

Sanatsal İşlevi Açısından Etkileşimli Sinema

Şule KURT*

Geliş Tarihi: 08.01.2019

***Sorumlu Yazar e mail:** sulekurt69@gmail.com

Kabul Tarihi: 15.03.2019

Atıf/Citation: Kurt, Ş., “Sanatsal İşlevi Açısından Etkileşimli Sinema”, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 2019, 2/1: 177-214.

Özet

İnternet, teknolojik bir yenilik olmanın ötesinde iletişimin en önemli varsıllarından biridir. Teknolojideki sürpriz ilerlemeler, yaygınlaşan kullanımlarla birlikte dijital iletişim teknolojisi, bilgisayarlı iletişim, enformasyon ve iletişim teknolojileri, yeni medya ve sosyal medya gibi iletişim mecraları hem bireysel hem de toplumsal açıdan çok yönlü çeşitliliğe taşınmıştır. Böylelikle geleneksel sinemanın aksine izleyici yaratıcı konumunda yer almıştır. Bu perspektifle; çalışmada, interaktif sinemanın kullanımı ve yarattığı etkilerin önemi vurgulanmıştır. Sanat olarak, sinema ve etkileşimli sinema sinematografik dilin kuralları doğrultusunda betimleyici yöntemle değerlendirilmiştir.

Elde edilen bulgulara göre; Etkileşim olgusunun içindeki birey, dokunulmazlık, pazar, çoğulculuk ve sınıf ilişkileri kavramlarının tümüne sahip durumdadır. Yeni iletişim teknolojilerinin ekonomik, siyasal ve toplumsal yaşamın devamı ve sürekliliğinin sağlanmasında önemi ortaya çıkmaktadır. Haberleşme ve bilgi akışındaki artışla birlikte bireyin “katılımcı yurttaş” rolü oluşmaktadır.

İnteraktif sinemada, etkileşim mantığından hareketle izleyiciler filmi yönlendiren ve senaryonun değişik kombinleri ile farklı öykü sonlarını belirleyen özne rolünü üstlenmektedir. İnteraktif sinemanın aynı zamanda teknoloji ile birlikte kullanıcı sinema anlayışını yarattığı ve uzlaşımçı medyanın halkı yönlendiren bağlarını zedeleme eğiliminde olduğu bireylerin, ortak yanılığın bir parçası olmayacağını göstermektedir.

Bu çalışmada sonuç olarak, interaktif sinema bünyesinde barındırdığı çeşitli hikâye seçenekleriyle izleyicisine hikâye anlatıcılığı sorumluluğunu da vermektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital Kültür, İnteraktif Sinema, İnteraktif Anlatı, Yeni Medya.

Interactive Cinema in Terms of Artistic Function

Abstract

Internet is one of the most important qualities of communication beyond technological innovation. Communication advances such as digital communication technology, computerized communication, information and communication technologies, new media and social media have been moved to a multidimensional diversity both individually and socially, together with surprise advances in technology and widespread use. Thus, in contrast to traditional cinema, the viewer has taken a creative role. With this perspective; In this study, the importance of interactive cinema and its effects are emphasized. As an art, cinema and interactive cinema were evaluated with descriptive method according to the rules of cinematographic language.

According to the findings; The individual in the interaction phenomenon has all the concepts of immunity, market, pluralism and class relations. The importance of new communication technologies in maintaining the continuity and continuity of economic, political and social life emerges. With the increase in communication and knowledge, the individual has the role of “participant citizen.”

In interactive cinema, based on the logic of interaction, viewers take on the role of the subject that directs the film and determines different story ends with different combinations of the scenario. It also shows that individuals who have interactive cinema, together with technology, create a sense of user cinema and tend to undermine the ties of the mediating media to the people, are not part of common misconceptions.

As a result of this study, with the help of a variety of story options within the interactive cinema, it also gives the audience responsibility for storytelling.

Key Words: Digital Culture, Interactive Cinema, Interactive, Narration, New Media.

1.Giriş

Günümüzde sıkça dile getirilen 4.Sanayi Devrimi, gelişen teknoloji ve küreselleşmenin de etkisiyle yaşamın her alanında birçok değişimde görülmektedir. 4.Sanayi Devrimini kısaca endüstrinin dijitalleşmesi olarak adlandırabiliriz. Makinelerin insanlarla etkileşiminin öne çıktığı bu dönem, cihazların internet yoluyla fonksiyonel olarak

birbirleriyle bağlantı kuruyor olması da hayatımızı kolaylaştırmanın önemli aşaması olmuştur.

İçinde bulunduğumuz bilişim çağında teknoloji, iletişim ve medyanın şekillendirici gücüyle birlikte çok katmanlı bir kültürel dönüşüm sürecine girmiştir. Dijital iletişim araçlarının, özellikle de çevrimiçi iletişim araçları kültürdeki kapsamlı değişime işaret etmektedir (Hepp 2015'den Aktr: Kaba, 2015:62). İnternetin keşfiyle elektronikleşmiş toplumlar, ağ toplumuna dönüşmüş; enformasyon dijitalleşmiş ve dijital kültür olgusu oluşmuştur.

1970'lerden başlayarak “enformasyon devrimi”, “küreselleşme” ya da “küresel köy” kavramları da bu süreçte oldukça sık kullanılan kavramlar haline gelmiştir. 1980'lerden itibaren dünya ticaretinin önemli bir kısmının bilgisayarlar aracılığıyla yapıldığı düşünüldüğünde bu sav çok da geçersiz sayılmayacaktır. Bu araçların ortaya çıkması bir teknolojik devrim olarak yorumlanmaktadır. Devrimin içeriği ise demokratikleşme, iletişim özgürlüğü olarak tanımlanabilir.

Bu terimin dünyanın dağarcığına girişi 60'lı yılların sonuna denk düşmektedir. Başlıca iki yapıt bu oluşumda önem arz etmektedir: Marshal McLuhan'ın 1969'da yayınladığı *War and Peace in the Global Village* (Küresel Köyde Savaş ve Barış) adlı yapıtı; yine aynı şekilde Zbigniew Brzezinski'nin 1969'da yayınlanmış yapıtı *Between Two Age: America's role in the Thecnotronic Era* (İki Çağ Arasında: Teknotronik Çağda Amerika'nın Rolüdür (McLuhan'den Aktr., Armand, 1999 Çev.Battal Odabaş).

İlk yapıtta Vietnam Savaşı'nın etkileri “canlı” olarak yayınlanan bir savaşla tüm Amerikan toplumuna naklediliyor ve böylelikle toplum pasiflikten uzak kalarak toplum olma gereğini elektronik bağlamda hissedebiliyor. Buna paralel olarak da tüketim arzusu her platformda yüksek sesle dile getirilir olmaya başlandı. Gençlerin isyanı, toplumsal

sorumluluklar ve buna bağılı olarak da tüketim isteklerinin hızla evrilmesi ve hiçbir gizli oluşumun kalmaması bilgi sistemini hızla dönüştürmüştür. Tüm bu gelişmeler iletişim devriminin gerçekleşmiş olmasının kanıtıdır. Teknolojik değişimleri ve buna bağılı olarak da değişen dinamikleri bu çalışmada değerlendirmek yerinde olacaktır. Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla birlikte başlayan, Körfez Savaşı ile devam eden küreselleşme kavramı, günümüzde uydu yayıncılığı devam etmiştir. Arap Baharı adı verilen siyasal değişimde bölgede yaşayan insanların birçok sosyal ağ yoluyla örgütlenerek tepkilerini ortaya koymuşlardır. Bu denli önemli bir güce sahip olan bilişim çağının getirdiği dijital gelişmeler ivme kazanarak devam etmektedir.

McLuhan'a göre " aracın gerçek içeriği kendisidir." Araç doğal olarak bir dile ve eğilime sahiptir. Yani araç mesajdır (Nurdoğan Rigel vd., 2005: 9-48). McLuhan burada mesajın ve içeriğinin önemsiz olarak algılanmasına da karşıdır. İnsanların yeni medya (araçları) tarafından oluşturulan yeni çevre olgusu karşısında hazırlıksız kalacağını da vurgulamaktadır. Yeni oluşan teknolojiler var olanı ya yok edecektir ya da geliştirecektir. İnsanın duygu ve düşüncelerinde deformasyon yaratan yeni teknolojiler; insanların vücuduyla yaptığı, tüm işlevleri geliştirdiği dönüşümlerle de farklılık yaratmakta ya da bu bütünlüğün bir diğerini aksatmasıyla da bozmaktadır. İletişim araçlarının fiziksel ortam ve geleneksel ilişkilerin bozulmasını inceleyen Meyrowitz yeni medyaların, toplumsal konum ve fiziksel mekânı yeniden tanımladığını söyleyerek, yeni iletişim teknolojilerine kaynaklık edebilecek bir yaklaşım sergilemektedir.

Yeni medya olarak sayılabilecek ortamlar tartışmalı da olsa aşağıdaki gibi sıralanabilir: (Yamak, *Wikipedia*, 2017).

- Bilgisayar Oyunları,
- DVD ROM'lar ve CD'ler,

- Web Siteleri,
- Elektronik Posta,
- Mobil Medya,
- Elektronik Kiosklar,
- Podcast,
- Hypertext Edebiyatı

İnsan bedeninin bir uzantısı haline dönüşen bilgisayar, internet, cep telefonları, oyun konsolları, ipod veya avuç içi veri bankası kayıt cihazları, diğer bir deyişle tüm bu dijital teknolojiler Yeni Medya başlığı altında toplanabilir (Binark, 2017). Bu araçlar aracılığıyla yaratılan sosyal durum ve kimliklerin biçimlenmesi mekân ve toplumsal sınıf ayrımının olmaması ve herkese görsel olarak ulaşması çağdaş aşamada etkileşim ve katılımı da beraberinde getirmektedir.

Dijital kültür bağlamındaki tüm yeni medya araçlarına erişim olanağı da bilgisayar, mobil telefonlar, dijital kameralar, dijital projektörler gibi teknik ekipmanlarla olmaktadır. Dijital dediğimizde hemen aklımıza, sayı ve sayı sayma gibi işlemler gelmektedir. Aslında bu işlemler bilgisayarın çalışma sistemi olan “ikili sayı sistemi”nin temelleri üzerine kuruludur. Bu sistem yalnızca 0 ve 1 rakamlarından oluşur (Şentürk, 2016: 186-190). Bilgi üretmenin artık sadece parmak ucundan hareketle dokunmatik olarak erişime olanak tanınması ise bir yaşam biçimi ve alışkanlıklar bütünüdür içinde yer almaktadır. Artık bireyler tüm bu kazanımlarla oturdukları yerden sosyalleşmektedir. Dijitalleşme ile birlikte bireyler kod açılımı sürecinde deneyim kazanma yoluna girdiler. Bu öyle bir deneyimki insan belleği üzerinde biçimlendirici bir etki yaparak algı ve bellek üzerinde dönüşüm yaratmaktadır. Bu noktada arayüz kavramı önem kazanmaktadır. Hem çalışma hem de “eğlence” uygulamaları aynı

GDI araçlarını ve metaforlarını kullanmaktadır. Arayüz, bilişim toplumunun vazgeçilmez görsel aracı konumundadır. Dokunmatik arayüz; dokunmak ve kontrol etmek arzumuzdan kaynaklanmaktadır. Dokunmatik sistemlerin iletişim süreci günümüzde dijitalleşmiştir. Dokunmatik ekran kullanım ile de kolay ve tüm bilgisayar arayüzleri en kolay biçimde kullanım için tasarlanmıştır. Dokunmatik sensör, dokunmatik duyarlı yüzeye sahiptir. Dokunmatik ekran teknolojisinde kullanılan üç bileşen vardır: Dirençli, Akustik dalga yüzeyi, kapasitif. Sensörler voltaj değişikliğine donanımda sebep olmaktadır. Kim nereye dokunuyorsa sistem de buna cevap vermektedir (Yengin, 2014:144-185).

