sayesinde görsellik anlamında özellikle video izleme anlamında çok olumlu katkısı oldu. Walkman, Discman, MP3 Player dönemlerinden beridir mzik her zaman yanımdaydı. İnternet'in yaygınlaşması ile özellikle Youtube'un çıkması ile yeni bir çağ açıldı. Artık daha çok, video izleyerek mzik dinlediğimi düşünüyorum.

Ezgi Şahin: Peer to peer sistem zaten nerede çıktıysa patladı, İnternet'in kendisi de buna dahil. Belliydi aslen buna bir alternatif getirmek isteyecekleri, insanlardan czi miktarlar alıp çok çok geniş mzik dnyalarına ulaşmalarını sağlamaları fazlaca iyi oldu. Alışkanlıkları değıştirdi mi; mziğe harcanılan vakit açısından hayır fakat dinlenen tür çeşitliliği açısından kesinlikle evet.

Burcu Erdilmen: Dijital dnmle ilgili şunu söyleyebilirim, genellikle telefonla mzik dinleme alışkanlığım olduğundan kullandığım medya da telefonun müsaade ettiğı platformlara dntı biraz.

Cep telefonu üzerinden video izleyebildiğiniz web sitelerinde İnternet kotası kaygısı yaşıyor musunuz? (Cevap evet ise) ilk kez karşılaştığınız bir mzikal eserin intro bölüm (ilk giriş kısmı) çok uzunsa ne yapıyorsunuz?

Haluk Koçak: Hayır yaşamıyorum. Uzun bir girişı olan mziğı dinlerken parçayı değıştirmeden bekliyorum.

Zeynep Mina Özbilen: Evet sıklıkla yaşıyorum. Giriş kısmı uzun olan eserleri ileri sarıyorum ya da sıkılıp kapatıyorum.

Cihan Gürses: Hayır yaşamıyorum. Aslında cep telefonu üzerinden video izlediğim için İnternet kotası en yüksek olan tarifeyi kullanıyorum.

Ezgi Şahin: Evet, kotam dolacak endişesi taşıyorum. Ancak yine de intro bölmlerini atlamadan sabırla izliyorum.

Burcu Erdilmen: Çoğunlukla yaşamıyorum. Ancak kotam dolmuş olsa bile intro kısımlarını beklemeye gayret ediyorum.

Evinizde “sadece müzik dinlemek için” kullandığınız bir ses sistemi mevcut mu? “Derinlemesine müzik dinleme” (Başka hiçbir iş yapmadan, sadece müzik dinleme) aktivitesini ne sıklıkla yapıyorsunuz?

Haluk Koçak: Sadece müzik dinlemek için bir ses sistemim yok. Derinlemesine müzik dinleme aktivitesi için zaman ayırmıyorum.

Zeynep Mina Özbilen: Hayır, maalesef ayıramıyorum.

Cihan Gürses: Sadece müzik dinlemek için babamdan kalma 1981 model Philips marka bir pikapım var. Aynı zamanda radyo ve kasetçalardır. Oradan dinliyorum zaman zaman. 2 Haftada bir diyeyim.

Ezgi Şahin: Ses sistemi ile ne kastediliyor tam anlayamadım fakat öyle büyük ekipmanlarım yok, Marshall marka kulaklığım sadece müzik dinlediğim bir cihaz. Evet, derinlemesine müzik dinleme eylemini uygulamaya çalışıyorum. Genelde sahile indiğim zamanlarda yapıyorum bunu. Ya da evde yatakta uzanıp dinliyorum bazen.

Burcu Erdilmen: Evet var. Ancak derinlemesine müzik dinleme aktivitesi için zaman ayıramıyorum.

Hangi mobil müzik platformunu kullanıyorsunuz? Aboneliğiniz ücretli abonelik mi yoksa ücretsiz abonelik mi?

Haluk Koçak: Spotify Premium yani ücretli aboneliğim var.

Zeynep Mina Özbilen: Spotify kullanıyorum. Öğrencilere özel aylık aboneliğim var.

Cihan Gürses: Spotify, ücretli premium üyelik kullanıyorum.

Ezgi Şahin: Spotify kullanıyorum. Bir arkadaşımın aile üyeliğine dahilim.

Burcu Erdilmen: Premium Spotify üyeliğim mevcut.

Cep telefonunuzun ya da bilgisayarınızın hafızasında İnternet olmadığı zamanlarda kullanmak maksadıyla müzik depoluyor musunuz? Evet ise yaklaşık kaç adet? Hayır ise neden?

Haluk Koçak: Spotify’ın offline özelliğini kullandığım için listelerimi dinleyebiliyorum ve böyle bir şeye ihtiyacım kalmıyor.

Zeynep Mina Özbilen: Evet depoluyorum çünkü İnternet'in olmadığı yerlerde de müzik dinlediğim oluyor.

Cihan Gürses: Cep telefonumda Spotify'nı çevrimdışı kullanım imkânı var. Yaklaşık 200 kadar parça. Onun dışında bilgisayarımda yaklaşık 500 GB'lık bir arşivim var.

Ezgi Şahin: Evet, telefonumda ve iPod'umda var. Spotify kütüphanesinde daha farklı türde şarkılarım var, iPod'umda telefonumda eskiden beri dinlediğim müzikler depolu.

Burcu Erdilmen: Ortalama 100-200 şarkıyı İnternet olmadığı zamanlarda dinleyebilmek için telefonumda depoluyorum.

Müzik platformlarının size önerdiği “keşfet” ya da “bunu da sevebilirsiniz” bölümlerindeki müzikleri genellikle severek dinliyor musunuz?

Haluk Koçak: Evet, kesinlikle.

Zeynep Mina Özbilen: Evet.

Cihan Gürses: Bu tarz öneriler, dinlediğimiz müziklerin analiziyle yapıldığı için genelde güzel öneriler oluyor. Çoğu zaman önerileri beğeniyorum. Yine de kendi klasik dinlediğim kemik tarzımdan çok fazla dışarı çıkmıyorum.

Ezgi Şahin: Evet, önerdikleri müzikleri severek dinliyorum.

Burcu Erdilmen: Evet, çoğunlukla beğeniyorum.

Bu aralar sıklıkla ve severek dinlediğiniz bir yerli bir de yabancı parça ismi yazar mısınız? Bu parçaların bulunduğu albümün ismini biliyor musunuz? Eğer biliyorsanız aynı albümden 2 parça ismi daha söyleyebilir misiniz?

Haluk Koçak: Türkçe olarak Kardeş Türküler - “Yanıyorum” (Neşet Ertaş) Yabancı olarak (ismini hatırlamadı, listesinden baktı.) Rockstar Postmalone – “21 Savage” albümlerinin isimlerini bilmiyorum.

Zeynep Mina Özbilen: Türkçe olarak “Yanıyoruz”, Yabancı olarak “Havana”. Albüm mü yoksa single mı olduklarını bilmiyorum. Eğer albümse bile aynı albümden başka bir parça da bilmiyorum.

Cihan Gürses: Türkçe olarak Yavuz Çetin – “Bul Beni” Yabancı olarak Gary Clark Junior – “When My Train Pulls In”. Yabancı parçanın bulunduğu albümü hiç bilmiyorum ancak Yavuz Çetin'i biliyorum. Satılık isimli albüm. Kendisinin 2. Albümü oluyor. Tüm albümü sırayla sayabilirim. “Cherokee” “Oyuncak Dünya”

“Kurtar Beni” “Bul Beni” “Yaşamak İstemem” “Herşey Biter” “Sadece Senin Olmak” “Köle” “Benimle Uçmak İster misin?” “İstanbul’a Ait”.

Ezgi Şahin: Türkçe olarak Münir Özkul’dan “Mavi Gözlerin”, yabancı olarak Alt J – “In Cold Blood” Albüm mü yoksa single mı olduklarını bilmiyorum. 2 tane yazamam ama bir parçasını daha yazabilirim. Alt J – “Breezeblocks” Bir de Münir Özkul’un söylediği şarkı ona ait değil, ama onun söylediği versiyonunu seviyorum. Şarkının sahibini bilmediğim için albüm olup olmadığını da bilemiyorum.

Burcu Erdilmen: Türkçe olarak Mor ve Ötesi – “Parti”, yabancı olarak Thom Yorke – “Harrowdown Hill” Mor ve Ötesi’nin Parti şarkısının bulunduğu albümün ismini bilmiyorum ancak 2 parça daha söyleyebilirim: “Darbe” ve “Kördüğüm” Thom Yorke fanı olduğum için tüm albümü ezbere biliyorum. Albümün ismi “Eraser”. 2 parça daha söylemem gerekirse de: “The Clock” ve “The Eraser”

Prodüksiyon Aşamalarında Çalışanlar ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde 2 ses teknisyeni, 1 kompozitör, 1 aranjör ve 1 prodüktör ile, İnternet, telif hakları, sosyal medya, müzik dinleme alışkanlıkları, dijital teknolojileri ne sıklıkla kullandıkları, müzik dolaşımı ve pazarlaması gibi farklı alt başlıklarda olmak üzere, ses teknisyenlerine 8’er, kompozitöre 6, aranjöre ve prodüktöre ise 10’ar soru yöneltilmiştir. Aşağıda sorular teker teker, farklı kişilerin cevapları ise soruların altında bir arada verilmiştir. Örneklemin temsili olabilmesi açısından, seçilen görüşmecilerin yaş, müzikal tarz, çalışma sahaları donanım vb. farklı kategorilerden olmalarına özen gösterilmiştir. Cevapların doğallığını korumak adına stil ve ifadelere müdahale edilmemiştir.

Ses Teknisyenleri ile Yapılan Görüşmeler

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim süreçlerine ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Burak Ayaz: Teknoloji dönüşümünün üretim sürecindeki yararı bana göre zamansal kazanım ve fikir aktarımının pratikleşmesi konusudur. Bu hususta üretici kısa sürede önceye göre daha çok işlem yapabilmektedir. Bir diğer taraftan hız ve pratiklik üretimde tembelliği de tetikleyebilmektedir.

Cem Önsoy: Üretim süreçlerini iki başlıkta inceleyebiliriz bence; birincisi beste aşaması ikincisi ise kayıt aşaması olmak üzere. Beste aşamasında, dijital teknolojiler sayesinde bütün dünya enstrümanları evlere kadar girmiş oluyor. Dolayısıyla bir enstrümanacı bulmadan en azından fikir verecek kadar o enstrümanları duyabiliyorsunuz. Kayıt aşamasında ise en önemli sözcüklerden biri “denemek” bence. Bant kaydı döneminde yüzlerce kez deneme/tekrar etme şansınız olmuyordu. Ama dijitalleşmeyle birlikte bu mümkün oldu. Bunun müzisyenlik üzerindeki etkisi tartışılabilir. Çünkü analog kayıtlarda müzisyenler mümkün olduğunda az denemede, hatta çoğu zaman tek seferde çalmak zorundalardı ancak şu an böyle bir zorunlulukları kalmadığı için kayıt performansları olumsuz etkilenmiş olabilir. Onun dışında müzisyen olmayan insanlar bile kayıtlar yapabilmeye başladılar. Bu durumun avantajları da var dezavantajları da var.

Dijital müzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlallerini azalttığını düşünüyor musunuz?

Burak Ayaz: Evet, gelişen teknolojik ürünlerin uyguladığı güncellemelerle, dijital piyasa; son 5 yılda bahsettiğin konularda çok sıkı bir savaş içinde ve istenilen noktaya çok yaklaştıklarını düşünüyorum.

Cem Önsoy: Biraz olsun azaltmıştır diye düşünüyorum. Ama hala bunu yapan insanlar var. Çünkü dijital platformlar ve İnternet abonelikleri için para ödenmesi gerekiyor. Bu paraları ödemek istemeyenler hala korsanı tercih edebiliyorlar. Tüm üretim sürecindeki onca emeğin, harcanan vakitlerin ve paraların karşılığı CD almak ya da konsere gitmekle bile ödenemez bence ama buna rağmen, ufak meblağlardan kaçmak için korsan tercih ediliyor hala. Özetle dijital teknolojiler korsanı ve telif problemlerini azaltmıştır diye düşünüyorum. Ama tamamen sonlanması pek mümkün görünmüyor.

Sizce dijitalleşmenin, kullanıcıların müziklere erişimini hızlandırmış olması, müziğin tasarım ve aranje süreçlerini etkilemiş olabilir mi? (Örneğin ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama kaygısı, parçaların sürelerinin kısaltılması, İnternet kotası kaygısı yaşayan müşterileri memnun etmek) vb.

Burak Ayaz: Bu konuyu daha çok pop müzik kategorisi çerçevesinde incelersek kesinlikle katılıyorum. Artık müzik, radyo standartlarına göre sürelendirilmekte, gündemdeki armoni yürüyüşlerine ve sound'lara göre evrilmekte diye düşünüyorum.

Bu sebeple aranjörler bu konuda çok hassas olmaya başladılar, hatta özgünleşme konusu onlar için bir korku unsuru olmaya başladı.

Cem Önsoy: Dijitalleşme ile birlikte konser gibi etkinliklerin önemi azaldı diye düşünüyorum. Mobil cihazlardan dinleniyor artık müzikler. Besteciler de üretim aşamasında buna önem vermek zorunda kaldı. Çünkü çok çabuk tüketilebilir bir hale geldi müzik. Es geçilmeden, ön planda kalması istenilen melodiler en başlara taşındı. Aranjeler bu şekilde yapılmaya başlandı. Eskiden verilmek istenen duygu kurgulanıp sabırla parçanın içine yerleştirilirdi. Şimdi bu durum çok değişti. Hemen yakalanmaya çalışılıyor dinleyiciler.

“Herkes müzik üretebilir” söylemi gerçek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce müzik üretimi demokratikleşti mi?

Burak Ayaz: “Herkes müzik üretebilir” söylemi değersiz olmaktan çıkmış hatta pozitifite dönüşmüş bir halde; özgünlüğün, farklılığın öncüsü olmaya yüz tutmuştur bu durum. Önceden yapmış olduğum bir söyleşide de bu konuyu “müzik yazılımlarının her yerde kullanılabilir olması” başlığı altında değinmiştim. Müzik; yaşanmışlık, birikimin bir ürünü ise her telden çıkacak sesin de elbet anlatacağı çok şey vardır diye düşünüyorum.

Cem Önsoy: Evet herkes müzik üretebilir. Bu kolay üretim sayesinde normalde müzik dinlemeyen ya da müzik algısı çok farklı olan insanlar da müziklere çok kolay erişebildiğinden dolayı, çok farklı tarzlardaki müzikler de dinlenmeye başlandı. Bunlar birbirini tetikleyen süreçler yani.

Sizce yazılımsal ve donanımsal gelişmeler mix/master aşamasında ne gibi olumlu/olumsuz etkiler yarattı?

Burak Ayaz: Olumlu: hız, fonksiyonel çeşitlilik, görsel değerlendirme, kullanım kolaylıkları. Olumsuz: tek ve net sonuç bana göre “Loudness War” Elbette bir analog bant mastering ile dijital mastering arasında dağlar kadar fark var.

Cem Önsoy: Analog kayıtlar gibi olmasa da küçük stüdyolarda bile gayet yeterli kayıtlar yapmayı sağlayacak ekipman ve yazılımlar kullanılmaya başlandı. Mikslerin kalite seviyeleri bence günden güne artıyor bu teknolojiler sayesinde. Pratikte olumsuz bir etkisi olduğunu düşünmüyorum ama felsefî açıdan düşünürsek, kanal kayıt teknolojileri bence kayıtların ruhunu öldürdü. Sentetik bir metaya dönüştü müzik.

Sosyal medyanın müzikal süreçlere ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Burak Ayaz: Üretici, dağıtıcı ve yapımcı çok hızlı ve net sonuçlar alabiliyor. Müzikal süreç açısından pek bir etkisi çok, çalan-üreten aynı şekilde basıyor müziğini.

Cem Önsoy: Görsel açıdan düşünürsek video kliplerin sosyal medyada dolaşıma girmesiyle, bir müzikal değeri olmayan parçalar bile değer kazanmaya başladı. Ya da bir sosyal medya fenomeni tıpkı bir plak şirketi gibi milyonlarca kişiye anında ulaşabiliyor bu mecralar sayesinde. Böylelikle eğer takipçi sayınız azsa müziğinizin bir anlamı kalmıyor artık maalesef.

Dijitalleşme ile birlikte yaşanan albümlerin *single*'lara dönüşümü sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz? Sebepleri neler olabilir?

Burak Ayaz: Hızlı üretim ve erişim eşittir hızlı tüketim. Bu sebeple ve bu bilinçle müziği tüketme amacıyla olan insanlar artık, ürünü 2-3 ay içinde tüketebiliyor. Bu tek bir single için geçerliken, çıkarılan albümlerin basılı kaynaklarının israf olması da kaçınılmaz bir son oluyor.

Cem Önsoy: Single'lara dönüşüm maddi kaygılar yüzünden oldu bence. Tüketimin ve tüketim hızının artması da büyük sebep. O yüzden albüme harcanan efor yerine çok daha az uğraşarak tekli çıkarıyorlar. Ayrıca denemek de istiyorlar tabi, tutacak mı tutmayacak mı diye. Bence bu sebeplerden dolayı durum böyle oldu.

Dijitalleşme ile tüketimin hızlandığına ve sosyal medyanın etkisiyle görsel tasarımların/video kliplerin de önem kazandığına katılıyor musunuz?

Burak Ayaz: Tabii ki tüketim hızlandı. Bu soru biraz da "Görsel mi, işitsel mi daha etkili?" düşüncesini ortaya atıyor. Bana sorarsanız müzik nasıl olursa olsun anlamlandırılabilir bir klip yoksa o iş genelde çöp olmaya mahkûm oluyor.

Cem Önsoy: Kesinlikle katılıyorum. Kimsenin müzikal bir kaygısı kalmadı artık. Dönem görsel dönemi. Hızlı dolaşım bunun en büyük sebebi olabilir. Sosyal medyada kimse bir şey dinlemiyor, insanlar sadece izliyorlar.

