

TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

BRECHTÇİ FİLM TEORİSİNE DAYANAN
KURMACA BİR İNTERAKTİF FİLM YÖNTEMİ
ÖNERİSİ

METİN ÇAVUŞ
04721210

TEZ DANIŞMANI
Prof.Dr. OĞUZHAN ÖZCAN

İSTANBUL
2010

**TC
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**BRECHTÇİ FİLM TEORİSİNE DAYANAN
KURMACA BİR İNTERAKTİF FİLM YÖNTEMİ
ÖNERİSİ**

**METİN ÇAVUŞ
04721210**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 28.05.2010
Tezin Savunulduğu Tarih: 22.06.2010**

Tez Oy birliği ile başarılı bulunmuştur.

Unvan Ad Soyad

İmza

Tez Danışmanı: Prof.Dr. Oğuzhan ÖZCAN

Jüri Üyeleri: Doç.Dr. Tülin GÖRGÜLÜ

Doç.Dr. Şebnem TİMUR ÖĞÜT

Yrd.Doç.Dr. Simge ESİN

Yrd.Doç.Dr. Kerem RİZVANOĞLU

**İSTANBUL
2010**

ÖZ

BRECHTÇİ FİLM TEORİSİNE DAYANAN KURMACA BİR İNTERAKTİF FİLM YÖNTEMİ ÖNERİSİ

Metin Çavuş

Haziran, 2010

Kurmaca interaktif filmler, normalde fiziksel olarak pasif olan sinema izleyicisine aktif olma ve belirli konularda seçim yapma şansı tanımaktadırlar. Sayısal teknolojideki son gelişmeler izleyicilere, filmlerde dil seçme ve kamera açısı seçme gibi düşük düzeyli interaktivitelerin ötesinde, filmlerin hikayesini interaktif olarak kurma şansı da sunmaktadır. Bu tez çalışmasının temel amacı, izleyicilerin hikaye kurma aşamasında yaratıcı katkısını değerlendirebilen ve kurmaca filmlerdeki başarıyı interaktif filmlerde de devam ettirebilecek bir interaktif film modeli önermektir. Ne var ki, mevcut interaktif film çalışmaları dramatik anlatı ile interaktivite arasında var olan çelişkiyi çözme konusunda başarılı olamamışlardır. Dramatik anlatılar kendi yapısal özellikleri ve izleyicilerin kahramanlarla kurdukları ilişki nedeniyle interaktif filmler için uygun yapılar sunmamaktadırlar. Diğer taraftan, Brechtçi filmler hem neden-sonuç ilişkileri gevşek olan epizotlardan oluşmaları, hem de bu filmlerde izleyicilerin kahramanlara daha mesafeli yaklaşımları, onları interaktif filmler için çok uygun yapılar olarak ortaya çıkarmaktadır.

Bu tez çalışmasının en önemli çıktısı, Brechtçi film teorisine dayanan kurmaca bir interaktif film modeli önerisidir. Bu model tek bir izleyicinin interaktif eylemde bulunacağı bir yapı öngörmektedir. Önerilen interaktif film modeli, kapsamlı bir literatür araştırması ve karşılaştırmalı bir irdeleme sonucunda yapılan bazı kabuller üzerine oluşturulmuştur. Yapılan literatür araştırması sırasında, mekansal kurgu önerilerinin interaktif filmler için çok uygun bir yapı sundukları görülmüştür. İnteraktif film modelinin temel özellikleri belirlendikten sonra, kuramın pratiğe dönüşüp dönüşmediğini anlamak ve bu dönüşüm sürecinin sunacağı ipuçlarını toplamak için bir prototip önerisi hazırlanmıştır. Son olarak, önerilen model ve hazırlanan prototip değerlendirilerek, Brechtçi film teorisine dayanan başarılı bir interaktif film modeli kurmanın mümkün olduğu ispatlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: interaktif film, Bertolt Brecht, Brechtçi film teorisi, mekansal kurgu, kurmaca interaktif film modeli, yabancılaştırma

ABSTRACT

SPECIFICATIONS OF AN INTERACTIVE FICTION FILM METHOD BASED ON THE BRECHTIAN FILM THEORY

Metin avuş

June, 2010

Normally, interactive fiction films allow passive cinema audience to become active and have chance to make some selections. Recent developments of digital technologies present to viewers not only some low scale interactivity like language selection and camera angle selection, but opportunity to set up the story of films interactively. The main goal of this study is to propose an interactive film method, transferring the creative contribution of the audience during the process of story construction and maintaining the success of the fiction film in interactive forms. However the interactive film projects have mainly struggled to resolve the contradiction between dramatic structure and interaction. Because of their structural specifications and relations with the audience, dramatic narratives do not present appropriate structures for interactive films. On the other hand, Brechtian films, having episodes bound in a loose cause and effect chain, and the distance between the audience and the protagonists in these films makes them structurally very appropriate for interactive films.

The main outcome of this study is a proposal of an interactive fiction film method based on the Brechtian film theory. This model is aiming an interactive structure for one-single viewer. The interactive film model is based on the results of an extensive literature review and comparative examination. During the literature review it has been seen that spatial presentations are structurally very appropriate for interactive films. After defining the main specifications of the interactive film model, a prototype was set up in order to see if the theory has been properly transferred into practice and to collect the results of this process. Finally, by evaluating the method and the prototype, it is proved that it is possible to set up a successful interactive film model based on the Brechtian film theory.

Keywords: interactive film, Bertolt Brecht, Brechtian film model, interactive fiction film method, spatial presentation, distancing

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının gerçekleştirilmesinde en büyük katkıyı değerli danışmanım Prof.Dr. Oğuzhan Özcan sağlamıştır. Kendisi, haftalık görüşmelerimizde yazdıklarımı detaylı bir şekilde düzeltmekle kalmamış, aynı zamanda akademik araştırma yöntemini de öğretmiştir. Değerli hocama sabırlı, paylaşımcı ve öğretici danışmanlığı için teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca, gerçekleştirilen prototipte oyuncu olarak katkı sağlayan Tolga Ünal, Burcu Böcekler, Orton Akıncı, Sergin Keyder, Muammer Bozkurt, Özer Özel, Ufuk Duygun, Vedat Göncü ve Hüseyin Özbey'e ve interaktif uygulamayı gerçekleştiren Abdullah Karadeniz'e teşekkür ederim.

Son olarak, tez çalışmasını hazırlarken bana manevi destek sağlayan eşim Jülide Gürbüz Çavuş'a ve annem Ümmü Çavuş'a da teşekkür ederim.

İstanbul, Haziran 2010

Metin Çavuş

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI	
ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR	xii
1.GİRİŞ	1
1.1. Sayısal Teknolojinin Sinemaya Etkisi	1
1.2. Araştırmanın Gerekçesi	3
1.3. Amaç	5
1.4. Hipotez	7
1.5. Araştırmanın Özgünlüğü	11
1.6. Kapsam	12
1.7. Araştırma Yöntemi	14
2. ARAŞTIRMANIN TEORİK ALTYAPISI	17
2.1. <i>Sayısal Sinema</i> ve İnteraktivite	18
2.1.1. <i>Sayısal Sinemanın</i> Teknolojik Boyutu	19
2.1.2. <i>Sayısal Sinemanın</i> Estetik ve İdeolojik Boyutu	23
2.1.3. <i>Sayısal Sinemanın</i> İnteraktif Film Açısından Potansiyeli	26
2.1.4. <i>Mekansal Kurgunun</i> Sinemada Kullanımı	28
2.2. İnteraktif Ortamlar ve Video Teknolojisi	35
2.2.1. İnteraktif Ortamlar	35
2.2.1.1. İnteraktif Televizyon	36
2.2.1.2. Bilgisayar ve Veri Taşıyıcılar	39
2.2.1.3. Video Oyunları	42
2.2.2. Veri Giriş Cihazlarında Yaşanan Gelişmeler	47
2.2.2.1. Uzaktan Kumanda	48
2.2.2.2. Fare ve benzer uygulamalar	48
2.2.2.3. Kalem Uygulamaları	49
2.2.2.4. Dokunmatik Yüzey Uygulamaları	49
2.2.2.5. Üç Boyutlu Hareket Algılamasına Dayalı Uygulamalar (3D Motion Sensing)	51
2.2.2.6. Ele Takılan Eldiven İle Etkileşim	51
2.2.2.7. Göz ve Bakış Takip Sistemleri	52
2.2.2.8. Ses ile Kumanda Etme	52
2.2.2.9. Biyo-Nöro İnteraktif Uygulamalar	53

2.2.2.10. Veri Giriş Teknolojisi ile İlgili Değerlendirme	54
2.2.3. Video Teknolojisinde Yaşanan Gelişmeler	54
2.3. İnteraktif Organizasyon Yapıları ve İnteraktif Film Çalışmaları .	57
2.3.1. İnteraktif Organizasyon Yapılarının Örneklerle İrdelenmesi	57
2.3.2. Mevcut İnteraktif Film Çalışmaları	68
2.3.2.1. Birden Fazla Uzama Sahip İnteraktif Film Örnekleri	69
2.3.2.2. İzleyicileri Kendi İçine Çeken (Immersive) Yapılarla İlgili İnteraktif Film Örnekleri	72
2.3.2.3. Kurmaca Anlatıya Sahip Olmayan İnteraktif Mekansal Kurgu Çalışmaları	75
2.3.2.4. Kurmaca Anlatılara Sahip İnteraktif Film Çalışmaları	77
2.3.2.5. Döngü Kullanarak Anlatı Kuran İnteraktif Film Örnekleri	82
2.3.2.6. Mevcut İnteraktif Film Çalışmalarının Değerlendirilmesi	84
2.4. Brecht Estetiğinin Temelleri ve İnteraktif Film Açısından Değerlendirilmesi	88
2.4.1. Brecht Estetiğinin Temelleri	89
2.4.2. Brechtçi Filmin Özellikleri	91
2.4.3. Brecht Estetiğinin İnteraktif Film Açısından Avantajları	104
3. İNTERAKTİF FİLM MODELİ	106
3.1. İnteraktif Film Modelinin Temel Özellikleri	106
3.1.1. Yapısal Özellikler	106
3.1.2. İnteraktivite Özellikleri	107
3.1.3. Anlatının Özellikleri	107
3.2. Uygulama Analizleri	108
3.2.1. Örnek Senaryonun Yazılması ve İnteraktif Yapının Oluşturulması	108
3.2.2. İnteraktivite İçin Tasarım Önerilerin Hazırlanması	112
3.2.3. Sonuç Prototipinin Hazırlanması	114
3.2.4. Prototipin Brechtçi Özellikleri	119
4. SONUÇ	125
4.1. Geliştirilen Yöntemin Hipotez Açısından Değerlendirilmesi	125
4.2. Diğer Soruların Değerlendirilmesi	128
4.3. Sonuç	130
4.4. İleriye Dönük Öneriler	131
KAYNAKÇA	132
EKLER	138
Ek 1. Filmler Kaynakçası	138

Ek 2. Terimler Sözlüğü	141
ÖZGEÇMİŞ	145

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa No
Şekil 1.1: Tezin araştırma yöntemi	15
Şekil 2.1: Literatür araştırmasındaki altbölümlerin diğer bölümlerle ilişkileri	18
Şekil 2.2: Sanal bir karakter yaratmanın aşamaları	21
Şekil 2.3: Sayısal bileşke oluşturma aşamaları	22
Şekil 2.4: <i>Voli</i> filminden fotogerçekçi uygulamalara örnekler	24
Şekil 2.5: <i>King Kong</i> filminden bir sahne	25
Şekil 2.6: <i>Napoléon</i> filminden mekansal kurguya üç örnek	28
Şekil 2.7: <i>Chelsea Kızları</i> filminden iki sahne	29
Şekil 2.8: <i>Yeni Kitap</i> filminden iki sahne	30
Şekil 2.9: <i>Prospero'nun Kitabı</i> ve <i>Rembrand: İtham Ediyorum</i> filmlerinden sahneler	31
Şekil 2.10: <i>Traycey'in Yaşamından Kesitler</i> filminden üç farklı mekansal kurgu uygulaması	31
Şekil 2.11: <i>Tango</i> filminden iki farklı sahne	33
Şekil 2.12: <i>Harem</i> video filminden bir sahne	33
Şekil 2.13: Comcast kablolu yayın sağlayıcısının (a) seç-izle ve (b) elektronik-program-rehberi	36
Şekil 2.14: Ergin Erdoğan'ın interaktif reklam için hazırladığı kullanıcı arayüzleri	37
Şekil 2.15: ABC televizyonunda ek bilgiye ulaşmayı sağlayan interaktif servis	37
Şekil 2.16: <i>Walking With Beasts</i> belgeselinin interaktif arayüzü	38
Şekil 2.17: <i>Coronation St.</i> dizisinin interaktif arayüzü	38
Şekil 2.18: <i>Tender Loving Care</i> interaktif filmde izleyicilere soru sorulduğu bölümlerin arayüzleri	40
Şekil 2.19: <i>Crimeface</i> filminin interaktif arayüzleri	40
Şekil 2.20: <i>Love & Diane</i> filminin interaktif arayüzleri	41
Şekil 2.21: <i>Doom 3</i> video oyunundan iki görüntü	44
Şekil 2.22: <i>Lara Croft Tomb Raider: Underworld</i> video oyunundan iki görüntü	45
Şekil 2.23: <i>Resident Evil: Gold Edition</i> video oyunundan bir görüntü ..	45
Şekil 2.24: 3Dconnexion firmasının geliştirdiği fare modelleri	48
Şekil 2.25: Gyration firmasının geliştirdiği optik fare	48
Şekil 2.26: Anoto firmasının geliştirdiği dijital kalem uygulaması	49
Şekil 2.27: Toshiba ve Apple firmalarının dokunmatik ekran uygulaması	50
Şekil 2.28: Hitachi Star Board dokunmatik tablası	50
Şekil 2.29: Tacta Pad firmasının geliştirdiği dokunmatik yüzey	50
Şekil 2.30: Hillcrest Laboratuvarlarının geliştirdikleri el hareketlerini algılayan uzaktan kumanda	51
Şekil 2.31: Wii kullanarak tenis oynayan kullanıcılar	51

	Sayfa No
Şekil 2.32: <i>Immersion</i> firmasının geliştirdiği <i>Cyber Glove</i> isimli eldiven	52
Şekil 2.33: <i>SMI</i> firmasının geliştirdiği göz takip sistemi	52
Şekil 2.34: <i>Innotech Systems</i> firmasının geliştirdiği uzaktan kumanda	53
Şekil 2.35: <i>Ibva Technologies</i> firmasının geliştirdiği biyo-interaktif Uygulamalar	53
Şekil 2.36: <i>BioControl</i> firmasının geliştirdiği biyo-interaktif aygıtlar ...	54
Şekil 2.37: <i>İçerik tabanlı sıkıştırılmaya bir örnek</i>	56
Şekil 2.38: <i>Ağaç Yapısı</i>	58
Şekil 2.39: <i>Geçişli Ağaç Yapısı</i>	58
Şekil 2.40: <i>Tam Geçişli Ağaç Yapısı</i>	59
Şekil 2.41: <i>Rastlantının Böylesi ve Koş Lola Koş</i> filmlerinin anlatı yapısı	60
Şekil 2.42: <i>Rastlantının Böylesi ve Koş Lola Koş</i> filmlerinin olası interaktif yapıları	60
Şekil 2.43: <i>Ağ Yapısı</i>	61
Şekil 2.44: <i>Sınırlandırılmış Ağ Yapısı</i>	62
Şekil 2.45: <i>Yönlendirilmiş Ağ Yapısı</i>	63
Şekil 2.46: <i>Akış Yapısı</i>	65
Şekil 2.47: <i>Sosyeteden İnsan Manzaraları</i> filminin anlatı yapısı	66
Şekil 2.48: <i>Timecode</i> filminin anlatı yapısı	67
Şekil 2.49: <i>Üstüste Çakışma Modeli: a. Şeffaf olmayan; b. Şeffaf</i>	68
Şekil 2.50: <i>HBO Imagine</i>	69
Şekil 2.51: <i>T-Visionarium II</i> projesi	71
Şekil 2.52: <i>There is Still Time ...Brother</i> projesi	72
Şekil 2.53: <i>There is Still Time ...Brother</i> filminde çerçeve seçimi	73
Şekil 2.54: <i>There is Still Time ...Brother</i> filminden iki farklı kare	74
Şekil 2.55: <i>Landscape One</i> projesi	74
Şekil 2.56: <i>Liquid Time</i> filmi	76
Şekil 2.57: <i>Be Now Here</i> filmi	76
Şekil 2.58: <i>Kinoautomat</i> filminde oylama süreci	77
Şekil 2.59: <i>Kahden vaiheilla</i> projesi	79
Şekil 2.60: <i>Kahden Vaiheilla</i> filminin interaktif eylem modeli	80
Şekil 2.61: <i>Sonata</i> filminin farklı sunumları	81
Şekil 2.62: <i>Sonata</i> filminden görüntüler	82
Şekil 2.63: <i>Akvaario</i> projesi	83
Şekil 2.64: <i>Grandad</i> filmi	84
Şekil 2.65: <i>Hayat Yaşamaktır</i> filminden epizotları birbirinden ayıran başlıklara örnekler	93
Şekil 2.66: <i>Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film</i> filminden epizotları birbirinden ayıran başlıklara örnekler	94
Şekil 2.67: <i>Glenn Gould Üzerine Otuziki Kısa Film</i> filminden değişik söylem tarzına sahip epizotlar	94
Şekil 2.68: <i>Jandarmalar</i> filminin değişik söylem tarzına sahip epizotlardan görüntüler	95
Şekil 2.69: <i>Çinli Kız</i> filminden bir sahne	96
Şekil 2.70: <i>Teşekkürler Hayat</i> filminden sahneler	97
Şekil 2.71: <i>Herşey Yolunda</i> filminden sahneler	98