Teknolojik gelişmeler ve yenilenmeye açık olan teknolojik devrini yaşayan günümüz sinemasının artık post-produksiyon sürecinde dijital uygulamalardan kaçması (VFX/CGI gibi) neredeyse mümkün değildir. Tüm tartışmalar da bu eksen üzerinde yapılanmaktadır. Çünkü gerçeklikle kurduğumuz ilişki değişmektedir, ancak dijital sinema bunu aşan yeni fırsatlar yaratmaktadır. Bu sinemanın dijital dönemecidir. Sinemada bobinlerin yerini sayısal diskler almaktadır. Bu durum dünya salonlarında yaşanan büyük devrimi de hatırlatmaktadır. Dijital dönüşüm bu alanlarda da kendini yüksek boyutta göstermektedir. 1894 yılında başlayan ilk sinema makinesi de artık maziye karışmış durumdadır. Hatta günümüzde, büyük perdeli salonların yerini ev sineması, kaset ve DVD teknolojisi almaktadır. Sinema, televizyon ve bilgisayar arasındaki yondeşme sonrasında gelişen multimedia uygulamaları, CGI (Computer Generated Imagery) (Bilgisayarla elde edilmiş görüntü) ve yeni izleme pratiklerinin sinemanın kendine has özelliklerini yitirmesine neden olduğunun da kanıtı durumundadır. Dijital sinemanın dönüşümü gösterim, dağıtım sektöründe de yenilikleri beraberinde getirmiştir. 2012 yılında “Star Wars 2 94 filmi sinema salonunda dijital projeksiyondan gösterilmiştir. Bu internet destekli gösterim dijital sinema açısından da devrim niteliği taşımaktadır. Belton (Belton, 2014:105) Star Wars: Episode I - The

Phantom Menace (Yıldız Savaşları: Bölüm I- Gizli Tehlike, George Lukacs, 1999) “yaklaşık 2,200 adet dijital çekimin, filmin yüzde 90’ını oluşturduğunu belirtmiştir. Aslında yeni olarak kabul edilen ancak yeniliğin ötesinde bilgisayarlarla oluşturulan ve kurgulanan filmler (resim, ses, imge) teknik aşamalardan geçerek (Kodlama, kod açma, kopyalama, sıkıştırma, düzenleme, saklama) internet ve ağ teknolojileri kanalıyla sabit ya da optik diskler aracılığıyla sinema salonlarına ulaştırılmaktadır. Bu gelişme çağın görsel bir devrimidir. Belton için dijitalleşme ticari kaygılarla yapılan ve yönetmenlerin düşlerini gerçekleştirmek için denedikleri bir girişimdir. Bazin’den hareketle (“sinemanın hammaddesinin gerçekliğin kendisi değil, onun selüloit üzerine bıraktığı izler olduğu”) sinemayı gerçeğin sanatı olarak ele alır ve burada peliküle önem verir. CGI ile yapılan dijital görüntünün bir belirtisinin (index) olmadığını belirtir. Ayrıca aygıt teorisinden hareketle sinemanın büyük muhteşem sinema salonlarından tabletleri, akıllı telefonları içeren bir şeye dönüşmesini onun ölümü olarak vurgular.

Dijital sinema kavramsallaştırılmasında önemli ikinci kavram Prince tarafından getirilir: algısal gerçeklik (perceptual realism) (Prince, 1996: 27-37).

Dijital görüntüleme, bir yandan gerçekçi bir aydınlatma ve yüzey dokusu ayrıntılarıyla fotoğrafik gerçeklikte görüntüler oluşturabilirken aynı zamanda fiziksel nesnelere, belirti (index) referans gücünü alaya alan karikatür benzeri yollarla yansıtılabilir ve bunu yaparken çarpıtılabilir. The Abyss (James Cameron, 1989), Jurassic Park (Steven Spielberg, 1991) , Terminator 2 (James Cameron, 1991) ve Forrest Gump (Robert Zemeckis, 1994) örnekleri üzerinden algısal gerçekliği betimler ve bu yaklaşım sinema kuramı için yeni bir ivme olarak değerlendirilir. Jurassic Park’ın dinazorları ile Terminator’ın gerçek dünyada varolamayacak temsili karakterleri algısal gerçekliği inşa eder ve seyircinin üç boyutlu, uzayın görsel- işitsel farkındalığına

hitap eder. Böylece gerçek dışı görüntüler, algısal gerçeklikte var olur. Film çekimi esnasında oyuncular bu karakterlerle oynamış gibi olmuş, sonradan da bilgisayarda rol yapan çizgi film karakterleri filmin gerçek sahnelerine gerçekçi ve algısal gerçekliği yansıtacak bir şekilde yerleştirilmiştir. Böylelikle dijitalleşme, canlandırma (animasyon) türünü de etkileşimin içine katarak türler arası bir birleşim de başlatmıştır.

Anlatım dilindeki sınırsızlık film türünü etkilemiş hatta zarar vermiştir. Çünkü film türü melezleşmiş bir duruma bürünmüştür. Dijital tekniğin olanaklarıyla yeniden üretilebilen bu çağda Baudrillard'ın kavramları olan gerçeklik yerini hipergerçekliğe bırakmıştır. Belton'a göre "algısal olarak gerçekçi bir görüntü, görünüşün üç boyutlu uzayda görsel-ışitsel deneyimine yapısal olarak karşılık gelen görüntüdür". Dolayısıyla, "algısal gerçekçilik, imge veya film ile seyirci arasındaki ilişkiyi yansıtır ve hem gerçektışı görüntüleri hem de gerçekçi olanları kapsayabilir. Bu nedenle, gerçektışı görüntüler kurgusal olarak algılanabilir ancak algısal olarak gerçekçi olabilir". Prince, dijital görüntülemenin sadece sinema deneyiminin yeni alanını değil, teori için de yeni bir eşiği temsil ettiğine dikkat çeker. Prince, sinemadaki dijital dönüşümün sinema tarihinde ilk kez olarak filmsel yapıtlardan kaynaklanarak hareketli görüntünün görsel özelliklerinin ve buna bağlı olarak da izleyicinin sinemanın doğası hakkındaki algısal anlayışının değiştiğini ileri sürer. Sanatsal bir ürün olarak sinema izleyicinin bilinçaltına etki ederek bu filmlerin beğenilmesinde anlatım, motif, figür, tasarımlar ve toplum arasındaki bağ ve ilişkinin önemini arz etmiştir.

2. Amaç ve Yöntem

İnternet, teknolojik bir yenilik olmanın ötesinde teknolojik yeniliğin en önemli varsıllarından biridir. Sağladığı olanaklarla genişleyen ve kendini dönüştüren bir sistem olarak veri etkileşimini gerçekleştiren çoklu bir sistemdir. Dijital teknolojilerdeki sürpriz ilerlemeler,

yaygınlaşan kullanımlarla birlikte dijital iletişim teknolojisi, bilgisayarlı iletişim, enformasyon ve iletişim teknolojileri, yeni medya ve sosyal medya gibi iletişim mecraları hem bireysel hem de toplumsal açıdan çok yönlü çeşitliliğe taşınmıştır. Böylelikle geleneksel sinemanın aksine izleyici yaratıcı konumunda yer almıştır. Bu perspektifle; çalışmada, interaktif sinemanın kullanımı ve yarattığı etkilerin önemi vurgulanmıştır. Gerçeğin sanatı olarak değerlendirilen sinema ve etkileşimli sinema bağlamındaki boyut sinematografik dilin kuralları doğrultusunda betimleyici yöntemle değerlendirilmiştir.

3. Bulgular

Elde edilen bulgulara göre; Etkileşim olgusunun içindeki birey, dokunulmazlık, pazar, çoğulculuk ve sınıf ilişkileri kavramlarının tümüne sahip durumdadır. Yeni iletişim teknolojilerinin ekonomik, siyasal ve toplumsal yaşamın devamı ve sürekliliğinin sağlanmasında başat rolünün önemi belirginleşmektedir. Enformasyon ve bilgi akışındaki artışla birlikte “katılımcı yurttaş” kavramının oluştuğu görülmektedir.

İnteraktif sinemada, etkileşim mantığından hareketle izleyiciler filmi yönlendiren ve senaryonun değişik kombinleri ile farklı öykü sonlarını belirleyen özne rolünü üstlenmektedir. İnteraktif sinemanın aynı zamanda teknoloji ile birlikte kullanıcı sinema anlayışını yarattığı ve uzlaşımçı medyanın halkı yönlendiren bağlarını zedeleme eğiliminde olduğu bireylerin, ortak yanılgıların bir parçası olmayacağını göstermektedir. Geleneksel sinemadaki “katharsis” olgusu, etkileşimli sinemada kullanıcıların birer kahraman ve senaryo çeşitliliklerinin de kâşifi olarak adlandırmasıdır.

4. Ana Metin

İnteraktif film kavramı bir kültür endüstrisi ürünü olarak, tarih boyunca toplumların farklı dönemlerinde yer almış öykü anlatıcılığının günümüzün modern kitle toplumlarında iletişim araçlarının ve sayısal teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkmış ve bilgisayar aracılığıyla da etkileşimli ortamda yerini almıştır.

Etkileşimlilik kavramı, kişiye sağladığı özgürlük ve seçim yapma olanağıyla, örneklem olarak farklı dramaturjik yapılara ve işleyişlere ve buna bağlı olarak da interaktif filmlerdeki ideolojik söylemler açısından da tartışmaya açık bir sahadır.

İnteraktif filmlerde, diğer filmlerden farklı olarak izleyici kullanıcı rolüne dönüşür, bu durumun da en temel özelliği etkileşimli bir ortamın olmasından kaynaklanmaktadır. Etkileşimlilik kavramı yeni medya kavramı ile farklı bir boyuta evrilmiş, eski medyadan farklı olarak bireyin hegemonik yaklaşımla seçim yapabilme ve kendi yaratıcılığını ortaya koyabilmesidir.

4.1. İnteraktivitenin Kavramsal Açılımı

Teknoloji, bilimsel gerçekliğin ürünü olması sebebiyle de kendini aşan, yenileyen ve az zaman zarfında da yerini yenisine bırakabilen bir yapıya sahiptir. Bu nedenle de oluşan her türlü yenilik evrensel bir nitelik taşımaktadır. İnteraktivite, günümüzde internet ile özdeşleşen bir kazanımdır ve her geçen günde yenilikleriyle kullanıcılarını bağımsız platformlarında büyülemeye devam etmektedir.