Kompozitör ile Yapılan Görüşme

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim dolaşım(satış) ve paylaşım pratikleri üzerinde ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Levent Marancı: Konservatuvar ya da sanat tasarım fakülteleri gibi kurumların verdiği geleneksel denebilecek eğitimler sonucu besteci olan insanların ürettiği eserler standart popüler kültürdeki kadar hızlı bir dolaşıma, beklentiye sahip değil. Daha kısıtlı bir kitleye hitap ediyor. Bunların üretim süreçleri elektronik/dijital ortamlarda temsili, dağıtılması gibi süreçler diğer eserler gibi olmuyor. Eğer bir beste siparişi geliyorsa, fitratına göre, senden istenen uzunluğa, enstrüman sayısına göre ya da senin kişisel yazım hızına göre son teslim günleri oluyor. “Bunu bize 1 yıla kadar hazır et” demiyorlar da “2 ay sonraya hazır et” diyorlar artık. En büyük etken erişim olabilir bence. Teknoloji geliştikçe genel olarak bekleme süremiz düşüyor. Tıpkı mektup – elektronik mesaj ilişkisi gibi. Doğal olarak müziğin de artık 20 yıl önceki gibi bestelenip, kaydedilip, piyasaya sürme süresi aylar hatta yıllar almıyor. Aynı bilgisayardan besteleyip, kaydedip, yarım saat içinde başka araçlarla ya da dinleyicilerle paylaşabiliyorsun. Ben hiçbir zaman dijital teknolojilerdeki gelişimi olumsuz bir durum olarak nitelendirmiyorum. Gayet olumlu yanları mevcut. Dediğim gibi en önemli etkisi zamanı kısaltmak. Muhakkak olumsuz tarafları da var ancak her şeyin olumsuz yanı var. Mektubun kaybolma riskinin olması da bir olumsuzluktu. CD’leri taşıyan kamyonun kaza yapma ihtimali de bir olumsuzluk. Tabii uzun süreler sonucu ortaya çıkan ürünlerin kalitesi daha iyi oluyordu. Günümüzde her şeyin hızlanması müzikaliteyi azaltmış olabilir. Gerçi sistem buna iyi adapte oluyor. Günümüzde üretilen eserler direkt kalitesizdir demiyorum. Öte yandan müzik üretimine teşebbüs eden insan sayısını arttırdı dijital teknolojiler. Ama bunun da korkutucu olduğunu sanmıyorum. Çünkü “iyi” örnekleri de “kötü” örnekleri de eşit oranda arttırıyor. Şöyle ki; normalde karşılaşma ihtimalinin olmadığı “iyi” bir eseri senin görmeni sağlıyor. Öte yandan herkes yaptığı için kalitesizlerin sayısı da artıyor ancak bunları görmezden gelmek mümkün. Ne yazık ki herhangi bir meslek dalı seçilse gelen olarak işini “iyi” yapıyor dediğimiz kısmı tüm yapanlara oranla çok azdır. Tüm dünya o işi yapıyor olsa da bu oranın değişeceğini sanmıyorum. Bilgi/veri kirliliği arttı tabii onu kabul ediyorum. Maruz kaldığın “kötü” sayısını arttırıyor her şeyin bu kadar kolaylaşması. En nihayetinde kalitenin değeri değişmiyor. Herkes bir ses kartı ve bilgisayarla müzik üretsın benim bununla alakalı bir sıkıntım yok. Bence kötü örneklerin artması bile bir sıçrayış yapabilme adına iyi bir gelişme olarak değerlendirilebilir.

Dijital mzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlallerini azalttığını düşünyor musunuz?

Levent Marancı: Evet düşünyorum. Azaltmıř olabilir tabii ki. Benim temin edeceėim legal platformlar ya da platformların aldıėı önlemler teknoloji ile artarken, illegal platformlar ve bunların saėlayıcıları/kullanıcılarının teknolojileri de aynı řekilde artıyor. řunun gibi; tıp ilerliyor ama hastalıklar sona ermiyor. O yüzden korsan hep olacaktır diye düşünyorum. Sadece yöntemler řekil deėiřtirecek belki. İnsanların alım güçleri az diye bir eseri alamıyor olması da problemlı bir durum bence. Keřke herkes istediėi sanat eserine anında ulaşabilse. Müziėin sadece parası olanın dinleyebileceėi bir ürün olmaması gerektiėini düşünyorum. Direkt albüm satın aldıėını düşün. Zaten genelde albümde 3-4 parçayı sever ve dinlersin. Albüm aldıėında ödeyeceėin para yerine aylık aynı ücreti verip dinleyebileceėin her řeye ulaşabilme fikri tabii ki insanların buna yönelmesine sebep oldu. Bu anlamda korsan diye tabir edilen erişim řeklini büyük oranda azaltmıř olabilir. “Win-win” bir durum sanırım. Hem üreticinin ve emek sahiplerinin hem de dinleyicinin kârı oluyor diye düşünyorum.

Sizce dijitalleşmenin, kullanıcıların müziklere erişimini hızlandırmıř olması, müziėin tasarım ve aranje süreçlerini etkilemiř olabilir mi? (Örneėin ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama kaygısı, parçaların sürelerinin kısaltılması, İnternet kotası kaygısı yařayan müşterileri memnun etmek) vb.

Levent Marancı: Muhakkak etki etmiřtir. Kiřisel fikrim (sonuçta belli bir dönemde doėup büyüdüm). Bundan 100-150 yıl öncesinin řartlarında üretilen müziklerle tabii ki de günmz müziėi arasında farklar var. Örneėin plaktan da önce müzik dinleyebilmenin tek yolu müziėin icrası sırasında orada bulunabilmektir. 5 dakika için konsere gidilir mi? Gidilmez. Senfoni belki o yüzden 40 dakikaydı. İnsanlar için bir etkinlikti konserler. Ben řimdi her řeye ulaşabiliyorum o yüzden 40 dakika olmasına gerek yok. Bu önemli bir řey. Sürenin genel olarak kısalması süreci bu řekilde başlamıř olabilir. Sektör daha fazla kazanmak için daha çok tercih edilene yönelecektir. Bu da pop müzik tabii ki. Eskiden iki sene stdyoya kapanıp 10-12 tane eser üretip albüm çıkarıyorlardı. řimdi öyle bir dertleri yok. Her řey hızlandıėı için iki ayda bir yenisi çıkıyor. Bu da sürelerin kısalmasına sebep olmuř olabilir. Eskiden yapılan albümlerde de 15 řarkı vardı ama 2 tanesi seviliyordu. Farkettirler ki direkt 2 tane üretmek ve hızlı hızlı üretmek daha mantıklı.

“Herkes mzik retebilir” sylemi gerek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce mzik retimi demokratikleřti mi?

Levent Marancı: Herkes retebilir. Ellerini tahtaya vurup ritim alıp zerine kendi hořuna giden sesleri de eklersin cep telefonunla bile kaydedebilirsin. Masaya vurup ses ıkarmak bir yeterlilik řartıysa dijital teknolojileri kullanabilmek de bir yeterlilik řartıdır. Dnemler ierisinde insanların mziklerini dinlediğinde benzer kalıpları duyabilirsin. Hatta zellikle birinin melodisini alıp referans olarak kullanabilirsin. Yani Lego oynamak iin Lego’yu bařtan retmeye gerek yok. Herkes mzik retsin, arka planını da derinlemesine bilmelerine gerek yok. Mzisyenliğin de tanımı deęiřiyor artık. Ses tasarımı ierisinde besteci ya da aranjr teknolojiyle ve yeni imkân/kořullarla birlikte yeni alt bařlıklar ıkıyor. Eskiden sosyal medya uzmanı diye bir meslek yoktu ama řimdi var. Mzikte de byle diye dřnyorum. Bilgisayar kullanmayı iyi bilmek gerekiyor artık mzisyen olsan da olmasan da.

Mzik bestelerken dijital teknolojileri ne sıklıkla kullanıyorsunuz?

Levent Marancı: Ben řu an okuldayken hocalarımız kâğıt kalem kullanarak yazmamızı tavsiye ediyorlar ama bence bu naif bir teklif. Yetiřtiğimiz dnem itibariyle bilgisayar ok iřimize yarıyor. Yazdığımız řeyi kafamızda duyabilmek byk bir olanak. Bilgisayarda duyduğumuz plug-in’lerin seslerini tabi ki referans alamayız ama en azından notaları duyabiliyoruz. Benim ok iřime yarıyor. Hep bilgisayarla yazıyorum. Piyano bařında kâğıt kalem ile fikri buluyorsun ama gerek enstrman ve akustik tınıyı veremese de sık sık dijital teknolojilerden faydalanıyorum. Olumsuz tarafları da olabilir tabi tembelliğe sebep oluyor kabaca belirtmek gerekirse. Ben yeni bir tablet aldım “Staffpad” diye. Sibelius adında bir program var, tıpkı onun gibi alıřıyor, onun eksikliğini hissettirmeden hem de kâğıt kalem kullanır gibi yazıyorsun. nk geleneksel bilgisayar yazımı klavye ve Mouse ile yapılıyordu. řimdi bu tabletler sayesinde hem hocalarımızın istedięi kâğıt kalem kullanma alışkanlığımız krelmemiř oluyor hem bilgisayar tabanlı ve destekli nota yazabiliyoruz. Hem anlık dinleyebiliyorsun hem de bitince PDF formatında basabiliyorsun. zetle dijital teknolojileri ben ok sık kullanıyorum. ok da faydalı buluyorum.

Sizce yazılımsal ve donanımsal geliřmeler beste ařamasında ne gibi olumlu/olumsuz etkiler yarattı?

Levent Marancı: Bir önceki soruyla paralel bir soru bu. Orada hep olumlu tarafları anlattım. Burada da olumsuz taraflarından bahsedeyim. Bir şeyi iyi yapabilmek için tekrar çok önemlidir. Bu tekrar etme pratikleri nota yazmada, beste yapmada da geçerli. Gerçi yeni teknolojilerin de kendine özgü pratikleri var ama geleneksel anlayış çerçevesinde özellikle de duyum minvalinde düşündüğümüzde tembelliğe sebep olabiliyor. Her ne kadar eline dijital bir kalem alıp yazabiliyor olsan da yine de orijinaline benzemiyor. Herkes bunu kullanıyor demiyorum tabî, halâ eski yöntemlerle yazanlar var. Kendim gibi olanlar adına konuşuyorum... Ben genelde olumlu şeyler düşünüyorum ama. Yanlış bir nota yazdığında uğraşmadan geri alabiliyorsun. Anlık duyabiliyorsun vs. Ama bu imkanların artması “iyi” fikri bulmayı zorlaştırabilir. Çünkü iyi fikirler de vakit gerektirir. Bazı şeyler hızlandıkça üzerine düşünme sürecimiz kısalmış olabilir. Tembelliği bu anlamda da yorumlayabiliriz. Üzerinde düşünmeye gerek bırakmayıp deneme-yanılma yöntemiyle beste yapıyor hâlâ gelmiş olabiliriz. Aynı şey piyanoda da var, bazen üzerine düşünürsün bazen de ellerinle hareket edersin sadece. Özetle böyle düşünüyorum.

Aranjör ile Yapılan Görüşme

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim, dolaşım(satış) ve paylaşım pratikleri üzerinde ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Selim Çaldıran: Eskiden kayıtlar bantlarla yapılıyordu, yuvarlak makara bantlar vardı 2 inç, 1 inçlik gibi. O zamanlar o kayıtları dinlemek çok keyifliydi, lezzetli gelirdi kulağa. Dijitalleşme ile birlikte kayıtlarının yavanlaştığı görüldü. Sıcaklık diye tabir edilen şey azaldı seslerdeki. Tabî teknolojik gelişmeler kayıt yapmayı zaman bakımından kolaylaştırdı. Eskiden kayıt esnasında hata yapıldığında bir daha baştan başlamak gerekiyordu, aralardan girmek çok zordu. Şimdi dijital teknolojilerle birlikte bir harfi bile ayrı kaydedip ekleyebiliyorsun. Dolayısıyla bu imkânlarla birlikte tüketim de çok hızlandı. Sesin hece hece düzeltildiği bir döneme girdik, artık herkes şarkı söyleyebilir. Şekerli sakız çiğnemeye benzetiyorum artık ben müzik tüketimini. Kısa sürede tadı kaçıyor ve unutuluyor müzikal eserler. Piyasada tutunma zamanı çok kısaldı parçaların. Çünkü her gün yeni bir şey çıkıyor. Bu açıdan zararı olmuştur, ancak zaman kavramını ortadan kaldırdığı için de faydalı olmuştur diye özetleyeyim.

Dijital mzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlallerini azalttığını dşnyor musunuz?

Selim Çaldıran: Korsanı azalttığını doęrudur. Bildiğiniz zere korsan retim eskiden CD'den kopyalayıp ayrı bir platformda çoęaltmak şeklinde yapılabilirdi. Bu ortadan kalktı çünkü Youtube gibi platformlarda mzikler bedava yayınlanıyor. Ancak bu bence zellikle Trkiye'de bir kaosa yol atı. Tm emekçinin emei boőa gitmiő oldu. Bu rant, Youtube ve MYAP gibi kurumsal kuruluőların havuzda para oluőturup insanların haklarını gasp etmeye baőlaması yoluyla gerekleőt. MESAM kuruluőu neyse ki buna dur dedi. Youtube ile zel bir anlaőma yaptılar. Mzisyenlerin teliflerinin toplanması konusunda byk bir adım atıldılar. Ama hala yeteri derecede telif toplanamıyor. Telif hakları yasası bir trl gemedi őu anda bildiğim kadarıyla mecliste. Bu kanun yrrlęe girdiğinde mzisyenler epey rahat edecekler diye umuyorum. Youtube iin bir temsilci atayacaklar, bu da ok gzel bir geliőme olmuő olacak. Ama őu an Youtube diyor ki: "siz nce kanunu ıkarın, ben yle atayayım." Yoksa neye gre hareket edecek? Hangi kanuna gre? O yzden beklemedeyiz. Streaming teknolojisi de ok etki etti tabii ki korsana. Onu da eklemek isterim. Bu platformlar sanatıya telifini fazlasıyla dyor. Ama Youtube telif konusunda ok katı. 100 liraya 50 kuruő veriyorlar. Sanatı nasıl geinecek? Bu sefer sahte tıklamalar yapılmaya baőlanıyor. Bu sayede halkta da algı oluőuyor, bu izlenmiő ben de izleyeyim diyorlar byle bir kısır dng oluőuyor. Bunların nne geilmeli.

Sizce dijitalleőmenin, kullanıcıların mziklere eriőimini hızlandırmıő olması, mziğin tasarım ve aranje srelerini etkilemiő olabilir mi? (rneğin ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama kaygısı, paraların srelerinin kısaltılması, İnternet kotası kaygısı yaőayan mőterileri memnun etmek) vb.

Selim Çaldıran: Bence artık aranjrlerin, sz yazarlarının bestecilerin kendilerini gncellemeleri lazım. Eęer paranın introsu 15 saniyeyi geiyorsa o őarkıdan vazgeiliyor. Nakarat hemen gelsin isteniyor. A-B-C diye uzatıp pelesenk edince insanlar sıkılıyorlar. yle bir zamanda yaőıyoruz ki ok abuk tketiliyor, hemen unutuluyor. O yzden daha fazla akılda kalabilmesi iin nakarat melodisini intro kısmına ekleyip, hemen ardından A blm, ardından kpr kurup hemen nakarata gemek gerekiyor. Ve bu melodide birok tekrarda bulunmak gerekiyor. Baőka trl piyasada barınma őansınız yok. Bir de baőka bir boyutu var iőin: bazı őarkılarda nakarat yerine enstrmantal bir melodi oluyor. Bir riff olabiliyor yani.

“Herkes mzik retebilir” sylemi gerek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce mzik retimi demokratikleřti mi?

Selim aldıran: Herkes mzik retebilir bence. Bu iřin artık eēitimle baēdařmadıēı anlařıldı. zellikle Trkiye piyasasında. Bizim milletimizde byle bir yetenek var sanırım. Her zaman bařarılı olacaēı sylenemez ama herkes mzik yapabiliyor. Sokaēa ıkın 5 kiřiden 3’ne řarkı syletebilirsin. Kk bir eēitimle profesyonelleřtirebilirsin. Ben 6 yařımdan beri piyano alıyorum 20 sene eēitim aldım. Gzlerime, kulaklarıma inanamıyorum. Bana getirilen besteler... řu an isim vermeyeyim. Bu ne byle diyorum. Ama bir bakıyorsun yayınlandıktan sonra listelerde birinci sırada. Dijitalleřmeyle birlikte retim kavramı ok byk deēiřime uēradı. GarageBand diye bir program var, o programdaki loop’ları kullanarak herkes anında mzik retebiliyor. stelik buna beste gzyle bakıyorlar. Halbuki byle beste yapılmaz, oradaki riff’ler ya da loop’lar sana ait olmuř olmuyor. Beni bu evrede tanıyanlar var, mzisyen olmayan insanlar. ıkarıp telefonu “Selim Bey beste yaptım nasıl olmuř?” diyorlar. Dinliyorum hakikaten olmuř diyorum. Maalesef byle bir hl aldı mzik. Bana gre olumsuz bir durum bu.

Mzik bestelerken dijital teknolojileri ne sıklıkla kullanıyorsunuz? Sizce yazılımsal ve donanımsal geliřmeler beste ařamasında ne gibi olumlu/olumsuz etkiler yarattı?

Selim aldıran: Bir besteci olarak kendi tekniklerim var. Mzik retirken nota yazım programlarını kullanmaya gerek duymuyorum. Ama bu teknolojiler mzik matematiēini bilmeyenler iin, amatrler iin iře yarayabiliyor.

Mzik retiminin retildiēi *workstation*’lar anlamında, ekrana baēımlı bir srece dnřtēne katılıyor musunuz? Sizce ekrandan baēımsız mzik retilbilir mi?

Selim aldıran: Ben mzik teknolojileri deēil de aranjrlk erevesinde cevap vereyim bu soruya. Bugn bilgisayar ıkarın, Trkiye’de mzik sektr ker. Bu kadar net konuřuyorum. nk bugn aranjr dediēimiz insanlar mzisyen deēil. MIDI teknolojisi ile klavye Mouse ile mzik yapıyorlar. Piyano almıyor, bilgisayara yazdırıyor. Ama tabi bu piyanistin almasına benzemiyor. *Velocity* yok, duygu yok. Piyasada řu anda birok sanatının kullandıēı altyapı byle retiliyor. Kendisini bu iřin zirvesine koymuř insanlar var, hepsi bu řekilde mzik retiyorlar. Kendini eēitiyor insanlar yine de ama ne ynde eēittiniz nemli. rneēin do diyez minr gamını

piyanoda al desem Trkiye’deki aranjrlerin yzde 50’si yapamaz diye dřnyorum. Beyaz dğmelere, transpoze tuřlarına, bilgisayar ekranlarına sıkıřıp kaldık yani kısacası.

Sosyal medyanın mzikal srelere ne gibi etkileri olduėunu dřnyorsunuz?

Selim aldıran: Sosyal medya bir devrim. Dnya genelinde ve tm sektrlerde. ncelikle mzikle alakalı oėu tabuyu yıktıėını dřnyorum. Reklam kavramının anlamını deėiřtirdi. Televizyon ve radyoyu bitirdi. Televizyonda mzik programı kalmadı. Sosyal medyadaki bazı kanallara ve Youtube’a yklemek zorunda kaldılar. oėu radyo tutunabilmek iin grntl yayın yapmaya bařladı. İyi tarafları da oldu. Biri mzik yapmak istedi diyelim, eskiden televizyona gitse benim “klibimi yayımlayın” dese kimse ilgilenmiyordu. Hatta zerine para isteniyordu. řimdi sosyal medya hesabına yklyor řans faktr de yanındaysa bu kiřinin, anında nl olup para kazanabiliyor. “Gangnam Style” adlı para dnya hiti olabilir miydi sosyal medya olmasaydı?

Dijitalleřme ile birlikte yařanan albmlerin *single*’lara dnřm srecini nasıl deėerlendiriyorsunuz?

Selim aldıran: ok gzel bir soru. Eskiden albmdeki minimum para sayısı 10’d. Hatta bazen iki para bařka versiyon, iki para remix versiyon vb. ile 14’e bile ıkıyordu. O dnemin sanatıları albm yapmamayı halka saygısızlık olarak gryorlardı. “2 para iin albm m yapılır?” diye dřnyorlardı. Kaldı ki bu “ismi olan” sanatılar hala albm yapıyorlar. Sonra mzik sektr yle bir kt ki, milyon satan albmler řu an 100 bin satıřta platin almaya bařladı. nce korsanlařma sonra da bedava dinlenen diėital ortamlar treyince halk albmlere para vermemeye bařladı. Korsan bitti dedik tabi ama bunun retimi ve dolařımı bitti. Halk korsan eriřmeye devam etti o dnemde. Hl byle olunca yapımcılar zellikle yeni ıkan řarkıcılar iin nce deneyelim sonra albm yaparız diye dřnmeye bařladılar. “Hamallık” olarak grlmeye bařlandı albm yapmak. nk ok zahmetli. stelik albm bile yapsanız sadece klibi olan para dinleniyor. “Neden bu kadar eme harcıyoruz?” “Neden bu kadar masraf yapıyoruz?” diye dřnmeye bařladılar. Artık sanatılar nce deneniyo, sonra albmn satacaėından emin olunuyo, sonunda albm alıřmasına giriřiliyor. Orhan Gencebay 32” diye bir proje yapmıřtım. Bunun fiziksel satıřı bařarılı olmuřtur. nk insanlar “arřiv albmlere” saygı duyuyo. Demin konuřtuėumuz mevzular da

vardı işin içinde. Introları kısalttık, dinlenmesi kolay ve modern hale getirmiştik. Orhan abinin bile başka ümidi yoktu. 150 bin satabilir mi acaba diye tedirginlik yaşıyordu. 1 milyon sattı. Çok başarılı oldu. Yani albüm satmak için günümüzde ancak arşiv projesi yapmak gerekiyor. Başka başka sanatçılara bir şarkıcının tüm eserlerini söyletip albüme almak gibi.