	Sayfa No
Şekil 2.72: <i>Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey</i> filminden bir sahne	99
Şekil 2.73: <i>Teşekkürler Hayat</i> filminden bir sahne	100
Şekil 2.74: <i>Teşekkürler Hayat</i> filminden bir sahne	100
Şekil 2.75: <i>Querelle</i> filminden bir sahne	101
Şekil 2.76: <i>Herşey Yolunda</i> filminden bir sahne	101
Şekil 2.77: <i>Teşekkürler Hayat</i> filminden bir sahne	102
Şekil 2.78: <i>Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey</i> filminde diyagonal açı çekimi	103
Şekil 2.79: Doğrudan kameraya konuşmak a. <i>Herşey Yolunda</i> ; b. <i>Teşekkürler Hayat</i> ; c. <i>Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey</i> ..	103
Şekil 2.80: <i>Hayatını Yaşamak</i> filminden bir sahne	104
Şekil 3.1: Bağımsız bölümlerin filmin ana yapısına eklenebilecekleri yerler	110
Şekil 3.2: Prototipin ilk geliştirilen akış şeması	111
Şekil 3.3: İnteraktif bir menü görünümündeki tasarım önerileri	112
Şekil 3.4: Ana epizot ile alternatif epizotların aynı çerçevede sunuldukları tasarım önerileri	113
Şekil 3.5: Alternatif epizotlardan kesitlerin kullanıldığı tasarım önerisi ...	114
Şekil 3.6: Temel görsel tasarım yaklaşımı	114
Şekil 3.7: Alternatif film epizotlarının dikey olarak yerleştirilmesi	115
Şekil 3.8: Alternatif film epizotlarının yatay olarak yerleştirilmesi	116
Şekil 3.9: Alternatif film epizotlarının üst üste yerleştirilmesi	117
Şekil 3.10: <i>Akademiya</i> filminin akış şeması	118
Şekil 3.11: Parçalı yapıya iki örnek	119
Şekil 3.12: Çelişen iki görüntünün yan yana kullanılmasına bir örnek	120
Şekil 3.13: Kurmaca ile söyleşinin yan yana kullanılmasına örnek bir sahne	121
Şekil 3.14: Kurmaca ile söyleşinin yan yana kullanılmasına örnek bir interaktif sahne	119
Şekil 3.15: <i>Öz-dönüştü</i> öğelerin kullanılmasına örnek bir sahne.....	122
Şekil 3.16: Frontal bakış açısına örnek üç sahne	122
Şekil 3.17: Alternatif epizotların mekanı parçalamasına bir örnek	123
Şekil 3.18: Anonim mekanlara örnek bir sahne	123
Şekil 3.19: Oyuncuların kameraya baktıkları sahneler	123

KISALTMALAR

BBC:	British Broadcasting Corporation
BYG:	Bilgisayarla Yaratılmış Görüntüler (Computer Generated Images)
CD-ROM:	Compact Disc Read-Only Memory
DVD:	Digital Video Disc ya da Digital VerSatile Disc
MPEG:	Moving Picture Experts Group

1. GİRİŞ

Tez çalışmasının giriş bölümünde araştırmayı yapmanın gerekçesi, araştırmanın hedefleri, araştırma sorusu ve temel hipotez sunulmaktadır. Ayrıca araştırmanın kapsamı ve özgün tarafları da verilmektedir. Son olarak, bu tez çalışmasında kullanılan araştırma yöntemi ayrıntılarıyla ortaya konulmaktadır.

1.1. Sayısal Teknolojinin Sinemaya Etkisi

Sayısal (digital) teknoloji, son yıllarda, hayatın her alanını olduğu gibi sinemayı da derinden etkilemiştir. Bu yeni teknoloji, Hollywood başta olmak üzere ‘anaakım sinemada’ (mainstream cinema) ve bu sinemaya alternatif olarak konumlanan ‘sanat sineması’ (Art cinema) gibi diğer sinema yaklaşımlarında farklı şekilde kullanılsa da, etkisi her iki üretim alanında da olumlu olarak gerçekleşmiştir. Sonuçta, artık ‘sayısal sinema’ (digital cinema) adında yeni bir sinemadan söz edilmektedir (Thompson, Bordwell, 2003, 701); hatta sinemanın 1990’dan itibaren yeni bir döneme girdiği (sayısal dönem) ve bu dönemde, sesin sinemaya gelişinden de daha köklü değişikliklerin yaşandığı iddia edilmektedir (Cousins, 2006, 434).

Sayısal teknolojinin sinemaya etkisi üç farklı açıdan incelenebilir:

1. Sinema endüstrisinde yaşanan gelişmeler açısından,
2. Filmin biçimsel olarak yaşadığı dönüşümler açısından,
3. Film izleme alışkanlıklarında yaşanan değişiklikler açısından.

Sayısal teknoloji sinema endüstrisinde köklü değişikliklere sebep olmuştur. Burada, sinema alanında en büyük yatırımları yapan Hollywood endüstrisinin, *sayısal sinemaya* öncülük ettiği vurgulanmalıdır. Sayısal teknoloji artık ‘üretim’ (production) ve özellikle ‘üretim-sonrası’ (post-production) süreçlerinin neredeyse her safhasında kullanılmaktadır. Yakın gelecekte ‘dağıtımın’ (distribution) ve ‘gösterimin’ (screening) de, büyük oranda sayısal teknoloji tabanlı gerçekleşmesi olasıdır. Hatta *sayısal sinema* ile birlikte, film kopyalarının hazırlanması ve bunların

sinema salonlarına dağıtılması ile ilgili masrafların da tamamen ortadan kalkacağı söylenmektedir (Roddick, 2007, 14).

Sayısal teknoloji, *anaakım sinemasına* alternatif olarak konumlanan sinemalar için de önemli avantajlar getirmiştir (Thompson, Bordwell 2003, 721). En başta, sayısal teknoloji ile birlikte film *üretim* ve *dağıtım* sürecinde görece bir “demokratikleşme” yaşandığı söylenmektedir (Gaut, 2009, 76). Artık herkesin kolayca ulaşabileceği bir ekipmanla ve iki-üç kişiden oluşan küçük bir ekiple film çekmek ve ev ortamında kullanıcı-dostu yazılımlarla görüntü ve ses kurgusu yapmak mümkün hale gelmiştir (Cousins, 2006, 434).

Sayısal teknolojide yaşanan değişiklikler, sadece endüstriyel düzeyde gerçekleşmemiştir, bu dönüşümün sinema estetiğine yansımaları da olmuştur. Araçtaki her teknik değişikliğin yeni sanatsal olanaklar yarattığı gerçeğine rağmen (Weibel, 2003, 16), sayısal teknoloji sinema alanı içerisinde, esas olarak, daha kusursuz bir teknikle hazırlanmış kurmaca filmlerin üretimine yönelik kullanılmaktadır. Diğer bir ifade ile öncüllerinden çok farkı olmayan ve ortalama bir izleyicinin, sayısal teknolojinin getirdiği olanakları kolay fark edemeyeceği türden filmler ortaya çıkmaktadır. Bu yeni teknolojinin üstün tekniği sayesinde görüntüler daha da “inandırıcı” hale gelmiştir ve böylece sinemanın izleyiciler üzerindeki illüzyon gücü artmıştır. *Sayısal sinemanın* karakteristik örnekleri olan fantastik ve bilim-kurgu türündeki filmlerde, fantastik dünyalarda yaşayan özgün karakterler yaratılsa da, seçilen öyküler ve onların sunuluş biçimi sayısal öncesi dönemdeki filmlere çok benzemektedir (*sayısal sinemanın* fotogerçekçi yapısı için bkz. Bölüm 2.1.2.).

Sayısal teknoloji ile birlikte sinema salonlarındaki film izleme alışkanlıklarında da büyük değişiklikler yaşanmamıştır. İlk denemeleri yapılan ‘sayısal gösterimin’ (digital screening) şimdilik sadece endüstrinin işine yaradığı ve dolayısıyla seyirciler açısından rengin ya da sesin sinemaya gelişine benzer bir yenilik getirmediği iddia edilmektedir (Belton, 2002). Ne var ki, yaklaşık yarım yüzyıl sonra tekrar popüler olan ‘üç boyutlu sinemanın’ (3D cinema) *sayısal gösterimi* farklı bir boyuta taşıyacağı da söylenmektedir (Walters, 2009). Sonuçta, günümüzde sayısal teknolojinin sebep olduğu değişimler halen sürmektedir ve filmin sayısal hale gelmesi, yeni özellikler kazanması anlamına geleceğinden, sayısal teknolojinin

olanaklarından yola çıkılarak, filmin ulaşabileceği sınırlar konusunda değişik öngörüler yapılabilmektedir.

Diğer taraftan, sayısal teknoloji ile üretilen hareketli görüntülerin özellikleri filmlere yeni gösterim alanları açmıştır (ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.1.1.). Sayısal görüntünün interaktif ortamlarda işlem görebilmesi sonucunda filmler artık sadece karanlık sinema salonlarında izlenmemektedir. Günümüzde, sinema filmlerine DVD, ‘Seç-izle’ (Video-on-demand) servisleri ya da internet üzerinden ulaşılabilmekte ve filmler sinema salonlarının aksine aydınlık ortamlarda kullanılan televizyon, bilgisayar, cep telefonu ya da iPod gibi değişik interaktif platformlarda izlenebilmektedir. Bu gelişmeler sonucunda, film izlemenin daha da geniş bir düzeyde *kişisel bir deneyime* dönüşmüş olduğu söylenmektedir (Roddick, 2009, 14).

Sayısal teknolojinin bir diğer önemli özelliği, interaktif bir filme uygun bir ortam yaratılmış olmasıdır. Sayısal görüntü, eski analog görüntülerden farklı olarak, nümerik değerlerle ifade edilebilmesinden dolayı, bilgisayar ortamlarında işlenebilmekte ve böylece izleme anında görüntüye interaktif müdahale etme olanağı ortaya çıkmaktadır (Gaut, 2009, 76-77). Fakat film izleme alışkanlıklarına köklü değişiklikler getirebilecek bu yeniliğin, sinema endüstrisinin ilgi alanını yeterince çekmiş değildir.

1.2. Araştırmanın Gerekçesi

Yukarıda da vurgulandığı gibi, sayısal teknolojinin interaktivite gibi özellikleri, sinema endüstrisinde henüz kullanılmamaktadır. İnteraktif filmlerin sinema endüstrisi tarafından desteklenmemesinin birkaç sebebi vardır. En başta, kurmaca filmler seyircinin ana kahramanla özdeşleşmesine dayandığından ve interaktivitenin bu özdeşleşmeyi engelleyici bir unsur olacağı düşünüldüğünden dolayı, bu konuya yeterince ilgi gösterilmemiştir. Bir diğer önemli sebep, ‘toplu interaktivitenin’ (collective interaction) nasıl olabileceği konusunda bir belirsizliğin olmasıdır. Son olarak da, interaktif filmlerin mevcut sinema gösterim ekipmanı ile gösterilemeyeceğinden ve gösterimin gerçekleşmesi ön bir yatırım gerektireceğinden dolayı, bu yenilik sinema endüstrisi tarafından sıcak karşılanmamıştır. Bu durumda, interaktif film çalışmaları, sinema salonları dışında sanat galerileri, medya merkezleri ya da internet gibi platformlarda uygulama alanı bulmuşlardır (ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.) .

İnteraktif filmler, normalde fiziksel olarak “pasif” olan sinema izleyicisine aktif olma ve belirli konularda seçim yapma şansı tanıdıklarından dolayı, sinema alanına yeni ve daha önceki gelişmeleri gölgede bırakabilecek değişiklikler sunma potansiyeline sahiptirler. İnteraktif filmler, ‘geleneksel sinemanın’ (conventional cinema) üç önemli özelliğine yeni yorumlar getirmektedirler:

1. *Anlatının kurulumuna*: Geleneksel filmlerin doğrusal anlatı yapısına karşılık olarak, interaktif filmlerde *Ağaç*, *Ağ* ve *Akış* gibi birbirinden çok farklı anlatı yapıları kullanılmaktadır (Bkz. Bölüm 2.3.1.).
2. *Zaman-mekan sunumuna*: ‘Mekansal kurgu’ (spatial presentation) denemeleri, kurmaca filmlere yeni yaklaşımlar getirmişlerdir (Bkz. Bölüm 2.1.4.). *Mekansal kurgu* uygulamaları interaktif filmlerde kullanıldıklarında çok daha karmaşık anlatı yapıları oluşturmak mümkündür (Bkz. Bölüm 2.3.2.).
3. *İzleyicilerin katkısına*: Mevcut interaktif film çalışmaları hem karşılıklı etkileşimin türü hem de derecesi ile ilgili çok değişik uygulamalar sunmaktadırlar (Bkz. Bölüm 2.3.2.).

Ne var ki, mevcut interaktif film projeleri incelediğinde, kurmaca bir interaktif filme yönelik olan örneklerin az olduğu ve bunların da - interaktif eylemin taşıdığı potansiyelleri değerlendiren ve tutarlı bir yapı sunan - yaratıcı bir film modeli ortaya koyma adına belirli eksiklikler taşıdığı vurgulanmalıdır (Bkz. Bölüm 2.3.2.).

Bu tez çalışmasının alana en büyük katkısı, interaktif eylemin de - anlatının tutarlılığını koruyarak ve kurmaca yapının sürpriz ve heyecan öğelerine zarar vermeden - izleyicilerin yaratıcı katkısını aktarabilen bir öğeye dönüşebileceğini göstermesidir. Diğer bir ifade ile izleyicileri anlatının gelişimine karar veren basit birer “seçiciler” olmaktan kurtarıp, filmin oluşum sürecine katkı yapan “yaratıcılar” olabileceklerini bilimsel veriler ışığında sunmasıdır. İnteraktif film alanında, sayısal teknolojinin ortaya çıkardığı potansiyeli değerlendiren ve izleyicilerin engelleyici değil de yaratıcı bir katkı sağlayabileceğini gösteren bir modelin yokluğu bu tez çalışmasının gerekçesini oluşturmaktadır.

1.3. Amaç

Bu tez çalışmasının temel amacı, yukarıdaki gerekçe ışığında, sayısal teknolojinin sinemaya etkisini en iyi şekilde değerlendirebilecek, başarılı bir interaktif film modeli önermektir. Bu yolda, daha önce gerçekleştirilmiş olan interaktif film örneklerindeki bazı eksiklerden yola çıkarak önerilen interaktif film modelinin aşağıdaki özellikleri taşıması hedeflenmiştir:

1. *İncelik*: Kurmaca filmler doğrusal bir anlatı yapısı içerisinde, çok karmaşık bir olay örgüsüne sahip öyküleri çok başarılı bir şekilde seyircilere aktarabilmektedir. Oysa mevcut interaktif film projelerinde, genellikle aynı zaman ve mekanda geçen basit olay örgüsüne sahip öyküler tercih edilmektedir (örn. *Akvaario* [Pellinen, 1998], *Kahlen Vaihellia* [Hales, Pellinen, 2006], ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.3.2.). Kurmaca filmlere benzer, daha karmaşık öyküler sunmaya çalışan interaktif film çalışmalarında ise devamlılık gibi başka sorunlar ortaya çıkmaktadır (örn. *HBO Imagine* [HBO, 2009], ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.3.2.). Sonuçta, bu çalışmanın amaçlardan biri, *geleneksel filmlere benzer bir şekilde, karmaşık olay örgüsüne sahip bir interaktif film modeli sunmaktır.*
2. *Devamlılık*: Geleneksel sinemanın en önemli özelliklerinden biri izleyicileri hikayeye bağlamasıdır. Burada izleyiciler, film temposunda iniş-çıkışların (heyecan ve rahatlama evrelerinin) iyi ayarlanması ve ana kahramanlarla özdeşleşme gibi değişik mekanizmalar yardımı ile filmi bütün dikkatini vererek izlerler. Bu noktada interaktivite, bütün bu illüzyon sürecini sekteye uğratan bir eylem olarak ortaya çıkmaktadır (örn. *Kahden Vaiheilla* [Hales, Pellinen, 2006]). Sonuç olarak, önerilecek interaktif film modelinde, *izleme sürekliliğini zedelemeyecek ve ilgiyi dağıtmayacak bir interaktivite amaçlanmıştır.*
3. *Heyecan ve sürpriz*: Mevcut interaktif film örneklerinde izleyicilerin olay örgüsüne müdahale etme derecesi değişik düzeylerde gerçekleşmektedir. Sunulan örneklerin birkaçında izleyicilere doğrudan olay örgüsüne müdahale etme şansı tanınmıştır (örn. *Cause and Effect* [Hales, Knuuttila, Pellinen, 2002], ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.3.2.). Genellikle *Ağaç Yapısına* (bkz. Bölüm 2.3.1.) göre yapılanan bu tür örneklerde izleyiciler, filmdeki olayların

nasıl gelişeceğine, sunulan devam seçenekleri arasından seçim yaparak karar verebilmektedir. Diğer birkaç örnekte ise (örn. *Kahden Vaiheilla* [Hales, Pellinen, 2006]) filmdeki öykü yine izleyiciler tarafından yönlendirilse de, bu dolaylı olarak gerçekleşmektedir. Bu tür çalışmalarda izleyicilerin veri girişleri belirli bir değerlendirme aşamasından sonra sisteme aktarıldığı için, izleyiciler seçim yapmış olsalar da, filmin nasıl devam edeceğini tam olarak bilememektedirler ve böylece filmdeki heyecan ve sürpriz öğeleri korunmuş olmaktadır. Sonuç olarak, önerilecek interaktif film modelinde, izleyicilerin olay örgüsüne müdahalesi sırasında, kurmaca filmin temel özelliklerinden biri olan *sürpriz ve heyecanı koruyacak bir karşılıklı etkileşim yöntemi* amaçlanmıştır.