İnteraktivite (Etkileşimlilik); Etkileşim, açıkça bir haberleşme sesidir, çünkü kaynak ve alıcı iletişim halindeyken mesaj bir çeşit etki oluşturur. Bu etki, alıcının tepki vermesine ve geribildirim vermesine neden olur. Geri bildirim, başka bir mesaj oluşturur. Bu sefer eski alıcı kaynak

eski kaynak da alıcı olur. Eski kaynak, yeni alıcıdan geri bildirimleri alır ve bu kez bu mesajdan etkilenir ve bir geri bildirim vermek için tepki vermeye başlar. Konuşma-iletişim bitene kadar hikâye şeklinde devam eder.

Özetle interaktif terimi; insanın faal bir biçimde etkin hale geldiği ve insandan makine arayüzüne ilişkin bir biçimde, etkileşimlilik (interaktivite) ise; kullanıcının bir programla etkileşerek programın akışına müdahale edebilmesi özelliği olarak tanımlanmaktadır (Taşova, 2013: 35-60).

Belirli bir noktada insan iletişiminin etkileşime dayandığı açıktır. Doğanın modelleme için en iyi model olduğunu düşünürsek, hemen hemen tüm iletişim modelleri bu temele dayanır. Sadece insan vücudu bile ideal bir model olarak çalışan mükemmel bir makinedir. Bilgisayarlar, yeni medya için üretim, manipülasyon, sergi ve saklama aracı olarak çok güçlü makineler haline gelmiştir. Bilgisayarın kendine özgü anlamı ve terimi insan vücudundaki birçok doğal gerçekleri ve düşünce şeklini temel almaktadır. İnsanların bilgisayarla çok etkili bir şekilde iletişim kurmaları Siberetik ve İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) çalışmalarına götürür ve oradan etkileşimsizlik doğmaktadır (Huhtamo 2000'den, Aktr: Ögüt, 2004:19-27).

Bu tanım dâhilinde, etkileşim tarihine geri dönersek dünya sahnesi, sadece birkaç on yıl boyunca elektronik ortamdaki etkileşim terimini biliyor olmasına rağmen, etkileşimin varlığı bundan çok daha eskidir.

Bu bağlamda, interaktivite türlerinin incelenmesi konuyu daha iyi irdelememize yarar sağlayacaktır.

Gerçek İnteraktivite; izleyicinin etkin olduğu ve yapıt üzerinde duyusal baskınlığı sonucunda etkilenmesi ve yapıta müdahalede bulunması girişimini içerir. Bu girişimler sırasında yapıt somut bir

şekilde değişime uğrar. Yapıtın değişimi herkes tarafından algılanır. Tiyatoya dayalı pek çok oyun gerçek interaktivite örneğidir. İzleyicinin çeşitli rollere büründüğü gölge oyunları da bu konu içinde irdelenebilir.

1970’li yıllardan itibaren moda olan “Oyun Kitapları” da gerçek interaktif hikâyeye anlatımının örneklerindedir. Bu kitaplara ilişkin ilk örnek “Buffalo Castle” gösterilebilir (Sayın, 2007:14-20).

Masa Üstü İnteraktif Hikâyeye Oyunları ise; birden fazla oyuncunun bir araya gelerek oluşturmaları için tasarlanmış hikâyelerdir. Richard Launius ve Kevin Wilson’ın, Howard Phillips Lovecraft’ın “Arkham Horror” adlı oyunu buna iyi bir örnektir. Bu oyunda bir ile sekiz oyuncu, hikâyede sorumlu oldukları rollerin ne zaman, nereye gideceklerine ve ne yapacaklarına karar verirler.

İnsan algısının göreceli olduğunu kabul edersek iki farklı bireyin bir yapıtı algılaması da aynı olmayacaktır. Algısal İnteraktiviteye örnek olarak; yapıtın yaratıcısının tüm özelliklerini iyi tanıyan bir izleyici ile ilk defa o yaratıcının yapıtını izleyen arasında o eseri farklı olarak yorumlamak algısal interaktivitenin göreceli olduğunu gösterir (Platon, 1967’den Aktr: Sayın, 2007). Yazınsal Sanâtlarda özellikle şiirlerde çok kullanılan benzetmeler varlıkları kendilerinden başka şeylere benzetildiğinden okuyucu, anlatılan ve benzeyenin hangi özelliklerinin benzetilenle aynı olduğuna karar verme yetisine ve özgürlüğüne sahiptir.

Yazar, hikâyenin içinde tamamlanmamış cümleler kullanır. Üç nokta ile biten ya da yarıda kesilen bu cümleler okuyucu tarafından algılanmak için özellikle yapılmıştır. Hikâyenin sonu bilhassa belirli bir sonla bitmeyebilir. Bu tekniğe “açık son” denir. Hikâyenin sonuna okuyucu karar verecektir (Sayın, 2007: 14-20).

Görsel Sanatlar alanında; çeşitli ışıklandırma teknikleri kullanılarak resim sanatında gözlemcinin ilgisi sanatçının istediği doğrultuda olabilir. Gözlemleyici, tabloyu istediği şekilde algılar.

Sinema Filmlerinde; Filmin belli bölümlerinde izleyici hayal gücünü kullanarak film içine yerleştirilen bölümlere müdahale edebilir. Bunun sonucunda da yeni bir hikâyeye oluşturulabilir. Buna da interaktif izleme diyebiliriz (Sayın, 2007:14-20).

Çağımızda gelişen teknoloji ile birlikte coğrafi kısıtlamaların azalması, fiziksel engellerin ortadan kalkması, dijital teknolojilerin ucuzlaması gibi etkenler insanların yaşamında sanatsal ve kültürel anlamda değişimleri de beraberinde getirmiştir. Özellikle dijital teknolojiye yönelik yeni vaatler ve olanaklar, geleneksel sanata meydan okuyarak, yeni biçimsel sunumların oluşmasına neden olurken, yeni anlatım biçimlerini de doğurmuştur.

Geçmişten günümüze iletişim, günden güne ilerleyerek önemli bir boyut kazanmaktadır. Öyle ki çeşitli iletişim yollarıyla dünyanın bir diğer ucundaki kişilerle kolaylıkla iletişim kurabiliyoruz. Peki, bu gelişmeler nasıl olmuştur? Eski Hollywood batı filmlerini izleyen her insanın kendisinin ve uzaktaki iletişim yollarının farkında olduğundan emindir. Duman en ilkel iletişim yöntemlerinden biridir. Ancak tamamen etkileşimle ilintilidir. Dumanın ilk sinyali mesaj olarak gönderilirse, alıcı gönderenin mesajını alır ve mesajın da onun üzerinde bir etkisi olur. Duman ilk sinyali olarak mesajı gönderdiğinde alıcı mesajı alır ve mesajın da onun üzerinde bir etkisi vardır. Alıcıların da bu iletişim yöntemine dumanla sinyal verdiğinde iletişim yani etkileşim gerçekleşmiş ve devamı sağlanmış demektir. Afrika'nın yerlileri ise başka bir örnek iletişim modeli kullanmışlardır. Sadece Yerliler ilkel ama garip bir iletişim ortamı oluşturmuşlardır: Tam-Tam yani davullarla bu yöntemde sinyaller, hava yoluyla ses dalgaları gönderirken geri bildirimleri etkileşimli bir şekilde oluşur. Biz bu

duruma hemen hemen gerçek zamanlı iletişim diyebiliriz. Gerçek zamanlı iletişim etkileşiminin de daha kısa bir sürede çok daha fazla etkisi vardır.

Etkileşim olgusunda bir sınır çizmek oldukça zor ancak medyada konuyu sınırlandırmak olası. Bundan dolayı, iletişim araçlarında etkileşim tarihi birçok kez sanatla birlikte yol almıştır. Gölge oyunları da bu olgunun örneklerindedir. Gölge oyunları eski Çinliler tarafından bulunmuştur. Bu oyunun işleyişi; kapalı alan aydınlatıldığındaki karanlıkta insanların gölgeleri perdeye yansıtılmasıyla oluyordu. Bu gösteri, seyirci için bir eğlence yolu haline gelmiştir. Ayrıca “ombromanie” ve “shadowgraphy” sanatında sanatçı bir ışık kaynağının önünde görünmek kaydıyla ellerini ve parmaklarını kullanmaktadır. Bugün gölge oyunu, Türkler, Endonezyalılar, Malezyalılar, Taylandlılar ve bazı Avrupa ülkelerinde ve çeşitli kültürlerde görülebilir. Örneğin ombromanie’de sanatçı izleyicinin önünde performansını sergilerken, etkileşimin mükemmel bir kanıtı olan oyunda rol alabilir (Öğüt, 2004: 19-27).

Gölge oyununun ilk evrelerinden biri de Asya Şaman törenlerinde atalarının ruhunu anmak için yapılan dinsel törenlerdir. Bu törenlerde ölen atanın derisi yüzülerek yapılan tasvirlerin ateş çevresinde, duvarlarda ve yerlerde oluşan gölgesi oynatılmaktaydı (And 1977’den Aktr: Özcan, 2008: 8).

Gölge oyununun interaktif medya uyarlaması açısından en önemli ve belirgin noktası, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi oyunun izleyici ile arasındaki etkileşimdir.

Örneğin: oynatıcı tarafından oynatılan figürlerin oynatıcının elleri vasıtasıyla şekillerin ahenk kazanması yoluyla elde edilen ombromanie sanatında oynatıcı izleyen ile aynı mekândadır.

Geleneksel perde arkasından oynatılan ve karagöz-hacivat olarak bildiğimiz ve tanıdığımız gölge oyununda ise; insan, hayvan, bitki ve çeşitli varlıklar, objelerin betimlemesine yönelik klasik bir tiyatro bağlamında yer almaktadır. İzleyicinin ilgisine göre de oynatıcı çeşitli doğaçlamalarla oyunun yönünü değiştirebilir. Bu değişim interaktif bir edimin ortaya konulduğunun göstergesidir.

Yukarıda bahsetmiş olduğum farklı kültürlerde değişik oynatma ve izleme teknikleri bugünün interaktif izleme kültürlerine veya biçimlerine uyarlanabilecek yöntemlerinin bulunduğunu düşünebiliriz:

Mekânsal izleme kültürü bağlamında; Şamanlarda sıklıkla rastlanan ateş çevresinde düzenlenen törensel toplantılarında gölge oyunları teknikleriyle ilintili performansların olduğu ve izleyicilere çadır, duvar gibi yüzeylerle gölgelerin yansıtıldığına rastlanmıştır.

Endonezya ve Bali’de Wayang Lemah gölge oyunu gündüz ve perdesiz bir ortamda oynatıldığı ve betimlenen olay ya da olgunun ekrandan bağımsız bir şekilde ve mekânın ortasında gerçekleştiğidir. Oyuncular, sahnenin arkasında ya da yere düşürdükleri gölgeleri ile rollerini oyuna katarlar. Avrupa tiyatrosunda çok yaygın olarak kullanılan diğer bir yöntem ise; perde arkasından ve önünden düşürülen gölgeler ile oyuncunun kendisi fiziksel olarak sahne içinde olmaktadır. Geleneksel Türk Gölge Oyununda; ekranın iki yönünde de oyunun izlenmesi mümkün olmaktadır. Bu gelenek aynı zamanda Endonezya Wajan Kouilit gölge oyununda da denenmiştir. Bu gölge oyununda kadınlar ve erkekler ekranın önünden veya arkasından izleme olanağına sahip olmuşlardır (R.L., 1954’den Aktr: Özcan, 2008: 1-10).