Dijitalleşme ile tüketicinin hızlanması sosyal medyanın etkileri sebebiyle, müziklerin görsel tasarımlarının/video kliplerinin de önem kazandığına katılıyor musunuz?

Selim Çaldıran: Kesinlikle katılıyorum. Eskiden klip yayınlamak da problemli. Belirli kanallar dışında başka hiçbir yerde bunları görme imkânımız yoktu. Sosyal medya sayesinde Uganda’da çekilen bir klibe bile rahatça erişiliyor. Teknoloji ve sosyal medya kolaylaştırdı bunu. Dünyanın neresinde ne yapıldığına dair bir fikrimiz yoktu eskiden. Bu sebeplerden dolayı görsellik çok büyük önem kazandı. Küresel bir iş yapabilmek için, bu işin tutması için neler yapabileceğini de biliyor artık insanlar.

Yapay zekâ teknolojilerin gelecekte aranje süreçlerini tamamen ya da kısmen kontrol altına alabileceği ihtimalini düşünüyor musunuz?

Selim Çaldıran: Kesinlikle düşünüyorum. Belki de artık müzik yapan insanlara ihtiyaç duyulmayacak. Bunun örnekleri de günümüzde sıklıkla karşımıza çıkıyor. La minör’e basıyorsunuz, 124 BPM’de bu aranje nasıl olabilir diyorsunuz, program size beste yapıyor. Bir de diyor ki “şu versiyon da olabilir.” Böyle bir sınırsızlık mevcut. Müzik dinleyicileri tarafından da tercih ediliyor bu müzikler bence. DJ’leri düşünün, hangi akoru basacağını bilmiyor, yapay zekâyı yapıyor. Yazılım şirketleri çok büyük kârlar sağladı bu şekilde. Bu kadar müzisyen ne iş yapacak? Bu kadar müzik eğitimi alan insanı çöpe mi atacağız?

Prodüktör ile Yapılan Görüşme

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim dolaşım(satış) ve paylaşım pratikleri üzerinde ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Batu Çaldıran: Üretim açısından çok büyük zaman kazandırdı. Ve teknik olarak da çok zordu hücum kayıt yapıyorduk eskiden. Ama o zaman müzisyenlik seviyesi daha üstteydi. Çünkü stüdyoya girdikleri anda insanlar çalıp söylemek zorundalardı. Provalarını yapmak zorundaydılar. Şimdi farklı bir şey oluştu. İnsanlar bir hayal kurup

bize geliyorlar. Tarif ediyorlar. Biliyorlar ki her türlü düzgün bir şey çıkacak düzeltmelerle. Eskiden böyle değildi. VST teknolojileri çok önemli diye düşünüyorum. Ses bankaları çok zenginleşti günümüzde. Pazarlama olarak düşünmek gerekirse de artık albümler satmıyor. Fiziksel satış dibe vurmuş durumda. Youtube neredeyse hiç para vermiyor sanatçılara. Yani şöyle özetleyebilirim, sanatçıların seslerini duyurma şansları çok arttı geçmişe göre. Ama kazandıkları para çok azaldı. Eskiden hem sanatçılar hem de biz prodüktörler daha fazla kazanırdık albüm satıldığı zaman. Ama o zaman da şimdiki kadar isminizi duyurmanız kolay değildi. Dolayısıyla konser gelirlerinin önemi çok arttı günümüzde.

Dijital müzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlallerini azalttığını düşünüyor musunuz?

Batu Çaldıran: İlk etapta bilakis çok büyük ölçüde arttı bence. CD'lerin kopyalanarak ucuza satıldığı dönemlerden bahsediyorum. Bizim ülkemizde dijital müzik platformları anlamında süreç çok yavaş ilerledi. Ben Amerika'da okudum, herkesin telefonunda ya Tidal ya Spotify ya da başka bir uygulama illa ki bulunurdu. Burada daha yeni yeni başladı bu platformların kullanımı. Hatta hala korsan CD satın alan insanlar tanıyorum. Bence insanlar eğitilmeli. Müziğin çok zahmetli, çok emek isteyen bir iş olduğunu bilmiyor toplumlar. Dolayısıyla buna bir hassasiyet gösterilmiyor genel olarak. Youtube'a girer dinlerim diye düşünüyorlar. Nasılsa ücretsiz. Spotify ücretli ama ben hiçbir şarkının 300 milyon dinlendiğini görmedim. Youtube'ta dinleniyor ama. Özetle korsan belki dünya genelinde azalmıştır bu dönüşüm sayesinde ama ülkemizde korsanın önüne henüz geçilebildiğini düşünmüyorum.

Sizce dijitalleşmenin, kullanıcıların müziklere erişimini hızlandırmış olması, müziğin tasarım ve aranje süreçlerini etkilemiş olabilir mi? (Örneğin ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama kaygısı, parçaların sürelerinin kısaltılması, İnternet kotası kaygısı yaşayan müşterileri memnun etmek) vb.

Batu Çaldıran: Aslında çok detaylı bir konu ama özetlemeye çalışacağım. Bazı aranjörler, “nasıl olsa çabuk tüketiliyor, insanlar algılamıyorlar” deyip özensiz üretim yapıyorlar. Ben paramı kazanayım yeter diye düşünüyorlar. Ama bazıları da niteliğe önem veriyor, emek sarf ediyorlar. Az ama öz iş yapayım diye düşünüyorlar. Bunlar bence toplum tarafından fark ediliyor ve ayrı bir yere konuyor. Ben intro'yu çabuk geçeyim, kısa keseyim”den ziyade, “öyle bir fikir bulayım ki insanları etkilesin” diye

düşünüyorum. Zaman kaygısı yaşamıyorum yani kısacası. Ama kulağı etkilemek tabii ki çok önemli.

“Herkes müzik üretebilir” söylemi gerçek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce müzik üretimi demokratikleşti mi?

Batu Çaldıran: Şunu kabul edelim; müzik üretmek için artık konservatuvar bitirmeye gerek yok, nota bilmeye de gerek yok. Müzisyenlikle ya da enstrümancılıkla aranjörlük arasında dağlar kadar fark var. Çoğu zaman basit düşünmeniz gerekiyor. Özetle, dijital teknolojilerin sağladığı kolaylıklarla da birlikte, herkes müzik üretebilir. Ama tabii ki temel yetenekler olmalı. Özellikle ritim kulağı çok önemli. Melodik yapılara da aşina olması gerekiyor. 12 senemi verdim müziğe, buna rağmen hiçbir müzik bilgisi olmadan bir müzik üretilip popüler olan insanlara karşı en ufak bir olumsuz düşüncem yok. Sonuçta bir fikir bulmuş. Bu bir yap-boz. Kim yapabiliyorsa ama öyle ama böyle, yapmalı diye düşünüyorum. Eskiden bu durum tekelleşmişti. Belli başlı isimlere gitmeniz gerekiyordu müzik üretebilmeniz için. Şimdi buna da gerek kalmadı. Olumsuz tarafına da değinmek isterim. Veri kirliliği oldu biraz hâl böyle olunca. Bir de üretilen ekipmanlarda artık müzisyen değil, tüm toplum düşünülüyor. Herkese hitap edebilmesi için kullanımları giderek kolaylaşıyor cihazların/enstrümanların.

Sizce yazılımsal ve donanımsal gelişmeler beste aşamasında ne gibi olumlu/olumsuz etkiler yarattı?

Batu Çaldıran: Bana besteleme anlamında pek fayda etmedi bence. Çünkü besteyi önce aklımda kurguluyorum. Sonra bilgisayara döküyorum besteyi. Öteki türlü bence mekanik olur. Ben teknolojiyi sadece yazım aracı olarak kullanıyorum. Önce kafanızda çalması lazım bestenin. Ben böyle düşünüyorum. Ama şöyle bir şey de olabiliyor, beğendiğim bir loop’u alıp kullanıyorum, bunlar kolaylaştırıyor beste yapmayı. Zamandan tasarruf ediyorum. Bu bazen tembelliğe yol açabiliyor ya da beni sınırlayabiliyor.

Sosyal medyanın müzikal süreçlere ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Batu Çaldıran: Çok büyük etkisi var. Çünkü artık her şey sosyal medyada. Hedef kitleler oradan hesaplanıyor, yaş aralıkları, ilgi alanları vs. Pazarlama süreçleri de sosyal medyadaki oluşumlara göre şekillenmeye başladı hâl böyle olunca. Üretilen müzikler “sosyal medyada nasıl tutar acaba?” diye düşünülerek tasarlanıyor artık hep.

Sanatçıların kendilerini gösterebilme potansiyellerini çok büyük ölçüde arttırdı. Olumsuz olarak belki şuna sebep olmuş olabilir: sırf izlensin, popüler olsun diye içerikleri kendinize göre değil de hedef kitlenizin zevklerine göre tasarlamaya başlıyor olabilirsiniz. Bu kötü bir durum bence.

Dijitalleşme ile birlikte yaşanan albümlerin *single*'lara dönüşümü sürecini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Batu Çaldıran: Yine tabî ki hızlı tüketim ile ilgili bu durum. Tüm albüm dinlenmiyor. Siz albüm bile yapsanız, insanlar platformlardan tek tek dinleyip, birini çok sevip ona odaklanıyorlar. Zaten klibi yoksa parçanızın patlama ihtimali kalmadı artık. Dolayısıyla, maddi kaygılar ve hızlı tüketim sebebiyle albümler *single*'lara dönüştü. Proje/arşiv albümler dışında albümlere para yatırmanın bir mantığı kalmadı artık.

Dijitalleşme ile tüketimin hızlanması sosyal medyanın etkileri sebebiyle, müziklerin görsel tasarımlarının/video kliplerinin de önem kazandığına katılıyorsunuz mu?

Batu Çaldıran: Klibi olmayan parçalar tüketim çok hızlı olduğu için zaman aşımına uğruyor. Bu çok net görülen bir gerçek. Görsellik kadar önemli bir şey yok. Sen zaten müzisyen olarak genellikle duyulara hitap ediyor. Evet müzik yapıyoruz, duysal bir iş. Ama toplumlarda şöyle bir merak uyanıyor: bir sanatçıyı dinliyor insanlar, İnternet'te/arama motorlarında arıyorlar. Onlar gibi giyinmek, onlar gibi yaşamak istedikleri için, sanatçıların hayatlarına özendikleri için görmek istiyorlar. Klip istiyorlar, konser istiyorlar. Günümüzün popüler trendi, iklimi bu şekilde maalesef. O yüzden klipler ve videolar çok büyük önem taşıyor.

Sizce dijital müzik platformları insanların müzik dinleme alışkanlıklarını değiştirdi mi? -ne yönde değiştirdi?

Batu Çaldıran: Alışkanlıkları büyük ölçüde değiştirdi tabî ki. En basitinden pratikleşti. Bizim meslek için konuşmuyorum. Ama toplum bazında düşünürsek bir kulaklık ve bir cep telefonu aracılığı ile müzik dinlemek mümkün olduğundan beri, müzik dinlemeyen insanlar da artık dinlemeye başladılar. Ya da evde bilgisayarlarından, arabalarında flash disklerinden dinlemeye başladılar. Radyo dinlenirdi eskiden, ama şimdi playlist oluşturabiliyor insanlar. Tamamen kontrolleri altında yani müzik erişimi.

Yapay zekâ teknolojilerin gelecekte aranje süreçlerini tamamen ya da kontrol altına alabileceği ihtimalini düşünüyor musunuz?

Batu Çaldıran: Zaten bazı ses tasarımı programlarında şu an hali hazırda aranje sayfaları açılıyor. İleride bu programlar senin ne tarz müziklerden hoşlandığını öğrenip ona göre hazır sayfa açıp müzik üretmeni sağlayabilir. Bazı toplumlar daha mekanikleşmiş, daha robotlaşmış vaziyetler. Duyuları da böyle çalışıyor bu toplumların. Almanya’da acayip derecede tekno müzik dinleniyor örneğin. Bu insanlar organik bir şey beklemiyor ki zaten. O yüzden rağbet görebilir gelecekte bu yapay zekâ tasarımları. Üretim süreçlerini tamamen ya da kısmen kontrol altına da alabilir tabi bu makineler. Kendileri öğreniyorlar çünkü artık. Ama sonuç olarak insan eli değmediğinde bence o müzik, müzik olmayacaktır.

Sosyal Medya Uzmanları ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde, mesleği sosyal medya uzmanı olan, ancak müzik ve teknoloji ile yakından ilgili 2 kişiye, dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin ve mobil müzik platformlarının müzik dinleme alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi irdelleyebilmek için 7’şer soru yöneltilmiştir. Aşağıda sorular teker teker, farklı kişilerin cevapları ise soruların altında bir arada verilmiştir. Cevapların doğallığını korumak adına stil ve ifadelere müdahale edilmemiştir.

Dijital teknolojilerdeki ve yeni medyadaki dönüşümlerin, dolaşım, pazarlama ve paylaşım pratikleri üzerinde ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Serkan Mermer: Çok büyük etkileri olduğunu düşünüyorum. Bildiğimiz pazarlama teknikleri, teknolojik gelişmelerle beraber evrim geçiriyor. Pazarlama açısından web 3.0 teknolojisinin hayatımıza girmesi ile insanların İnternet ortamında bıraktığı her iz takip edilebiliyor. İnsanlar ilgi alanlarına göre reklamlara maruz bırakabiliyor. Bu çok büyük bir dönüşüm. Bunun yanında viral pazarlamanın önemi çok arttı. Zira ilgi çeken bir şey, çok kısa süre içinde milyonlarca insana ulaşabiliyor. Bu yüzden reklam ve pazarlama tekniklerinde viral çalışmalar çok daha önem kazandı. Bir de bu paylaşım teknolojilerinin gelişmesiyle o “iyi içeriğe” ulaşmak zorlaştı. Aynı zamanda iyi içerik üretip, kötü içerikler arasında sıyrılarak tüketiciye ulaşmak da zorlaştı. Artık hangi mesleği yapıyor olursan ol, “rakiplerle” mücadele için kreatif olmanın yanında dolaşım ve reklam için büyük bütçeler ayırmak şart.

Nurbanu Anter: 90'ların başlarından bahsedecek olursak, müziğe ve bilgiye erişimimiz çok kısıtlıydı. İnternet yoktu ya da herkesin evine kadar girmemişti. Ya radyo dinleyerek ya da dergilerden, albümlerden CD'lerden erişebiliyorduk müziklere. Şu an anında ulaşabiliyoruz İnternet sayesinde. Radyoyu açıp sevdiğimiz şarkı çıksın diye beklerdik, şimdi kontrol tamamen bizde. Tabî ki pazarlama kanalları da geleneksel medyadan dijitale dönüştü. Dolayısıyla bütçelerin büyük bir kısmı bu mecralara harcanıyor. Sosyal medya reklamlarına çok büyük bütçeler ayrılıyor. Ama her nasılsa radyo hala çok etkili. Sanırım arabalarında, çalışırken vb. durumlarda dinliyorlar diye böyle. Ek olarak şunu da söyleyeyim. Diziler ve filmler çok önem kazandı müziğin dolaşımı için. Eğer bir film ya da dizide yayınlanıyorsa müziğiniz, kesinlikle popüler oluyorsunuz.

İnternet'in "özgürlük alanı" mı yoksa daha çok bir kontrol teknolojisi mi olduğunu düşünüyorsunuz? Buna ek olarak İnternet üzerinden yapılan sansür uygulamaları hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Serkan Mermer: Kuşkusuz hem özgürlük alanı hem de kontrol teknolojisi. İstedğin içeriğe ulaşmak, her platforma katılabilmek, içerik oluşturabilmek vb. açılardan özgürlük alanı. Ancak çok ciddi bir açık da söz konusu. İnternet'te dolaştığın an kimlik bilgilerinin yanı sıra, tüm davranışlar ve ilgi alanları kayıt altına alınıyor. Olası riskli durumlarda bunların kullanılması kaçınılmaz. Özellikle cep telefonu teknolojisinin geldiği nokta durumu daha da vahimleştiriyor. Hemen her uygulamayı indirirken, konum, ses kaydı, rehber, vb. birçok unsura izin veriyoruz. Bunlar genellikle reklam için kullanılan veriler olsa da kontrol mekanizması olarak kullanıldığını ya da kullanılabileceğini düşünmek garip olmaz. Sansüre karşıyım ancak bu kadar kalabalık ve kısmen denetimsiz ortamlarda bir süre sonra sansür kaçınılmaz oluyor.

Nurbanu Anter: Evet, İnternet bir özgürlük alanı ama sürekli sansür uygulamaları oluyor. Ben karşıyım. Bunun orta yolunun bulunması için belki 18 yaşından küçükler için RTÜK benzeri bir kurum kurulabilir. Herkese sansürlemeyi gereksiz buluyorum. E tabi çok fazla veri olduğu için kontrol edilmesine ihtiyaç duyulmaya başlıyor İnternet'in de. İnternet dizileri bile sansürleniyor şu an. Herkesin her bilgiye ulaşabiliyor olması lazım. Hele ki müzik içeriklerinin sansürlenmesi ayrı bir trajikomik durum bence.

Dijital mzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlallerini azalttığını düşünyor musunuz?

Serkan Mermer: Sanırım evet. Spotify, Dezeer gibi uygulamalar sayesinde bunun bir nebze önne geçilmiş olunuyor herhalde. Ama bana göre ş da var, artık günmzde, üretilen bir eserin, korsan mı/telifi ödendi mi vb. peşine düşmenin çok da mantıklı bir şey olduğunu düşünmyorum. Şöyle izah edeyim, Youtube’da milyonlarca mzik var, hiçbirine telif ödenmiyor, reklam geliri kazanılıyor sadece. Ama öte yandan bu mziklerin güzel cover’larını göryoruz. Bir bakıyorsun telif ihlâlinden kapanmış. Bana göre çok mantıksız. Cover’ların, eserin sahibine fayda sağlayacağını/sağlaması gerektiğini düşünenlerdenim.

Nurbanu Anter: İnsanlar konserlere ve albümlere para vermeyi bıraktı. Çünkü artık her şeye ücretsiz ulaşabiliyorlar. Korsan olması şart değil, örneği Youtube’da tüm içerikler ücretsiz. Ama dijitalleşmenin ilk yükseldiği dönemki kadar korsan kalmadığını düşünyorum. Mzik platformları çok ucuz. Bu arada Youtube sanatçılara haksızlık yapıyor bence. Telif ücretlerini çok az ödüyor. Tabi eskiden hiç alamıyorlardı sanatçılar. 2000’lerin başlarında telif almaya başladı sanatçılar yavaş yavaş. Artık asansörlerde çalan mziklerden bile para kazanabiliyorlar sanatçılar neyse ki. MÜYAP’a borçlular bu düzenlemeleri de. Radyolara parça yollamayı bıraktılar birlik olup. Radyo kanallarının falan da üye olması gerekti bu kuruma. Ama arada çok komisyoncu var, alabiliyorlar ama çok düşük ücretler ne yazık ki...