4. *Mekansal kurgu: Geleneksel sinemadaki kurgu, değişik zaman dilimlerine ait film parçalarının yan yana getirilmesinden oluşmaktadır. Manovich (2001) sayısal teknolojinin olanakları ile birlikte, klasik kurgunun görüntüleri art zamanlı dizmesine alternatif olarak, değişik görüntüleri eş zamanlı olarak sunmanın mümkün olduğunu ve bu mekansal kurgunun yeni bir estetik olanak olduğunu vurgulamıştır. Birden fazla görüntüyü ve dolayısıyla birden fazla anlatıyı aynı anda izleyebilmek ve bunlarla karşılıklı etkileşime geçebilmek interaktif film için de çok önemli bir olanaktır. Kurmaca filme yönelik olmayan kimi interaktif çalışmalarda (örn. *Liquid Time* [Utterback, 1999] ve *Be Now Here* [Achituv, 1999] ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.3.2.) bu bağlamda oldukça başarılı denemeler yapılmıştır. Sonuçta, bu çalışmanın amaçlardan biri, *birden fazla anlatıyı yan yana sunmak adına, benzer bir mekansal kurgunun olanaklarını araştırmaktır.**

Yukarıdaki amaçlar ışığında, yeni bir interaktif film modeli önerdiğimiz bu çalışmada *ana araştırma sorusu* şu şekilde formüleleştirilmiştir:

Kurmaca filmdeki başarıyı interaktif bir filmde devam ettirebilmek için ve interaktif eylemi izleyicilerin yaratıcı katkısını aktarabilen bir öğeye dönüştürebilmek için, interaktif film modeli ne tür yapısal özellikler taşımalıdır? Bu yapıda izleyicilerin filme müdahale şekli ve derecesi ne olmalıdır?

1.4. Hipotez

İnteraktif hikaye anlatımını araştıran Wand (2002, 167-168), interaktif anlatımlarla ilgili yazdığı makalede iki önemli soru sormaktadır:

1. İzleyiciyi anlattığı öykü ile kendine bağlamaya çalışan kurmaca anlatılar ile kullanıcıyı değişik interaktif seçenekler sunarak özgürleştirmeye çalışan interaktif yapıların tek bir ortamda birleşmesi bir çelişki değil midir? Diğer bir ifade ile ‘interaktif hikaye anlatma’ (interactive storytelling) kavramı bir paradoks değil midir?
2. Olası bir interaktif film yapısının müellifi (author) kimdir? İnteraktif yapıyı kuran yaratıcı mı, yoksa interaktif yapı yardımı ile hikayeyi kuran izleyici mi?

Önerilecek başarılı bir interaktif film modelinin, ilk önce yukarıdaki iki soruyu dikkate alması gerekmektedir. Bunun için değişik film anlatıları irdelenip, interaktif yapılara en uygun film anlatısı bulunmalıdır. Aynı şekilde, başarılı bir interaktif film modelini önerirken, izleyicilerin yeni rolü üzerinde de durulmalıdır.

Daha önce vurgulandığı gibi, şu ana kadar gerçekleştirilen interaktif film örnekleri, dramatik filmlerin izleyiciler üzerinde bıraktığı etkiye ulaşamamışlardır. Aksine bu tür örnekler, çoğu zaman bir bütün olan filmi durdurmakta ve dramatik yapıyı sekteye uğratmaktadır. Asıl sorun, filmin genel yapısal özelliklerini incelemeden, onlara uygun olmayan interaktif uygulamalar gerçekleştirmektir. Oysa klasik bir dramatik filmin yapısı incelendiğinde, bu yapıya olumlu anlamda katkı sağlayabilecek bir interaktif uygulama gerçekleştirmenin ne kadar güç olduğu görülecektir. Daha doğru bir ifadeyle, klasik bir dramatik filmin anlatı yapısını merkeze alan bir interaktif film uygulamasının başarılı olması zordur.

Sinema filmlerde en çok kullanılan anlatı türü olan dramatik yapılar iki temel nedenden dolayı interaktif olarak sunulamazlar:

1. *Yapısal özellikler:* Dramatik filmler, birbirleriyle sıkı neden-sonuç ilişkileri ile bağlanan bir olaylar dizisi sunmaktadırlar. Bu tür filmlerde her türlü öge genel bütünlüğe uyumlu bir şekilde tasarlanmaktadır. Çekim açısı, çekim ölçeği, çekimin uzunluğu, mizansen, oyunculuk, diyalog, ses, müzik, kurgu ve benzeri film elemanları filmin yapı taşlarıdır. Filmin dili bu öğelerin

dengeli bir bileşkesinden ortaya çıkmaktadır. Bunlardan herhangi birinin değişmesi, filmin de değişmesi anlamına gelmektedir. Aynı şekilde, filme uyumsuz bir öge katmak da filmin bütünlüğünü zedelemektedir (Carroll, 2009, 209).

Dramatik yapının en başta gelen amacı izleyicileri anlatılan öyküye inandırmaktır. Bunun için film dilini oluşturan öğelerden bir kısmı geride tutulup, ön plana çıkması gerekenler üzerine vurgu yapılmaktadır. Özellikle duygusal etkiyi artırmak adına, teknik olan her türlü öge “görünmez” bir biçim oluşturmak amacıyla, bağlama uygun olarak kullanılmaktadır (Bordwell, 1985, 163).

Başarılı bir filmde, normal izleyicilerin hiçbir zaman fark etmedikleri, hassas bir denge kurulmuş durumdadır. Persson (2003, 24)’un vurguladığı gibi izleyiciler bir filmde en başta tutarlılık aramaktadırlar ve dramatik filmler de bütüncül ve dengeli yapıları ile izleyicilere en kolay cevap verebilen film türleridir.

Sonuç olarak, dramatik filmlerin en temel yapısal özellikleri dış müdahalelere *kapalı* bir yapıya sahip olmalarıdır (Bordwell, 1985, 206). Bu durumda dramatik filmleri çok seçenekli bir yapı olarak tasarlamak, diğer bir ifade ile onları interaktif hale getirmek, dengeli yapının bozulmasına ve dramatik etkinin kaybolmasına neden olacaktır.

Dramatik filmleri interaktif olarak sunmanın yegane yolu, neden-sonuç zincirinde, bir nedene birden fazla sonuç üreterek, bu sonuçları izleyicilere seçenek olarak sunmaktır. Bu durumda doğrusal olan dramatik yapı çatallanmış olacaktır ve bu çatallar ileride birleşmemek üzere kendi öykülerine sahip olacaklardır. Kurmaca filmler arasında, söz konusu yapıyı sunan çalışmalara örnek olarak *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) ve *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) filmleri gösterilebilir (ayrıntılar için bkz. Bölüm 2.3.1.). Bu filmlerde de görülebileceği gibi, bu tarz bir interaktivite, anlatılacak öykü konusunda seçim yapmanın dışında herhangi bir ek yaratıcılık sunmamaktadır.

2. *İzleyicilerin karakterlerle kurdukları ilişki*: Dramatik filmlerin *anlatı bütünlüğü* ve *biçimsel denge* gibi belirleyici özellikleri yanı sıra, izleyici

üzerinde bıraktıkları etki de büyük bir öneme sahiptir. Dramatik filmlerin izleyicisi, film anlatısındaki boşlukları doldurarak öyküyü “aktif” olarak kurmaktadır fakat değişik özdeşleşme mekanizmaları yardımıyla, öyküye sıkıca bağlanarak aynı zamanda fiziksel yönden de edilgin hale gelmektedir. Dramatik filmlerde izleyici bir taraftan aktif bir zihinsel öykü oluşturma süreci yaşarken, diğer taraftan duygusal olarak giderek yoğunlaşan, edilgin bir süreç içerisinde ve sonunda bu süreç ‘ruhsal bir arınma’ (katharsis) ile sonuçlanmaktadır. Temelde özdeşleşme olarak tarif edilen izleyicilerin karakterle bağlantısı (engagement) arttıkça, dramdaki çelişkilerin güçlendiği, diğer bir ifade ile izleyicilerin dramatik yapıya olan bağlılığının arttığı ifade edilmektedir (Coplan, 2009, 108).

Filmin interaktif hale gelmesi, dramatik anlatılar açısından önemli değişiklikleri getirmektedir. Dramatik filmlerde izleyicilerin olaylara herhangi bir şekilde müdahale edememesi, filmlerin algılanmasında önemli bir yer tutmaktadır. İzleyicilerin karakterlere yön verememesi, onları anlatı ile ilgili her türlü *sorumluluktan* kurtarmaktadır. Ek olarak, izlenen olayların izleme anında oluşmadıklarının bilinmesi, diğer bir ifade ile *anındalık* eksikliği, izleyicilerin daha güvenli ve rahat bir şekilde izleme serüvenine katılmalarını sağlamaktadır. Sonuç olarak, izleyiciler üzerinde gerçek dünya ile bağlantılı olarak herhangi bir baskının olmaması, onların kurmaca filmlerde daha da güçlü bir duygusallık yaşamaları için en büyük sebeptir (Plantinga, 2009, 88).

Dramatik filmlerden farklı olarak, video oyunlarında interaktivite ile birlikte hem *sorumluluk* hem de *anındalık* söz konusu olduğundan dolayı, kahramanlarla duygusal özdeşleşmenin farklı düzeylerde yaşandığı belirtilmiştir (bkz. Bölüm 2.2.1.3.). İnteraktif filmlerde de izleyiciler doğrudan olayların nasıl gelişeceklerini belirleyebildiklerinden dolayı önemli bir *sorumluluk* üstlenmektedirler ve filmin gidişatını izleme anında değiştirebildiklerinden dolayı filme *anında* müdahale etmektedirler. Dolayısıyla dramatik filmler interaktif hale gelince, dramın etkisi açısından önemli bir güç kaybettikleri vurgulanmalıdır.

Dramatik yapıların yukarıda sıralanan özellikleri şu sonucu doğurmaktadır: *Dramatik filmlere herhangi bir müdahale duygusal zincirin kopmasına neden olacaktır ve*

yapının bütünlüğünü zedeleyecektir. Bundan dolayı, klasik dramatik filmler interaktif bir film modeli için uygun bir yapı sunmamaktadırlar. Dolayısıyla interaktif film uygulamaları için, izleyici ile farklı bir ilişki kuran film anlatıları araştırılmalıdır. Bu anlatıların şu iki özelliği barındırması gerekmektedir:

1. Dış müdahalelere daha açık olan bir yapı sunmaları.
2. İzleyici ile daha mesafeli bir ilişki kuran bir yapıda olmaları.

Yukarıdaki iki özellik dikkate alındığında, dramatik yapılara alternatif olan ve özellikle Bertolt Brecht'in 'yabancılaştırma' (Verfremdung) kuramına göre yapılanan filmlerin, uygun yapılar sundukları belirtilmelidir. Brechtçi filmler, interaktif film uygulamaları açısından şu önemli avantajlara sahiptirler (Parkan, 2004):

1. Brechtçi film teorisi kapsamındaki filmler dramatik filmlere göre daha parçalı bir yapı sunmaktadırlar. Burada yapıyı oluşturan parçalar (epizotlar) gevşek neden-sonuç ilişkileri ile birbirlerine bağlıdırlar. Dolayısıyla epizotların çoğu kendi başına, bağımsız ve anlamlı bir birim gibidirler. Bu durum, epizotların yerini değiştirme ve yeni bir kurgu oluşturma konusunda avantajlar sağlamaktadır.
2. Brechtçi filmlerin temel amacı izleyicileri anlatılan öyküye ve onların kahramanlarına *yabancılaştırmaktır*. Bu sayede izleyiciler, dramın yarattığı illüzyona kapılmadan, anlatıyı dışarıdan bir göz ile izleyebilmektedirler ve görüntülerin ardında gizlenmiş olan asıl *gerçeğin* farkına varabilmektedirler. Film izleyicilerinin yabancılaştırıcı teknikler sonucundaki bu *aktif* konumu interaktif bir eylem için önemli bir artıdır. İzleyiciler dramatik yapının çekiciliğine kapılmadan filmlere mesafe ile yaklaşmaları durumunda, interaktivite konusunda daha doğru bir zihinsel durumda olacaklardır ve interaktif veri girişlerini daha bilinçli bir şekilde yapabileceklerdir.
3. Dramatik yapılarda izleyicinin ilgisi filmin sonu üzerine toplanırken, Brechtçi filmlerde bu ilgi filmin ilerlemesi üzerindedir. Dramatik yapılar grafiksel olarak ifade edilirse, daha çok yatay düzeyde ilerleyen doğrusal bir yapı ortaya çıkacaktır. Oysa Brechtçi filmler, hem yatayda hem de zaman zaman dikeyde devam eden, daha çok doğrusal olmayan bir yapıya benzetilebilirler. Bu durumda, *Ağaç Yapısı* gibi hedefe yönelik ve mutlaka bir sona ulaşacak

bir yapının yanı sıra, *Ağ Yapısına* benzer, sıçramalı bir yapı kurma şansı da elde edilmiş durumdadır (temel organizasyon yapıları için bkz. Bölüm 2.3.1.).

4. Brechtçi filmler, dramatik filmlere göre anlaşılması daha zor yapılar sunmaktadırlar. Dolayısıyla izleyicilerden daha üst düzey bir entelektüel katkı talep etmektedirler. Bu durumda, Brechtçi bir interaktif filmde, anlatıyı kurma eyleminin, daha yoğun bir entelektüel süreç olması daha olasıdır.

Brechtçi film teorisi kapsamındaki filmlerin özellikleri sıraladıktan sonra, bu araştırmada ispatlanacak *temel hipotez* özetle şu şekilde belirlenmiştir:

Brechtçi film teorisi kullanılarak,

- *sayısal teknolojinin sunduğu yeni olanakları değerlendirebilen,*
- *interaktif eylemi izleyicilerin yaratıcı katkısını aktarıcı bir öğeye dönüştürebilen,*
- *filmdeki heyecan ve sürpriz öğelerini koruyabilen,*
- *sürekliliği zedelemeyen,*
- *ilgiyi dağıtmayan bir karşılıklı etkileşim yöntemine sahip,*

başarılı bir interaktif film modeli kurmak mümkündür.

1.5. Araştırmanın Özgünlüğü

Bu çalışmanın en önemli özelliği, Brechtçi film teorisinden yola çıkılarak geliştirilmiş bir interaktif film modeli önermesidir. Bundan önce gerçekleştirilmiş interaktif film çalışmalarında *epizotik anlatım* ve *birden fazla anlatının aynı anda sunulması* gibi Brechtçi teknikler kullanılmış olsa da, Brechtçi teorilerden yola çıkılarak oluşturulan bir interaktif film modeline literatürde rastlanmamıştır.

Araştırmanın bir diğer özgünlüğü izleyicinin üstlendiği rolde görülmektedir. Önerilen interaktif film modelinde, izleyicilerden film anlatısının kurulması aşamasında entelektüel bir katkı beklenmektedir. Manovich (2001, 79)'in vurguladığı gibi interaktif filmin izleyicisi sinematografik dili sadece “anlamakla” kalmamalı, artık onu “konuşmaya”, diğer bir ifade ile film yapmaya başlamalıdır. Önerilen filmin izleyicileri, diğer mevcut interaktif film örneklerine göre, sinematografik dili “konuşmaya” en çok yaklaşacakları ön görülmektedir. Çünkü

önerilen modelin izleyicileri, filmin anlatısını kavrayabilmek için, sadece filmin hikayesine değil, genel olarak filmin kavramsal biçimlenmesine de katkıda bulunmak zorundadırlar.

1.6 Kapsam

İnteraktif film alanı çok yeni olmasına rağmen şu ana kadar gerçekleştirilen uygulamalar çok geniş bir çeşitlilik arz etmektedir. Bu tez çalışmasında önerilen model ise kurmaca bir filmin interaktif olarak sunulmasına yöneliktir. Önerilen interaktif film modeli, ayrıca, bir kullanıcının oturarak, perdeye yansıtılan tek bir görüntüyle etkileşimde bulunacağı uygulamaları kapsamaktadır. İzleyiciyi görüntünün içine çeken (immersive) interaktif film uygulamalarına, *toplu interaktivite* örneklerine, birden fazla görüntünün bir mekanın değişik yerlerine yansıtıldığı türdeki uygulamalara ve oturarak değil de hareket ederek karşılıklı etkileşimde bulunan uygulamalara, araştırmanın teorik altyapısı sunulurken değinilse de, çalışmanın kapsamı dışında tutulmaktadır.