Aslında sayılan bu tüm teknikler, günümüz bilgisayar ekranına yansıyan bireysel kullanım yerine, tiyatrodaki olduğu gibi izleyicinin toplu olarak aynı mekânda oyunu izlemesi ile aynı koşulun gölge

oyunununda da var olup, bireylerin birbirleriyle olan iletişim ve etkileşimini kapsamaktadır.

Yeni medya nesnelerinde kullanılan farklı etkileşimli yapıları belirlemek nispeten kolay olsa da, teorik olarak bu yapıların kullanıcı deneyimlerini ele almak oldukça zordur. Bu etkileşim yönü yeni medyanın ortaya koyduğu en güç teorik sorulardan biri olmayı sürdürmektedir. Edebi anlatımdaki Elipsler, görsel sanatlardaki nesnelerin eksik ayrıntıları ve diğer temsili “kısayollar”, kullanıcının eksik bilgileri doldurmasını gerektirir. Tiyatro ve resim, izleyicinin zaman içindeki dikkatini düzenlemeye yönelik aşamalandırma ve kompozisyon tekniklerine güvenerek, ekranın farklı bölümlerine odaklanmasını gerektirir. Heykel ve mimaride ise izleyicinin mekansal yapıyı deneyimlemek için tüm vücudunu taşıması gerekir. Modern medya ve sanat, izleyiciye yeni bilişsel ve fiziksel talepler getiren bu tekniklerin her birini daha da ileri götürmüştür (Öğüt, 2004:19-27).

Çağımızın en önemli iletişim aracı bilgisayarın kullanımında el becerisi, görsel algılama ve uygulama pratikleri bireysel olarak deneyimi arttırdığı ve aynı zamanda kişinin yaratıcılığını geliştirdiği bir gerçektir.

Sanatın insan eliyle yapılan sanattan hizmet alanına transfer olması ve sanatçının hizmetin yapımcısı olması sanatsal yaratıcılık ve dehanın metafiziğinin bir tarafa bırakılması anlamına gelir. Hizmetin yapımcısı olarak, belli görevleri yerine getiren, direktifleri belirleyen sanatçı; sanatsal hizmet anlamında ağ tabanlı ekonomiye doğru itilmiştir. Sanat tek kutuplu kapitalist dünya koşullarında tüketimle eşit anlama gelmektedir (Demir, 2013:180).

Yeni medya ortamında, kullanıcı bir medya aracı ile etkileşime girebilir ve etkileşim sürecinde kullanıcı, hangi öğeleri görüntüleyeceğini veya hangi yolları izleyeceğini seçebilir, bu sayede kullanıcı işin ortak yazarı

olur. Bilgisayar tabanlı medyayla ilişkili olarak etkileşim kavramı totolojik bir ifadedir. Modern HCI (Human Computer Interaction) tanımı gereği interaktif bir teknolojidir. Arayüzlerin aksine modern HCI, kullanıcının bilgisayarda gerçek zamanlı olarak bilgisayarı kontrol etmesini sağlar. Bir nesne bilgisayarda temsil edildiğinde otomatik olarak etkileşime geçer. Bu nedenle, her bilgisayar ortamını “etkileşimli” olarak adlandırmak anlamsızdır bu durum sadece bilgisayarlar hakkındaki en temel gerçeği belirtir.

Bu kavram, farklı interaktif yapıları ve işlemleri tanımlamak için menü tabanlı etkileşim, ölçeklenebilirlik, simülasyon, görüntü arabirimi ve görüntü aleti gibi bir dizi başka kavramı kullanmayı gerekli kılacaktır. “Kapalı” “ve” açık “etkileşim bu yaklaşımın sadece birer örnekleridir. Yeni medya nesnelerinde kullanılan farklı etkileşimli yapıları tanımlamak nispeten kolay olsa da, teorik olarak bu yapıların kullanıcı deneyimleriyle uğraşmak çok daha zordur. Etkileşim yönü, yeni medyanın ortaya koyduğu en zor teorik sorulardan biri olmaya devam etmektedir.

HCI; (Human-computer interaction) HCI, 30 yıldır hızla ve istikrarlı bir şekilde genişledi; birçok başka disiplinden profesyoneller ve çeşitli kavramlar ve yaklaşımlar benimsendi. HCI önemli ölçüde, insan merkezli bilişim alanında yarı özerk araştırma ve uygulama alanlarını bir araya getirmektedir.

Sanayi toplumunda ekonomi nasıl sanayiye bağlıysa, bilişim toplumunda da ekonomi bilgiye dayalıdır. Bilişim toplumunda, üretim ve ekonomi açısından merkezi mevki bilişim teknolojilerindir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan bilgi patlaması ve buna paralel olarak artan yayın sayısı, toplumlarda bilgiye olan bağımlılığın artması, bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim bilişim toplumunu ortaya çıkarmaktadır (Yengin, 2014:122-132).

1980’lerde ortaya çıkan “Etkileşimli medya” kavramını yalnızca bilgisayar tabanlı medyayla ilişkin olarak kullandığımızda, “etkileşimi” kelimenin tam anlamıyla yorumlamak ve bir kullanıcı ile medya nesnesi arasındaki fiziksel etkileşimle eşleştirileceği anlamına geldiğini varsaymış oluruz (Manovich, 2001) Bu durum modern medya tarihinin yapısal bir özelliğidir. Etkileşimliliğin kelimeyle yorumlanması zihinsel yaşantıyı harekete geçiren daha büyük bir modern akımın en son örneğidir; bu süreçte, medya teknolojilerinin-fotoğrafçılığın, VR Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) filmi önemli bir rol oynamıştır (Manovich, 2001:50-55).

1980’lerde VR öncüsü Jaron Lanier benzer şekilde VR teknolojisini tamamen somutlaştırabilmenin uygun olduğunu gördü. Lanier’e göre, VR insan hafızasını devralabilir: Bu aşamalanma ile “Hafıza zamana göre değişim gösterebilir ve insanlar anılarını çeşitli şekillerde sınıflandırabilir.”

Film teknolojisinde, bilinci nesneleştirilen ve güçlendiren, akılı zorlayan fantastik yapı, teknolojiyle birlikte ilkel mutluluk çağına yani önyargıya dönme arzusu ile birlikte hareket eder. Sanal gerçeklikte mağaralarda, konuşma olmadan da jestler, vücut hareketleriyle ilk çağdaki atalarımız gibi iletişim kurmak... Yeni medya teknolojilerinde, akıl yürütmenin dışsallaştırıp, zihinsel gösterimlerin ve hareketlerin, kompozit görüntüler ve harici görsel efektlerle sağlanan eşitlik varsayımına dayanmaktadır. Bu varsayım sadece modern medya mucitleri, sanatçılar ve eleştirmenler tarafından değil aynı zamanda modern psikologlar tarafından da paylaşılabilecek hale gelmiştir. Freud’un bilişsel psikolojisi zihinsel modern psikolojik teorileri ve süreçleri teknolojik olarak üretilen dışsal, görsel olgularla eşit tutar. La Freud, “Rüyaların Yorumu”nda (1900), yoğunlaşma sürecini ailenin her bir üyesi için farklı bir negatif imge üzerine çalışarak aile portrelerini ve tek bir baskı halinde oluşturmayı amaçlamıştır (Freud, 1953’den Akt., Manovich, 2001).

Dilbilimci George Lakoff, “akıl yürütmenin, otomatik görüntü tabanlı süreçlerde (görüntülerin üst üste bindirilmesi, taranması) kullandığını” (Lakoff, 1986’dan Aktr., Manovich, 2001). Psikolog Philip Johnson-Laird, mantıksal akıl yürütmenin görsel ise model tarama olgusu olduğunu ileri sürmüştür (Johnson-Laird, 1983’den Aktr., Manovich, 2001). Bu yaklaşımların oluşması, televizyon ve bilgisayar grafikleri ortaya çıkmadan önce olanaksızdı.

Lakoff, görsel tarama, odaklanma ve üst üste binme gibi imgeler üzerinde çalıştı. Zihnin dışı vurumunun oluşması için ne yapılması gerekiyor? Sorusunun yanıtlarını aradı. Modern kitle topluluğunun standartlaştırma talebine ilişkin olarak yöntemlerin de saptanması gereklidir. Dolayısıyla, zihinsel süreçlerin nesnelleştirilmesi kolaylıkla manipüle edilebilir, kitlesel olarak üretilebilir ve kendi başlarına standardize edilebilen ürünler halka tanıtılabildi. Eğitimde kullanılan bu ürünler kitlesel üretime de aktarılarak dönüşümü sağlanmış olur. Etkileşimli bilgisayar ortamları zihnin işlemlerini dışı vurmak ve nesnelleştirmek için bu eğilime mükemmel şekilde uymaktaydı.

Etkileşimli medyanın temelini oluşturan insan düşüncesinin merkezini oluşturan birleşme sürecidir. Yansıma, problemin zihinsel süreçleri çözme, algılama ve ilişkilendirme, bir bağlantı izleyerek, yeni bir sayfaya ilerleyerek, yeni bir resim seçerek veya yeni bir sahne seçmekle eşitlenmiş hale gelir. Bir görüntüye bakmadan ve zihinsel olarak diğer resimlerle kendi özel birliklerimizi takip etmeden önce bir resmi tıklatmamız istenir (Althusser, 1971’den Aktr: L, 2001).

Yakın geçmişin etkileşimli medya eserlerine bazı örnekler vermek gerekirse;

Başlangıçta 1950’de yayınlanan bir Fransız romanı, şu anda bu terimi kullandığımız konseptin ilk interaktif eserlerinden biri olmuştur. Bu roman, bölümlerini tek bir sayfada okumak ve sonra bir kutuya kendi

fikrini koymaktır. Okuyucunun rastgele seçim yapmasını; romanı okumadaki serbestliğine sağlamıştır.

Mavi Ay (Blue Moon): 1998’de Taylandlı yönetmen Ko-I-Chen’in yönettiği bir film. Film operatörü dizilerin yerlerini değiştirebilir ve her formda oynatabilir olmuştur. Filmin her seferinde farklı bir okunuşu vardır.

Üç Renkli Beyaz, Mavi ve Kırmızı: Krzysztof Kieslowski tarafından yönetilmiş ve senaryodaki bildirimleri şöyledir; Örneğin beyazın üzerinde görülen sokakta yürüyen yaşlı bir kadın, Mavi’deki bir geri dönüşüm kutusuna kapanış boş şişeler olarak gösterilir. Filmler, izleyiciler tarafından dizileri izleme özelliğinde ve bu üçlemenin dördüncü bir filmini de izleyebilir. Bu da, etkileşimli izleme şeklinde adlandırılabilir (Öğüt, 2004:19-27).

Kieslowski, filmin işleyişinde, örneğin; “Beyaz” filminde caddede yürüyen yaşlı bir kadını “Mavi” filminde geri dönüşüm kutusuna yaklaşırken, “Kırmızı” filminde kadını elindeki boş şişeleri geri dönüşüm kutusuna atmaya çalışırken görüntülemektedir. Bu biçimde düzenlenen kurguyla izleyici, filmi sırasıyla izlediğinde ardışık sahneleri anımsayarak sanki dördüncü başka bir filmi izliyormuş hissine katılabilmektedir. Bu kurgusal yöntemle izleyici, hatırlamaya yönelik bir filmi interaktif seyrediş biçimiyle izlemektedir.