Sizce sosyal medyanın günmz mziğine ne gibi etkileri olmuş olabilir?

Serkan Mermer: Olumsuz yansımaları hızlı tüketim ve üretilen eserlerin kısa ömürl olmaları şeklinde özetleyebilirim. Ama öte yandan sosyal medyanın yarattığı, saniyeler içerisinde birçok kişiye ulaşabilme imkânı ve ihtimalini ise çok pozitif bulanlardanım.

Nurbanu Anter: Tüm pazarlama bütçeleri artık bu mecralara ayrılmaya başladı. X ve Y kuşakları yeni mziklerden haberdar olamamaya başladı. Sosyal medya kullananlar aralarında bir cemiyet oluşturup, buraya özg yeni trend mzikler belirlemeye başladılar. Yani yeni bir piyasa oluştu. E tabi bir de mziklerin dolaşımının çok hızlı, etkili ve ücretsiz gerçekleşmesini sağladı bu ortamlar.

Sizce dijital mzik platformları insanların mzik dinleme alışkanlıklarını deęiştirdi mi? Ne yönde deęiştirdi?

Serkan Mermer: Kesinlikle deęiřtirdi diye düşünüyorum. Kullanım kolaylığı, hayatın akışına/moda göre yapılabilen çalma listeleri, keřfet bölümleri, řarkı sözleri vb. herřey tek bir yerde ve elimizin altında. Bu yüzden herkes bu mecralara yöneldi. Ne yönde deęiřtirdi konusunda da řunu söyleyebilirim: Yine önceki soruda bahsi geçtięi üzere, müziklerin hızlı tüketilip çabuk unutulmasına sebep oldu.

Nurbanu Anter: Kesinlikle etkilemiřtir diye düşünüyorum. İlk aklıma gelen řu ki; arřivcilik bitti neredeyse. Albümler yer kaplıyor diye düşünüyor insanlar, satın almıyorlar. Bu olumsuz bir řey bence. Eskiden müzik dinlemek heyecan verirdi bana. Kaseti plaęı ya da CD'yi satın alır, heyecanla paketini açar, kartonetini okur, cihaza takar ve dinlerdik. Bu aktiviteler iç içe bir bütündü. Kimlerin emeęi geçmiř, sözleri kim yazmıř, sanatçının dinleyiciye notlar vb. okurduk hep. řimdi tüm aktivite tek tuřa indirgendi. Ama müzik dinlemeyen ya da az dinleyen insanlar da belki eriřimin hızlanması ve kolaylařması sayesinde daha çok müzik dinlemeye bařlamıř olabilirler.

Sizce akıllı telefonların müzik eriřimine ve paylařımına ne gibi etkileri oldu?

Serkan Mermer: İnternet kullanıcılarının, özellikle sosyal medya kullanıcılarının büyük çoęunluęının mobil cihazlardan İnternet'e baęlandığını düşünürsek, telefon teknolojilerinin, her alanda olduęu gibi müzik alanında da etkileri büyük olmuřtur. Müzięe eriřebilmek için kullanımı ve arayüzleri çok basit birçok uygulama geliřtirildi. Bunların yanı sıra Youtube gibi hala çok güçlü bir platform var ve yine geliřen telefon teknolojisi ile birlikte bu tarz platformlara eriřim, izlenme oranları korkunç boyutlara tařınmıř oldu. Arık tek cihazdan her řeyi yapabiliyoruz. Beęendięimiz bir parçayı, tek tıkla kendi ağıımızdaki birçok insanla paylařabiliyoruz. Dolayısıyla bence telefon teknolojisi eriřim ve paylařım konusunda devrim nitelięi taşıyor.

Nurbanu Anter: Tabii ki zaman açasından çok pozitif etkileri oldu. Bir de çok pratik oldu. Yeni nesil telefonlar hafif ve küçük. Ama her řeyin tek cihaza sığdırılmasının dezavantajları oluyor diye düşünüyorum. Çünkü her iři yapayım derken o iřleri hakkını vererek yapamıyor olabilir bu cihazlar.

“Herkes müzik üretebilir” söylemi gerçek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce müzik üretimi demokratikleřti mi?

Serkan Mermer: Bence geliřen teknolojiler ile birlikte “herkes müzik üretebilir” söylemi doęrudur. Ama bu ne kadar sanat nitelięi tařır? bilemem. Zira çok düşük bütçelerle evde kendi mini stüdyonu kurabilmek mümkün. Onu geçtim, bilgisayarla

aran iyiye, birçok program var müzik yapabileceğin. Bu yüzden yapan da çok. Elbette arada çok iyi işler görüyorum/duyuyorum. Ama birçok proje ya da oluşumda tamamen kalabalık yapmaktan ibaret. Yani kısaca müzik yapmak gerçekten kolaylaştı. Ama tüketici olarak kaliteli müziğe ulaşmak zorlaştı. Aynı zamanda kaliteli müziği tüketiciye ulaştırmak da... Şöyle söyleyeyim: üst başlıklarda dediğim gibi, artık o kadar fazla içerik var ki, gerçekten bu denizde kayboluyoruz. Birileri iyi müzik yapsa da arkalarında ciddi bir reklam ve bütçe yoksa istenen etkiyi bulması hayal bana göre. Zira artık iyi müziğin, iyi bir görselle, iyi bir videoyla, güzel bir kadınla, güzel bir erkekle veya çok yaratıcı bir fikirle desteklenmesi gerektiğini düşünüyorum. Buna bir nevi evrim de diyebiliriz. Çünkü dijital platformların birçoğu artık bir duyu organını hedeflemiyor. Sırf bu yüzden tutunamayan birçok “kaliteli” iş de var.

Nurbanu Anter: Eskiden plak şirketlerine bir dolu demolar giderdi. Daha önce bir plak şirketinde çalıştım. Bütçemiz dahilinde 3-4 sanatçı seçer ne kadar ayıracağımızı belirlerdik. Stüdyosu masraftı, fotoğraf çekimi masraf video çekimi masraf... Bu kalemlerin hepsi silindi bu dijital teknolojiler sayesinde. Şimdi herkes kendi işini kendi görüp kaydını yapıp yayınlayıp dolaşıma sokabiliyor. Bu güzel bir şey ama kötü tarafı birçok insanın işsiz kalmış olması. Arada bir sürü çalışan vardı eskiden, istihdam vardı. Veri kirliliği arttı bir de. Her yer müzik oldu. Oradan seçip ayıklamanız gerekiyor.

Akademisyenler ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde, uzmanlık alanları farklı 3 akademisyene, İnternet ve sansür, telif hakları, sosyal medya, müzik dinleme alışkanlıkları, müzik dolaşımı ve pazarlaması gibi farklı alt başlıklarda 8'er soru yöneltilmiştir. Aşağıda sorular teker teker, farklı kişilerin cevapları ise soruların altında bir arada verilmiştir. Örneklemin temsili olabilmesi açısından, seçilen görüşmecilerin yaş, akademik uzmanlık alanı, donanım vb. farklı kategorilerden olmalarına özen gösterilmiştir. Cevapların doğrallığını korumak adına stil ve ifadelere müdahale edilmemiştir.

Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin, müziğin üretim dolaşım(satış) ve paylaşım pratikleri üzerinde ne gibi etkileri olduğunu düşünüyorsunuz?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: İlk önce şunu belirtmeliyim ki, bu konuda en olumsuz konuşan kişilerden biri oldum. Yeni medyanın ve dijital teknolojinin olumsuz etkilerinin olduğunu düşünüyorum. Yakınsama teorisi bazında, radyolar, televizyonlar yeni medyayla bütünleşti fakat en büyük zararı müzik endüstrisi gördü. Müzik

endüstrisi, dijital teknolojilerin gölgesinde kalarak onun esiri oldu. Radyo dijitalle geçti ama bir yandan geleneksel yayıncılığını sürdürüyor. Ancak müzikte böyle bir şey yok, fiziksel satışlar neredeyse durdu. Albüm satışları bitti. Dijital müzik endüstrisi denen bir şey oluştu. Bununla birlikte özellikle dağıtım açısından radikal bir dönüşüm yaşandı. Kaset ve CD'ler ortadan kalktı. AB standartlarında 2017'den itibaren üretilen arabalarda "Apple Car Play" denen bir sistem kullanılmaya başlandı. Bu sistemde CD player bulunmuyor. İnsanlar otomobillerinde bile mobilden ya da iTunes ve benzeri platformlardan müzik dinlemek zorunda kaldı. Kolaylık olarak adlandırdıkları ama aslında sektörü yönlendirici, liberal sistemin müziğe yaptırımı olarak böyle bir uygulamaya gittiler.

Doç. Dr. Arda Eden: Buradaki en önemli olay Apple ve iTunes diye düşünüyorum. Herkes iPod'un bir efsane olduğunu söyler ama ondan önce bu tarz dinleme cihazları yine vardı. Ama asıl dönüm noktası müzikleri iTunes'un tek tek satması, albümü değil tek tek parçayı satın alabilme özelliğini yarattı. Bence bu sürece en çok etki eden şey buydu. Daha sonrasında *streaming* teknolojisi çıktı ama o bile iTunes üzerinden ilerledi. Eskiden de *single* diye bir kavram vardı ama teknolojilerdeki dönüşümlerin Bandcamp gibi LastFm gibi Myspace gibi prodüksiyon aşamasında yer alan araçları da ortadan kaldırıp doğrudan tüketicisiyle bağlantı kuran ortamın ortaya çıkmasıyla işler değişti diye düşünüyorum.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Öncelikle üretimin demokratikleşmesi üzerinden bakılabilir. Benzer şekilde video teknolojisi ve film teknolojisi için de öyle bir şey olmuştu. Fakat en önemlisi bence kültür endüstrisine ihtiyaç duyulmasına sebep olan dinamiklerin değişmesi. Artık kültür endüstrisine, kültürün üretilmesi, çoğaltılması ve dağıtılması için ihtiyaç yok. Örneğin W. Benjamin'in makalesinde de bahsettiği gibi sanat yapıtının çoğaltılabilir olmasıyla beraber daha fazla insana ulaşabilmesi ve toplumda bilinç uyandırması mümkün oldu. Politik bir bakış tabii bu. Nazilerin siyaseti estetikleştirmektense, estetiği siyasileştirme gibi bir bakıştan ortaya çıkıyor. Naif ama bir taraftan da enformasyon teknolojilerinin ilk zamanlarında heyecanlandıran şey oydu: "başka bir şey mümkün artık." Biricik olan bir sanat yapıtını aynı zamanı ve mekânı paylaşmayan kimse göremezken artık günümüzde herkes o esere erişebiliyor. Bu dijitalleşme sayesinde mümkün oldu. Bunun başlarda çok büyük potansiyeli vardı ama kültür endüstrisi engeline takıldı. İlk Adorno'nun ortaya attığı bir kavramdı bu. Daha çok kültürün yozlaşması gibi bir şeye işaret ediyordu ama dinamikleri aynı sonuç

olarak. Örneğin sen müzisyensin, dünyaya sesini duyurmak istiyorsun, bir derdin var. Eğlence ya da politik olabilir fark etmez. Bunu yapabilmek için eskiden başvurabileceğin yöntemler sınırlıydı. Önce kaydetmen gerekiyordu sonra da çoğaltman, sonra da dağıtman gerekiyordu. Bunu en iyi çözen sistemin kapitalizm olduğu iddia ediliyordu. Ama bunun için de sermaye gerekiyordu. Ayrıca kâr motivasyonu yapılıyordu ve her ürün kabul edilmiyordu. Kayıt için stüdyo kiralması gerekiyordu ve çok da pahalıydı. Sonra bir plak şirketi ile anlaşılıyordu, sonra çoğaltmak için makinelere ihtiyaç oluyordu. Ne kadar ucuz olursa olsun her bir kişi için yani her yeni kopya için bir maliyet daha çıkıyordu. Ölçek ekonomilerde birim maliyeti düşürmek için optimum üretim seviyesi bulman gerekir. O seviyeye ulaştığında birim—marjinal—maliyetini minimuma indirirsin. Ama bir yandan da bunu piyasa talebi ile dengelemen gerekir. Yani, “neyi/hangi eseri, ne kadar birim maliyet ile üretebilirim?” “Ne kadar ucuza üretebilirim?” “Kaç tane insan satın alır?” “Alacak insanların fiyatıyla arz/talep dengesini belirleyip nasıl maksimize edebilirim?” vb. detayları düşünmen gerekiyordu. Dağıtım konusu da ayrı bir sıkıntıydı. Plak şirketi dağıtımını yapıyordu ama en nihayetinde kaset/plak satan dükkanlara dağıtımını yapıyordu. Evlere servis yapma imkânın yoktu. Bunun için muhakkak radyoda çalınması ya da TV’de gösterilmesi gerekiyordu. İşte Benjamin’de eksik olan buydu. Çoğaltmadan bahsediyordu ama insanlara nasıl ulaşacak? Türkiye’de Yaysat vardı mesela. İstedğin kadar gazete bas, oraya giremediğin sürece kimseye dağıtamıyordun. Dijital teknolojilerdeki en büyük avantaj bu oldu. Üretim, dağıtım, erişim, çoğaltma, paylaşma farketmeksizin tüm süreçleri hızlandırdı, kolaylaştırdı ve bir araya topladı. İşin promosyon kısmı ayrı tabii, o da sosyal medya ile mümkün. Marksist söylemde çok önemli bir kavram vardı. Üretim araçlarının üreticilerin kontrolüne geçmesi.” Fabrikaya giderdin, onun malını kullanarak onun altında çalışırdın. Artık herkes üretim olanaklarına sahip oldu. Neyi üretecekleri, ne kadar üretecekleri gibi konularda çok özgürleştiler. Masrafın da düşmüş oluyor. Ses kartı ve bilgisayar alıyorsun, yetiyor. İnternet sayesinde de yine aynı bilgisayarla çoğaltımını/dağıtımını eşzamanlı yapabiliyorsun. Bir adet *server* masrafı ödüyorsun sadece. Eskiden kendi *server*’ını kuramıyordun bağlantı hızın yetmiyordu. Artık o da mümkün. Teknik beceri desen o da çok gelişti. Arama motorları da çok büyük katkı sağladı. Sen bir başlıkla müziğini koyuyorsun. Dünyada o başlıkla ilgilenen herkes senin müziğine ulaşabiliyor. Ama bu yetmiyor, çünkü web 2.0 teknolojisi insanların İnternet’te tüketici değil üretici de olmalarını sağlıyor. *Client server* diye model var.

İnsanlar server satın almadan içerik yükleyebiliyorlar. Ama yine bunu sağlayan büyük firmalar. *Server*'ları satın aldılar/ele geçirdiler. Bu platformların kontrolünün onlarda olması sıkıntı ancak İnternet'in başka potansiyelleri de mevcut. Sosyal medya aracılığıyla da eserlerini *promote* edebiliyorsun. Bunun problemli tarafı da şu; artık sosyal medyada abone sayısı ve beğeni sayısı gibi kriterler kalite ölçütüne dönüştüğü için, insanlar artık aboneleri artsın diye, kullanıcılar neye abone oluyorsa o içeriği üretmeye başlıyorlar. Dolayısıyla kendi ajandaları ortadan kalmış oluyor.

İnternet'in “özgürlük alanı” mı yoksa daha çok bir kontrol teknolojisi mi olduğunu düşünüyorsunuz? Buna ek olarak İnternet üzerinden yapılan sansür uygulamaları hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Aslında İnternet ilk çıktığında bir özgürlük platformu olarak adlandırıldı. Hepimizin bir birey olarak düşüncelerini paylaştığı bir mecra oldu. Ancak kullanıcılar tarafından bu biraz suistimal edildi. Bence bunun sebebi biraz kültürel. Burada özgürlüğün tanımını yapmak lazım ki bu da göreceli bir kavram. Tabii ki bazı kurumlar da kişiler de bu kontrol mekanizmasını biraz abartıp sansürlemeye götürdüler. Bana kalırsa özgürlük mecrası ancak halkın yani kullanıcının bunu belli limitlerle kullanması gerektiğini düşünüyorum. Bu da eğitim ile mümkün olacaktır. Bazı 3. Dünya ülkelerinde bu kontrol mekanizmaları sansür noktasına gelebiliyor ve bu da hoş bir şey değil. Avrupa'da böyle bir şey yok. ABD'de kısmen var. Ülkemizde ne yazık ki biraz daha fazla var. Bunun bence en büyük nedeni sosyal medyanın Türkiye'de bir ofisinin olmaması, özellikle Twitter ve Facebook'un içerik muhatabının Türkiye'de olmaması İngiltere ve ABD'de olması biraz da sansürü gerektiriyor. Bunu savunduğum için söylemiyorum. Bu ulusal ya da kişisel bir hadise olabilir. O platformda sizin hakkınızda yazılan bir şeyi sildirmek istiyorsanız eğer, ülke olarak başka bir ülkede faaliyet gösteren bir şirkete başvurmak zorundasınız bu da sanırım zıtlıklar yaratıyor ve sansüre sebep oluyor. Kontrolü şu şekilde de inceleyebiliriz; küresel ve büyük markalar olduğu için içeriği özgürlük adına her şeyi yapabilirsiniz diye bir platform sunup, aslında bu platform aracılığı ile insanların ne düşündüklerini ve ne yaptıklarını bu mekanizmalar aracılığıyla kontrol edebiliyorlar. Bu yönden de bakmak lazım. Sosyal medya ABD'nin tekelinde. Kimin ne düşüneceğini de istedikleri şekilde kontrol de edebiliyor, yönlendirebiliyorlar. Bu platformların her ülkenin ulusal hukukuna da uygun bir şekilde davranması ve

lkelerle de diyalog halinde olması gerekir. zgrlğn tanımını tek başlarına bir “mafya” gibi kendilerinin belirlemesinin nne geilmesi gereklidir.

Do. Dr. Arda Eden: İnternet tıpkı bir sokak gibi bence. Sokakta nasıl ki herhangi bir davranışınla başka birinin zgrlğn kısıtladığında ya da onun sahasına girdiğın anda İnternette de byle olabilir diye dşnyorum. Sansr bence zaten İnternet’te zor. İlla ki bir aresi bulunuyor. Sokakta nasıl ki her şeyi bağıarak syleyemiyorsak, sanırım İnternette de byle oluyor. Elbette insanlar belirli fikirlerini, dşncelerini paylaşılabirler ama bence bir sınırı olmalı. Hoş değıl bence tabi rneğın Wikipedia iin uygulanan sansr doğıru bulmuyorum. Bence insanlar buranın tam olarak bir zgrlk alanı olmadığın bilip ona gre bilinli davranmalılar. te yandan sansr uygulaması gerekiyorsa da onun da bir sınırı olması gerekir. Tm ieriğı kapatmak yerine belki sadece sakıncalı grlen bir ierik silinebilir. Ayrıca kullanıcının aynı zamanda yayıncı olması da sansre sebep olmaktadır. Geleneksel medyada yayınlanmayan bir şeyi siz cep telefonunuzla ekip anında paylaşabiliyorsunuz. Fakat bana gre gerekleri paylaşmak ya da yayınlamak su olmamalıdır.