Bu çalışmada sunulan interaktif film modeli filmin ana strüktürünü dönüştürmeye yöneliktir. Sahneyi farklı açılardan izleyebilmek ya da farklı dil seçenekleri önermek gibi *düşük düzeyli* interaktif uygulamalar sadece basit birer teknik olarak çeşitlilik sağlarken, filmin bütününe çok fazla etki etmemektedirler. Bu tür teknikleri barındıran filmler de interaktif film örnekleridirler, fakat geleneksel filmlere göre önemli bir yenilik barındırmamaktadırlar. Bu çalışmada ise interaktivite, basit bir seçenek olarak değil de filmin anlatısını kurmaya yardımcı olan bir öge olarak yer almaktadır.

Önerilen modelde kullanılacak olan interaktivitenin türü belirlenirken, mevcut uygulamalardan en uygun olanları seçilmiştir. Benzer bir şekilde epizotik anlatımın türü seçilirken de en uygun yapı kullanılmıştır. Bu demek değildir ki diğer interaktivite türleri ve başka türlü bir epizotik yapı başarılı bir interaktif film modelinde kullanılamazlar. Ne var ki, başka modellerin sorgulanması bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Dolayısıyla yapılan araştırma, sadece kullandığı teknikler ve yapılar hakkında söz söyleyebilmektedir.

Bu tezin en önemli çıktısı interaktif bir film modeli önerisidir. Araştırmanın sonunda modelin uygulamasına yönelik *prototip* bir çalışma sunulmaktadır. Fakat bu örnek

alıřma, sunulan interaktif film modelinin btn olası tasarımlarını iermemektedir, aksine sadece bir tasarım nerisi olarak kalmaktadır. Kuramsal temelleri belirlenen interaktif film modelinin kapsamlı bir uygulamasının (case study) gerekleřtirilebilmesi iin, kurumsal bir destekle yapım olanaklarının saėlandığı, daha uzun sreli bir alıřma gerektirmektedir. Sz konusu uygulama bu tez alıřması kapsamında gerekleřmesi mmkn olmadığından dolayı, nerilen interaktif film modelinin deėerlendirilmesi prototip alıřmaya dayalı olarak gerekleřtirilmektedir.

nerilen interaktif film modeli bir sanat alıřmasını interaktif bir řekilde sunmaya ynelik olduėundan dolayı, prototipin deėerlendirilmesi sırasında *kullanılabilirlik* (usability) yntemleri kullanılmamıřtır. Sanat eserleri dřncelere olduėu kadar duygulara da hitap ettiklerinden dolayı, *kullanılabilirlikten* ok farklı olan yntemler ile deėerlendirilmektedirler. Bir sanat eseri iin, bir interaktif tasarımda olduėu gibi kesin ‘doėrulardan’ ve ‘yanlıřlardan’ sz edilmesi daha gttr. Btn bu sebeplerden dolayı nerilen interaktif film modeli sinematografik dilin kurallarına gre deėerlendirilmektedir.

Kapsam ile ilgili deėinilmesi gereken bir diėer konu Brechti yaklařımın politik ve ideolojik hedefleridir. En bařta, bu tez alıřmasında Brechti yaklařımdan sz edildiėinde, esas olarak, Brechti teorisinin film alanındaki yansıması olan ve tezde *Brechti film teorisi* olarak da adlandırılan daha dar kapsamlı bir yaklařım konu edinildiėi vurgulanmalıdır. Brechti film teorisi, Brecht’in lmnden sonra, onun grřlerini deėiřik řekilde yorumlayan sinemacıların rettikleri Brechti filmlerin zelliklerini tanımlamaktadır. Dolayısıyla, bu filmler Brecht’in zellikle tiyatro iin ngrdė kimi grřlerine farklı bir yorum getirmektedirler. rneėin, bu tez alıřmasında Brechti olarak kabul edilen pek ok filmin, Brecht’in bir sanat eserinin iermesi gereken ierik bazlı ideolojik ve politik hedeflerinin ok uzaėında oldukları belirtilmelidir (rn. Glenn Gould zerine Otuz İki Kısa Film [Girard, 1993] ve Teřekkrler Hayat [Blier, 1991]). Bundan dolayıdır ki, Brechti film teorisi kendisi de ideolojik sonular reten Brecht’in biimsel yaklařımını n plana ıkartmaktadır. Sonu olarak, Brechti film teorisine dayalı bir interaktif film modelinin nerildiėi bu tez alıřmasında, Brecht’in Marksist teoriye referansla nerdiėi ierik dzeyindeki politik ve ideolojik hedefler tartıřmaların dıřında tutulmuř ve bu hedeflerin, Brechti olarak kabul edilen filmlerdekine benzer bir řekilde, daha geniř bir eleřtirel baėlama sahip olması gerektiėi kabul edilmiřtir. Nitekim, gerekleřtirilen

prototip çalışma için de, araştırma görevlisi olmaya dair, mevcut sorunlara daha geniş bir eleştirel perspektiften bakan bir senaryo hazırlanmıştır.

Son olarak, Brechtçi kuram ile ilgili önemli bir tartışmanın bu tez çalışmasının kapsamı dışında kaldığı vurgulanmalıdır. Bu tartışma *özdeşleşme* kavramı ile ilgilidir. Son yıllarda, dramatik filmlerle ilgili olarak, genel kabul görmüş olan izleyicilerin kahramanlarla özdeşleştiği görüşüne karşılık olarak, *özümseme* (assimilation [Carroll, 1990, 88]), *sempati* (Plantinga, 2009, 92) ve *empati* (Coplan, 2009, 102) gibi pek çok alternatif kavram ortaya atılmıştır. Bu tez çalışmasında ise Brecht'in *yabancılaşma* kavramına karşılık olarak kullandığı *özdeşleşme* kavramı kullanılmaktadır.

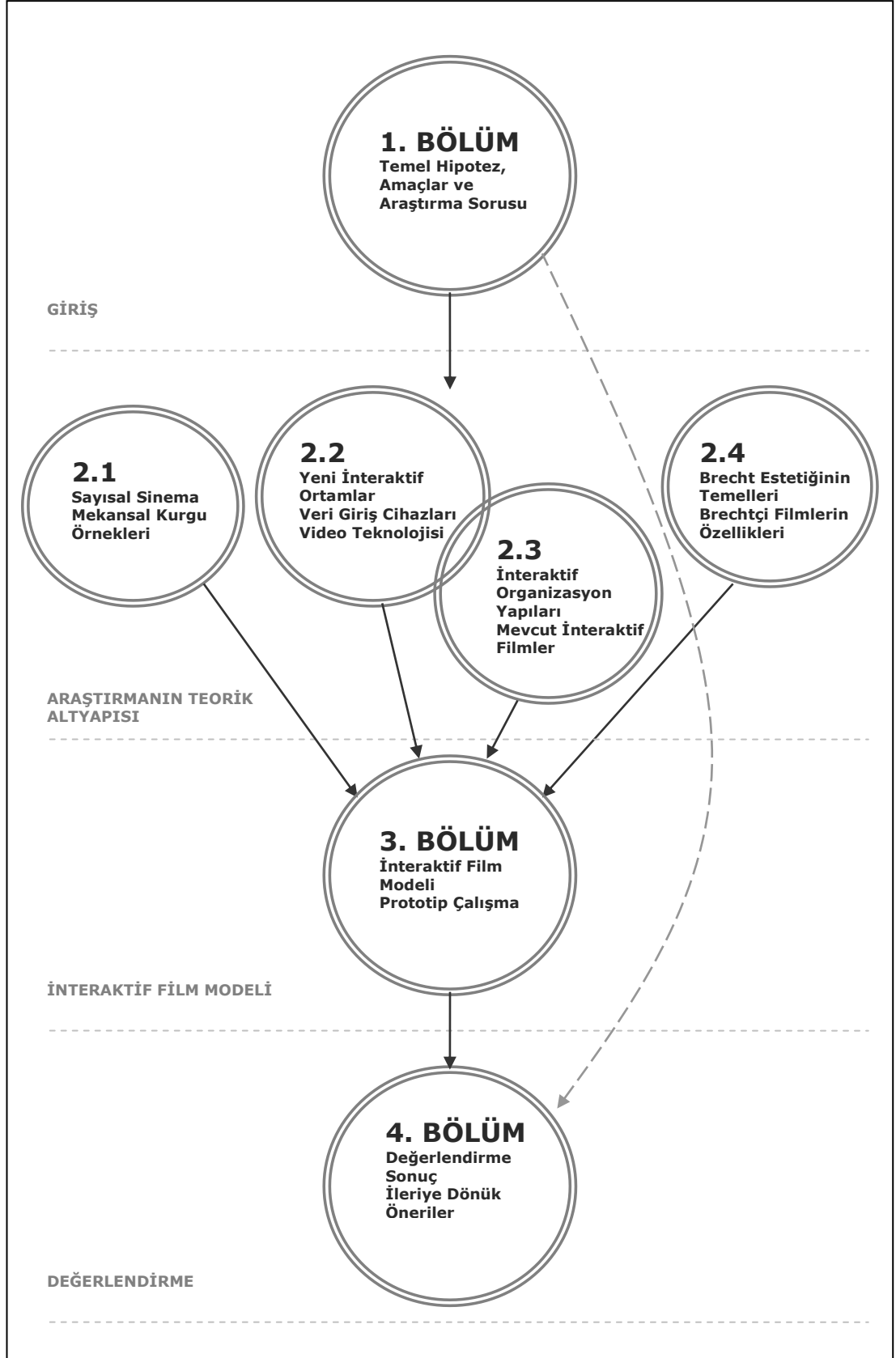
1.7 Araştırma Yöntemi

Bu tez çalışmasının en önemli çıktısı olan interaktif film modeli, kapsamlı bir literatür araştırması ve karşılaştırmalı bir irdeleme sonucunda yapılan bazı kabuller üzerine oluşturulmuştur. Bunun için ilk önce *sayısal sinemanın* teknolojik, estetik ve ideolojik boyutu incelenmiş ve interaktif film açısından taşıdığı potansiyel sunulmuştur. Daha sonra, *mekansal kurgunun* sinemada kullanımı örneklerle verilmiş ve bu örneklerin interaktif film modeline ne tür katkıları olabileceği sorgulanmıştır.

Bir sonraki aşamada, televizyon ve bilgisayar gibi interaktif ortamlar sunulmuş ve bu ortamlarda gerçekleştirilen interaktif film örnekleri verilmiştir. Bu bölümde, ayrıca, günümüzde 'interaktif anlatıların' (interactive narrative) en bilinen örnekleri olan video oyunları, interaktif film açısından değerlendirilmiştir. Son olarak, 'veri giriş cihazları' (input devices) ve video teknolojisi sunulmuştur.

Literatür araştırmasının üçüncü aşamasında, interaktif organizasyon yapıları sinema filmlerinden örneklerle desteklenerek verilmiştir. Daha sonra, oluşturulacak interaktif film modeli için önemli bir karşılaştırma zemini sunan mevcut interaktif film örnekleri incelenmiş ve başarılı ve başarısız yönleri vurgulanmıştır.

Literatür araştırmasının son aşamasında Brecht estetiğinin temelleri sunulmuş ve Brechtçi filmin özellikleri tanımlanmaya çalışılmıştır. Son olarak Brechtçi filmlerin interaktif film açısından sundukları avantajlar sunulmuştur.



Şekil 1.1 Tezin araştırma yöntemi

Araştırmanın teorik altyapısı sunulurken, her bir aşamada, interaktif film modeline yönelik önemli çıktılar elde edilmiştir. Tezin bir sonraki bölümünde, bu çıktılarından

yola çıkarak, interaktif film modelinin temel özellikleri belirlenmiştir. Bu aşamada, araştırmanın yöntemi açısından önemli olan nokta, belirlenen her bir özelliğin literatür araştırmasında karşılığının olmasıdır. Diğer bir ifade ile her bir özelliğin kuramsal bir araştırmanın sonucu olarak ortaya çıkmasıdır.

İnteraktif film modelinin temel özelliklerini belirlendikten sonra modelin prototip bir uygulaması gerçekleştirilmiştir. Son olarak, ilk bölümde ortaya konulan *temel hipotez* ve araştırmanın geliştirilmesi aşamasında gündeme gelen birkaç ek soru ele alınarak değerlendirilmiştir. Ayrıca gelecekte yapılabilecek çalışmalara yönelik bazı ipuçları da sunulmuştur (Şekil 1.1).

2. ARAŞTIRMANIN TEORİK ALTYAPISI

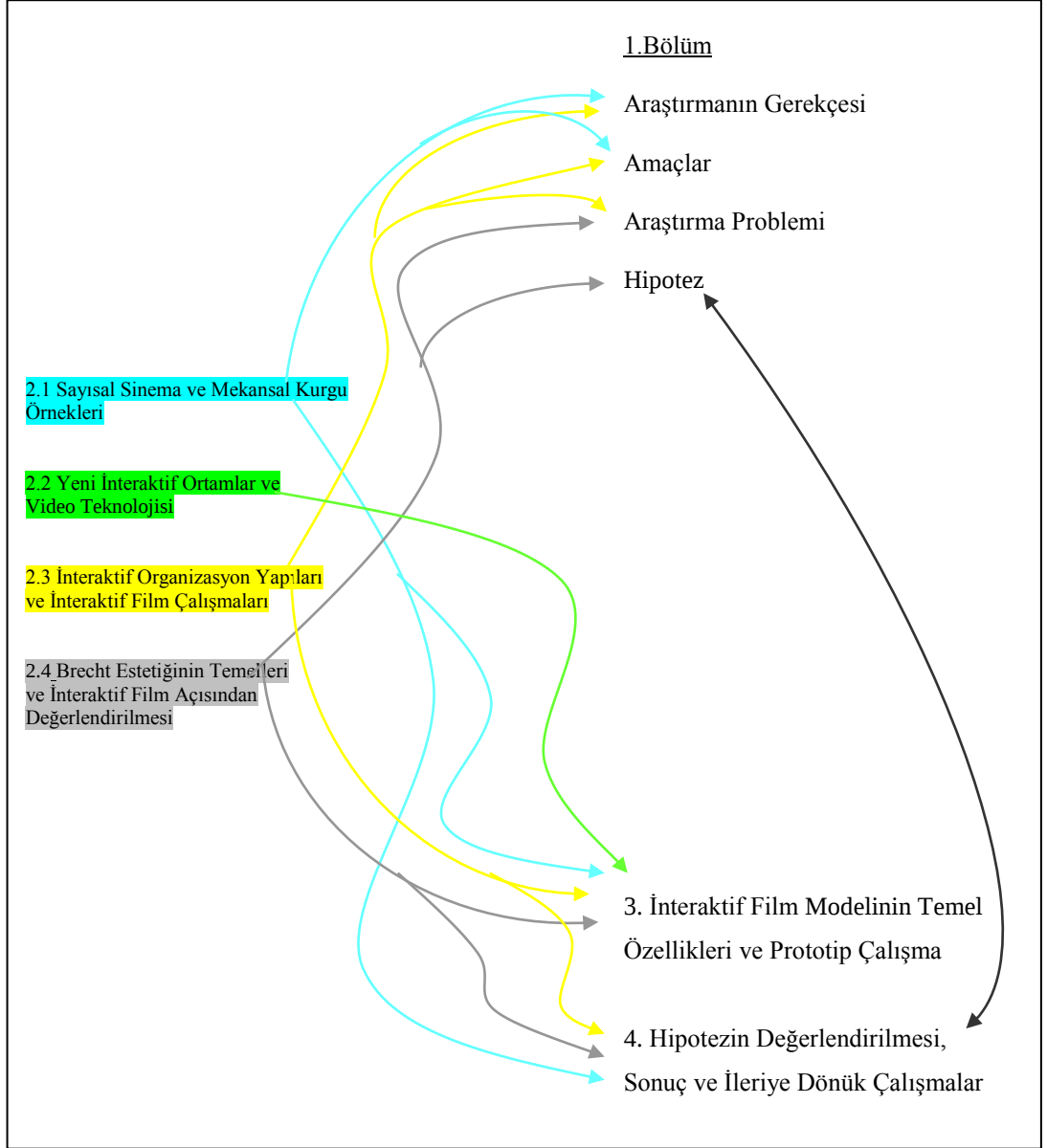
Brechtçi film teorisine dayanan kurmaca bir interaktif filme yönelik başarılı bir modelin araştırıldığı bu çalışma, *sinema*, *yeni medya* ve *eleştirel kuram* gibi klasik alanları (disiplinleri) bir araya getirmektedir, dolayısıyla *disiplinlerarası* bir nitelik taşımaktadır. Literatür araştırması farklı alanların ayrı olarak ele alındığı dört ayrı alt başlığa bölünmüştür ve her bir alt başlık tezin farklı bölümlerlerine teorik altyapı sağlamaktadır (Şekil 2.1).