Sonuç olarak; interaktif medya bize başkasının zihinsel yapısıyla özdeşleşmemizi ister. Sinema ise izleyicisinden, kadın ya da erkek film yıldızını taklit etmeye çalışan, yeni bir medya tasarımcısı olarak zihinsel yörüngesini takip etmesini istemektedir.

4.2. İnteraktif Anlatı

Yüzyılımızın en önemli dijital olanakların biri olan interaktif anlatı olanaklarıyla bu çerçevede anlatisallığın en önemli unsuru olan öykülemenin yeni etkileşim, estetik ve dijital anlatıların oluşturulmasında yeni gösterge sistemleriyle farklı bir kavramın oluşmasına neden olmuştur.

Genel konu bağlamında bir dizi bireysel faaliyetin birbirine bağlanması şeklindeki bu biçim ile ilk göstergeler, Lineer anlatım modelinde tanınabilir. Bu gizemli oyunlara katılanlar, hikâyenin tamamında doğrusal ve doğrusal olmayan bir dizi arasından seçim yapabilirler. Tekrarlanan performans, bireysel bölümlerin tekrar etkenliğini de olanaklı kılmaktadır. Bu seçim özgürlüğü, aynı zamanda en basit formları anımsatır bu da etkileşimli programlardır (Hageböling, 2012: 10-20).

Sanal alanda etkileşim 1970'lerin sonundan başlayarak, net tabanlı teknikler, bilim insanlarını ve sanatçıları, diğer şeyler arasında paylaşılan etkileşim için bir sahne oluşturan sanal alanlarla denemenin temelini sağlamıştır. My-ron Krueger, bu olanakları tam olarak kullananlardandır. 1970'lerde Metaplay ve videoplace'in sanal ortamlarını yaratmıştır. Katılımcılar bu etkileşimli kurulumlara suni ortamlarda oyun oynayabilme olanağına sahip oldular. Videoplace'in sonraki bir sürümünde, bileşenler ağa bağlandı ve bu da Krueger'in büyük mesafelerle ayrılmış olan katılımcılarını sanal bir oyun alanına götürdü.

Sherry Rabinowitz ve Kit Galloway, sanatsal performanslar için sanal aksiyon alanlarından yararlanan sanatçılardan bazılarıdır. Dünyadaki farklı yerlerde bulunan, ancak bir uydu ışığı ağıyla bağlantılı olan kişiler artık aynı anda etkileşim sağlayabiliyorlardı. Bu telepresence seçeneği, yerden bağımsız olarak eşzamanlı etkileşimin gerçekleşmesine izin

vererek tamamen yeni bir sanatsal karşılaşma ve sanatsal eylem şekli yarattı. Rabinowitz ve Galloway'ın Los Angeles yakınlarındaki Santa Monica'da kurulan ECI (Uluslararası Elektronik Cafe), en çok görülen yerlerden biri haline geldi. İlk olarak uydu üzerinden, daha sonra internet gibi düşük bantlı sistemler vasıtasıyla ağ etkileşimlerinin ve performansların değiş tokuşu ve üretimi için olanak sağladı.

PC'lerin ve buna bağlı olarak ağların artan kapasiteleri, sanal aksiyon alanlarının giderek büyüyen bir ticari başarı haline gelmesini sağlamıştır. Günümüzde internetteki sohbet odaları, çok kullanıcıli oyunların platformları ve sanal senaryolar şeklinde bulunmakta; seçilen avatarlar oyuncuların etkileşimini gerçekleştirmektedir. Kültürel uygulamalar ve sunumlar değiş tokuş edildiğinde, sanal aksiyon alanları giderek daha da önem kazanmaktadır (Hagebölling, 2012).

Etkileşimli Dijital Anlatıya ilişkin Hartmut Koenitz, Interactive dijital anlatı (IDN) nin temel varsayımlarını, yani hedef kitlenin aktif dijital konumu, yapısal işleyişi, anlatıların biçimlendirilebileceğini öne sürmüştür. Klasik Anlatı kuramında olduğu gibi yerleşik anlatı kuramlarının dijital ortama uyarılmanın çok da mümkün olmayacağını vurgulamıştır. Şöyle ki, teorik bir IDN (Interactive Digital Narrative) geleneksel medyadaki anlatıyı tanımlamak için oluşturulan çerçevelerin yanlış anlaşılma riskinin olduğunu ileri sürmüştür. Bu bağlamda, Espen Aarseth bu tehlikeye karşı “teorik emperyalizm” terimini kullanmıştır. Örneğin, Antik çağdaki bir oyun anlatısı ile benzerliklere odaklanıldığında Yunan sahne oyunu, Aristoteles'in Poetika'sının çerçevesine fazlasıyla bağlı olduğunu anlayabiliriz. Öncelikle IDN için belirli bir kuramsal çerçeve çizilmeli ve mevcut olan teorilerin incelenmesi gereklidir. IDN'in Analizinde önkoşul, dijital ortam, etkileşim ve anlatı ana terimlerinin tanımlarının bulunması gerekmektedir. Brenda Laurel ilk olarak dijital bilgisayarların etkileyici potansiyelini interaktif kavramı üzerinden araştırmıştır.

Elektronik medyaya ilişkin benzerlikleri (1991) Janet Murray, bir sonraki önemli adımı olarak projektif, katılımcı ve mekânsal adımları tanımlayarak açıklamaktadır. Kullanıcıların etkileşim sırasında neler yaşadıkları gözlemlenmiştir. Prosedürel olarak bilgisayarda bir dizi kuralı yerine getirme yeteneği, kullanıcıya tepki verme yeteneği sınanarak katılımcılar etkileşim olgusunu tanımaya çalıştılar. Bu çalışmalarda kullanıcının, bilgisayarın teknolojik özelliklerinin temsil etme yeteneğiyle kavranması olarak açıklanabilir. Murray, dijital ortamda insanın yaptığı bu çalışma, dijital bir yapay dokunun ilgimizi çekebilme yeteneğini tanımlamak olmuştur demiştir. Ortaya çıkan deneyim, Murray'a göre, bu sihirli dünyanın bir kaleydoskop görüntüsünün dönüştürücü nitelik taşıdığını belirtmiştir. Öğelerini her dönüşümde yeni biçimlere dönüştürmektedir. Murray'e göre, bir Dijital medya eserini anlamak için iyi tanımlanmış bir anlatı çerçevesi gereklidir. Bir sonraki amaç anlatının tanımlanmasıdır. Gerald Prens'e göre, olayların temsiliyeti anlatıyı kapsamaktadır. Hem anlatıcının hem de izleyicinin işlevlerini içeren: "bir veya daha fazla olayın yeniden anlatılması Bir, iki veya birkaç anlatıcı tarafından bir, iki veya birkaç kişiye iletilebilmektedir (Ferri, 2015).

Alıcılar anlatıya anlatım sürecinde kaynak dâhilinde anlamlı değişiklikler yapamaması Gérard Prens'e göre uygun bir yaklaşım değildir. Şöyle ki; bir anlatı biçiminde anlatının ve anlatının zamansal konumunun belirlenmesi gerekmektedir." Bu varsayım da IDN'de, anlatma eylemine meydan okumaktadır. Aslında buna bir yaratıcı düşüncenin tasarlama eylemine dönüştürüldüğü için kullanıcı tarafından bir anlatı deneyimini sağlayan öge yani tasarım eylemi diyebiliriz. Teorinin uygulanmasında birçok ölçüde yörünge vardır. İnteraktif dijital anlatılara da bu yönlendirmeler eklenmiştir. Anlatıda benimsenmiş ilk kilometre taşlarından biri Brenda Laurel tarafından belirlenmiştir. Aristoteles'in etkileşimli dramasını açıklayan Poetika (Laurel, 1986) ile Laurel'in modeli Poetika ile ilintili iki temel kavrama dayanmaktadır, Aristoteles'in altı drama unsuru (Aksiyon, Karakter,

Düşünce, Dil, Müzik, Göz (görme) nedensel zincirlerle bağlantılıdır ve bu da, İnsan-bilgisayar etkileşimi anlamında bir tamamlayıcı olarak anlaşılmalıdır. Laurel'in bakış açısı Carnegie Mellon Üniversitesi'nin OZ grubu tarafından yapılan deneylere temel teşkil etmiştir.

Hayal ürünü olan ancak belirli bir teorisi de olan etkileşimli dijital anlatı oyunları aktif olarak katılımcılara kendi hayal güçlerini kullanmalarında bir rol oynamaktadır. Buna ek olarak, Ryan, oynanan bu oyunları, desteklenen ve oynanılan, spor ekiplerinin oyunlarına benzetmektedir. Bu durum aslında bilgisayar oyunlarının aktivite olarak değerlendirilmesi anlamına da gelmektedir (Ryan, 2004'den Çev.Şule Kurt). Ryan zengin metodolojik bir şema eşliğinde IDN analizinin anlatıya uygulanmasının gerektiğini dile getirmiştir. Bilgisayar oyunları bu anlamda kullanıcıya bir bakış açısı sunmakta ve anlatı ile de oyunları uzlaştırıcı bir nitelik kazandırmaktadır. Ancak, Ryan var olan bir ikilemi de şöyle açıklamaktadır; ana hatlarıyla konunun anlatısı etkileşimi kolaylaştıran bir özellik değildir (Ryan, 2004:378-389).

Ryan, IDN anlatım biçiminin etkileşim aşamasını bilişsel olarak yansıtmak mümkün olabilir ve anlatı yapılarını 3 çekirdekli anlam olarak belirlemiştir. Henry Jenkins (2004) ise; interaktif medya ile geleneksel anlatının aynı şekilde çalışmadığını ve ortama ilişkin işlevlerle farklı özellikleri yansıttığını söylemiştir. Etkileşimli oyun ya da sinema için başlangıç noktası ve anlatı gereklidir: kaynak anlatı, geliştirilmiş ya da karmaşık ve birbiri içine geçmiş bir gelişme ve sonuç. En son olarak da örneğin; bir Star Wars filmi serisini incelediğimizde kullanıcının varolan bir anlatı içinde belirli rolleri, dağınık şekildeki anlatıları bütünleme aracılığıyla oluşturur. Anlatılar içinde yapılandırılmamış kurallar da oyuncular tarafından kendi hikâyelerini oluşturmaları için gereken yönlendirmeyi sağlar (Ryan, 2004: 378-389).

Geleneksel filmlerden ayrı olarak interaktif filmlerde çok farklı seçenekte anlatım yapıları bulunmaktadır. Mekansal kurgu anlamında

da interaktif film örnekleri çok daha karmaşık bir anlatım yapısı oluşturmaya elverişlidir. Geleneksel konulu film anlatısından farklı olarak interaktif sinema izleyiciyle kurduğu bağ açısından daha özgün bir nitelik sergilemektedir. Bu çalışmanın alana ilişkin katkısı irdelendiğinden izleyicilerin anlatımın oluşumuna ve gelişimine sağladığı katkıyla basit birer seçici konumundan çıkartarak yaratıcı, yöneten konuma getirmiş olduğunun anlaşılmasıdır.