Do. Dr. İbrahim Akıncı: Ben teknik kısma değınmek istiyorum. *Surveillance Machine Internet* diye bir kavram var. Bunun etkisi otosansr yaptırması. Kontrol teknolojisi konusu, bunu bilmekle alakalı. Ka kişı biliyordu evimdeki Digiturk kutusundan beni dinleyebildiklerini? Sen bir teknolojinin nasıl alıştığın bilmiyorsan, hibir kontroln zerinde olamaz. Olması da ok byk bir *learning curve* gerektiriyor. Richard Stallman diye bir adam var mesela, zgr yazılım hareketini başlatan kişı. Bir yere gitmesi gerekiyorsa ve Google Map kullanması illa da gerekiyorsa, rota oluřturmadan haritaya bakarak gidiyor. zetle İnternet tabi ki zgrlk alanı olduğı kadar aynı zamanda bir kontrol teknolojisi bunun hakkında ok derin bilgiye sahip olduğunuzda da paranoyaklık seviyesine gelebiliyor. Cep telefonu kullanmıyor mesela Stallman. Bilmek başka bir şey, bilmemek başka bir şey. Bildiğınızde otosansr uyguluyorsunuz. Sansr kendiniz uyguluyorsunuz yani.

Dijital mzik platformlarının korsanı ve telif hakları ihlllerini azalttığını dşnyor musunuz?

Do. Dr. Michael Kuyucu: İlk başlarda, 2000’lerin başında ıkan *Nepster* adında bir mzik paylaşım platformu vardı. Korsanı ok tetikledi. 1998 civarında lkemizde İnternet hızları daha dřkt. Ama ADSL’in yayılmasıyla birlikte ben ok iyi

hatırlıyorum bir MP3 1 saatte iniyordu. ADSL ile birlikte download hızları arttı ve korsan çok büyük ölçüde arttı. İnsanlar sürekli içerik indirmeye başladı. Steve Jobs iTunes'u açarak biz müziği parayla satacağız dedi. O gün için bu hayatta kabul edilmez dendi çünkü insanlar zaten bedava ulaşıyordu içeriklere. Genel düşüş 2000'lerden sonra İnternet hızının artmasıyla birlikte yaşandı. Yani İnternet hızıyla korsan doğru orantılı oldu. Dijital müzik platformlarının resmi olarak 2001 yılında Steve Jobs iTunes ile birlikte atmış oldu. Günümüze geldiğimizde ihlaller elbet var yine ama korsan siteler çok azaldı. Ancak telif ihlalleri sıkıntıları hala devam etmekte. Ülkemizde MESAM, MÜYAP ve MÜYORBİR gibi kuruluşlar var. Bunlar birbirinden bağımsızlar ve aralarında rant kavgası var. Dijitalden gelen telifler sanatçılara adil bir şekilde dağıtılmıyor. Fiziki satışların telifleri de azaldı. Yorumcuların ve müzisyenlerin teliften aldığı paralarda ciddi bir azalma oldu. Dünyada böyle değil. Türkiye'de şu an dijitalten gelen telifin aktarımı ve dağıtılması için bir tartışma var ama yol katedilemedi. Ben de müzisyenlerle bu konuyu çok görüştüm genel olarak müzik camiası çok mutsuz. Meslek birlikleri bu dijital platformlardan gelen parayı bir havuzda topluyorlar. Ve bu havuzda dağıtımını çok adil yapmıyorlar. Bundan dolayı bir sıkıntı var. Hem kendileri pay alıyorlar hem vergi masrafları var. Devletin bu konu ile ilgili bir düzenleme ya da teşvik yapmalı.

Doç. Dr. Arda Eden: Ben bu soruya kendimden örnek vereyim. Eskiden ben de İnternet'ten veri indiriyordum. Ancak şimdi çok cüzi bir miktar karşılığında alıyorum. E tabi satın almış olmuyorum ya da somut bir ürün elime geçmiş olmuyor ama en azından akustik enerjiye çevirip istediğim zaman dinleyebileceğim bir veriye sahip oluyorum. Üstelik ayda ödediğim para bir albüm parası bile değil ancak neredeyse dünyadaki tüm parçalara hakkı ödenmiş bir şekilde erişebiliyorum. Bu parçaları tek tek satın almaya kalksam milyar dolarlar tutar. Bir de meslek icabı her an her müziğe ihtiyacımız olabiliyor. Youtube da bu açıdan çok güzel bir uygulama hem de ücretsiz ancak orada ses dosyası yerine büyük bir yer kaplayan video izlemek zorunda kalabiliyorsun. İnternetin sınırlı ya da yavaş olduğu durumlarda biraz sakıncalı. Hem Spotify da kültürüm de artmış oluyor o öneriler sayesinde. İşin fetiş boyutu oluyor bazen, çok ilgilendiğim sanatçıların albümlerini dijital olarak sahip olmuş olsam bile, yine de fiziksel olarak satın alıp koleksiyonuma koyuyorum. Olumlu bir etki söz konusu diyebilirim kısacası.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Bu noktada yeni bir iş modeli oluştu. İşe de yarıyor. “*Access Over Ownership*” yani sahip olmak yerine eserlerin her an her yerden ulaşılabilir olması. Müzik platformları günümüzde böyle çalışıyor. Kitap için düşün, evinde kocaman kütüphanen var, şu an oradan bir kitaptan referans vermen gerekse veremezsin ancak bu teknoloji sayesinde senin olmayan bir kitabı bile anında bulup referans verebiliyorsun. İnternet’in müziği ilk dönüştürdüğü kısmı “*transcoding*” meselesi. Eskiden neden İnternet üzerinden müzik paylaşılmıyordu çünkü bant genişliği düşüktü. Bir CD indirmek istesen aylar sürüyordu. MP3 denen sıkıştırılmış formatla birlikte, müzik paylaşılabılır hale geldiği an endüstri çöktü. Direkt İnternetle beraber olmadı yani bu çöküş. İnternet’in hızıyla senin ürettiğin eserin boyutunun senkron hale gelmesiyle kültür endüstrisi çok büyük darbe aldı. DVD’lerde de öyleydi. DivX teknolojisiyle filmler paylaşılabılır hale geldi. Korsan konusuna odaklanacak olursak, korsanın tanımını iyi yapmak lazım. Bedava eser sunan siteler var bağış karşılığında istediğin veriye ulaşıyorsun. Bağış yapıp yapmamakta da özgürsün. Karşı taraf yine para kazanıyor. Belki de daha fazla kazanıyor. Korsan kavramını irdelerken iki motivasyon üzerinden düşünmeliyiz. Birincisi “herkese ulaşsın” ikicisi “herkes alsın” yani biri yayılsın, diğeri ben zengin olayım düşüncesinin sonucu. Herkese ulaşsın diyorsan yayıncıya veriyorsun, yayıncı da diyor ki “benden başkası kopyalayamaz. Ben ancak bu imtiyazla kabul ederim.” Sen dolayısıyla çoğaltmasını istiyorsan bile çoğaltamıyorsun. Acaba sanatçı mı yoksa plak şirketi mi suçlu burada? Başka şansın kalmıyor. Ya kültür endüstrisinin kuralını kabul edeceksin ya da kendi imkanlarıyla dağıtacaksın. Eskiden bu mümkün değildi, kendi eserini kendi imkanlarıyla lisanslayamıyordun. Günümüzde özgür lisans diye bir imkân var. Kısacası sen birine çoğaltma imtiyazı veriyorsun, onun haricinde biri kopyaladığı an “korsan” olmuş oluyor. Biraz derin bir konu. O yüzden dijital teknolojiler ile korsan kavramını doğrudan bağdaştırmak biraz zor.

Daha önce dijital dönüşümün müzikal pratiklere yansımaları konusunda alakalı bir araştırma yapmış mıydınız?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Dijital müzikle ilgili araştırmalar yaptım daha çok betimseldi. Kullanıcıların müzik ve medya alışkanlıklarını nasıl etkilediği üzerine makale yazmıştım. *Academia* sayfasında da var çalışmalarım. Son 3-4 ay hariç hepsi orada mevcut. Ben daha çok tüketicinin talebinin endüstriyi nasıl etkilediğini

araştırdım. Biraz belki işletmeci gözüyle bakmış olabilirim ama... Dağıtım ve telif konuları da çok önemli. Bu konu ile ilgili çalışma da pek görmedim.

Doç. Dr. Arda Eden: Hayır yapmadım.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Yok, yapmadım. Ancak düşünüyorum. Takip de ediyorum. Ancak Yüksek Lisans ve Doktora tezimin bazı bölümlerinde var bu konuya paralel araştırmalar.

Sizce sosyal medyanın günümüz müziğine ne gibi etkileri olmuş olabilir?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Sosyal medya sadece müziğe değil bütün sektörlere etki etti. Sosyal medya bir insanın kendini tanıtmayı için büyük fırsat oldu. Bu tanıtımın abartılması ya da profesyonelce sınırlar içerisinde kullanılmamasından dolayı bir esere olan dokunulmazlığı sıfıra indirdi. Örneğin sevilen bir soliste sosyal medya vasıtasıyla bire bir iletişime geçilebiliyor. Bu da onu daha çabuk tüketiyor. Eskiden daha ulaşılmaz olan sanatçılar artık mesajlaşabiliyorlar. Bunun sınırları çizilemediği için olumsuz yansımaları oluyor. Özellikle popüler müzik icracıları ergen nesil gözünde çok hızlı parlayıp sönüyor. Bu da bu sanatçıların yerine hemen yenilerinin gelmesine sebep oluyor. Bu sınırı çizen sanatçılar da var örneğin Tarkan... Hatta bir araştırma yapmıştım. Müzisyenlerin sosyal medyayı kullanma alışkanlıklarıyla alakalı. Tarkan sosyal medyayı çok az kullanıyor kendini tüketmiyor. Ancak bir Sinan Akçıl'a, İrem Derici'ye baktığınızda neredeyse yedikleri yemeği paylaşıyorlar. Tarkan geleneksel medyadaki stratejisini sosyal medyada da uyguladı.

Doç. Dr. Arda Eden: Ben şu anda sosyal medya kullanmıyorum. Denedim açıkçası. Bazı platformlara üye oldum ancak yararlı ya da işlevsel bir şey bulamadım. Vakit alıyor bir de sürekli telefonuma bakma ihtiyacı duyuyorum. Müziğe ne gibi etkileri olmuş olabilir diye düşünürsek de her şeyin çok hızlanmasına sebep oldu diyebilirim. Ve paylaşılan şeyler çok çabuk yayılıyor artık. Günümüz müziğine olumlu bir etkisi olduğunu sanmıyorum. Belki bazı kişilere faydası dokunmuştur insanlar hızlıca ünlü olmuştur, eserleri yayılmıştır, para kazanmışlardır ama müzik için bir işlevi olmadığı kanısındayım. Öte yandan üretimi çok olan şeylerin de niteliği ister istemez azalıyor. Sadece sosyal medya da değil, bugün müzik üretimi cep telefonu ile yapılabiliyor ve paylaşılıyor. Bizzat deneyimlemedim sosyal medya kullanmıyorum çünkü. Ama özetle şöyle diyelim, müzikaliteye olumlu hiçbir etkisi olmamıştır diye düşünüyorum. Ancak yayılma hızına ve amatör müzik icracılarına faydası dokunmuştur.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Çok fazla yorum yapamam çünkü sosyal medya kullanmıyorum. Ama gözlemlediğim kadarıyla fikirlerimi belirtebilirim. Öncelikle müziğe en önemli etkisi LastFm ile gelen “*recommending*” kavramı oldu. Ondan da öncesi Amazon sitesinin “bunu ürünü alanlar bunu da aldılar” ya da “bu tarzı tercih ettiniz, bunu da beğenebilirsiniz” şeklinde çalıştığı ve tüketiciye sunduğu algoritma idi. Sosyal medya ya da dijital müzik platformları da böyle çalışıyor. Sen sadece tüketici olmuyorsun, karşı tarafa içerik de üretmiş oluyorsun. Ona, başkasına hangi müziği önereceğinin verisini sen sağlamış oluyorsun. Eskiden sadece bildiğin müzikleri ya da onların *cover* versiyonlarını arıyordun. Şimdi ise aklına bile gelmeyecek içeriklere ulaşabiliyor, haberdar olabiliyorsun. Yapay zekâ teknolojisi günümüzde bu boyutlara ulaştı. Seveceğin müzikleri sen daha keşfetmeden sana servis edebiliyor. Ya da Google senin hangi şehre gitmek isteyeceğini senden önce tahmin edebiliyor. İşin korkutucu tarafı ise bu algoritmaların nasıl çalıştığı. Yani makine bunu kendi kendine geliştiriyor, işler kontrolden çıkıyor.

Sizce dijitalleşmenin, kullanıcıların müziklere erişimini hızlandırmış olması, müziğin tasarım ve aranje süreçlerini etkilemiş olabilir mi? (Örneğin; ilk saniyelerde dinleyiciyi yakalama kaygısı, parçaların sürelerinin kısaltılması, İnternet kotası kaygısı yaşayan müşterileri memnun etmek) vb.

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Müziğin dijitalleşmesi MIDI denen bir teknoloji ile başladı. 1983 yılında Amerika’da icat oluyor. İlk uygulamalar tabîî 80’lerin sonunda oluyor. Türkiye’de 90’lı yıllarda MIDI’nın rolü çok büyüktür. Atari Cubase ile sentetik seslerle müzikler üretilmeye başladı. Garo Mafyan bu işi ilk yapandır. Tayfun, Yonca Evcimik, Ozan Orhon, Bendeniz, Jale gibi pek çok “paket” albüm bir stüdyoda MIDI teknolojisi ile yapmıştır. Eskiden bir albüm için insanlar repertuvar aşamasından plağın basılmasına kadarki süreçte en az 1 sene çalışırlardı notalar yazılırdı aranjör çalışırdı orkestra çalardı makara bant kayıtları yapılırdı o yüzden çok kıymetliydi. İnsan elinin değdiği ve zaman tüketildiği belli olurdu. Bu da ürüne yansırı. Daha sonra Türkiye’de ve dünyada böyle bir elektronikleşme “teneke” misali, maliyeti azaltan, müzik yapan kişiye müziğin kâr marjını arttıran bir teknolojiydi. Canlı orkestralar dışında o dönem için farklı olan ve güzel gibi görünen (bugün tiksindiğimiz) o elektronik seslerin bir yenilik olarak sunulmasından mütevellit herkes oraya saldırdı. Bu da müziğin kalitesini düşürdü ve üretimini hızlandırdı. 90’lı yıllarda MIDI altın dönemini yaşadı. Bunun yanında radyo ve televizyonlar da özelleşti. Seri

üretime tamamen geçilmiş oldu. Fabrikasyon Türk Pop Müziği liberal ekonominin kültürel ayağı diyebiliriz. Cem Karaca ve Barış Manço ile yaptığım röportajlarda şunları duydum: Barış Manço Belçika'dan defalarca enstrüman getirmek istemiş ancak gümrüğe takılmıştır. Turgut Özal'dan itibaren serbest dolaşımın artmasına ve gümrüğün kalkmasına şahit oluyoruz. Barış Manço'nun gitarını getiremediği günlerden bir anda, hızlıca, bilgisayarların, cep telefonlarının, enstrümanların rahatça alınabildiği bir döneme geçiş yaptık. Atari, Cubase, Protools derken müzik üretimi seri üretime dönüştü. Sovyet ülkelerine baktığımızda, Moldova, Gürcistan vb, bu ülkelerin tamamında yetişen bugünkü kuşak en az bir enstrüman çalıyor. Teknolojinin bu ülke sınırlarına girememesi, geleneksel müzik üretimini devam ettirtmiştir. Üretim hızlanınca amaç tüketimi de hızlandırmak oldu doğal olarak. Radyo ve televizyon kanalları artık eserleri sadece "pazarlıyordu" Pop müzik bu yüzden patladı. Küresel güçler yani teknoloji üretenler, bir müzik standardizasyonu yaratmak istedi. Kendi özüne sahip çıkamayan ülkeler de bu furyaya kendilerini çabuk kaptırdılar. Son günlerde de akıllı telefonlar, tabletler derken müzik o ortamlarda da yapılmaya başlandı. Birkaç tuş ve basit loplara ile müzik yapılabilir hale geldi. Günümüzde ülkemizde üretilen pop müziklerin %99'u zaten bu loplara ile üretilmekte... Autotune adındaki *plug-in* sayesinde provalara gerek kalmadı, müzisyenlerin nota bilgisi azaldı. Sözde "kolaylık" olan ama aslında ticari anlamda para kazandıran bu tuzaklar müzik endüstrisini ele geçirmiş oldu. Bu tuzağa İtalya düştü ama Fransa, Yunanistan ya da eski Sovyet ülkeleri bu kadar düşmedi. Türkiye'nin bu tuzağa çok çabuk düştüğünü ve özellikle medyada gördüğümüz popstar gibi yarışmalar, şöhreti özendiren yarışmaların da artması tuzu biberi oldu diyebilirim. Ülkemizin gelir ve refah düzeylerinin de düşük olduğunu göz önünde bulundurursak, sürekli "kolay yoldan nasıl zengin olabilirim?" diye düşünen bir toplumun bu yarışmalara özenmesi de kaçınılmaz oldu. Liberalizmin "güzellikleri" o yüzden bizleri daha çabuk kandırmış oldu.

Doç. Dr. Arda Eden: Kota ile alakalı bir sıkıntı yaşandığını sanmıyorum. Şarkıların sunum şekilleri değişmiş olabilir ancak sürelerinin de çok kısaldığını sanmıyorum. Ama Youtube için dediğiniz geçerli olabilir. Çünkü ses dinlemek için video izlemek zorunda kalıyorsun. Dosya büyük oluyor haliyle. Ama Spotify gibi bir mecra da çok kota harcayacak bir durum yok. Üstelik operatörlerin kampanyaları var. Hem çok fazla İnternet paketi veriyorlar hem de Youtube, Spotify, Fizy gibi uygulamaları kotanızdan harcamayacak şekilde kullanmanıza olanak sağlıyorlar. Günümüz için değil de

geçmişi düşünürsek sıkça başımıza geliyordu bunlar. Ben ilk MP3'leri indirdiğim dönemi hatırlıyorum, 3 MB'lık dosya 45 dakikada inerdi. ADSL teknolojisi de yoktu o zamanlar telefon faturası da bir hayli yüksek gelirdi. Özetle 3 farklı açıdan bakalım; birincisi, kota ile ilgili aranjörlerin parçaya müdahale ettiğini, “insanlar dinlemeyecek” diyerek paniklediklerini sanmıyorum. İkincisi, parçaların süresi kısalmış olsa bile ben kasetle de dinlerken sevdiğim bir şarkıysa 10 dakika bile olsa dinlerdim. Dijital teknolojilerin hızlı parça değiştirmeme ya da erişmeme olanak sağlaması benim daha çabuk sıkılıp başka parçaya geçmeme sebep olduğunu da sanmıyorum. Üçüncüsü, parçaların girişleri artık daha etkileyici tasarlanıyor olabilir buna katılıyorum. Ama bir yandan da “ne kadar etkileyici olabilir ki?” diye düşünüyorum. Ayrıca zaten pop müzik kompozisyonunun ilk kuralı olabilir anında dinleyiciyi yakalamak... Tabii ki bence aranjörlerle yapacağınız görüşmelerde bu soruya daha farklı cevaplar almanız mümkün olabilir.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: İlk olarak dijital teknolojiler geliştikçe *Loudness War* diye bir kavram oluştu. *Mastering* aşamasında sesleri olabildiğince/ekipmanların güçleri yettiğince yükseltiyorlar. Bundan kısaca bahsetmek istedim, aklıma geldi. Onun haricinde dijitalleşmenin de öncesini düşündüğümüzde zaten bir plak, CD ya da kaset kaç dakikalık, albümlerin ve şarkılar süreleri ona göre ayarlanıyordu. Çok fazla materyalin vardı ve bunu medyaya sığdırman gerekiyordu. Aslına bakarsan dijitalleşme ile birlikte buna gerek kalmadı. Bence dijitalleşmenin prodüksiyon aşamasını en büyük etkileyen boyutu albümler yerine teklilerin tercih edilmesi oldu. Çünkü eskiden eserleri yayınlamak için albüm yapılıyordu. Ölçek ekonominin burada çok büyük rolü var. Tek bir parça için aktarıcı ortam harcamaktansa 14-15 parça koyup o şekilde pazarlamak daha mantıklıydı. Şimdi böyle bir şeye ihtiyaç kalmadı. Ayrıca eskiden güncel bir meseleye refleks verip sesini duyurmak istediğinde ya tekli olarak dağıtman ya da radyolarda falan yayınlatman gerekiyordu. Bu sürecin olumlu görünen taraflarının yanında olumsuz tarafları da var. Örneğin konsept albümler bitti artık. Yani bir hikâye anlatan, konsepti olan albümler artık üretilmiyor. Gerçi yapan yine yapabilir Björk yaptı mesela. Videolu falan yaptı hatta. Maddi getirisi az olur tabii... Her bir şarkıya tekli muamelesi yapıp video çekiliyor bir de artık. Bu da çabuk tüketime sebep oluyor.