Araştırmaya teorik altyapı sağlamak için ilk alt bölümde sinemanın sayısal teknoloji sonrası nasıl bir dönüşüm yaşadığı ve bu alanda ulaşılan son nokta, *interaktif sinema* açısından değerlendirilmektedir. Bu alt bölümde, ayrıca, önerilen interaktif film modelinin yapısı ile ilgili önemli ipuçları sağlayan mevcut *mekansal kurgu* örnekleri de irdelenmektedir.

İkinci alt bölümde, televizyon ve bilgisayar gibi ev içinde kullanılan interaktif ortamlara yönelik hazırlanan interaktif uygulamalar araştırılmaktadır. Bu alt bölümde, ek olarak, interaktivitenin türü açısından belirleyici olan *veri giriş cihazları* ve hareketli görüntü ile karşılıklı etkileşim konusunda önemli yenilikler getiren video teknolojisindeki son gelişmeler sunulmaktadır.

Üçüncü alt bölümde ise interaktif organizasyon yapıları, sinema filmlerinden örneklerle desteklenerek irdelenmektedir. Bu alt bölümde, ayrıca, mevcut interaktif film örneklerine yönelik kapsamlı bir araştırma da sunulmaktadır.

Araştırmaya teorik altyapı sağlamak için dördüncü ve son alt bölümde Brechtçi estetiğin temel özellikleri ve bu kuramın sinemadaki yansıması olan Brechtçi film teorisi örneklerle verilmektedir. Daha sonra bu eleştirel yaklaşımın interaktif film açısından nasıl değerlendirilebileceği irdelenmektedir.



Şekil 2.1: Literatür araştırmasındaki altbölümlerin diğer bölümlerle ilişkileri

2.1. Sayısal Sinema ve İnteraktivite

Sayısal teknoloji, analog ve elektronik gibi ondan önce kullanılmış olan diğer teknolojilerden çok farklı özellikler barındırmaktadır. Sayısal teknolojinin bu farklılığı interaktif filmler için yepyeni bir dönemin başlangıcı olduğu gibi, geleneksel sinema anlayışı için de bir kilometre taşı olmuştur. *Sayısal sinema* döneminde, sinema filmleri hem teknolojik hem de estetik ve ideolojik olarak dönüşmüştür.

Bu bölümde *sayısal sinemanın* teknolojik, estetik ve ideolojik boyutu sunulmaktadır. Ayrıca *sayısal sinema* alanında yaşanan gelişmelerin interaktif filme nasıl katkı

sağlayabileceği araştırılmaktadır. Son olarak, *sayısal sinema* ile birlikte artmış olan *mekansal kurgu* örnekleri ve interaktif filmlerin yapısı açısından önemi irdelenmektedir.

2.1.1. Sayısal Sinemanın Teknolojik Boyutu

Sayısal görüntünün üç özelliği onu daha önceki görüntülerden farklılaştırmakta ve interaktif filmler için önemli potansiyeller sunmaktadır:

1. *Belirli bir oranda bilgi ihtiva etmesi, dolayısıyla kolay ve hızlı bir şekilde manipüle edilebilir olması:* Sayısal görüntü daha önceki analog görüntüden farklı olarak *nümerik değerlerle* ifade edilmektedir. Sayısal filmi oluşturan her görüntü biriminin değişmeyen oranda ve nümerik değerlerle ifade edilebilen bir bilgi ihtiva etmesi, ona büyük bir esneklik kazandırmaktadır. Sayısal görüntü bilgisayar ortamında çok kolay ve hızlı bir şekilde işlenebilmekte, hatta izleme anında da müdahale etme olanağı ortaya çıkmaktadır (Gaut, 2009, 76-77).
2. *Modüler yapıya sahip olması:* Sayısal görüntünün ikinci önemli özelliği *modüler* bir yapıya sahip olması, diğer bir ifade ile birimlere kolayca ayrılabilmesidir. Yapımı sırasında “sonlandırılmış” bir yapıya sahip olan analog görüntülerden farklı olarak, sayısal görüntüler, en küçük birimlerinin ayrı olarak tanımlanabildiği ve birimler arasındaki ilişkiyi tanımlayan yapıya ait bilginin de ayrı olarak tutulduğu bir veritabanına sahip olabilmektedir (Manovich, 2001, 41). Görüntülerin (verilerin), görüntüler arasındaki ilişkilerden (algoritmalarından) ayrı olması, filmde izleme anında varyasyonlar yapabilme, diğer bir ifade ile interaktif etkileşimlerde bulunabilme olanağını getirmektedir. Böylece filmin bütününe değiştirmeden, sadece belirli noktalarına ya da özelliklerine müdahale etmek mümkün hale gelmektedir.
3. *Başka medyalarla aynı ortamda işlem görebilmesi:* Sayısal görüntünün üçüncü önemli özelliği diğer sayısal medyalarla aynı türde kodlar ihtiva etmesi ve dolayısıyla aynı ortamda işlem görebilmesidir (Manovich, 2001, 49). Daha önce sadece ayrı olarak var olabilen film, fotoğraf, yazı ve grafik gibi medyalar, sayısal teknoloji ile birlikte artık tek bir ortak platformda – ki bunların en bilineni bilgisayardır - kullanılabilmektedirler ve dolayısıyla aralarındaki keskin sınırlar muğlaklaşmıştır (Stam, 2000, 319). Bu durumda,

sinema salonuna ve büyük sinema perdesine alternatif olarak bilgisayar ekranı, iPod, cep telefonu ve benzeri mobil cihazlarda ve bekleme odaları, sanat galerileri ve uçaklar gibi değişik mekanlarda film izlemek olağan hale gelmiştir (Casetti, 2009, 64). Bu gelişmeler interaktif film açısından iki önemli sonucu doğurmuştur: birincisi, filmler, sayısal teknolojinin yardımı ile ev içinde, başka medyaların da işlem görebildiği interaktif platformlarda izlenmeye başlanmıştır (Hudson, Zimmermann, 2009, 138). Ev içindeki cihazlar, karanlık sinema ortamının aksine, genellikle aydınlık ortamlarda yer alan küçük ekranlarda film izleme olanağını sunmaktadırlar (Stam, 2000, 132); ikincisi de, film izleme ritüeli daha da çok *kişisel* ve DVD ve *Seç-izle* gibi ev içi platformlarının yoğun kullanımı ile *aktif* bir eylem haline gelmiştir (Casetti, 2009, 63). Çok basit bir interaktivite olanağı sunan DVD gibi platformların dahi izleme sırasında yeni estetik yaklaşımlara olanak verebildikleri söylenmektedir (Mulvey, 2004, 146).

Sayısal sinemanın film estetiğine yönelik yenilikleri, esas olarak, filmin üretim aşamasında yaşanmıştır. Sayısal teknolojinin yukarıda değinilen özellikleri hareketli görüntü üretimine önemli bir esneklik kazandırmıştır. Sayısal teknoloji sayesinde sinema, çok daha kolay biçimlenebilen farklı bir medya haline gelmiştir.

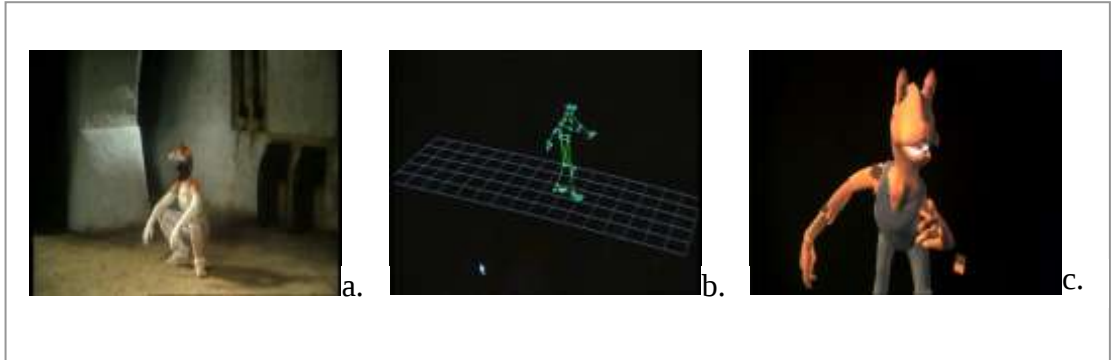
Sayısal sinemanın yeniliklerinin anlaşılabilmesi için sayısal dönem öncesindeki sinema tekniklerinin irdelenmesi gerekmektedir. Sayısal öncesi dönemde sinemanın temelini analog filme (peliküle) çekilen fotografik görüntüler oluşturmaktaydı. Bu görüntüler, kameranın gerçek sahneyi birebir kaydetmesi ile meydana gelmekteydi. Kurgu aşamasında, çekilen parçaların yan yana dizilmesi ile *zamansal anlatı* kurulmaktaydı. Analog olan elektronik video teknolojisi de yine kamera ile çekilmiş görüntülere dayanmaktaydı (Gaut, 2009, 76).

Sonuç olarak, dijital öncesi dönemde filmin temelini kameraya çekilmiş görüntüler oluşturmaktaydı. Çekilen görüntülere bazı *yapım-sonrası* işlemler de uygulanmaktaydı, fakat bunlar genellikle renk düzeltme ya da yazı ekleme gibi küçük müdahalelerdi. Ekranı birden fazla görüntüyle bölme ve görüntü ile grafiksel öğeleri aynı karede buluşturma gibi bazı *mekansal uygulamalar* sadece avangart filmlerde nadir olarak denenilen tekniklerdi (Stam, 2000, 323).

Diğer taraftan ise sayısal teknoloji ile birlikte artık filmin temelini kameraya çekilmiş görüntü oluşturmayaabiliyor. Özellikle yapım sürecinde sayısal teknolojiyi yoğun olarak kullanan Hollywood filmleri için kameraya çekilmiş görüntüler, nihai görüntüyü oluşturan öğelerden sadece bir tanesi durumundadır. Pek çok öğenin ustaca harmanlanması ile meydana gelen *sayısal sinema* görüntüsü ‘sayısal bileşke’ (*digital composite*, [Manovich, 2001, 301]) ya da ‘sayısal harman’ (*digital morph*, [Manovich, 2001, 301]; *morph*, [Jenkins, 2004, 252]; *mélange image*, [Gaut, 2009, 78]) olarak adlandırılmaktadır. *Sayısal bileşke* üç tür görsel üretimin sonucunda oluşmaktadır (Gaut, 2009, 78):

1. *Mekanik bir araç kullanarak kaydetme*: Kameralarla kaydedilen görüntüler yanı sıra ‘hareket takip’ (motion capture) teknikleri ile oluşturulan görüntüler de bu sınıfa girmektedir.
2. *Elle oluşturma*: Değişik grafik yazılımları kullanarak el becerisi ile görüntü oluşturma aşaması.
3. *Bilgisayarla sentezleme*: Bilgisayardaki algoritmaları kullanarak görüntülere yönelik, perspektif düzenleme ve gölge verme gibi bazı uygulamalar yapmak.

Örnek olarak *Yıldız Savaşları: Bölüm I – Gizli Tehlike* (Lucas, 1999) filminden bir uygulama gösterilebilir. Bu filmde, gerçek oyuncularla sanal karakterlerin birlikte oynadıkları bir sahnede, ilk önce, bir oyuncu sanal karakterin filmdeki hareketlerini özel hazırlanmış bir kıyafetle uygulamaktadır (Şekil 2.2, a). Daha sonra *hareket takip* tekniği ile karakterin hareketleri bilgisayar ortamında analiz edilmektedir (Şekil 2.2, b). Son olarak da sayısal karakter üç boyutlu ortamda elle çizilmekte ve *sayısal bileşkeye* eklenmek üzere hazır hale getirilmektedir (Şekil 2.2, c).



Şekil 2.2: Sanal bir karakter yaratmanın aşamaları

Yıldız Savaşları: Bölüm I – Gizli Tehlike (Lucas, 1999)

Sonuç olarak, üç boyutlu bir ortamda nasıl hareket edeceği belli olan bir karakter elde edilmektedir (Şekil 2.3, a.). Bu karakter, daha sonra, henüz son şekli verilmemiş görüntüye eklenmektedir (Şekil 2.3, b.). Son olarak, görüntüye bütün eklemeler yapılarak nihai *sayısal bileşke* elde edilmektedir (Şekil 2.3, c.).



Şekil 2.3: Sayısal bileşke oluşturmanın aşamaları

Yıldız Savaşları: Bölüm I – Gizli Tehlike (Lucas, 1999)

Manovich (2001, 301) de benzer bir şekilde, *sayısal bileşkeyi* oluşturan işlemleri belirlemiştir:

Sayısal Bileşke = Kameraya Çekilmiş Görüntü + Boyama (painting) + Görüntü İşleme (image processing) + Bileşke Oluşturma (compositing) + 2-Boyutlu Bilgisayar Animasyonu + 3-Boyutlu Bilgisayar Animasyonu

Bilgisayar ortamında yaratılmış öğelerin çoğunlukta olduğu *sayısal bileşkeler* literatürde ‘bilgisayarla yaratılmış görüntüler’ (computer generated images, BYG) olarak adlandırılmaktadır. *Sayısal sinemanın* en önemli özelliği, BYG’in tamamen sıfırdan başlanarak ve kameraya çekilmiş gerçek bir sahne görüntüsü kullanılmadan, gerçeğe tıpatıp benzeyen bir şekilde oluşturulabilmeleridir. Hatta bu teknikle kamera ile çekilmesi mümkün olmayan sahnelerin de oluşturulması olası hale gelmiştir.

2.1.2. Sayısal Sinemanın Estetik ve İdeolojik Boyutu

Sayısal sinema ve özellikle kameraya çekilmiş görüntü kullanmadan oluşturulan *sayısal bileşkeler*, “görüntü-gerçeklik” ilişkisine yeni bir yorum getirmişlerdir. Ne tür öğeler kullanılırsa kullanılsın, *sayısal bileşke* yaratma aşamasındaki genel eğilim, analog görüntülere benzer, yapay olduğu anlaşılmayacak, “gerçek gibi” görüntüler oluşturmaktır (Gaut, 2009, 78). Fakat bu görüntülerin en önemli özelliği, dışarıda var olan reel gerçekliliği olduğu gibi yansıtmak yerine, bu gerçekliğin bir kamera ile kaydedilmiş haline benzemeleridir. Diğer bir ifade ile *sayısal bileşkeler*, gerçeklik referansı olarak reel değil de fotoğraflık görüntüyü kabul ettikleri ve onu “taklit ettikleri” (to simulate) için, özünde *fotogerçekçidirler* (Gaut, 2009, 82; Lister ve diğ., 2009, 137).

Örneğin, tamamı BYG’den oluşturulmuş *Voli* (Stanton, 2008) animasyon filminde pek çok görüntü kamera ile çekilmiş gibi yaratılmıştır. Bir sahnede, uzun odaklı bir lensle yapılacak bir çekimde - özellikle diyaframın çok açık olduğu durumlarda - olabileceği gibi, net alan derinliği düşük olan bir görüntü oluşturulmuştur (Şekil 2.4, a). Diğer bir uygulamada, bu kez kameranın netliği kaydırma özelliği taklit edilmiştir. Bu sahnede, ilk önce arka bölüm net ve diğer bölümler netsiz iken (Şekil 2.4, b), çerçeve değişmeden netlik ön bölüme geçmiş ve bu kez ön bölüm net iken diğer bölümler netsiz kalmıştır (Şekil 2.4, c).

Sayısal görüntülerin *fotogerçekçi* özellikleri, onları normal bir izleyici için alışıla gelmiş görüntüler haline getirmektedir. Diğer bir ifade ile sayısal görüntülerin *fotogerçekçi* özelliği, onları daha önceki görüntülere yaklaştırmaktadır ve normal izleyicilerin onları hiç zorlanmadan kabul etmelerini sağlamaktadır. Hatta geleneksel yollarla elde edilmesi mümkün olmayan görüntülerin sayısal yolla elde edilmesi sonucunda (örn. *Terminatör 2: Mahşer Günü* [Cameron, 1991] ve *Matrix* [Wachowski kardeşler, 1999]), izleyicileri tamamen içine alan (immersive), “kusursuz” ortamlar yaratılmıştır. BYG’de mevcut olan yapay kamera hareketleri de *geleneksel sinemanın* kamera hareketlerini taklit ettiği için inandırıcılık her yönü ile korunmaktadır (Sutton, 2004, 386).



a.



b.



c.

Şekil 2.4: *Voli* filminden fotogerçekçi uygulamalara örnekler

Voli (Stanton, 2008)

Sonuç olarak, *sayısal sinemanın* yenilikler sunma konusunda geniş bir potansiyele sahip olduğu bir gerçektir (Elsaesser, 1998, 204-205). Hatta gerçekçi görüntüler yaratma konusunda *geleneksel sinemadan* daha başarılı olduğu söylenmektedir (Gaut, 2009, 83). Son yıllarda, özel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı fantastik ve bilim-kurgu türündeki filmlerde, çok inandırıcı ortamlar ve karakterler yaratılmıştır (örn. *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* [Jackson, 2002]'deki *Gollum* karakteri ya da *King Kong* [Jackson, 2005] ve *Hulk* [Lee, 2003] filmlerinde aynı ismi taşıyan karakterler). Bunlar bir taraftan son teknolojinin olanaklarını açıkça ortaya koyarken, diğer taraftan da kusursuz teknikleri ile anlatının bütünlüğüne zarar vermeyen bir eleman

olarak kalabilmişlerdir (Pierson, 1999, 161). Örneğin King Kong karakteri, hem her ayrıntıya dikkat edilerek yaratılmıştır, hem de gerçek oyuncularla aynı sahnede bir uyum içerisinde oynatılmıştır (Şekil 2.5).