4.3. Hikâyenin Anlatısı Üzerine

İnsanlar eski zamanlardan beri hikayeler anlatarak birbirleriyle iletişime girmişlerdir. İletişim konuları ise zamanla gündelik yaşamın anlatılması, atalarının hikayelerinin dillendirilmesi ve daha sonrasında da mitler ve efsanelerin yaşama aktarılması olarak evrilmiştir. Anlatılan bu hikayeler öğretmeye çalışmış, bazıları ise uyarmaya... Bazıları da dünyanın gizemlerini çözmeye, bazıları ise tamamen eğlendirmeye ilişkindi. Tüm dünyada ve her çağda insanlar yaşadıklarını konuştular ve her ırk, kültür ve her kabile içeriği zengin hikayeler yarattı ve bu durum böyle devam etti. Bazı hikayeler yavaş yavaş solarken, bazıları yüzlerce yıldır söylenip tekrar dile getirilerek düşünceleri, dinleri, felsefeleri ve dünyayı şekillendirdi.

Hikayelerde, yazarlar sıklıkla bir kitleyi çekmek için çok çalışırlar. İnsanların ne istedikleri dikkatli bir şekilde incelenip hikayeden istenenler saptanırsa ve karakterler hikayeye uyacak biçimde seçilirse oluşan hikaye de anlatımın ilerleme hızı ile birlikte karakter gelişiminin pek çok nüansını anlamaya ilişkin diğerlerini zorlayan bir hale gelebilir ve böylelikle cezbediciliği de artmış olur. Hikayeler bilgiyi, fantastik bir masalla bütünleyerek aktarırlar. Bu yolla da dinleyiciler bilginin yanısıra yaşanan oyundan deneyim de sağlarlar.

Benjamin, insanların bireysel görüşlerinin ortak noktası, hikaye anlatımının hedeflediği görüş ve düşünsel eğilimleri ortaya çıkarmakta

bir araç olduğunu savunmaktadır. Bu nedenle de, insanı daha insani kılan ve onun başkasıyla yaşamasını olanaklı sayan deneyimlerin ortaya çıkarmasında yardımcı olur. Bu durum aynı zamanda ortak bir yaşam kültürünün süreklilik olgusunu anlamlı kılmaktadır. Nasıl ki, biyolojik bir varlık olarak insan sürekliliği adlediyorsa, onun varlığının da canlandırılması gerekmektedir. Deneyimin tekrar hatırlanması bireysel yaşamların ortak bir anlatı dizgesinde yeniden anlamlandırılması gerekmektedir. Hikaye anlatımı kollektif kitlesel bir iletişim biçimidir. Anlatım, insanı tekillikten çıkartıp çoğulluğa yönlendirdiği gibi, dünyanın da çeşitli deneyimlere ulaşmasını sağlamaktadır.

Her gerçek hikâye açık ya da örtük biçimde, yararlı bir şeyler barındırır. Bu yararlılık kimi hikâyede bir ahlak dersi, başkasından bir nasihat, atasözü olabilir. Ama her durumda hikâye anlatıcısı okuruna akıl verebilecek kişidir. Günümüzde ‘akıl vermek’ modası geçmiş bir şey gibi algılanıyorsa, deneyimin giderek daha az aktarılabilir hale gelmesindedir (Benjamin 1995’den Aktr: Sütçü, 2013:2-17).

Günümüzde hikayenin ve anlatımının ve anlatıcısının gözden yitişini Benjamin söyle dile getirmiştir: “Adı size ne kadar tanıdık gelirse gelsin, hikaye anlatıcısının hayatımızda hiçbir hükmü yok... Bir şeyi layıkıyla hikaye edebilen insanlara gittikçe daha az rastlıyoruz artık. Birisi hikaye dinlemek istediğini söylediğinde utanıp sıkılanlar ise gittikçe daha çoğalıyor.” (Benjamin 1995’den Aktr: H, 2010: 410-430). Bunun nedenlerini şöyle sıralayabiliriz deneyim değer kaybetti. Üstelik, daha da kaybedeceğe, dipsiz bir uçuruma düşeceğe benziyor besbelli. Gündemden anlaşıldığı gibi deneyimin gözden düştüğünü, yalnızca dış dünyayı değil, ahlaki dünyayı algılayış biçimimizin de bir gecede düşünemeyeceğimiz kadar değişmiş olduğunu fark ediyoruz. Yaşadığımız bir durumu, bir anı ya da tanıklık ettığımız bir olayı hikaye etmemiz istendiğinde neden giderek daha çok iç dünyamıza çekildiğimizle ilintili. Bu durum belki dört bir yanımızı kuşatan haber ya da hikaye bombardımanı arasında kendi deneyimimizin değerine

iliskin gittikçe derinleşen bir güvensizlikten kaynaklanıyor. Deneyimin değerli olduğu günlerde de benzer yaşantılara sahip insanların deneyimleri belli bir benzerliği yansıtıyordu. Ancak yine de, hikaye anlatıcılığında farklı deneyimleri yaşamanın ve anlamlandırmanın öyküleme de önemli olduğunu görebiliriz.

Her gün yeni haberler alıyoruz, ama artık dikkate değer hikayelerimiz de pek yok. Çünkü artık bütün olaylar bize hazır bir açıklamayla ulaşıyor. Başka bir deyişle, günümüzde olup bitenler hikaye anlatıcılığının değil enformasyonun işine yarıyor. Enformasyon yalnızca yeni olduğu an değer taşır, yalnızca o an yaşar... Oysa hikaye farklıdır: Kendini tüketmez, gücünü toplar ve korur, yıllarca sonra bile harekete geçirebilir.

4.4. Yeni Medya Olarak Sinema

Yeni medya, dijital gösterime dönüştürülen analog bir ortamdır. Dijital olarak kodlanmış bir ortamdır oluşmaktadır. Gerçekten de, herhangi bir sayısal gösterim, sınırlı sayıdaki örneklerden oluşur. Örneğin, hareketsiz görüntü, kapladığı alanın iki boyutlu şekilde örneklenmesinin matrisidir. Ancak, sinema belli bir zaman örneklemeinden oluşmaktadır. Sinema saniyede yirmi dört karede örneklenmiş bir süredir. 24 karenin ayrı ayrı gösterimi ve nicelleştirmesi filmi özgünleştirmektedir. Ancak bu sadece mekanik bir adımdır; sinemanın başarısı, devamlılıktan kesikliğe kadar çok daha zorlu kavramsal bir oluşumdur. On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan ve ayrı bir istihdam yaratan tek medya teknolojisi değildir. Sinemanın örneklediği zaman, 1907'den başlayarak görüntülerin ilk televizyon deneyleri hem zaman hem mekanın örneklenmesini içeriyordu (Abramson'den Aktr: L,Manovich 2001: 50-55).

Çalışmamızın giriş bölümünde aktardığımız bilgisayarın çağımızdaki önemli rollerinden birisi de sinema filmlerini önemli ölçüde etkilemiş

olmalarındır: İnteraktif ortamlarda, sözlü metinler de, tek bir önemli noktada her bir ortamın izleyicileri, hipermedya bileşenleri ve sinemalar temel ve karşıt olarak görünmektedir. Sinema, iki forma bölünebilir. Hem tek oyunculu bilgisayar oyunlarının hem de DVD filmlerinin finansal başarısı göz önüne alındığında ilk sanatsal gösteri niteliği tiyatrolarda olmuştur. Her şeyden önce, bilgisayar teknolojisi dijital olarak doğru bir şekilde film yapımını oluşturmak, düzenlemek ve hatta düşünmek (veya sanal) sinema, dijital yazma ve dijital metinsellikten söz edebiliriz. Bilgisayarlar Sinemayı en az dört yoldan etkilemişlerdir; dijital teknolojiler, nondigital sinematik teknoloji tarafından üretilen görüntülerin düzenlenmesi ve film çekmek için analog kameralar kullanılmıştır. Dijital teknolojinin sinemaya ikinci etkisi bilgisayarla manipüle edilmeyi kapsamaktadır. Dijital olarak yaratılan görüntüler, çerçeveler oluşturulurken bilgisayar animasyonlu diziler ve hatta filmler tek tek karelerde çalışılarak hazırlanmaktadır. Şehir manzaraları üzerinde ayrıntılı özel efektler oluşturulmaktadır. Bilgisayarların film yapımını etkilemesinin diğer iki yolu daha fazla dijital ve hiper metinlerle olan hedef ilgiye odaklanmaktır. Dijital sinema biçimleri, hipermetinlerle sinema izleyicisine, kilit noktalarda anlatıyı belirlemesi için seçim yapmasına izin vermektedir.

Sinema 3.0 ile Daly, sinemanın anlatımda giderek interaktif olan yeni gelişmelere olanak tanıyan, ağa açık, metinlerarası bir alanda yer alan ve yeni medya özelliklerini içerdiğine dikkat çekmektedir. Dijital sinema teorisinin ilgi odağında artık etkileşimsellik de (interactivite) vardır. Daly (Daly'den Aktr: Erkılıç, 2017:1-17) Deleuze'ün hareket ve zaman imgesinden yola çıkan Sinema 2 yerine, sinemanın etkileşimli bir hal alarak, yeni medya ve metinlerarası konumuyla kullanıcının/seyircinin sinemasına dönüştüğü Sinema 3'ü ileri sürmektedir. Etkileşimi dijital medyanın doğal bir sonucu olarak gören Daly, izleyicinin artık pasif bir konumda olmadığını belirtir. Ancak klasik izleyicinin kaybolmasıyla birlikte gösterinin oyuna dönüştüğünü de vurgular. "Sinema 3'de, bir film artık, değişmeyen bir sanat eseri olarak değil; bunun yerine

çapraz medya etkileşimi dünyasında yer alan ve bu keyfin bir parçası olarak, kullanıcı katılımı şeklinde etkileşimi gerektiren yeni anlatım biçimlerini mümkün kılmaktadır”

Cinema 3.0, hipermetinleşmiş bir sinema olduğundan sözel hipermetinle, onları genel hatlarına bağlayarak, izleyicilere seçenekler sunar. Seçim, aşamasında bir veya ikiden fazla insanın oluşturduğu öyküyü hayal etmek zor olabilir ancak böyle seçimler de olası dahilindedir. Dijital sinemada, görüntüleyici kendi seçim ve kontrolündeki, anlatı zenginliklerini, kurgunun çoklu permütasyonlarını oluşturarak kendi öyküsünü tanımlayabilmektedir.

Böylelikle de Sinema 3.0’ın temel özelliği olan izleyiciyi işin içine katarak aktif hale getirmesidir. Rodowick, sayısal elektronik imge ile “seyircinin artık kaçınılmaz zaman akışına neden olan pasif bir görüntüleyici değil, daha ziyade seyir ve okumanın yanı sıra, görüntüleme ve etkin kontrol arasında dönüşümlü olduğunu açıklar. Kracauer ve Benjamin’in sinemanın modern toplumun olaylarını taklit ederek kitleleri yönlendirmesine vurgu yapan görüşlerinden hareketle, çağdaş Sinema 3.0’ın böylelikle dijital toplumun günlük olayları taklit ettiğini iddia eder (Rodowick, 2007’den Aktr: Erkılıç, 2017: 1-17).

Bununla birlikte, diğer teknolojilerden daha önce kitlesele popüleriteye ulaşan sinema, bağımsız gösterim ilkesini ilk kez uygulayan olarak da anıldı. Tüm dijital ortamlar (metinler, hareketsiz görüntüler, görsel veya sesli zaman verileri, şekiller, 3 boyutlu uygulamalar) aynı dijital kodu paylaşmaktadır. Farklı ortam türlerinin bir bilgisayar vasıtasıyla görüntülenmesine olanak tanımakta ve bunlar bir multimedya görüntüleme aygıtı görevi üstlenmektedir.