Sizce dijital mzik platformları insanların mzik dinleme alışkanlıklarını deęiřtirdi mi? -ne ynde deęiřtirdi? Buna ek olarak akıllı cep telefonlarının mzik erişimine ne gibi etkileri oldu?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Dijital mzik platformları Apple, TNET Mzik, Spotify vb. hazır bir arřivi mobil ortamdan sunan řirketler, bir de sosyal medya zerinde *Consumer Orient Content*, yani tketicinin rettięi ieriklerden oluřan platformlar. Bu řekilde ikiye ayırabiliriz. Biri sizden hem rn alıyor hem rn sunuyor. Dięeri ise sadece satıyor ya da kiralyor. İkisinin de etkisi aynı oldu. İnsanlar fiziki ortamdan mzik dinlemeyi bıraktılar. zellikle cep telefonları, akıllı telefonların geliřmesi (ki bu Apple ile birlikte olmuřtur) oęu marka iflas etmiřtir. Dijital mzięe ilk yatırım yapan marka olan Nokia’nın bile bugnk durumunu bilmekteyiz. Bu platformlar ve cihazlar birden hayatımıza girince, artık insanlar daha dřk znrlkte olan bu mzikleri bu ortamlardan dinlemeyi yeęlediler. Radyolar, geleneksel medya, plak ve CD satın alma alışkanlıklarını yok etti. Biz biraz daha “bedavayı” seven bir toplum olduęumuz iin ok daha abuk adapte olduk maalesef. te yandan mzik dinleme bařlı bařına bir eylemdi eskiden. Emek sarf edilirdi. Bir plak dřnn, aıyorsunuz kabından ıkariyorsunuz, ięneyi indiriyorsunuz, amfiyi aıyorsunuz. Ancak aynı řarkıyı mobilde dinlemek iin en fazla 3 kez ekrana dokunuyoruz. Hatta sesli komut ile bile arayıp bulabiliyoruz. Bir zamanlar emek sarf ederek yapılan bir aktivite bu duruma gelince mzik deęersizleřti, ulařımı kolaylařtı ve her an elimin altında” diye dřnlen bir materyale-mecraya dnřt. Herkes radyo tamamen bitecek diye dřnrken CD bitti. Tek fiziksel medya o kalmıřtı. Belki de bir g savařının sonucunda CD’nin patentini elinde tutan Philips yani Hollanda, (sonra in’e satmıřtı) mp3’n patentini ise otomotiv sektrnde gl olan Almanya’ya ait...

Doç. Dr. Arda Eden: Ben řahsen kendi tarzım haricinde paraları dinlemiyorum. Yani alışkanlıęım tarz anlamında deęiřti denemez. Trk Halk Mzięi dinlemekten hořlanan bir kiřiye son teknoloji rnleri ver bence yine aynı tarzı dinler. O yzden tarz anlamında bir alışkanlık deęiřimi olmamıřtır. Dinleme sıklıęı aısından bakacak olursak da yine kendimden dřnyorum, sabah uyanır uyanmaz kaseti teybe koyup dinlemeye bařlardım. Eęer evdeysem de akřama kadar alardı. řimdi de Spotify’da aıyorum mzięi, okuldaki odamda akřama kadar alıyor. Ama tabi ki benim alanım mzik, belki o yzden byledir. Mzik dinleme alışkanlıęı olmayan bir insana bu

alışkanlığı kazandırmış olabilir dijital mecralar. En nihayetinde çok cüzi bir miktar ödüyorsun ve dünyadaki hemen hemen her esere ulaşım sağlayabiliyorsun.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Ben bu platformları kullanmıyorum pek. Ama gözlemlerim var. Spotify’ın yaptığı *recommendation system* insanların müzik dinleme alışkanlıklarını epey değiştirdi bana göre. Eskiden müzik aramak için için dergileri takip ederdin, plakçılara gidip araştırırdın, ya da radyo DJ’lerini takip ederdin. Dolayısıyla bunların bir iktidarı da vardı. Müziği sattıran şeylerdi. Ama yine de ulaşabileceğin yeni yani bilmediğin müziklerin sayısı çok sınırlıydı. Bu sistem sayesinde hazır sunulan oynatma listeleri, önerilen şarkılar sayesinde insanların müzik kültürü genişledi. Ayrıca müzik dinlemek çok daha kolaylaştığı ve içerik zenginleştiği için müzik dinleme alışkanlığı olmayan insanlar da daha sık müzik dinlemeye başlamış olabilirler diye düşünüyorum. İktidar meselesi şekil değiştirmiş oldu. Spotify gibi şirketler eminim ki hazırladıkları *playlist*’leri üretici şirketlere satıyordu. “Müziklerine daha fazla erişilsin” diyerek. Sadece müzik platformları değil, genel olarak İnternet ve İnternet üzerindeki arama motorları sayesinde de çok şekil değiştirdi müziğe erişim konusu. Google’dan sonra en çok kullanılan arama motoru Youtube mesela. Cep telefonu konusuna gelecek olursak da GSM operatörlerinin çoğu mobil müzik platformlarını ücretsiz yapıyor yani kotadan harcamıyor diyeyim. Zaten her an/her dakika cebimizde taşıdığımızdan dolayı müziğe erişim hızı anlamında olumlu etkisi olduğunu söylemeye bile gerek yok diye düşünüyorum. Bant genişliği konusu biraz tartışmalı olabilir, gerçi bu daha çok İnternet ile alakalı. Bazı sitelere daha çok bant aralığı tanınırken bazı sitelere daha az tanınıyor. Bu da hız farklılıklarına yol açabiliyor. GSM operatörleri konusuna dönecek olursak olumsuz tarafı şu olabilir; aksi rekabet yaratılıyor olabilir bazı programlara ücretsiz erişim sağlamaları. Bu da tekelleşmeye sebep olabilir.

“Herkes müzik üretebilir” söylemi gerçek mi yoksa bir yanılgı mı? Sizce müzik üretimi demokratikleşti mi?

Doç. Dr. Michael Kuyucu: Ben o kadar da kolay olmadığını düşünüyorum müzik üretmenin. Yani demokratikleşti diyemem. Temel bir teknoloji bilgisi gerekiyor diye düşünüyorum. Öte yandan müziğin tanımını da yapmak lazım. Evet amaç bir melodi ya da ritim üretmekse tabii ki herkes tarafından yapılabilir. Ancak bir armoni, orkestrasyon, form gerektiren bir eseri herkes üretemez diye düşünüyorum. Ama müzik üretimi kolaylaştı kabul ediyorum. Ama demokratikleşti mi, pek sanmıyorum...

Ayrıca bu ekipmanları herkes satın alamıyor da çünkü çok pahalı. Bu programlar bedava olsa belki öyle diyebilirim. Pazarlama ve propaganda için en çok kullanılan kavramlardan biri zaten “demokratikleşme”dir. Bu söylemlerle bırakın tüketim alışkanlığını, rejimleri bile değiştirmek mümkündür.

Doç. Dr. Arda Eden: Herkes müzik üretebilir söylemi bana sadece amatör müzik üreticileri için geçerli gibi geliyor. *Loop* ve *sample*’lar ile yapılabilir ancak sınırlılıkları var tabii. Bir süre sonra kendilerini tekrar ediyorlar. Örneğin bir parça dinliyorsunuz ve diyorsunuz “bu *loop* başka bir parçada da vardı.” O anlamda sınırlılıkları var diye düşünüyorum. Üretilen müziklerin ne kadar “müzik” sayılabileceği tartışılabilir belki. Günümüzde VST teknolojisi çok gelişti. Ancak günümüz elektronik müziğinde analog sentezleyiciler çalınır, bilgisayara aktarılır, oradan kesip biçilir, yeni bir estetik oluşturulur gibi şeyler isteniyor halâ. Ama *plug-in* müziği dediğimiz şey için gayet mümkün. Dijital teknolojiler bunu çok kolaylaştırdı. Demokratikleşti mi derken de herkesin evine bu cihazlar girdi anlamındaysa evet gayet doğru, katılıyorum. Ama çok fazla olumsuz bir tarafı olduğunu sanmıyorum. Yazılımcı tabii ki para kazanacak. Sonuç olarak araçları ortadan kaldırmayı başardı. Eskiden de bol bol stüdyolara ekipmanlara para verirdiniz. Donanımına para öderdiniz. Şimdi de yazılımlara para ödüyoruz. En nihayetinde herkesin müzik üretebilmesinde de bir sakınca görmüyorum. Müziğin ve müzisyenliğin değerinin azaldığına dair söylemler var, ona da pek katılmıyorum. “Dinlemezsin olur biter” demeyi yeğliyorum. Ama tabii eski yıllarda albüm kayıtlarında hep çok nitelikli müzisyenler tercih ediliyordu çünkü orada geçirdiğiniz her dakika, bandın metresi, ekipmanlar vs. para demekti. Tek seferde hatasız çalabilen müzisyenlerin tercih edilmesi çok kârlıydı. Ama şimdi herhangi bir müzisyeni alıp dijital teknolojiler sayesinde detonelerini düzelterek zaman kaymalarını yerine oturtup kaydedebiliyorsun. Üstelik stüdyoda geçirdiğin sürenin de maliyeti azaldı. Çünkü hem stüdyoların sayısı arttı hem de herkes evinde de bunu yapabiliyor. Ama değişmeyen tek şey var, kaliteli ürünün her dönemde tercih ediliyor olması.

Doç. Dr. İbrahim Akıncı: Bence herkes müzik üretsün hiçbir sakıncası yok. Sanat üzerinden ele alalım, bu bir “kendinle uğraş” meselesi. Bende bir enerji yaratıyorsa, bende bir dönüşüm yaratıyorsa asıl fonksiyon budur. Sanat izleyici olunmasına gerek olan bir şey olmamalı. İnsan sanatı kendi için yapar. Ben şahsen konsere gidince dinlemek değil, çıkıp çalmak istiyorum. Yani herkes müzik yapabilir, kimse de izlemek/izlememek zorunda değil. Sanat müşterisi, hayranı, izleyicisi olduğunda

potansiyelinin bence neredeyse tamamını kaybediyor. Bunların hepsi insanın kendisini gerçekleştirmesidir. İnsanın kendi istediği şeylerle meşgul olabilmesi için kullandıkları *tool*’lardan ibarettir. Herkes müzik üretsın, bunda hiçbir sakınca görmüyorum. İnsanlar şunu diyebilirler: “bir sürü şey var, kirlilik oluştu vs.” ama bu da ayrı bir seçicilik gerektirir. Bir şeyin değerini azaltmaz diye düşünüyorum, insanların zevkleri zaten çoğu zaman sabittir. Zevkler ya da “kalite” kavramı da sonuçta bize öğretilen şeylerden ibarettir. Sanat yapıtının gücü zaten bu. Beğenmediğin bir yapıt senin enerjini çalmıştır, dikkatini çekmiştir ve dolayısıyla seni aktive etmiştir. Sen de bunu alıp yeniden yorumlayabilirsin mesela. Bunda hiçbir sakınca yok.

Müzisyenler ile Yapılan Görüşmeler

Bu bölümde, mesleği müzisyenlik olan 6 kişiye ulaşılmıştır. Bu kişiler 3 sahne müzisyeni, 3 stüdyo müzisyeni şeklinde iki farklı kategoride seçilmiştir. Dijital teknolojilerdeki dönüşümlerin ve mobil müzik platformlarının müzik dinleme alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi irdeleyebilmek için sahne müzisyenlerine 6’şar, stüdyo müzisyenlerine ise 7’şer soru yöneltilmiştir. Aşağıda sorular teker teker, farklı kişilerin cevapları ise soruların altında bir arada verilmiştir. Örneklemin temsili olabilmesi açısından, seçilen görüşmecilerin yaş, meslek, donanım vb. farklı kategorilerden olmalarına özen gösterilmiştir. Cevapların doğallığını korumak adına stil ve ifadelere müdahale edilmemiştir.

Sahne Müzisyenleri

Müzik erişiminizi hangi yollardan sağlıyorsunuz?

Barış Özköse: Nadiren Spotify kullanıyorum. Albüm genellikle de albüm indiriyorum Apple music ya da iTunes’dan. Spotify’ın bana dayattığı müzikler dikkatimi dağıtıyor. Kendim dinlemeye odaklandığım parçalar yerine çoğu zaman önerilen parçalarda kaybolabiliyorum. Ama bu yanlış anlaşılmasın Spotify’ın bu özelliği işe yaramıyor ya da kullanmıyorum demiyorum. Sıklıkla tercih etmiyorum sadece. Örneğin bir grup keşfediyorum LastFm’den falan, sonra onu Spotify’da aratıp ona benzer grupları da keşfediyorum. Dinleme aracı olarak da kulaklık yerine daha çok evimdeki referans monitörlerini tercih ediyorum yani derinlemesine müzik dinlemeyi daha çok tercih ediyorum mobil dinlemektense.

Erman Türkeli: En çok bilgisayardan dinliyorum. Mobil anlamda ise daha çok araba dinliyorum. Eskiden çok fazla dinlerdim ama son zamanlarda hiç vakit yok. Evdeyken genelde Youtube üzerinden dinliyor. Bir ara Spotify üyeliğim vardı sonra iptal ettirdim. Evde dinlerken de arkada çalışıyor ben dinliyorum gibi oluyor genelde.

Hakan Kılıçoğlu: Acil ihtiyaçlar olduğu zaman telefon üzerinden dinliyorum. Spotify ya da Youtube kullanıyorum. “Gerçekten” dinlemek istediğim ve beni heyecanlandıran bir sanatçı/albumse, onu satın alıp onunla bir süreç geçirmeyi seviyorum. Burada aciliyetten kasıt sahne için gerekli olan bir parça olabilir örneğin. Ama gerçekten dinlemek içinse, satın almayı ve bir süreç yaşamayı yeğliyorum.

Dijital teknolojilerdeki gelişmeler sahnelerinizde size ne gibi olanaklar/kolaylıklar sağlıyor?

Barış Özköse: Bir teknoloji geliştikçe normalde onu kullanan kişilerin de gelişmesi gerekiyor diye düşünüyorum. Ancak Türkiye’de maalesef bu senkronizasyon yok. Dijital mikser var örneğin, kullanmayı iyi bilen yok. İyi bilse de müziği iyi bilmiyor. İlla ki bir tutarsızlık oluyor. Genel olarak bunu gözlemliyorum sahnelerimde. Örneğin bir terim kullanıyorsun Türkçe’de o kelimenin tam karşılığı yok. Tek tek frekans söylemek zorunda kalıyorsun o yüzden. E bu da müzisyenin görevi değil. Müzisyen bunları iyi bilmek zorunda değil. Özetle dijital teknolojilerdeki gelişimi çoğu zaman belirgin bir şekilde hissedemiyoruz. En nihayetinde bu teknolojiler müzisyene zaman kazandırdı. En önemli kazanımımız bence zaman. Otomasyon teknoloji gelişti, bilgisayar tabanlı ses cihazları gelişti. Ses kontrolleri çok daha hızlı yapılıyor. *Stage setup* kurarken fiziksel/akustik hesaplamaları, hoparlörlerin konumlarını, ışıkları bilgisayarlarla hesaplıyorlar. Yeni bir “sound estetiği” de gelmiş oldu böylelikle. Analog sistemlerle yapamayacağın sesleri dizayn edebiliyorsun dijital ortamda.

Erman Türkeli: En basitinden zaman kazandırıyor. Dijital mikserle çok hızlı artık. İşler hızlandı. Ama teknolojik ekipmanları kullanabilecek nitelikte çalışan sayısı çok az. Randımanlı kullanamıyoruz diye düşünüyorum o yüzden. Öte yandan klavye çalışıyorum ben. Teknoloji gelişti tamam ama, malzeme kalitesi çok düştü diye düşünüyorum. Eski klavyeler gibi değil diye düşünüyorum. *Sample* kalitesi de arttı bu arada. Gerek bilgisayar destekli olsun gerekse desteksiz olsun, yeni klavyelerin *sound*’ları eski klavyelerin *sound*’larından çok daha iyi diye düşünüyorum. Klavyeleri müzisyenlere göre tasarlamıyorlar artık, tüm insanlara göre tasarlayıp, kullanımını

kolaylaştırıp müşteri sayılarını arttırmayı hedefliyorlar. Bir eğlence aracı haline geldi diyebilirim artık klavyeler için.

Hakan Kılıçoğlu: Dijital teknolojileri aslında pek tercih etmiyorum. Akustiği her zaman yeğlerim. Müzikalite, doğal ses duyma vb. ancak çağımız gereği özellikle de popüler müziklerde bu teknolojiler sıklıkla kullanılmakta. Biz de sahnelerde geniş kitlelere hitap edebilmek için mecburen dijital ve profesyonel ses sistemlerini kullanmak durumunda kalıyoruz. Özellikle *in-ear* denen kulak içi monitör teknolojisi bana göre çok iyi ve işlevsel. Sahnedeki tüm enstrümanları oradan rahatlıkla duyabiliyoruz. Miksi de istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz; hem genlik hem de ekolayzır anlamında. Kulak sağlığına da dikkat etmiş oluyoruz bu sayede. Daha önceden ani işitme kaybı yaşamış bir davulcu olarak söyleyebilirim bunu. Bu açıdan da çok faydalı buluyorum dijitalleşen cihazların kullanımlarını. Bir de altyapıların üzerine çalarken, sizin enstrümanınızın çıkaramayacağı frekanslar o altyapı sayesinde seyirciye iletilebiliyor. Bunların hepsi avantaj ve size yardım eden, işinizi kolaylaştıran teknolojiler.

Sosyal medya kullanıyor musunuz? Ne sıklıkla kullanıyorsunuz? Sahne/performans anlarınızı sıkça paylaşıyor musunuz? Bununla ilgili yorumlarınız neler?

Barış Özköse: Kullanıyorum. Facebook, Instagram, az da Twitter. Orta sıklıkla kullanıyorum, boş zaman değerlendirme gibi. Sahne anlarımı sıklıkla paylaşmıyorum, tercih etmiyorum. Ama sosyal medyanın olumlu etkileri var. Öncelikle tanınmanı sağlıyor hızlıca.

Erman Türkeli: Sadece Instagram kullanıyorum. Facebook vardı kapattım. Çok vakit alıyordu çünkü. Sahne anlarımı az paylaşıyorum.