Şekil 2.5: King Kong filminden bir sahne

King Kong (Jackson, 2005)

Sayısal teknolojinin sunduğu geniş potansiyel, *sayısal sinemanın* estetik ve ideolojik boyutu açısından pek çok konuyu gündeme getirmiştir. Burada, özellikle sayısal görüntünün gerçekçiliği, izleyicilerin algılama boyutu ve sayısal görüntünün müellifi gibi konuların, bu tez çalışmasının hedefi açısından irdelenmesi yerinde olacaktır.

Sayısal sinemada gerçekçilik ve izleyiciye yansımaları incelenirken, iki önemli paradoksun varlığı öne sürülmüştür: birinci paradoks, *sayısal sinemada* gerçekçiliğin, özellikle kusursuz BYG ile daha da arttırılmış olmasına rağmen, izleyicilerin daha da derin bir illüzyon durumu yaşamalarıdır; ikinci paradoks ise, izleyicilerin BYG yardımı ile yaratılan suniliği anlamalarına rağmen yine de görsel şölene kendilerini kaptırmaya devam etmeleridir (Lister ve diğ., 2009, 136). Her iki paradoksa da mantıklı çözümler üretebilmek için gerçekçiliğe farklı açıdan yaklaşılabileceğini kabul etmek ve gerçekçiliğin hangi özelliğinin izleyiciye etkisinin daha önemli olduğunu bilmek gerekmektedir. Örneğin gerçekçiliğe sadece *varlıkbilimsel* (ontoloji) açıdan yaklaşıldığında, BYG'in peliküle aktarılan görüntülerden farklı olarak, nesneleri ile aralarında varlıksal bir bağı olmamasından dolayı gerçekçi olmadıkları görülecektir. Fakat konuya *bilgi bilimi* (epistemoloji) açısından yaklaşıldığında, sayısal görüntülerin *fotogerçekçi* özelliklerinden dolayı algı açısından gerçekçi oldukları ve sadece görüntü oluşturma aşamasında değil de, filmin bütününde de sinema dilinin bütün özelliklerini taklit ettikleri fark edilecektir.

Dolayısıyla, BYG en az analog görüntüler kadar inandırıcıdır. Hatta, sayısal teknoloji yardımı ile kamera ile çekilme olanağı olmayan sahneler yaratılabildiğinden dolayı, BYG yardımı ile arttırılmış bir gerçekçilik seviyesine ulaşılabilen, diğer bir ifade ile BYG *hipergerçekçi* özellik gösterebilmektedir. Sonuç olarak, sayısal görüntülerin alışılmış gerçekçiliği aşma durumu ve daha önce görülmesi mümkün olmayan görüntüleri gerçekçi bir şekilde yansıtabilme gücü, yukarıdaki iki paradoksta vurgulanan derin illüzyonu ve görsel şöleni doğurmaktadır. Diğer bir ifade ile *hipergerçekçi* görüntüler izleyicileri, gerçekçi görüntülerden daha derin bir illüzyon durumuna sürüklerken, diğer taraftan bunların varlıkbilimsel açıdan gerçek olmadıkları anlaşılmasına rağmen görsel olarak gerçekçi görüntülere göre daha etkileyecidirler (örn. *Jurassic Park* [Spielberg, 1993]'taki dinazorların olduğu sahneler).

Bu bağlamda BYG'in *hipergerçekçi* özellikleri nedeniyle, klasik sinema anlatısına sahip bir filmde, anlatıyı sekteye uğrattıkları ve filmi daha çok duygulara hitap eden "görsel ve işitsel bir şova" (spectacle) dönüştürdükleri belirtilmektedir (Stam, 2000, 317; Allen, 1998, 127). Ayrıca bazı örneklerde BYG'in, anlatıdan ayrı olarak ve ona herhangi bir katkıda bulunmayan, hatta ilgiyi kendilerine çekerek bütünlüğe zarar veren bir aşırılık olarak ortaya çıkmaktadırlar (Wood, 2002, 372).

Sayısal sinemada üretilen görüntülerin çeşitliliği artınca, bu görüntüleri üreten birimlerde de bir artış yaşanmaya başlanmıştır. Sayısal görüntünün artık sanatçı ve mühendislerin ortak bir ürünü olduğu söylenmektedir (Jenkins, 2004, 239). Böyle bir ortamda üretilen görüntünün müellifi ile ilgili yeni bir durumun oluştuğu vurgulanmalıdır. Özellikle BYG'in yoğun olarak kullanıldığı filmler, yüksek teknik uzmanlık gerektiren çok fazla aşama sonucunda oluştuklarından dolayı, pek çok üreticinin ortak ürünü durumundadırlar (Stam, 2000, 319).

2.1.3. Sayısal Sinemanın İnteraktif Film Açısından Potansiyeli

Sayısal sinemanın hem teknolojik hem de estetik ve ideolojik boyutu interaktif tasarım açısından önemli ipuçları sunmaktadır. Eskiden kameraya çekilmiş görüntülerin kurgulanmasından oluşan sinema, günümüzde tamamen bir *animasyona* dönüşmüş durumdadır ve sayısal görüntünün üretimi aşamasında her türlü esnekliğin mevcut olduğu bir gerçektir (Jenkins, 2004, 253). Fakat sayısal teknoloji, taşıdığı geniş potansiyele rağmen, genel olarak sinemayı bir eğlence sektörü olarak gören

‘ticari sinema’ (commercial cinema) endüstrisine hizmet etmektedir. Dolayısıyla sayısal görüntünün estetik yapılanması, temelde *ticari sinemanın* ideolojik hedefleri doğrultusunda gerçekleştirilmektedir.

Ticari sinema izleyicilerin filmin kahramanlarıyla özdeşleşebileceği ve *ruhsal arınma* yaşayabileceği anlatılar sunmaktadır. Sayısal teknoloji yardımı ile daha üst düzey bir illüzyona ve izleyicileri duygusal yönden daha çok etkileyen görsel bir şölene ulaşılmıştır. Bu durumda *ticari sinema* endüstrisinin, aktif bir izleyiciye ihtiyaç duyan interaktif filmler ile ilgilenmemesi doğaldır.

Ne var ki, *siyasal sinema* interaktif film çalışmalarında kullanılabilecek önemli olanakların uygulama alanı olmuştur. En başta *sayısal bileşkeler* film üretim sürecinin reel mekanlar olmadan da gerçekleşebildiğini ve gerçekte kamerayla çekilmesi mümkün olmayan sahnelerin artık oluşturulabildiğini göstermiştir. Ayrıca her bir *sayısal bileşkenin* birçok katmandan oluşması, onun interaktif tasarım açısından, kamerayla çekilmiş görüntülere göre, çok daha esnek bir yapıya sahip olduğu anlamına gelmektedir. Son olarak, BYG’in temelde fotogerçekçi oldukları, fakat fotogerçekçi görüntülerden çok farklı görsel kombinasyonların da oluşturulabileceği vurgulanmalıdır.

Sayısal sinemanın hem teknolojik hem de estetik ve ideolojik özellikleri ile ilgili inceleme, bu tez çalışmasında önerilen interaktif film modeline yönelik aşağıdaki bilgileri sağlamaktadır:

- Sayısal görüntülerdeki potansiyelin, interaktif bir film modelinde değerlendirilebilmesi için, *sayısal sinemada* var olan fotogerçekçi ve *hipergerçekçi* uygulamalardan farklı bir yaklaşım geliştirilmelidir.
- Sinema çerçevesi içerisinde birden fazla görüntü ögesinin yan yana kullanıldığı *kolajlar*, izleyicilere alışık olmadıkları tasarımlar sunmak için ve böylece onları illüzyona kapılmadan daha aktif bir algılama sürecine davet etmek için bir fırsattır.
- Sayısal teknoloji yardımı ile kolayca tasarlanabilir olan çok katmanlı görüntü uygulamaları (birden fazla görüntünün üst üste ya da yan yana olması) interaktif film modeli için hem teknik ve estetik, hem de izleyici ile ilişki kurma açısından önemli avantajlar sunmaktadır.

2.1.4. Mekansal Kurgunun Sinemada Kullanımı

Tek bir sinema çerçevesi içerisinde birden fazla katmanı barındıran *mekansal kurgu* örnekleri, bir interaktif film modelinde kullanıldıklarında, katmanlar arasında seçim yapma olanağı sundukları için, bu tez çalışması açısından büyük önem arz etmektedirler. Bunun için bu bölümde, farklı *mekansal kurgu* uygulamalarına sahip filmler sunulmaktadır. İnceleme sırasında iki kriter dikkate alınmıştır :

1. Nihai çerçeveyi oluşturmak amacıyla birlikte kullanılan görüntülerin arasında herhangi bir hiyerarşi var mıdır? Diğer bir ifade ile görüntülerden biri bilinçli olarak ön plana çıkartılmış mıdır?
2. Nihai bileşkeyi oluşturan görüntüler arasında nasıl bir ilişki mevcuttur? Bu görüntüler eşzamanlı mıdır yoksa artzamanlı mıdır? Aynı mekana mı aitler, yoksa farklı mekanlar mı yan yana getirilmiştir?

Farklı görüntüleri aynı çerçeve içerisinde yan yana kullanan ilk uygulamalardan biri Abel Gance'in *Napoléon* (1927) filmidir. Bu filmde, daha görkemli bir etki sağlamak amacıyla, üç görüntü yan yana kullanılarak panoramik bir görsel etki elde edilmiştir. Filmin birkaç sahnesinde, üç görüntü tek bir görüntü elde etmek için yan yana getirilerek, görüntüler arasındaki birleşme yerleri belli olsa da, kendi dönemi için daha önce karşılaşılmamış bir görsellik yaratılmıştır (Şekil 2.6, a.).

Fakat bu filmde, tek bir panoramik görüntü oluşturma dışında ayrı ayrı görüntüler kullanarak değişik *mekansal kurgular* da denenmiştir (Şekil 2.6, b. ve c.). Bu tür uygulamalarda sinema perdesi üç eşit parçaya bölünmüştür ve görüntülerden hiçbirisi diğerlerinden daha çok vurgulanmamıştır. Sadece bazı durumlarda, sağdaki ve soldaki görüntüler birbirine benzer olarak sunulduklarında (ya da aynı görüntüler olduklarında), ortadaki görüntü, hem merkezde yer aldığı için hem de simetriyi bozan parça olduğu için ön plana çıkmaktadır (Şekil 2.6, b.).



Şekil 2.6: *Napoléon* filminden *mekansal kurguya* üç örnek

Napoléon (Gance, 1927)

Napoléon (Gance, 1927)'un bu sahnelerinde oldukça soyut bir anlatım denenmiştir. Söz konusu görsel yapılanma ile alışıla gelmiş kalıpların dışına çıkıldığı için izleyicilerin anlam üretmek için artı bir çaba harcamaları gerekmektedir. Diğer bir ifade ile izleyicilerden daha *aktif* bir katılım beklenmektedir.

Birden fazla görüntüden oluşan benzer bir çalışma *Chelsea Kızları* (Morrissey, Warhol, 1966) filmidir. Bu örnekte, bir otelin değişik odalarında yaşayan insanların görüntüleri yan yana gösterilmektedir (Şekil 2.7, a.). Diğer bir ifade ile iki anlatım eksenini eşzamanlı olarak sunulmaktadır. Fakat genellikle görüntülerden sadece birinin sesi duyulmaktadır. Bu durumda, iki farklı anlatım aynı anda aktarılırken, görsel düzeyde bize bir tür seçim şansı tanınmıştır, fakat işitsel düzeyde sesi verilen görüntünün, sessiz olana göre daha çok ilgi çektiği için, ses hiyerarşiyi yaratan unsur olarak ortaya çıkmıştır.



Şekil 2.7: *Chelsea Kızları* filminden iki sahne

Chelsea Kızları (Morrissey, Warhol, 1966)

Aynı filmde, tek bir karakterin farklı zamanlarına ait iki görüntüsünün yan yana gösterildiği sahneler de mevcuttur (Şekil 2.7, b.). Bu durumda aynı anlatı ekseninin artzamanlı sunumu gerçekleşmiş olmaktadır.

Yine birden fazla görüntüyü aynı anda gösteren diğer bir örnek Zbigniew Rybczynski'nin *Yeni Kitap* (1976) filmidir. Bu çalışmada ekran dokuza bölünmüştür ve bütün görüntüler birbirine eşit büyüklüktedirler. *Yeni Kitap* (Rybczynski, 1976)'ta aynı şehirde bulunan birbirine yakın mekanlar eşzamanlı olarak gösterilmektedir

(Şekil 2.8, a.). Filmin bazı sahnelerinde sesler ön plana çıksa da, genel olarak bu tür işitsel vurgular görüntüler arasında belirgin bir hiyerarşi yaratacak düzede değildirler.

Filmde eşzamanlı gelişen birden fazla anlatı eksenini bulunmaktadır. Fakat dokuz karenin tamamı, birbirleriyle fiziksel bağı olan ve gerçekte birbirine çok yakın olan mekanları gösterdikleri için, bir hikaye bir karede başlayıp diğer karelerde devam etmektedir ve izleyiciler için birbirleriyle kesişen küçük hikayeleri kareler boyunca takip etmek farklı bir deneyime dönüşmektedir (Şekil 2.8, b.). *Yeni Kitap* (Rybczynski, 1976) filmi, birden fazla anlatıyı, aralarında herhangi bir hiyerarşi oluşturmadan, eşzamanlı anlatmanın bir yöntemi olarak dikkate değer bir çalışmadır.



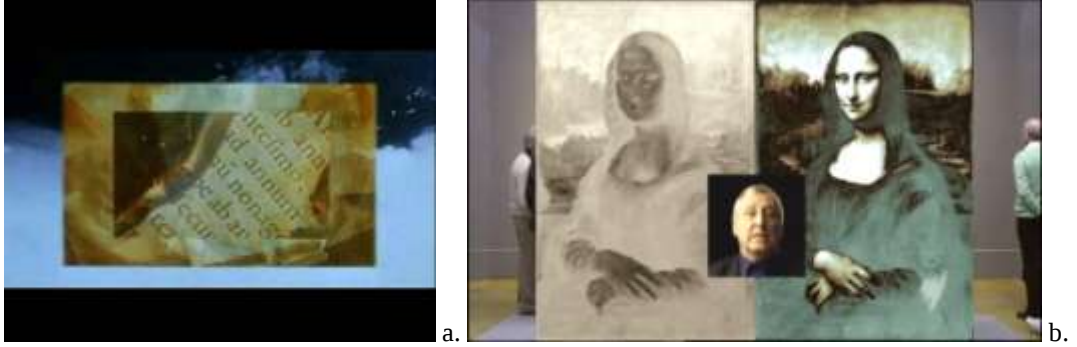
Şekil 2.8: *Yeni Kitap* filminden iki sahne

Yeni Kitap (Rybczynski, 1976)

Ekranı karelere bölerek, tek bir anlatıyı birden fazla bakış açısıyla ya da birden fazla anlatıyı eşzamanlı olarak anlatmak en çok denenilen yöntemlerdir. Jean-Luc Godard'ın *İki Numara* (1975) ve *Burada ve Başka Yerde* (1976) filmleri, *Woodstock* (Wadleigh, 1970) belgesel çalışması ve Mike Figgis'in *Timecode* (2000) filmi bu tür denemelere örnektir.