Günümüzde yeni medya, kullanıcıya hem bilgi bulma hem de aynı dizinde sunma fırsatı verir. Bu, alıcının hızlı bir şekilde bir kaynağa dönüşebileceği anlamına gelir.

Etkileşimle ilgili fikirlerin çoğu yanlış nitelendirilmektedir. Her özne, dönüşümlü olarak dinleyen, düşünen ve konuşan iki veya daha fazla aktif madde arasında olabilen döngüsel bir süreçte yer alır.

Bu tanımda, dinlemek, düşünmek ve konuşmak terimleri metaforik olarak alınmalıdır. Bir bilgisayar terimi tam anlamıyla dinlemiyor, ancak fare ve klavyeyi dinliyor... Konuşmıyor ancak ekranındaki görüntü operasyonel olarak öznenin fiziksel konumunda oluşuyor. Tabii ki bilgisayar asla sözcük anlamında düşünmez, ancak veriyi işler veya hesaplar. Dinlemek, düşünmek ve konuşmak terimlerinin geniş anlamda bu şartı ile tanımlama, etkileşimi tam olarak neyin yarattığının açık bir ifadesidir (Crawford, 2012: 70-100).

4.5. Dijital Çağda İnteraktif Sinema

Etkileşimli sinema öncü bir çağda çıkmıştır ve öngörülen filmin doğasında bulunan doğrusallığına ve izleyicilerin seçim yapmasına veya tepki vermesine izin verecek özel ekipmana gereksinim duymasına rağmen, erken etkileşimli filmler hem öykü hem de paralel anlatı yapılarını uygulamışlardır. Dijital teknolojinin gelişi, görsel-işitsel arenaya, sadece bu iki yapının yeniden yorumlanmasına değil aynı zamanda daha önce mümkün olmayan interaktif filmin yeni biçimlerinin oluşturulmasına da yol açmıştır.

1960'lardan bugüne değin çeşitli interaktif film örnekleri tanımlanmıştır. Etkileşimli sinema modellerinin ve onları oluşturan teknolojilerle de doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. İnteraktif filmin gelişimi, üç farklı teknolojik aşama ile izlenebilir: kurgusal eğlencelere odaklanan film temelli bir aşama, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) ve doğrusal olmayan anlatımın ana konular üzerindeki aşamasıdır.

İnteraktif filmin tanımı; Oxford İngilizce Sözlüğünde; insanın bilgisayarla uyumu anlamına geliyor ve interaktif teriminin ilk

kullanımı 1967 yılında fonksiyonel bir formda bulunduğudur. İnteraktif sinema, kaçınılmaz olarak, gelişmekte olan teknolojiler tarafından şekillendirildi, çünkü doğrusal olmayan bir görsel-işitsel dağıtım sistemi ve seçeneklerin yapılmasına izin veren bir arabirim teknolojisi on özel format sineması haline getirdi. En eski terim kinoautomat, izleyici katılım filmi ya da karar filmi; 1990'ların ortalarında etkileşimli film terimi, pasif film çekim dizileri ile serpilmiş belirli bir türden oyuncu tabanlı bilgisayar oyunuydu; sosyal medya çağında çizgisel bir film olarak alanda yerini aldı. Aslında Çekoslovakya'da Kinoautomat, tiyatro seyircisi ile daha fazla etkileşim kurmak için tasarlanmış dünyanın ilk interaktif sinemasıydı. Montreal'deki Expo'67'de altı ay boyunca tanıtıldı ve 67.000 ziyaretçiye ulaşıldı. Yaratıcısı Raduz Cincera olmasına rağmen, proje bu sahada yetenekli bireyler arasındaki işbirliği ile oluşturuldu. Projeksiyonlu, doğrusal olmayan bir film olan "One Man and His House" ile birlikte sahnelenen 123 koltuklu bir sinemada canlı aktörler yer aldı. Her koltuğa bir kırmızı ve yeşil basma düğmesi kutusu yerleştirildi.

Etkileşimli sinemayı üç evreyle tanımlamak mümkündür. Erken evre, dramatik anlatı konuları ve eğlence konulu 1980 ve 1990'larda bu tür HCI tarafından da öne çıkmıştır, oyun ve anlatı arasındaki akademik tartışmanın tadına varılmış ve internetten sonraki aşamada etkileşim, hikaye içeriğinin anlatımının ve / veya büyütülmesine topluluk tarafından değil de bir topluluk tarafından katılımı anlamına gelmiştir. Etkileşimli bir film de öncelikle önceden kaydedilmiş hareketli görüntü dizilerinin bir gösterimi olarak anlaşılmalıdır; bunların gösterimi, izleyiciden veya bir performansçıdan etkilenerek, kullanıcı ve izleyici terimleri, etkileşimli bir videoyu izleyenlere atıfta bulunmak üzere oluşturulmuştur (Zimmerman, 2004:154-174).

İnteraktif sinema, 1961'de William Castle'ın "Suçlama Anketi" adı altında reklamı yapılan Snard Alliance ile sahte bir başlangıç yaptı. Bu sahne, izleyicilerin filmin bu görüntüsüyle basılan bir kağıt parçası

tutmasına olanak tanıyan bir hile olarak değerlendirildi. “Sardonicus” karakterinin affedilmesinin gerekip gerekmediğini ya da filmde “acı çektiği” belirtilerek izleyiciye karar seçeneği sunuldu.

Performans izleyicilerinde birkaç kez, iki öykü alternatifi sunuldu ve seçimlerini belirtmek için iki düğme oluşturuldu ve izleyicilerin oylaması öngörüldü. Kinoautomat için, elektromekanik-analog teknolojisine dayanan, en son teknolojide bir cihaz kullandı. Koltuklardan geçen kablolar telefonlu rölelerin bir panelinde toplanarak oy verildi ve ışıklı bir skorborda sinyaller gönderildi. Projeksiyon odası, ana film için aynı anda çalışan üç eş zamanlı 35 mm projektöre sahipti ve seçim anlarında iki ilave 16 mm projektör yan duvarlara yönlendirildi. Buna ek olarak, bir panjur sistemi iki rakip film bölümünden birini gösteriyordu; anlatım yapısı rekombinant iki olası iki seçenekte öykü ağını aynı noktaya getiriyordu.

1980’lerin başında üç konvansiyonel film projeksiyonu, laserdisc’in geleneksel 35 mm film üzerinde bölünmüş perdede basılan iki filmden birini gösterebilen özel (yenilenebilir) objektif / deklanşör tertibatları kullanılan yeni sistemler ile iki projeksiyon makinesi kullanıldı. 1983’de, “Goodbye Cruel World” adında bir film gösterildi ve film (Reactivision ve Choice-A-Rama) Incmagazine’de şöyle anlatıldı: Çeşitli noktalarda izleyiciye hikayenin hangi yönde gitmesi gerektiği konusunda dört seçenek sunan bir çizgi roman ile gösterilen bu uygulamalarla dinleyiciler, tercihlerini belirtmek için kahkaha attılar ve ekranda çok renkli bir elektronik totem kutbunu tercih ettiler. Onların seçtikleri sahneler, projektöre yerleştirildi ve film böyle devam etmektedir (Unat, 1984 02/06/16). Film projeksiyonundan uzaklaşmanın kaçınılmaz olmasına rağmen, bu durum tarihsel açıdan önem taşıyor; çünkü bu durum, halka açık bir interaktif sinemanın, ortaya çıkan diğer teknolojinin de önemli bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır.

5. Tartışma ve Sonuç

Teknolojinin günden güne kendisini yenileyerek yaşamın içinde var olması ve bu hızlı değişime insanların kolay ve ucuz olarak erişim sağlamaları şüphesiz ağ bağlantılarıdır. Sanal gerçeklik gelişen kitle iletişim araçlarıyla topluma etkileşim içinde var olmayı zorunlu bırakmıştır. Birey izleyici konumundan çıkartılarak bu cazibeli ortamda katılımcı rolüne sürükletilmiştir.

Küreselleşmenin sağladığı dinamikler; enformasyon toplumu ve post-modernist yaklaşımlar, özgülleşme, farklılaşma parçalanma, merkezileşmeye dikkat çekmektedir. Enformasyon toplumu, modernizmin demokratik geleneklerini ortaya koymak açısından Modern kapitalist toplumun üretim araçları olarak günümüz kitle iletişim araçları merkezine bilgiyi koyarak, özgür bireylerin bilgiye ulaşma kanallarını genişletme olanağı tanımıştır. Bu oluşum içindeki birey, dokunulmazlık, pazar, çoğulculuk ve sınıf ilişkileri kavramlarının tümüne sahip durumdadır. Yeni iletişim teknolojilerinin ekonomik, siyasal ve toplumsal yaşamın sürdürülmesindeki öncüllüğü enformasyon ve bilgi miktarındaki artışla birlikte demokrasinin gerektirdiği katılımcı yurttaş kavramındaki yerinin önemi belirginleşmiştir.

Bireyin toplumdan dışlanmak istememesi, kendi ütopyasına erişerek yaşama arzusu özgül olması temelinden kaynaklanmaktadır. Bireyin ütöpic arzuları ise moda olgusunun vazgeçilmez olduğundandır. Tüm bu olup bitenleri akışkan modern yaşam ve onun ütopyası içinde yaşamaktadır. Birey kendi dünyasında ava devam etmek zorundadır, yoksa diğer avcılara yenik düşecektir, yetersiz olarak anılacak ve yalnızlaştırılacaktır. Bir avcı toplumunda ise kovalamanın sona ermesi olasılığı aldatici değil, korkutucudur. Avlanılmayı istemeyen birey yeni gelişmelere yelken açmak zorundadır. O halde yeni gelişmelere uyum sağlamak isteyen bireyler yeniliklere de alışmak durumunda

bırakılmadıktadırlar. Çağımızın en önemli bilgi, kültür ve sanat öğelerinden olan sinemadaki evrilmeler teknolojik gelişmeler ışığında yepyeni örneklerle karşımıza çıkmaktadır.

Sinemanın günümüzdeki başlıca işlevinin geniş seyirci kitlelerini “eğlendirmek“ olarak belirmesiyle birlikte bu eğlendiricilik ve hoşça vakit geçirme olgusuna yakından bakıldığında farklı “türler”e rağmen temel bazı noktalarda ortaklıklar görülür. Her şeyden önemlisi, olaylar ve karakterler kesin hatlarla belirlenmiş olup mutlaklaştırılır. Karakterlerdeki belirlenmiş nitelikler ve bu sıfatları ortaya çıkaran olaylar seyircinin zihinsel değerlendirmesinin dışında bırakılarak ve mutlak bir görünüm alırlar. Ancak bu oluşumun gerçekleşebilmesi, sinemanın estetik öğelerinin sözü edilen oluşuma uygun olarak kullanılmasına bağlıdır.