Hakan Kılıçoğlu: Sosyal medya kullanıyorum. Orta sıklıkla kullanıyorum diyebilirim. Aşırı derecede orada dolaşan biri değilim. Performans anlarımı da çok sık paylaşmıyorum. Çünkü hem kendim hem de beni takip eden kişi açısından bir sıkıcılık durumu yaratmak istemiyorum. Çünkü ben kendim de başkası için öyle hissediyorum. Aşırılık bende çekiciliği yok ediyor. Sürekli bir kişiyi takip ediyorum gibi hissediyorum ve başka şeyleri takip etmemi engelleyebiliyor bu durum. Ben de bu yüzden sıklıkla paylaşıp sosyal medyada bilgi kirliliği yaratmak istemiyorum.

Bir önceki soruya ek olarak kişisel ve profesyonel (mesleki) sosyal medya hesaplarınız ayrı ayrı mı, yoksa bir arada mı? Sosyal medya kullanıyor olmanız insanların size ulaşmasını kolaylaştırdı mı, ya da size ulaşılmasına hangi ölçüde izin veriyorsunuz? “Ulaşılabilirlik” sizce mesleğinize ve popülerliğinize zarar veren bir durum mu?

Barış Özköse: Toplumdan uzak olmak kaliteyi düşüren bir şey değil diye düşünüyorum. Yani ille de “ulaşılabilir” olmaya gerek yok. Değeri düşürmez ama her şeyi paylaşmak, hayatın farklı noktalarındaki pratikleri paylaştığında tabii ki saçma olabiliyor zaman zaman. Müzisyen kimliğiyle oradaysan daha çok meslekî paylaşımlar yapmalısın diye düşünüyorum. Benim sosyal medya hesabım tek. Müzisyen ya da sivil diye iki ayrı hesabım yok. Ben genelde telefon yoluyla alıyorum iş tekliflerini sahne tekliflerini falan. Yani sosyal medya ulaşılabilirlik sağladı ama insanların bana ulaşmak için kullandığı yöntem çoğunlukla geleneksel yöntemler diyebilirim. Son bölümü cevaplayacak olursam da sosyal medya platformlarının mesleğime veya popülerliğime zarar verdiğini düşünmüyorum. Ama tabii ki bazı kişilerin mesajlarına cevap yazmamam gerekiyor. Saygısızlık yapan olabiliyor ya da beni yıllardır tanıyormuş gibi, ya da o beni izlediği bildiği için ben de onu tanıyormuşum gibi mesajlar atanlar oluyor zaman zaman.

Erman Türkeli: Bir ara Facebook’ta açmıştım “Erman Turkeli Music” adında, onu Instagram ile ilişkilendirmiştim. Oradan paylaşınca Facebook’ta da görünüyordu. Ulaşılabilirlik anlamında bence sadece merak edenler bakıyor. Ekonomik anlamda, iş gelmesi ile ilgili vb. bir faydası dokunmuyor bence. Bunları sağlayan tamamen “gerçek/organik” ikili, sosyal ilişkiler. Sosyal medyanın böyle bir faydasını göremedim. Çok mesaj yoğunluğum yok ama birkaç kez rahatsız olup engellediğim insanlar olmuştu. Kendimi katmıyorum ama popüler kişiler için iyi ve kötü yanları var sosyal medyanın. Tüm özel hayatını paylaşıyorsan, hep gözler önünde olmak iyi değil diye düşünüyorum.

Hakan Kılıçoğlu: Facebook ve Instagram’ı birbirine bağlı kullanıyorum. Zaten başka sosyal medya mecrasına üye değilim. Bir de LinkedIn var. Youtube üyeliğim de var ama bu hesabım bağımsız. Sosyal medya, insanların bana ulaşmasını çok kolaylaştırdı evet. Ama asıl benim insanlara kolay ulaşabilmem beni daha çok ilgilendiriyor açıkçası. Çünkü ben genelde sosyal medyayı, mesleğimle alakalı etkinlik, konser vb. mümkün olduğunda çok kişiye haberlerini vermek için kullanmayı yeğliyorum.

Dolayısıyla sosyal medyayı kullanma sebebim biraz da bu. Reklam amaçlı kullanıyorum ama bir o kadar da duygusal bakıyorum. Paylaştığım içeriklerin içinin boş olmamasına özen gösteriyorum. Ulaşılabilirliğin mesleğime zararını görmedim ama tabi bazen alakasız mesajlar alabiliyorum. Ulaşılabilirlik hoş bir şey ama bence. Yardımlaşabiliyorsun, bilgi alıp verebiliyorsun, bunlar güzel şeyler.

Bir enstrüman çalmayıp, tamamen elektronik ortamda müzik üreten ve sunan canlı performansçılar hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce bu tasarımları duysal tasarım olduğu kadar görsel tasarım olarak da düşünebilir miyiz?

Barış Özköse: DJ'lerden örnek vereyim; illâ ki "bir şey üretmek" gerekli değil diye düşünüyorum. Çoğunlukla enstrümanistler de birine çalarken bir şey üretmiyorlar. Önlerine konan notayı çalıyorlar ya da o parçanın gerektirdiği neyse onu yapıyorlar. Tamamen elektronik ortamda müzik üretenlerin de enstrümanı bilgisayar. Yani aslında DJ'ler bilgisayarlarda birden fazla parçayı birleştirerek ya da çeşitli örnek sesler veya *loop*'lar kullanarak bir enstrüman icrasında bulunmuş oluyorlar. Bunda bir sıkıntı görmüyorum. Hatta müzik kompozisyonu yapan elektronik müzik sanatçıları var. Onlara da insanlar DJ diyor. Ama bakıyorsun bir sürü bestesi var. Ya da *cover* yapıyor. Bakıyorsun adamın stüdyosu var, arka planı müthiş geniş, müzik bilgisi çok iyi, bir parça için aylarca çalışıp emek harcıyorlar. Buradaki ayrım bence çok önemli; başkalarının parçalarını alıp kesip-biçip başka bir hâle sokanlara da DJ deniyor, tamamen kendi prodüksiyonlarını üretenlere de. Görsellik-duysallık farkına gelecek olursak, sonuçta ne kadar bu mecralarda görsel tabanlı çalışılıyor olsa da insanlar ürünleri en nihayetinde duyarak kompoze ediyorlar. Özellikle canlı performanslarını beğeniyorum bazı DJ'lerin.

Erman Türkeli: Sadece müzikte değil, tüm sektörlerde, çok az bilgi ve donanım ile birşeyler üretip çok fazla para kazanmaları mümkün oldu. Bence çok hakkı yenen müzisyen ve prodüktör DJ'lerin hakkı yendi diye düşünüyorum. Ancak engel olunamıyor, teknolojiyi iyi kullanan, müziği bilmeseydi bile sosyal anlamda gerekli bağlantıları doğru kurarsa çok ciddi kazanç ve popülerlik sağlanabiliyor. Duysal tasarımların görselleşmesi konusuna gelince de son derece katılıyorum. Sektör, sadece müzisyenleri değil tüm insanları hedef kitle haline getirdi para kazanmak için. Herkes yapabilir yanılgı bence de.

Hakan Kılıçoğlu: Herhangi bir olumsuz düşüncem yok. Kulvarların çok farklı olduğunu düşünüyorum. Çok donanım ve bilgi gerektiren bir iş, başka bir meslek yani. Bence çoğu enstrüman çalmayı da biliyordur. Bilmeseler bile müzik hakkında bilgileri vardır diye düşünüyorum. Bu performansçıları “müzisyen” sınıfına rahatlıkla koyabilirim.

Dijital teknolojilerin, akıllı telefonların ve özellikle sosyal medyanın kullanımının artmasıyla, özellikle cep telefonlarının kameraları ile fotoğraf/video çeken insanların sayısının epey arttığını biliyoruz. Bu bağlamda, izleyicilerin performanslarınızı/konserlerinizi videoya çekip sizi o an yeterince izlemediklerini düşünüyor musunuz? Bu konuyla ilgili düşünceleriniz nelerdir?

Barış Özköse: Bence müzik dinleme kültürüne sahip bir insan bunu yapmaz, yani yapmamalı. Müzisyenin işine yarayan tarafı da var yaramayan tarafı da. Bir yandan seni çekip paylaşıyor, daha çok kişiye ulaştırıyor. Bir yandan özgün bir performansı kopyalayarak tekilliğini yok ediyorsun. Ama en nihayetinde seni izlemek için gelen birisinin izlemiyormuş gibi davranıp sadece videoya kaydetmesi hoş değil. O anki anlık hatalar kayıt altına alınıyor, sesler kayıt cihazının mikrofonundan geçince kayba uğruyor.

Erman Türkeli: Ben direkt kötü bir şey olduğunu düşünmüyorum aslında. İyi tarafından düşünmeye çalışıyorum, hele ki İnternet’te paylaşıyorsa o an seni izlemeyen insanların da izlemesine vesile oluyor. Ama tabiî ki bunu senin popülerliğinden istifade ederek, “bak ben buradayım” diyebilmek için yapanlar da var, senin ürettiğin müziği umursamayıp. Bunu tasvip etmiyorum.

Hakan Kılıçoğlu: Ânı yaşamak güzel bir şey. İzleyicilerin video çekerken anı kaçırdıklarını düşünüyorum. Belki ölümsüzleştirmek, saklamak, daha sonra tekrar izlemek ya da sosyal mecralarda paylaşmak için tercih ediyor olabilirler ama bunun dengesinin iyi sağlanması gerekli diye düşünüyorum. Burada enteresan bir durum var aslında. Videoya çekmesen, o anı bir daha deneyimleme şansın yok. Videoya çekerken de tam anlamıyla deneyimleyemiyorsun ama daha sonra istediğinde tekrar izleyebiliyorsun. Ama tabi bu sefer ses doğallığını, o andaki akustik özelliklerini kaybetmiş oluyor. Sonuçta kameranın aldığı görüntü, mikrofonun da aldığı ses ile sınırlı oluyor artık o performans.

Stüdyo Müzisyenleri

Müzik erişiminizi hangi yollardan sağlıyorsunuz?

Artun Sürmeli: Müzik erişimimi son yıllarda gittikçe artan şekilde *streaming* teknolojisi ile sağlıyorum. *Streaming* programları içerisinden yayın kalitesi olarak en memnun olduğum Spotify. Satın aldığım müzikler de oluyor tabi, son dönemde artık hepsi dijital. Hem daha ucuz hem de anında ulaşılabilir. Ancak bunun yanında ilk çıkmış olduğu yıllardan beri almış olduğum CD'ler var. Geniş bir koleksiyonum var. Bazı müzikleri oradan dinlemeye özen gösteriyorum. Plak sesini de tabii ki çok seviyorum. Keza müzik dinlemeye de öyle başladım. Şu bir gerçek ki, *streaming* özellikle son dönem çıkan müzikleri takip edebilmek adına da çok iyi bir teknoloji. Zamanla eski teknolojilerin önüne daha da çok geçecek gibi duruyor.

Volkan Öktem: Evim müzik sistemim var, plaklarım var. Hegel marka amfim var. Kaliteli ve derinlemesine müzik dinlemeye vakit ayırmaya çalışıyorum. Her zaman dinleyemiyorum tabi ama mümkün olduğunca vakit ayırmaya çalışıyorum. CD'lerle de dinlemeye çalışıyorum ama CD yerine Tidal adlı müzik platformunu tercih ediyorum. Çok yüksek çözünürlüklü yayın yapıyor. Spotify'ı tercih etmiyorum o yüzden. CD player'ım çalışmıyor bozuldu. Yeni bir player almaktansa Tidal'ı tercih ediyorum. Çok pratik çünkü. Çocuklarıma durun size bir Queen dinleteyim dediğimde CD plak aramaktansa anında ulaşıyorum bu platform sayesinde. Onun haricinde tabi arka planda çalması gerektiği de oluyor müziğin. Eşim dostumuz geliyor eve, arkada ne çalsın diyoruz, 1-2 saat müzik aramaktansa hazır bir playlist açıyorum. Bunlar artı yönleri. Olumsuz yönleri de var. Telif hakları sorunları buna bir örnek olabilir. Ya da müzik platformlarında, İnternet'te bulamadığım sadece fiziksel ortamda albümleri olan sanatçılar var. Brazilya'lı bir sanatçı var mesela, sanırım şirketiyle alakalı bir problem yaşadı, hiçbir dijital mecrada yok albümleri. Kartonetleri karıştırma, inceleme/okuma aktivitesi bana çok keyif verirdi mesela, onlar da sona erdi artık ne yazık ki. Bir de dijital mecralarda müziğe sahip olamama durumu var. Size müziği satmıyorlar, sadece kiralyorlar. Bu da tartışmaya açık bir konu bence.

Ahmet Kutsi Karadoğan: Bunu bana 20 yıl önce sorsaydınız çok farklı cevap verebilirdim belki ama şimdi giderek tek tuşa indirgedik maalesef. İnternet muazzam bir şey. Ne ararsam hızlıca bulabiliyorum. Ama çoğu zaman, ki eğer vaktim de varsa buna elim varmıyor, 1960 yılından kalma plaklarım var. Kendime küçük bir plakçalar

aldım onları dinlemek için. 20-25 yıllık CD'lerim var, onları dinliyorum. Kasetlerim var onları da dinliyorum. Müzik bize ulaşana kadar, hazırlanma sürecinde ne kadar çok emek harcanıyorsa, ben de o kadar çok emek harcamaya çalışıyorum. Sonuçta biz de bu süreçleri yaşıyoruz. Stüdyo kayıtlarında da kendi demolarımı dinleyeceğim zaman “atın bana mail, gelsin” demiyorum. “CD’ye çekin, kendi ses sistemimden *flat* bir şekilde dinleyeyim” diyorum.

Dijital teknolojilerdeki gelişmeler kayıt aşamalarında size ne gibi olanaklar/kolaylıklar sağlıyor?

Artun Sürmeli: Öncelikle dijital teknolojiler sayesinde birey olarak yapabildiklerimiz arttı diye düşünüyorum. Kendi mesleğime MIDI teknolojisi öncesi başlamış biri olarak, icrama da kolaylık sağladı diyebilirim. MIDI kaydedip ardından istediğim gibi *edit* yapabilmek, değişik sesleri deneyebilmek, bir pasajı istediğim müzikalitede çalabilmek için önce yavaş tempoda çalıp ardından hızlandırmak gibi şeyler mümkün oldu. İcranın haricinde, kütüphaneler de genişledi. Çıkarabileceğim sesler, türler epey arttı. Film müziği yaparken çok rahatlık sağladı bana. İşin miks kısmında da yardımcı oldu bu teknolojiler. İlk aklıma gelenler bunlar. Formu değiştirebilmek, video kayıtlarla daha önceden mikslenmiş kanal kaydı birleştirebilmek gibi daha birçok kolaylık sağladı. Son olarak, kanal kayıt teknolojisi sayesinde kayıt esnasında müzisyenlerin aynı ortamda bulunmalarına gerek kalmadı.

Volkan Öktem: Çok kolaylıkları var gerçekten dijital teknolojilerin. Banda hücum kayıt dönemine de yetişmiş biri olarak konuşuyorum. Bant döneminde arada kayda girmek çok zordu. *Punch-in* dedikleri teknik. Çünkü bandın bir esnekliği vardır. Siz bir hata yaptığınızda, sadece orayı tekrar çalmak istediğinizde tam zamanında basmanız durumunda kayıt birkaç milisaniye geç girer. Onun için gardınızı iyi almış olmanız gerekirdi, gerçekten zordu. Şimdi öyle değil tek bir harfi bile ayrı kaydedebiliyorsunuz. Bu da müzik icracılığını, müzisyenlerin çalışma pratiklerini değiştirdi. Eskiden çok daha disiplinliydi müzisyenler. Provalar daha sıkı yapılırdı. Bir müzisyen artık parçayı baştan sona tek seferde çalabilmek zorunda değil. Defalarca deneyebiliyor, istediği bölümü ayrıyeten kaydedebiliyor. Bu açıdan çok büyük kolaylıkları var dijital teknolojilerin. Bu dönüşümün eksi yönlerini konuşmak gerekirse, daha fason müzisyenler türedi, albümü dinliyorsunuz harika, konsere gidiyorsunuz öyle bir sound yok, öyle bir çalım yok. Neden; çünkü ölçü ölçü kayıt yapıyorlar, tek seferde çalınmış gibi ama aslında tek seferde çalmıyorlar albümde.

Olamayacak hareketleri yapıyorlar, söylenemeyecek perdelerden parça söylüyorlar, konserler hayal kırıklığı oluyor bu yüzden. Gerçi konserlerde de artık kullanılıyor bu teknolojiler/düzeltilmeler. Bunları ancak iyi müzisyenler ya da iyi müzik dinleyicileri farkedebiliyorlar. Genel çoğunluk farkında değil. Konserler de artık sosyalleşme aracı oldu. Müzik dinlemiyor çoğu insan; ya sözleri dinliyorlar ya da sahne şovunu izliyorlar. Özetle artık *edit*'siz bir kayıt mümkün değil.

Ahmet Kutsi Karadoğan: En basitinden zamandan kazandık. Makara bant döneminden geldiğimiz için daha iyi anlıyorum. Demo diye tepsi şeklinde makara bant verirlerdi bize eskiden. *Autotune* denen bir teknoloji var mesela şu an. Bant kaydında hata yapma lüksünüz yoktu. P, ç, t, k gibi harfleri seçer bulur, yapıştırırdık makara banda. Nereden nereye geldi teknoloji. Ama ne kadar kolaylık sağlasa da ben hala analog taraftarıyım. Gitar çalıyorum sonuçta, ağaçtan yapılan bir enstrüman. Olumsuz yanları da çok tabii ki. Tembelleştiriyor biraz insanı. Hücum kayıt döneminde tek seferde çalıp söylemek zorundaydınız. Kanal kayıt teknolojisi sayesinde artık böyle bir şeye gerek kalmadı. Hata yapmaktan korkmuyor müzisyenler artık.

Sosyal medya kullanıyor musunuz? Ne sıklıkla kullanıyorsunuz? stüdyo/kayıt anlarınızı sıkça paylaşıyor musunuz? Bununla ilgili yorumlarınız neler?

Artun Sürmeli: Kullanıyorum ama aktif bir kullanıcı sayılmam. Facebook ve Twitter kullanıyorum. Twitter'da sadece okuma yapıyorum içerik paylaşmıyorum. Stüdyo/kayıt anlarımı pek paylaşmıyorum. Başkaları paylaşabiliyor bizim sahneleri tabii ki zaman zaman. Geniş bir fan kitlesi bulunan müzisyenlerin aktif kullanması gerekiyor bence. Tanıtım, reklam vb. sebeplerden ötürü. Ben kendim yeni teknolojileri benimsemekte zorluk çeken bir insan da olabilirim.