Farklı karelerin yan yana gelmesi ile oluşturulan *mekansal kurgu* denemeleri, birden fazla anlatıyı eşzamanlı olarak sunmaya yönelik çözüm getirmişlerdir. Bu tür çalışmaların *sayısal sinema* döneminde arttığı, çünkü en başta bilgisayar olmak üzere interaktif platformlarla elde edilen alışkanlıkların sinemaya da yansıdığı belirtilmektedir (Tudor, 2008). Örneğin, Peter Greenaway'ın *Prospero'nun Kitabı* (1991) ve *Rembrandt: İtham Ediyorum* (2008) filmlerinde, bilgisayar arayüzlerinde üst üste açılan pencerelere benzer bir şekilde, bir görüntü başka bir görüntünün üzerine gelerek, alttaki görüntünün büyük bir kısmını kapatmaktadır (Şekil 2.9, a. ve

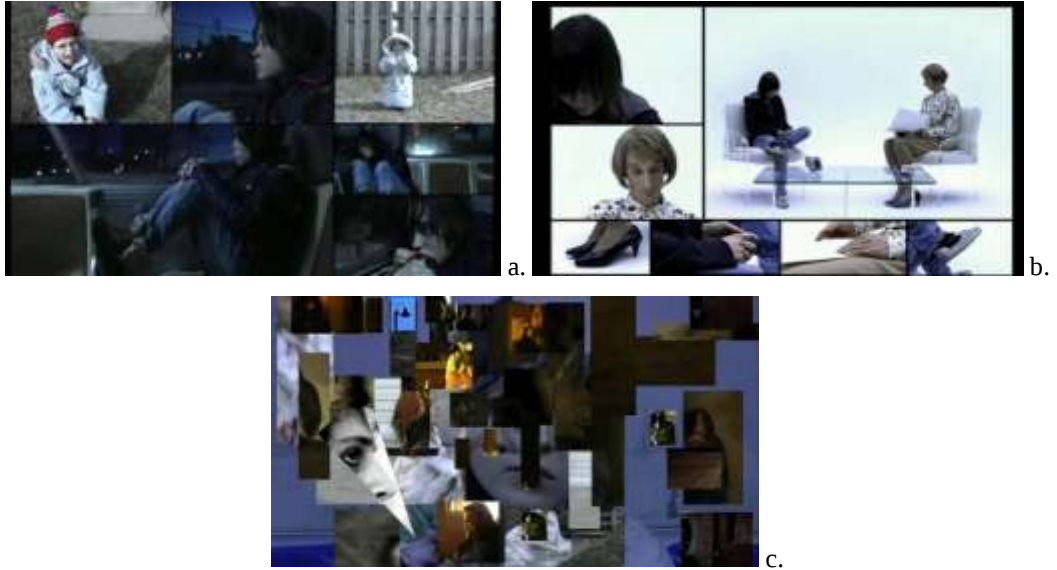
b.). Burada görüntüler arasında belirgin bir hiyerarşi söz konusudur. Merkezdeki görüntü diğerlerine göre çok küçük olsa da merkezde olduğu için ve tam olarak görüntülendiği için ilgiyi üzerinde toplamaktadır.



Şekil 2.9: Prospero'nun Kitabı ve Rembrand: İtham Ediyorum filmlerinden sahneler

Prospero'nun Kitabı (Greenaway, 1991); *Rembrand: İtham Ediyorum* (Greenaway, 2008)

Benzer bir şekilde bilgisayar arayüzlerindeki pencere metaforlarından etkilenecek tasarlanan *Tracey'in Yaşamından Kesitler* (McDonald, 2007) filmi, çok değişik kombinasyonların denendiği dinamik bir yapı sunmaktadır: Eşzamanlı ve artzamanlı karelerin birlikte kullanımı (Şekil 2.10, a.); aynı mekana ait eşzamanlı görüntülerin, aralarında hiyerarşi oluşacak şekilde yan yana sunulması (Şekil 2.10, b.); karelerin kurlsız bir şekilde üst üste sunulması, hatta bazı durumlarda kare yerine üçgen görüntülerin kullanılması (Şekil 2.10, c.).



Şekil 2.10: Traycey'in Yaşamından Kesitler filminden üç farklı mekansal kurgu uygulaması

Traycey'in Yaşamından Kesitler (McDonald, 2007)

Tracey'in Yaşamından Kesitler (McDonald, 2007) filmi tez çalışması açısından önemli bir deneyim sunmaktadır. Film doğrusal olarak sunulmayan, tek bir anlatı eksenini aktarmaktadır. Buna rağmen filmdeki dinamizm (sürekli ortaya çıkıp kaybolan kareler, kareleme düzeninin sürekli değişimi ve benzeri uygulamalar) çoğu zaman izleyici için yorucu ve rahatsız edicidir. Biçimsel sunumun sürekli değişimi, sıradan izleyici için, bir aşamadan sonra alışlagelmiş izleme alışkanlıklarını zorlayan bir durum yaratmaktadır. Karelerin değişimindeki hız ve yoğunluk algılaması zor bir tasarım ortaya çıkarmaktadır.

Nihai sinema çerçevesini birden fazla görüntünün yan yana kullanılması ile oluşturmak, *mekansal kurgu* uygulamaları için en bilinen yaklaşımdır. Fakat, çerçeveyi karelere bölerek oluşturmak yerine, değişik görüntü öğelerinden tek bir görsel bileşke meydana getirmek de kullanılan bir yöntemdir. Daha önce vurguladığı gibi (Bkz. Bölüm 2.1.1) *sayısal sinema* filmlerinin “kusursuz” görüntüleri olan *sayısal bileşkeler* de benzer bir yöntemle oluşturulmaktadır. Fakat sayısal öncesi dönemde de yapılmış *mekansal kurgu* denemeleri mevcuttur. Bu uygulamalarda birbirleriyle uyumlu olmayan görüntüler, kolaja benzer bileşkeler oluşturmuşlardır (örnek olarak, Jean-Marie Straub ve Danièle Huillet’in *Anna Magdalena Bach'in Günlüğü* [1968] filmi gösterilebilir).

Birden fazla anlatı eksenini tek bir *sayısal bileşkede* sunmak oldukça zordur. Zbigniew Rybczynski'nin *Tango* (1981) filmi bunu başarabilen bir çalışmadır. Bu örnekte tek bir odanın içerisinde geçen eşzamanlı olaylar anlatılmaktadır. Film küçük bir çocuğun, odanın içerisine düşürdüğü topunu almak için girmesi ile başlamakta (Şekil 2.11, a.) ve film ilerledikçe diğer karakterler de tek tek sunulmaktadır. Her bir karakterin hareketleri bir döngü içerisinde tekrarlanmaktadır. Filmin belirli bir noktasında, yirmiye yakın karakter aynı odanın içerisinde hareket eder durumdadır (Şekil 2.11, b). Bunların bir kısmı birbirleriyle ilişki içerisinde, fakat çoğu diğerlerinden bağımsız olarak odaya girip çıkmaktadır. Bu durumda, aynı mekan içerisinde, eşzamanlı olarak birbirinden bağımsız birkaç anlatım aktarılmış olmaktadır.



Şekil 2.11: *Tango* filminden iki farklı sahne

Tango (Rybczynski, 1976)

Sayısal teknolojisi ile birlikte birden fazla anlatıyı tek bir *sayısal bileşke* içerisinde sunmak daha kolay hale gelmiştir. Fakat *Tango* (Rybczynski, 1976) filminde de görüldüğü gibi bu tür filmlerin tek bir mekana bağımlı kalmaları bir dezavantajdır. Benzer bir *sayısal bileşke* sunan İnci Eviner'in *Harem* (2009) video filmi de tek bir mekanda geçen birden fazla anlatıyı yan yana getirmektedir (Şekil 2.12). Sonuç olarak, birden fazla anlatı tek bir sayısal bileşke aracılığı ile sunulduğunda, tek bir mekanda gerçekleşme gerekliliği oldukça sınırlandırıcı bir ön koşul olarak ortaya çıkmaktadır.



Şekil 2.12: *Harem* video filminden bir sahne

Harem (Eviner, 2009)

Yukarıda incelenen filmlerden de görülebileceği gibi, *mekansal kurgu* örnekleri çok sayıda anlatım olanağı sunmaktadırlar. Bu filmler ile ilgili araştırma, tez çalışmasında önerilen interaktif film modeline yönelik aşağıdaki katkıları sağlamaktadır:

- *Mekansal kurgu* örnekleri birden fazla anlatıyı aynı anda sunmaktadırlar. Bu durumda izleyiciler birden fazla anlatıyı aynı anda inceleyebildiklerinden dolayı, aralarında seçim yapma şansı elde etmektedirler.
- Birden fazla anlatının tek bir *sayısal bileşkede* sunulduğu uygulamalar (örn. *Tango* [Rybczynski, 1976] ve *Harem* [Eviner, 2009]) diğer örneklerle göre daha *bütünleşik* bir görüntüye sahiptirler. Fakat bu filmlerdeki bütün anlatılar tek bir mekanda sıkışmış durumdadırlar. Bu araştırmanın amaçlarından biri karmaşık bir olay örgüsüne sahip interaktif bir film modeli sunmaktır (bkz. Bölüm 1.3). Dolayısıyla söz konusu filmler, bu tez çalışmasında tasarlanacak interaktif model için uygun yapılar sunmamaktadırlar.
- Sinema çerçevesinin birden fazla görüntüden oluştuğu *mekansal kurgu* örnekleri, parçalı bir yapıya sahip olmalarına rağmen, tasarlanacak interaktif film modeli için çok önemli avantajlar barındırmaktadırlar. En başta, bu tür filmlerde nihai çerçeveyi oluşturan görüntüler birbirlerinden kolayca ayırt edilebilmekte ve çok farklı tasarımlarla sunulabilmektedirler. Ayrıca, görüntülerin sunumunda isteğe bağlı olarak hiyerarşik bir ilişki oluşturulabilmektedir. Bir de, yan yana gelen görüntüler hem eş zamanlı hem de artzamanlı olayları aktarabildiklerinden dolayı karmaşık bir olay örgüsüne sahip anlatılar için de uygundur.
- Diğer taraftan *mekansal kurgu* uygulamalarının bazı dezavantajları da vardır. En başta, birden fazla hareketli görüntünün aynı anda sunulması izleyicilerin ilgisini dağıtmaktadır. İzleyiciler hızla değişen birden fazla görüntü karşısında bocalayabilmekte ve hikayenin önemli bir parçasını kaçırdığı hissine kapılabilmektedir. Dolayısıyla tasarlanacak interaktif film modelinde, birden fazla görüntünün kullanılması durumunda, bu görüntülerin uzunluklarına, aralarındaki ilişkiye ve sinema çerçevesinin tasarımına dikkat edilmelidir.

2.2. İnteraktif Ortamlar ve Video Teknolojisi

Tez çalışmasının bu bölümünde, *interaktif anlatılar* (interactive narrative) yoğun olarak sunulduğu interaktif ortamlar irdelenmektedir. Ek olarak, en bilinen *interaktif anlatılar* olan video oyunları sunulmakta ve interaktif film açısından değerlendirilmektedir. Daha sonra interaktivitenin sağlanabilmesi için gerekli olan *veri giriş cihazları* (input devices) ayrıntılarıyla sorgulanmaktadır. Son olarak, ileride yapılacak çalışmalar için çok önemli yenilikler sunan video teknolojisindeki son gelişmeler verilmektedir.

2.2.1. İnteraktif Ortamlar

Sayısal teknoloji sinema alanına önemli yenilikler getirmesine rağmen interaktif uygulamalara yönelik bir ilgi yaşanmamıştır. Sinema salonlarında gösterime giren ilk interaktif filmler (1992 ile 1995 arasında) ticari başarısızlığa uğramış ve daha sonra benzer denemelere geri dönülmemiştir. Örneğin, gösterime giren ilk interaktif film olan *I'm Your Man* (Bejan, 1992), her 60 saniyede bir interaktif eyleme izin veren oldukça sınırlı bir interaktivite önermekteydi (Miller, 2004, 25).

Bu interaktif filmlerdeki başarısızlığın başlıca sebebi, sinema filmlerinin sinema salonlarında toplu bir şekilde izlenmesi, interaktivitenin ise daha çok bireysel bir eylem olarak düşünülmesi ve bu doğrultuda tasarlanmasıdır (Miller, 2004, 57). Sonuç olarak, sinema salonları hiçbir zaman interaktif ortamlar olmamışlardır, yakın gelecekte de bu ortamlara yönelik interaktif filmlerin üretilmemesi şaşırtıcı olmayacaktır.

Bu tez çalışmasının konusu olan *interaktif anlatılar* başından itibaren interaktif ortam olarak doğan *bilgisayar* ya da daha sonradan gerçek bir interaktif ortama dönüşen *televizyon* gibi alanlarda gelişmişlerdir. Bu alanlara ek olarak *oyun konsolları*, *kiosklar*, *cep telefonları* ve *içe çeken ortamlar* (immersive environments) da gösterilebilir.

İnteraktif ortamlar sayısal teknoloji tabanlı olduklarından dolayı, *interaktif anlatılar* birden fazla medya ortamına yönelik hazırlanabilmektedir. Örneğin interaktif anlatıya sahip olan video oyunları televizyonlarda, bilgisayarlarda, video konsollarında ve cep telefonlarında oynanabilmektedir. Diğer taraftan, birden fazla interaktif ortamda aynı anda sunulan, dolayısıyla ‘medyalar-arası ürünler’ (cross-media productions) olarak tanımlanan *interaktif anlatılar* da mevcuttur (Miller, 2004,

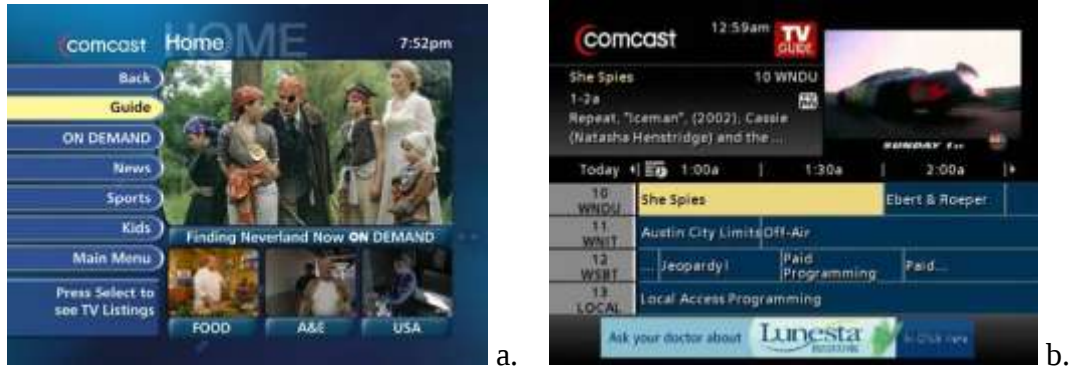
275-303). Aşağıda *interaktif anlatıların* çeşitleri ve en yoğun olarak kullanıldıkları ortamlar irdelenmektedir.

2.2.1.1. İnteraktif Televizyon

Klasik bir uzaktan kumanda aracılığı ile kontrol edilen ve oldukça kısıtlı etkileşim olanaklarına sahip geleneksel televizyondan farklı olarak, interaktif televizyon geniş interaktivite olanakları sunmaktadır. Geleneksel televizyonun izleme alışkanlığı ‘geriye yaslanma’ (lean back) modeli olarak tarif edilen pasif bir eylem iken, interaktif televizyonda izlemenin önemli bir değişikliğe uğrayarak ‘öne eğilme’ (lean forward) olarak adlandırılan aktif bir modele dönüşmüştür (Lu, 2005, 2). Ne var ki, televizyon, bilgisayarla karşılaştırıldığında daha rahat bir ortamda, genellikle oturma odasındaki kanepeye oturularak (ya da uzanılarak) izlediğinden dolayı, televizyon izleme eylemi *geriye yaslanma* ile *öne eğilme* arasında “karma” bir model olarak tanımlamak daha doğru olacaktır.

İnteraktif televizyonun sunduğu interaktif servisler üç gruba ayrılmaktadır (Einav, 2004, 103):

1. *Televizyon İzlemenin Yönetimi* (show management): *Seç-izle* (Şekil 2.13, a) ve ‘Elektronik-program-rehberi’ (Electronic-program-guide) (Şekil 2.13, b) gibi servisler yardımı ile izleyiciler neyi ne zaman izleyeceklerini kendileri kontrol etmekte, diğer bir ifade ile yayın akışını kendileri belirlemektedirler.

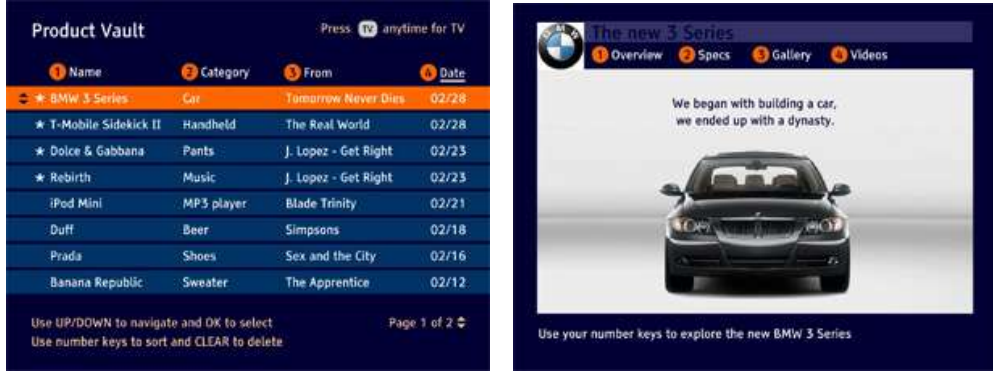


Şekil 2.13: Comcast kablolu yayın sağlayıcısının (a) *Seç-izle* ve (b) *Elektronik-program-rehberi*

Murph (2008, [01.04.2010]); Comcast Banner Ads [01.04.2010]

2. *Ek Servisler* (extra program services / enhanced services): E-posta, bankacılık, alışveriş, sohbet, oyun oynama, internete ulaşım, bahis oynama ve

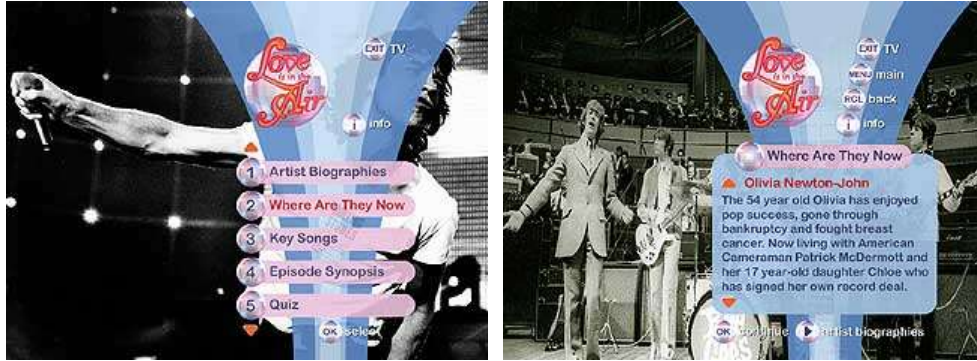
reklam gibi olanaklar, yayın akışından bağımsız olarak, yayınlanan programla birlikte ya da tek başına ekranda yayınlanması (Şekil 2.14).