Özetle, bilgi çağının kültürel toplulukları, kültür ve toplumunun dönüşümü de çeşitli düzeylerde olmalıdır. Kitlesele dönüşüm, yalnızca bilincin dönüşümü olmasının yanısıra bireysel eylem de içermelidir. Fakat bireylerin, kendi isteklerini güçlendiren ahlaki bir gelenek taşıyan grupların beslenmesine ihtiyacı vardır. Ağ toplumunda kimliğin oluşturulmasına ilişkin sorunsalın giderilmesi birçok etmene bağlıdır. Küresele güç ve örgüt ağlarında, hayata bağlı kimliğin bireyselleşmesinden çıkarılan ya da bunların topluluğa karşı direnen sosyal aktörler statüsünde olmaları toplumda anlam inşa etmenin ana alternatifini teşkil etmektedir. Birey tüm bu kavramların içerisinde kendine bir konum belirlemiştir. Bu konumda kendi varlığını kanıtlamakla da yükümlüdür.

Çalışmanın konusu olan sayısal teknoloji ile birlikte gelişen günümüz interaktif anlatıları tasarım açısından gerçeğinle ayırt edilemeyecek bir aşama göstererek yeni çalışmalara imza atmaktadır. İzleyicilerinin aktif olduğu bu ortamlardaki filmler arayüz aracılığıyla sunulmaktadır. İnteraktif seçeneklerin anlatıyla uyumlu grafik arayüzlerine sahip

olması gerekmektedir. İzleyicilerinin etkileşimine gereksinim duyan interaktif filmler, sürekliliği korunarak oluşturulmuş anlatı bütünlüğünde olması durumunda hedef öykünün oluşmasına katkıda bulunacaklardır. Doğrusal olmayan bu yapıda “sınırlandırılmış anlatı” seçeneğinin de olmaması filmleri izlemek yerine, onun tam anlamıyla içinde bulunmayı düşündüren bir deneyim olması da farklı bir ayrıcalık kazandırmaktadır.

Geleneksel film anlatılarına benzer bir şekilde kahramanlarının öykülerini sunan interaktif filmler, farklı olarak kullanıcısı tarafından doğrudan kontrol edilmektedir. Bu durumda filmdeki kahramanlar kullanıcıların birebir avatarları haline gelmektedir. Kurmaca filmler doğrusal bir anlatı yapısı içerisinde izleyiciye çok karmaşık bir öyküyü bile başarılı bir şekilde aktarmaktadırlar. Karmaşık bir öykünün aktarılması interaktif filmlerde de temel amaçken oluşturulmuş senaryonun devamlılığı aşamasında bazı sorunlar yaşanabilmektedir. Öykünün iniş çıkışları film temposunun izleyiciye doğru şekilde aktarılması gereklidir. Filmin izleme kalitesini olumsuz etkilemeden oluşturulmuş film modelleri amaçlanmalıdır. İzleyicinin film modellerine katkısı değişik seviyelerde olabilmektedir. İzleyici film öyküsünü doğrudan yönlendirebilmektedir. Filme devam edebilmek için izleyici devam seçeneklerine yönelerek seçim yapabilmektedir. Filmlerin bazı etaplarında sürpriz veri girişleri sistemdeki değerlendirme aşamasından sonra sağlanabilmektedir. Zaman-mekan olgusu ise filmlerde hikayenin gelişimine göre anlatımda farklılık yapabilmektedir. Hikayenin gelişimine göre geçmiş, gelecek ya da şimdiki zamana geçişler yapılabilmektedir.

Gerektiğinde tüm mekan geniş ya da dar açılarla gösterilmekte vurgu yapmak amacıyla da objeye ya da insana geçişler yapılabilmektedir. Bu teknik gösterim yolları ile izleyicide farklı etkiler oluşturmaktadır. Geleneksel film anlatılarında bu şekilde biçimler verilmesi anlatının oluşmasına ve anlatıyı etkilemeye yönelik yapılan müdahalelerdir.

İnteraktif filmlerde ise; kahraman ekranda görünmemektedir. Kullanıcı tarafından yönlendirilen anlatı, kahramanın bakış açısıyla ya da yönlendirmesiyle ekrana yansımaktadır.

Tüm bu analizlerin sonucu filmlerin interaktif filmlerden çok farklı bir yapıya sahip olduğu üzerinedir. İnteraktif ortamlardaki anlatılar geleneksel sinema anlatılarından uzak yeni medya anlatım diline yakın bir yapıyla ortaya çıkmaktadır. Bulmaca çözme mantığına dayalı olarak geliştirilen bu türdeki filmler karmaşık yapıda olan gelişme safhasında kolay devam seçenekleri sunarak kullanıcıya tercih belirlemesi hususunda yönlendirmektedir. Kurmaca filmlerde sağlanmış başarının interaktif filmlerde de sağlanabilmesi yukarıda aktarılan öğelerle mümkün olabilecektir. İnteraktif Sinema, kuşkusuz kahramanına kurgulama imkanı tanıdığından özgür bir platform da sunmaktadır. Sanat eserleri düşüncelere olduğu kadar duygulara da hitap etmelidir. Bu düşünceden hareketle interaktif filmlerin sinematografik dil kurallarına göre değerlendirilmesi ön koşul olmalıdır.

İnteraktif anlatı öykü ve oyununun mit ve ritüel arasındaki ilişkiye bağlı olarak birbirinden ayrı olarak değerlendirilmesi ve de incelenmesi mümkünlük taşısa da birbirinden ayrı olarak kabul görmesi de doğru olmaz. Elektronik medya ürünlerinin bir parçası olan interaktif film örnekleri kültürlerin öykü medyasıyla da fonksiyonel olarak benzerlikler taşıdıkları göz ardı edilmemelidir. Etkileşimli anlatım sistemleri, kullanıcı ve anlatı metinleri arasındaki ilişkinin oluşmasında en önemli etkenin etkileşimlilik sağlayarak kullanıcıya özgürlük sağlamak ve ona böylelikle de yeni bir dünya yaratmaktadır. Ancak bu özgür dünyada anlatı metinlerinde sunulan seçeneklerle yönlendiren bir mecra olduğu ise göreceli olarak görünmektedir.

İnteraktif sinemada, etkileşim mantığından hareketle seyirci filmi belirleyen önemli bir özne rolü üstlenmektedir. Seçimlediği roller ile filmin akışına yön vermesi ile anlatı gelişmektedir. Ancak bu tercihler

yapım ekibi ve yönetmen tarafından belirlendiği için izleyici kendisi için tanımlanan rollerden birini oynamaktadır. Ancak, interaktif sinemanın bireysel bir niteliğe sahip oluşu sinema seyir kültüründe önemli bir ivme yaratmaktadır. İnteraktif sinemanın aynı zamanda teknoloji ile birlikte bireysel sinema anlayışını yarattığı ve uzlaşımçı medyanın halkı yönlendiren bağlarını zedeleme eğiliminde olduğu bireylerin ortak yanılgıların bir parçası olmayacağını göstermektedir.

Kaynakça

- Abramson, A. (1955). *Electronic Motion Pictures: A History of The Television Camera*. Althusser, I. (1971). *Ideology and Ideological State Apparatuses*. New York: Monthly Reviewpress.
- And, M. (1977). *Gölge Oyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Aydın, E. (1999). *Changing Media and Informatica Education*. Texas.
- Belton, J. (2014). *A False Revolution*. Benjamin, W. (1995). *Hikaye Anlatıcısı Son Bakışta Aşk'ın İçinde*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Binark, M. inet-tr.org.tr. (2017, 04 09) *Yeni Medya, Gençlik ve Gündelik Yaşam*. Türkiye. HYPERLINK “<http://inet-tr.org.tr/inetconf19/bildiri/9.pdf>”
- Carroll, M. J. <https://www.interaction-design.org> (2017, Haziran 03). *Human Computer Interaction*. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction.
- Crawford, C. (2012). *On Interactive Storytelling*. New Readers.
- Çörekçioğlu, Hakan., (2010). Parçalanmış Birliği Yeniden Kurmak. *I. Uluslararası felsefe Kongresi*. Bursa. Asa Kitabevi.
- Daly, K. (2010). *Cinema 3.0: The Interactive Image*, *Cinema Journal*, No: 1.
- Demir, M. (2013). *Yeni Medya Üzerine*. İstanbul: Literatürk Yayınları.
- Dreyfus, I. H. (2016). *İnternet Üzerine*. İstanbul: Küre Yayınları.
- Druckrey, T. (1991). *Revenge of The Nerds: An Interview with Jaron Lanier*.
- Erkılıç, H. (2017, 4). *Dijital Sinema Teorisi Üzerine: Akışkan Sinema ve Akışkan Sinema Teorisi*. Türkiye.
- Ferri, H. K. (2015). *Interactive Digital Narrative*. New York: Library of congress, Cataloging Publications.
- Freud, S. (1953). *Sandard Edition of The Complete Psychological Works*. London: Hogarthpress. *The Theory of Communicative Action: Reason and Rationalization of Society*. Boston Beacon Press.
- Hagebölling, H. (2012). *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*. Springer.

- Hepp, A. (2015). *Medyatikleşen Kültürler*. Ankara: Dipnot Yayınları. 2). *The Prison-House of Language: A Critical Account of Structuralism and Russian Formalism*. Princeton: Princeton University Press.
- Johnson-laird, P. (1983). *Mental Models Towards a Cognitive Science of Language, Inference, and Consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press
- Kaba, Rr. (2017, 12 22). *Dijital Kültür Bağlamında Genç Kuşak ve Sinema İlişkisi*.
- Lakoff, G. (1986). *Cognitive linguistics*.
- Mcluhan, M. (1970). *Guerre Et Paix Dans Le Village Global*. Paris.
- Mellema, R.L., (1954). *Wayang Pupetts: Carving, Colouring and Symbolism*. Amsterdam. Royaltropical Institute.
- Öğüt, S. (2004). *Interactivity in New Media*. İstanbul, Türkiye.
- Özcan, O. (2008). *İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Platon. (1967). *Apologia Sokratous*. Londra: Trireme Books.*True Lies: Perceptual Realism, Digital Images and Film Theory*.
- Rigel Nurdoğan, Gül Batuş . (2005). *Kadife Karanlık* . İstanbul: Su Yayınevi.
- Rodowick, D. (2007). *The Virtual Life of Film* Edinburgh: Cambridge Harward Universitypress.
- Ryan, M.L. (2004). *Narrative Across Media*.
- Sayın, A. F. (2007). *Teoride ve Pratikte İnteraktif Sinema ve Tv*. İstanbul, Kadıköy, Türkiye.
- Sütçü, Y. (2013). *Ortak Bir Dünya Deneyimi: Hikaye Anlatıcısı*. Thosfelsefe.Com.
- Şen, A. www.academia.edu.tr. (2017). *W.Benjamin'in Kavramlarıyla "Hikaye Anlatıcısı"nın Görsel Temsilcisi: Hayao Miyazaki*.
- Şentürk, Rr. *Dijital Sinema*. İstanbul, İnsan Yayınları.
- Taşova, N. K. (2013). *İnteraktif Medya Tasarımı Ders Programının Değerlendirilmesi ve Bir Program Önerisi*. Ankara, Türkiye.
- Troudction to Walter Benjamin*. Cambridge: Cambridge Universitypress.
- Unat, N.A. (1984). *Kitle İletişimi ve Kültür*. Ankara Üniversitesi Sbf Dergiler Veritabanı, 66-72.
- Yamak, M (2017). *Yeni Medya ve Yeni Medya Olma Yolunda Sinemanın Getirdiği Teknolojik Süreç*.Ankara, Türkiye
- Yengin, D. (2014). *Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Zimmerman, E. (2004). *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*. London:The Mit Press.