Volkan Öktem: Sosyal medya kullanıyorum. Çok yoğun kullanmıyorum. Facebook'ta iki sayfam var. Biri kişisel, biri müzisyen sayfası. Bu müzisyen sayfasında ayda bir kez falan paylaşım yapıyorum. Beni takip edenler sıkılmasın, heyecanları kaçmasın diye böyle yapıyorum. Sürekli görülmeye gerek yok çünkü insanlar orada başka şeyler de görmek istiyorlar. Instagram'da daha sık paylaşım yapıyorum çünkü etkinlik duyurularımı çok daha hızlı, çok daha geniş kitlelere ulaştırmamı sağlıyor. Çok kolaylaştırıyor bu süreçleri. Daha çok eski videolarımı paylaşıyorum, çünkü benim içime sinmesi zaman alıyor sahne performanslarım. Önce izliyorum içime sinen bölümleri alıyorum 3-4 ay önceki videolar oluyor genelde bunlar. Öyle her ânı

paylaşmıyorum. Zaten Instagram özünde “güzel” fotoğrafların paylaşıldığı bir yerd. Fotoğrafçılık platformuydu. Şimdi çok değişti formatı. Ama gerçekten özellikle duyuru yapmak anlamında müthiş faydalarını gördüm bu mecraların. Özellikle de Instagram’ın. Facebook’a koyduğum bir workshop etkinlik haberi çok fazla rağbet görmezken, Instagram bayağı bir fayda ediyor, telefonlar çalmaya başlıyor anında. Şehir dışı etkinlik haberlerini çok paylaşmıyorum. Daha çok İstanbul içindeki etkinlikleri paylaşıyorum. Çünkü küçük şehirlerdeki lokal haberleşme ağlarının zaten işe yarayacağını düşünüyorum. İstanbul malum, büyük yer. Ama bu fikrim de değişiyor yavaş yavaş. Geçen gün Denizli’ye gittik, epey önceden belliydi ve reklamı yapıldı ama buna rağmen bir sürü insan “haberimiz yoktu, bilsek gelirdik” dedi. Demek ki sosyal medya özellikle de haberdar etmek/reklam yapmak açısından hakikaten çok etkili.

Ahmet Kutsi Karadoğan: Sosyal medya kullanıyorum. Stüdyo kayıt anlarımı çok sıkça paylaşmıyorum. Çünkü kayıt aşamaları biraz özel bana göre. Daha çok iş bittikten sonra paylaşıyorum haber vermek, kutlamak maksatlı. Ama yapılması gerekiyor bence aslında. Yapan da çok var. Bu bağlamda iyi bir sosyal medya kullanıcısı olmadığımı düşünüyorum. Çok aktif kullanmıyorum. Instagram ve Facebook hesaplarım var. Facebook hesabımı ben yönetmiyorum zaten, ekipten arkadaşlar ilgileniyorlar.

Bir önceki soruya ek olarak kişisel ve profesyonel (mesleki) sosyal medya hesaplarınız ayrı ayrı mı, yoksa bir arada mı? Sosyal medya kullanıyor olmanız insanların size ulaşmasını kolaylaştırdı mı, ya da size ulaşılmasına hangi ölçüde izin veriyorsunuz? “Ulaşılabilirlik” sizce mesleğinize ve popülerliğinize zarar veren bir durum mu?

Artun Sürmeli: Ayrı bir hesabım yok, tek hesap kullanıyorum. Kısıtlamam da yok, ulaşmak isteyen bana ulaşabiliyor. Çoğu zaman bu beni rahatsız etmiyor. Belli dönemler için mesleğime zarar veren bir duruma dönüşebilir, evet. Zamana ve ne yaptığınıza bağlı diye düşünüyorum. İş yetiştirdiğim dönemlerde sosyal medyadan bilinçli olarak uzak durduğum, mesajlarımı kontrol etmediğim zamanlar olabiliyor. İş imkânını arttırmayı düşünen biri için mesleğine zarar veren bir durum olmaz bana göre. Ama dediğim gibi, yoğunlaşmak gerektiği zamanlarda problem olabilir.

Volkan Öktem: Facebook’ta ayrı ayrı hesaplarım var kişisel ve mesleki olmak üzere. Ama Instagram’da tek bir hesabım var. İnsanların bana ulaşmalarını gerçekten

kolaylaştırdı bu mecralar. Bir tuşla mesaj atabiliyorlar bana, o ayarlarım kapalı değil, izin veriyorum ama tabi hepsine geri dönüş yapmam mümkün değil. Ben davula yeni başladım ne yapayım diye soran arkadaşlara cevap atamayabiliyorum çünkü böyle bir vaktim olmayabiliyor. İnternet çağındayız, bana gelmeden önce çözebileceğin sorular bunlar zaten. Erişilebilir ve erişebilir olmanın rahatlığı bunlar işte. Bizim zamanımızda bir davulcuyu izlemek için, provalarını/konserlerini takip edebilmek için gece uykumuz kaçardı, tırnaklarımız yerdik heyecandan. İşte benim o heyecanlandığım sürenin onda biri kadar sürede artık bana mesaj atabiliyorlar...

Ahmet Kutsi Karadoğan: Genelde toplu şekilde cevap vermeye çalışıyorum mesajlara. Tabii ki tek tek cevap vermem imkânsız. Özellikle Facebook için konuşmak gerekirse, 1 milyon takipçi var çok zor olur benim için. Ulaşılabilirlik benim için bir problem değil. İnsanların ulaşabilmesi hoşuma gidiyor. Ama dediğim gibi tek tek ilgilenemiyorum.

Kayıt aşamalarında ve sahne performanslarınızda dijital teknolojileri mi yoksa analog sistemleri mi tercih ediyorsunuz? Sizce aradaki farklar neler olabilir?

Artun Sürmeli: Özellikle sahne performanslarında dijitalin sağladığı kolaylıklar çok fazla. Yine dijital öncesi dönemden biri olarak, dijital teknolojilerin, taşıdığımız ekipmanları hafifletmesi, çıkarmak istediğimiz seslerin seçeneklerini genişletmesi gibi büyük konfor ve rahatlıkları var diyebilirim. Dijital masalar da keza zamandan kazanç sağlıyor. Turnelerde kulak içi monitörler, sahne akustiğinin etkilerini minimuma indirmek mümkün oluyor. Kısacası sahne performanslarında dijital teknolojileri tercih ediyorum. Tabii ki idealim bu değil. Hayatın gerçekleri farklı. Bu titizliğe ve özene ihtiyaç duyacağımız işler de azaldı. Mesleki rutinde dijital kullanmak daha avantajlı. Stüdyoya gelince, nasıl bir müzik yapılacağına bağlı diye düşünüyorum. Az enstrüman/az kanallı klasik kabul edebileceğimiz bir müzikse, kendi adıma hem kaydederken hem de kaydedilmiş dinlerken analog sistemin hatta teybin bir farklılık yarattığını düşünüyorum. Belki psikolojiktir, kulağımız alışmıştır. Belli tarzlarda analog sistemlerin sağladığı o saflığı dijitalin karşılamadığını düşünüyorum. Ama dediğim gibi, günümüzde, özellikle çok kanallı kayıtlarda dijital teknoloji avantaj sağlıyor. Plug-in'ler, programlar VST imkanları vb. ulaşılabilirliği büyük ölçüde arttırdı.

Volkan Öktem: Dijitalleşme gerçekten çok acayip boyutlara geldi. Tüplü amfileri bile olduğu gibi simüle edebiliyorlar artık. Ama analog'un yeri her zaman ayrı bence. Ben davulcuym, davul üzerinde konuşmam gerekirse, vurduğunuz zaman vurduğunuz yerden çıkıyor ses. Roland gibi markalar çok büyük yol kat ettiler, bir milyon tane sample alıp, tuşelerin çözünürlüğünü çok ilerlettiler ama yine de aynı olmuyor. Ben trampetimi alıp sokağa çıkarayım, bambaşka bir ses çıkar. Bununla baş etmek mümkün değil. O yüzden enstrümanımdan da dolayı akustik taraftarı bir insanım. Ama tabi mantık olarak dijital sesler müziğin içine öyle bir girdi ki insanlar benimsedi artık o sesleri. Reggae müzik tarzında bir ses var mesela; trampet-alto karışımı bir ses. Artık her parçada var ve dijital bir ses bu. İnsanlar öyle bir alıştı ki o sesi duyunca o tarz müzik geliyor akıllara. Kült oldu artık. Belli bir dönemin müziği olmasına rağmen dijitalleşme buraya bile sızdı. Ama ben tamamen karşı değilim. Kanalize olmaya çalışıyorum. Sahnelerimde trigger kullanıyorum, dijital pad'ler kullanıyorum, çok da keyif alıyorum. Gün geçtikçe müzik değişiyor, bizim de değişmemiz gerekli. Hoşumuza gittiği kadarıyla tabii ki. Stüdyoda keşke hep bant kaydı olsa, tüm müzisyenler aynı anda girip çalsa, click bile olmasa diye hayal kuruyorum. Ama öyle bir dönemdeyiz ki 4-5 kişi toplanıp konsere bile gidemiyoruz, herkesin işi var. Bu kadar insanı hücum kayda sokmak çok daha zor siz düşünün artık. Şunu da eklemek isterim: en lezzetli sound bence 80'lere ait. Kayıtlar ne kadar iyi olsa da o yıllar gibi bir tat alamıyorum. Zaten güncel sesler bile bence o yıllardan ilham alınarak üretiliyor. Ben şuna inanıyorum: devran dönecek ve tekrar 80'lerin *sound*'larına geri dönecek.

Ahmet Kutsi Karadoğan: Analog sistemleri her zaman tercih ediyorum. Arada dağlar kadar fark var bence. Geniş sound seviyorum. Ama iş bence mikste bitiyor. Özellikle kompresör kullanımının abartılmaması gerektiğini düşünüyorum. Miksler özensiz yapılınc mastering işlemlerinde çok fazla oynamak zorunda kalıyor ses mühendisleri. Tabi miksten de önce, hem ekipman kalitesi hem de müzisyenin kalitesi devreye giriyor.

Günümüzde müzikal tasarımların albüm ve kayıtlardaki formunun canlı performanslarda bozulduğunu düşünüyor musunuz? Kayıtlarda kullanılan seslerin daha çok elektronik ortamlarda üretiliyor olması, canlı performanslardaki “çalgıcılık” mesleğinin anlamını değiştiriyor mu?

Artun Sürmeli: Zaman zaman bozuluyor. Bozulmaması için belli şartlar gerekiyor ancak bu şartlar da başka sorunlara sebep olabiliyor. Çalgıcılık mesleğinin anlamını

tabiî ki deðiştirdi. Özellikle tuşlu çalgılarla ilgilenen biri olarak bunu rahatlıkla söyleyebilirim. Teknoloji kullanımı, *click* üzerine çalmayı ya da altyapının üzerine çalmayı gerektiriyor. Bu bence donmuş bir metrik kalıp getiriyor icraya. Bu “mükemmellik” ritmik anlamda mükemmellik anlamına gelmeyebilir. Yani metronom üzerine çalmak ritmik olarak kusursuz çalmak anlamına gelmeyebilir, bazı parçalarda bunun tam aksine ihtiyacınız olur. Öte yandan çalış şekilleri de çok deðişti. Çıkarabileceğimiz seslerin artması, grupların küçülmesi, tuşlu çalgılar çalan birini, orkestranın ritmik *section*’ından geri kalanı haline getirmiş vaziyette. Yeri geliyor nefesliyi, yeri geliyor yaylıları çalmak zorunda kalıyorsunuz. Efektlemeler yapıyorsunuz. Dolayısıyla bir çalgı çalmaktan ziyade “operatör” konumuna geçmeye başlıyorsunuz. Belli *loop*’ları devreye sokuyorsunuz, belli düğmelere basıyorsunuz, *fader*’ları indirip kaldırıyorsunuz. Özellikle altyapı üzerine çalınmıyorsa, tüm bu işler tuşlu çalgı icracılarına kalıyor. İlk zamanlar hoşuma gidiyordu açıkçası ama günden güne kendimi enstrüman çalıyormuş gibi hissetmemeye başladım. O yüzden altyapı üzerine çalmamayı tercih ediyorum. Müzikten alacağım hazzı, o sahnede hissedeceğim duyguyu, eğlenceyi ya da heyecanı daha çok yaşamak istiyorsam, dijital teknoloji kullanımını çok abartmamaya çalışıyorum. Özetle en büyük anlam deðişiklikleri bu şekilde oldu.

Volkan Öktem: E tabi bir nebze deðiştirdi. Albümde kullanılan sesler/ritimler çok daha basit oluyor genellikle. Davul için konuşmak gerekirse, bunun etkisi daha çok hissedildi davulda. İyi ya da kötü olduğu tartışılır bunun tabiî ki. Biz örneğin Tarkan’a çalarken bir prodüksiyon çalıyoruz. Ben bunu hissettim bunu çalmak istiyorum deyip kafama göre çalamam. Aynı şekilde diğerk müzisyen arkadaşlarım da çalamaz. Albüm kompozisyonu neyi gerektiriyorsa onu çalarız. Bunu da aranjör belirliyor bildiğiniz üzere. Ben şahsen mutsuz değilim. Müziği “iyi yapmak” her zaman zor şeyler çalmak anlamına gelmez diye düşünüyorum. Kaldı ki basit dediğimiz şeyler bile çok büyük emeklerle, büyük prodüksiyonlarla ortaya çıkıyor. Konserde de elektronik pad’lerle çalışıyorum. Ve düşününce, kullandığım seslerin o şarkıların içinde bir yerinin olduğunu hissediyorum. Yakışıyor, o parça onu gerektiriyor yani. Ama eğer o ses o parçaya yakışmıyor olsaydı, olmayacağı halde oldurmaya çalışsaydık, o zaman problem olurdu. Zaten ben de muhtemelen ben yapamayacağım bu işi der giderdim. Ama bu durumun bir dezavantajı şu; stüdyoda bazı işlerde bazı müzisyenlerin çaldığı sesler/efektleri sahnede çalacak birinin olmadığı oluyor. O durumda bilgisayarı

sahneye alıyorsunuz. Ama bir yandan da avantaj çünkü, biliyorsunuz ki aynı mükemmeliyette çalmak zorunda kalıyorsunuz, arkada bilgisayar var çünkü. Hata kabul etmez. Sınıftaki öğretmen gibi. Başında beklerse sınıfın, kimseden ses çıkmaz. Bilgisayar bunun gibi. “Click geliyor alttan, aman, şaşırmamam lazım!” Diyorsunuz. Popüler müzik yapıyorsanız ve yığınlara hitap ediyorsanız, bilgisayar sahnede olmalı diye düşünüyorum.

Ahmet Kutsi Karadoğan: Bence burada iş aranjörde bitiyor. Albüm öyle bir tasarlanmalı ki, müzisyen ona çalışarak gelmek ve sahnede de öyle çalmak zorunda kalmalı. Kendi parçalarım için konuşmam gerekirse, dijital müdahalelere çok izin vermiyorum zaten. Sahnelerde de altyapı falan kullanmıyorum. Öyle bir iş olduğunda da ona göre setup götürülür zaten. Canlı performanslarda da iş tonmaister’a düşüyor bildiğiniz üzere. Bence “basit çalmak” ya da “zor çalmak” bunlar önemli değil. Ama tabi bundan rahatsız olan müzisyenler de var. Sahnede tek akor basmak zorunda kalabiliyorlar dijitalleşme sebebiyle. Altyapılar çok zengin ve dijital artık. Ama bence buna ayak uydurmaliyiz müzisyenler olarak. Müzisyen nerede ne çalacağını biliyorsa zaten o sound çıkıyor bence.

Kayıtlardaki icranıza dijital müdahaleler ne sıklıkla yapılıyor? Bu sizi rahatsız ediyor mu?

Artun Sürmeli: Bana çok fazla yapıldığını söyleyemem. Mümkün olduğunca benim teyit ettiğim hâlinin yayınlanmasını tercih ediyorum. Eğer düzeltilmek istenen bir yer olursa da o şekilde çalmaya çalışıyorum. Birkaç tane hatırladığım düzeltme var. Bir kayıтта MIDI ile akustik piyano *sample*’ı ile çalmıştım. Sonra onun elektrik piyano ile değiştirildiğini fark ettim. İyi olmadığını düşündüm. Orada olsaydım buna izin vermezdim. Sonuçta o başka enstrüman, elektrik piyanoyu düşünerek çalsaydım icram da farklı olurdu. Müziğe bir katkısı olmamıştı. Özetle dijital bir müdahaleye sıcak bakmıyorum. Stüdyoda isteneni bire bir çalmaya gayret ediyorum.

Volkan Öktem: Stüdyonun ve teknolojinin nimetlerinden faydalaniyorum. Hata yapıldığında baştan çalmak yerine sadece hatalı bölümü çalıyorum mesela. Çünkü öncesini o kadar güzel çalmışım ki, eminim bir daha öyle olmayacak duygusu. O yüzden asıl problemin olduğu yere efor harcamak hem vakitten kazandırıyor hem de hissiyatı bozmamış oluyorsunuz. Onun dışında sound olarak konuşmak gerekirse, “trampetin üzerine şunu ekleyelim, zillere şunu ekleyelim” mantığını, *layer*’lama yani

katmanlama tekniğini sevmiyorum/tercih etmiyorum. Ancak şu şartla olabilir: benim fark etmemem lazım koydukları sesi. Ya da “ne yaptınız buraya? Çok güzel olmuş” dedirtmesi lazım teknisyenlerin. Akustik ses ile dijital eklemelerin yakıştırılıp özdeşleştirilmesi lazım yani özetle.

Ahmet Kutsi Karadoğan: Dijitalleşmenin getirdiği kolaylıklardan yararlanmaya her zaman sıcak bakıyorum. Eğer hissettiğimi bozmuyorsa, benim içime siniyorsa neden kullanmayayım ki? Hiç sorun değil bence. Örneğin kayıтта bir yeri biraz hızlı okumuşum. Teknisyen arkadaşım diyor ki, yavaşlatırım. Tamam diyorum, dinliyorum hiçbir bozulma, duygu değişikliği yok. Biliyorum ki bir daha okusam büyük ihtimalle olmayacak. Bunu hissediyor zaten müzisyen. Ama bunun bir dozu var. Örneğin ben hayatımda hiç 3’lü 5’li vokal falan yaptırtmadım bilgisayar ile sesime. Özetle ölçülü yaklaşmak gerekiyor teknolojilere. Önemli olan işlevsellik.

ÖZ GEÇMİŞ

Doğum Tarihi	07.10.1988	
Doğum Yeri	Çanakkale	
Eğitimi		
Yüksek Lisans	2016 –	Yıldız Teknik Üniversitesi SBE Sanat ve Tasarım Fakültesi Müzik ve Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı
Yüksek Lisans	2015 – 2016	Yıldız Teknik Üniversitesi SBE Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Tezsiz Yüksek Lisans Programı
Lisans	2008 – 2014	Yıldız Teknik Üniversitesi SBE
Lise	2002 – 2005	Çanakkale Hasan Ali Yücel Lisesi Fen/Matematik Bölümü
Çalıştığı Kurumlar		
	2008 –	Serbest Çalışan Ses Tasarımcısı
	2014 –	Tan Sağtürk Akademi Vurmalı Çalgılar Öğretmeni
	2014 –	Kemer Kids Garden Anaokulu Perküsyon & Orff Öğretmeni
Yayınları	2018 –	Asos Congress 4. Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, Alanya, Alaattin Keykubat Üniversitesi, Bildiri Sunumu: “ <i>Dijital Teknolojilerdeki Dönüşümlerin Müzik Üretim Tüketim ve Paylaşım Pratiklerine Yansımaları</i> ” (03.05.2018)
	2018 –	Trabzon Üniversitesi Devlet Konservatuvarı III. Uluslararası Müzik ve Dans Araştırmaları Sempozyumu, Trabzon, Bildiri Sunumu: “ <i>Dijitalleşmenin, Küreselleşen Müzikal Pratikler Üzerindeki Etkileri</i> ” (20.10.2018)
	2018 –	Asos Congress 5. Uluslararası Güzel Sanatlar Sempozyumu, İstanbul, Yıldız Teknik Üniversitesi, Bildiri Sunumu: “ <i>Sanal Stüdyo Teknolojileri ile Oluşan Yeni Müzikal Yaklaşımların İncelenmesi</i> ” (25.10.2018)