Şekil 2.14: Ergin Erdoğan'ın interaktif reklam için hazırladığı kullanıcı arayüzleri

Erdoğan (2005, 25-28)

3. *Programlara Ait Interaktif İçerik* (intra-programming interactive content / Enhanced TV): Diğer iki sınıflandırma kategorisinden farklı olarak televizyon programları ile doğrudan interaktiviteye geçmeyi kapsamaktadır. Kullanıcıların yayınlanmakta olan program ile ilgili ek bilgiye ulaşması (Şekil 2.15), program ile ilgili oylamaya katılması, görüntülerle ilgili farklı kamera açıları seçebilmesi bu kapsamdaki başlıca servislerdir.



Şekil 2.15: ABC televizyonunda ek bilgiye ulaşmayı sağlayan interaktif servis

Love on Enhanced Television [01.04.2010]

Doğrudan programlara yönelik olarak hazırlanan interaktif uygulamaların büyük bir çoğunluğu yarışma gibi, spor müsabakası gibi izleyicilerin katılımını bekleyen türlerde görülmektedir. Filmlere yönelik interaktiviteler ise ağırlıklı olarak ek bilgi sunmaktadır. Örneğin BBC televizyonu için hazırlanan *Walking With Beasts* belgesel filminin interaktif arayüzü, uzaktan kumandanın dört renkli düğmesi kullanılarak gezilebilmektedir. Renkli düğmelerin her biri izleyiciyi yeni bir seçeneğe götürerek,

belgeselin kamera arkasına ve diğer ek bilgilere ulaşma olanağı sunmaktadır (Şekil 2.16).



Şekil 2.16: *Walking With Beasts* belgeselinin interaktif arayüzü

Walking with Beasts on Interactive TV [01.04.2010]

Kurmaca anlatılar dikkate alındığında ise genellikle benzer interaktif servislerin kullanıldığı görülmektedir. Örneğin, ITV televizyonunda yayınlanan *Coronation St.* dizisi için hazırlanan interaktif arayüz, dizinin yayınından ayrı olarak izlenebilen ek videolar sunmaktadır (Şekil 2.17) .



Şekil 2.17: *Coronation St.* dizisinin interaktif arayüzü

ITV Launches Interactive Coronation Street (2005, [01.04.2010])

Doğrudan anlatıya yönelik bir interaktif uygulamaya örnek olarak CBS kanalında yayınlanan *CSI: Crime Scene Investigation* dizisi gösterilebilir. Polisiye olaylarını araştıran ekipleri anlatan dizide, sadece 'set-üstü cihaz' (set-top box) sahibi izleyiciler, olayları daha yakından inceleyebilmeleri için ek bilgiye ulaşabilmekte ve daha da önemlisi, anlatı ile aynı anda, araştırma ekibinin bir üyesi gibi, olayları çözebilmektedirler (Miller, 2004, 262).

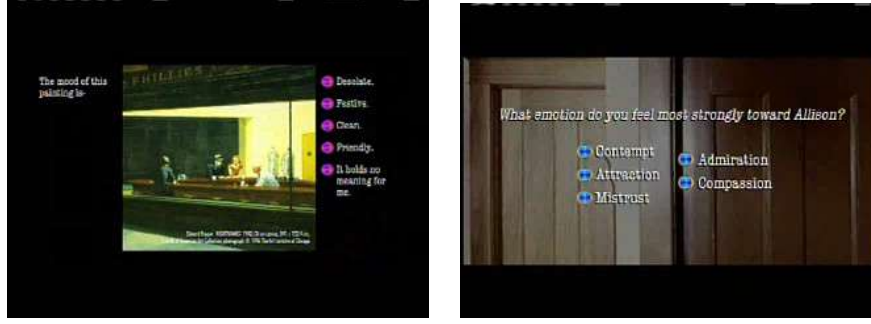
CSI'daki interaktif uygulama dizinin kendine özgü hikayesinden doğmuştur ve başka türde bir anlatı için uygulanamaz. İnteraktif televizyonlarda doğrudan anlatıya yönelik interaktiviteler sunan ve eksiklerine rağmen başarılı olarak tanımlanabilecek bir uygulama olan *Avaario* (Pellinen, 1998) filmi, mevcut interaktif filmlerin incelendiği bölümde sunulmaktadır (Bölüm 2.3.2).

Sonuç olarak, interaktif televizyonlarda yayınlanan filmlerde, doğrudan anlatıya yönelik interaktif uygulamalar çok fazla değildir. Bunun başlıca nedeni, televizyon yayınının kitlesel olması ve belli bir yayın akışını takip etmesidir. Bu durumda hem kişiye özel interaktif seçenekler sunmak, hem de filmi interaktif uygulamalara rağmen aynı sürede tutmak zorlaşmaktadır.

2.2.1.2. Bilgisayar ve Veri Taşıyıcılar

İnteraktif televizyonun belirli bir yayın akışına sahip olması, interaktif filmin gelişimi açısından olumsuzluk yaratmıştır. Ne var ki televizyonun, DVD ve CD-ROM gibi veri taşıyıcılar için bir gösterim aracı olarak kullanıldığı durumlarda da interaktif filmler sunulabilmektedir. Benzer bir işleve sahip olan bilgisayar ise interaktivite konusunda televizyondan daha avantajlıdır. En başta, televizyon uzanılarak, rahat bir pozisyonunda izlenirken, bilgisayar genellikle masa başında oturularak kullanılmaktadır. Ayrıca bilgisayarın kendi doğasında interaktivite mevcuttur, televizyon ise başta “tek yönlü” bir iletişim aracı iken, özellikle sayısal teknoloji ile birlikte “çift yönlü” iletişim sağlama özelliklerini kazanmıştır.

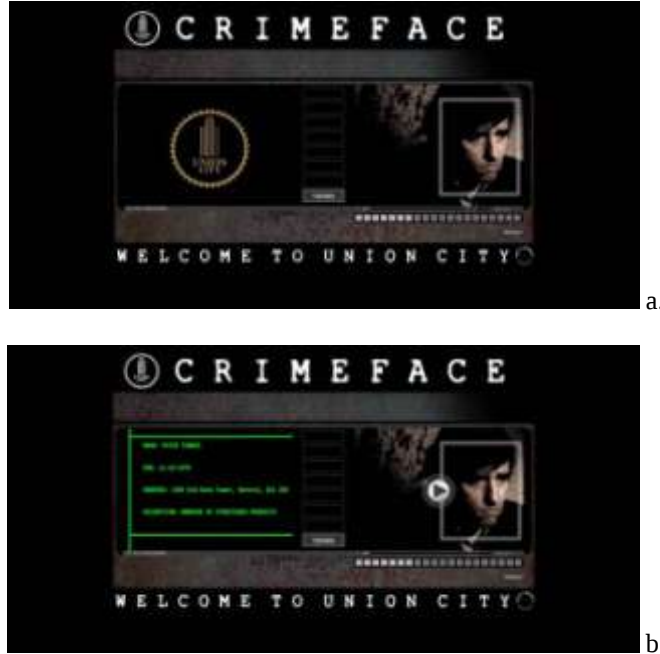
Mevcut interaktif film çalışmaları incelendiğinde hem bilgisayarın hem de televizyonun bir interaktif ortam olarak kullanıldığı görülecektir (mevcut interaktif film çalışmaları için bkz. Bölüm 2.3.2.). Ticari bir ürün olması amacıyla interaktif filmlerin DVD ya da CD-ROM gibi veri taşıyıcılarına yönelik olarak hazırlandığı da vurgulanmalıdır. Örnek olarak her iki formatta da satın alınabilen *Tender Loving Care* (Wheeler, 1997) filmi gösterilebilir. Bu çalışmada ekrana yansıyan bir grafik arayüz yardımı ile izleyicilere sorular sorularak, hikaye onların cevaplarına göre şekillenmektedir (Şekil 2.18). Sorulan sorular genellikle duygulara yönelik olduklarından dolayı, izleyicilerin psikolojik durumları anlatıya belli bir oranda yansıtılmış olmaktadır.



Şekil 2.18: *Tender Loving Care* interaktif filmde izleyicilere soru sorulduğu bölümlerin arayüzleri

Tender Loving Care [01.04.2010]

Benzer bir şekilde DVD, cep telefonu ve bilgisayar gibi birden fazla medya ortamında sunulabilen *Crimeface* (Stott, 2008) filmi, epizotik bir “hiper-anlatı” olarak tanımlanmaktadır (*Crimeface*, [01.04.2010]). Bu örnekte filmin kendisi bir interaktif arayüzün parçası olarak sunulmaktadır. Film epizotlar halinde arayüzün sağ tarafında oynamaya başladıktan sonra, söz konusu epizotun içerisinde *hiperlink* olarak seçilebilecek nesneler beyaz bir çerçeve ile ön plana çıkartılmakta ve ayrıca ortada bir sekme/düğme olarak da belirlemektedir (Şekil 2.19, a). Beyaz çerçeveye ya da sekmeye tıklandığında sağ taraftaki film durmakta ve sol taraftaki bölümde linkle ilgili ek bilgi sunulmaktadır (Şekil 2.19, b).



Şekil 2.19: *Crimeface* filminin interaktif arayüzleri

Crimeface [01.04.2010]

Bilgisayarda izlenmek üzere hazırlanan bir diğer önemli arayüz uygulaması *Love & Diane* (Dworkin, 2002) belgesel filmine yöneliktir. Bu çalışmada anlatıyı oluşturan film parçaları ‘timeline’ (zaman çizgisi) metaforu kullanılarak kronolojik sıraya yerleştirilmişlerdir. İzleyiciler, izlemek istedikleri kliplerin üzerine tıklayarak onları görüntüleyebilmektedirler (Şekil 2.20, a). Ayrıca sayfanın alt kısmında bulunan konu seçenekleri yardımı ile film parçalarını değişik şekilde sıralayabilmektedirler (Şekil 2.20, b).



Şekil 2.20: *Love & Diane* filminin interaktif arayüzleri

Love & Diane: An Interactive Timeline (2004)

İnteraktif televizyonda ve bilgisayarda, doğrudan ya da DVD ve CD-ROM gibi veri taşıyıcıları aracılığı ile sunulan interaktif filmlerin arasında bu tezin hedeflerine yaklaşan çalışmalar da gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalar Bölüm 2.3.2.’de ayrıntılarıyla incelenmiştir. Fakat yukarıda sunulan örneklerden yola çıkarak, interaktif televizyon ve bilgisayarda sık rastlanan *interaktif anlatı* uygulamalarının,

bu tez çalışmasında önerilen interaktif film modeline yönelik aşağıdaki bilgileri sağladıkları vurgulanmalıdır:

- İnteraktif ortamlar izleyicilerde *aktif* olma alışkanlığı yaratmaktadırlar. Farklı interaktivitelerle karşılaşan izleyiciler, interaktif ortamlarla etkileşim konusunda belirli bir deneyime sahip olmaktadır. Her interaktif ortamın farklı bir interaktivite türü mevcuttur. Örneğin interaktif televizyonlarda seçenekler arasında dolaşmak ve vurgulanan seçeneği aktif hale getirmek mümkün iken, bilgisayarlarda belirli bir linkin üzerine doğrudan tıklamak olasıdır. Dolayısıyla interaktif bir film modeli tasarlanırken ortamların interaktivite açısından sundukları alışkanlıklar dikkate alınmalıdır.
- Kurmaca anlatılarda sürekliliğin korunması anlatının bütünlüğü açısından büyük bir önem taşımaktadır. Yukarıda örneklenen çalışmalarda interaktif eylem ile genellikle kurmaca anlatı durdurulmaktadır ve seçimden sonra tekrar başlatılmaktadır. Sürekliliğe sahip bir interaktif film modeli için anlatıyı durdurmeyen bir interaktivite tasarlanmalıdır.
- Filmlerin bir interaktif arayüz aracılığı ile sunulması (örn. *Crimeface* [Stott, 2008] ve *Love & Diane* [Dworkin, 2002]) ya da interaktif seçenek için anlatıdan farklı bir grafiksel arayüzün belirmesi (örn. *Tender Loving Care* [Wheeler, 1997]) bir *ikilem* yaratmaktadır (bu konudaki tartışma için bkz. Bölüm 2.3.2). Bu uygulamalarda interaktif televizyonun ve bilgisayarın diğer servisler için tasarlanan arayüz modellerinin, interaktif anlatılar için de kullanıldığı fark edilmektedir. Başarılı bir interaktif film modeli, sunulacak interaktif ortamın özelliklerinden çok, kurmaca anlatıların özellikleri dikkate alınarak yapılmalıdır.

2.2.1.3. Video Oyunları

Video oyunları sayısal teknoloji ile birlikte en fazla gelişen alanlardan biridir ve günümüzde *interaktif anlatıların* en bilinen örnekleridirler. Video oyunlarının filmlerden ayırt edilemeyecek kadar *fotogerçekçi* olarak tasarlanabilmesi ile ilgili çalışmalar yapılmaktadır (Clarke, Mitchell, 2000, 85). Kullanıcıların başından itibaren anlatıyı doğrudan yönlendiren bir rolde olması, video oyunlarını, tezin açısından incelenmesi gereken bir konu olarak ortaya çıkartmıştır.

Video oyunları temel olarak iki interaktif ortam aracılığı ile oynanmaktadırlar: video konsolları ve bilgisayarlar (Miller, 2004, 210). Anlatıya sahip olan video oyunlarında maceraya atılmak, belirli bir görevi tamamlamak, çıkışa ulaşmak için bir yapbozu çözmek, canavarlarla ve düşmanlarla savaşmak ve zindanların içerisinde keşfe çıkmak kullanıcıların en sık rastlanan eylemleridir. *Doğrusal olmayan* (non-linear) bir yapıya sahip ve tek bir “doğru” oyun oynama yolunun bulunmadığı ‘sınırlandırılmamış oyunlar’ (open world / sandbox / free-roaming games) dahil olmak üzere video oyunlarında kullanıcının temel oyun oynama motivasyonu belirli bir hedefe ulaşmaktır (Miller, 2004, 63).

Video oyunlarını filmlerden ayıran en önemli özellik, gelişimleri için izleyicilerin etkileşimine ihtiyaç duyan bir içerik sunmalarıdır (Tavinor, 2009, 55). Diğer bir ifade ile anlatının oluşması ve ilerlemesi oyuncunun oyun oynamasına bağlıdır. Dolayısıyla video oyunlarının anlatıları genellikle oyun oynamaya uygun olabilecek olaylardan oluşmaktadırlar (Tavinor, 2009, 116).

Video oyunları geleneksel film anlatılarına benzer bir şekilde kahramanların öykülerini sunmaktadırlar. Fakat filmlerde kahramanlar belirli bir mesafeden izlenmekte iken ve özdeşleşme duygusal boyutta yaşanırken, video oyunlarında kahramanlar çoğu zaman kullanıcıların doğrudan kontrolündedirler. Bu durumda oyun içerisindeki kahramanlar, kullanıcıların birebir uzantıları (avatarları) haline gelmektedirler. Kahramanların yürüme, koşma, atlama ve ateş etme gibi en temel fiziksel hareketleri kullanıcılar tarafından sağlanmaktadır. Sonuç olarak, video oyunlarında kahramanlarla özdeşleşme fiziksel düzeyde başlamaktadır.

Bütün bu özelliklerinden dolayı video oyunlarının *oynanması* için tasarlanan anlatı yapısı, filmlerin *izlenmesi* için tasarlanan yapısından farklılıklar göstermektedir. Video oyunları ile geleneksel filmler arasındaki en önemli yapısal farklılık zaman-mekan sunumunda gerçekleşmektedir. Filmlerde hem zaman hem de mekan değişik şekillerde esnetilerek bir anlatım aracı haline getirilmektedir. Zaman gerekli durumlarda kısaltılmakta gerektiğinde de uzatılmaktadır. Hikayenin gelişimine göre gerekiyorsa geçmiş zamana ya da gelecek zamana sıçrama yapılabilmektedir.

Benzer bir şekilde mekan ile ilgili de farklı sunumlar hazırlanabilmektedir. Gerektiğinde tüm mekan geniş bir açı ile gösterilmekte ve bu görüntüden vurgu yapmak amacı ile bir objeye ya da bir insan yüzüne geçiş yapılabilmektedir. Mekanın

farklı açıdan gösterilmesi izleyicilerin üzerinde farklı etkilere sebep olmaktadır. Bir mekan içerisinde farklı açılarla çekilmiş görüntüler, o mekanı olduğundan çok farklı bir şekilde gösterebilmektedir. Hatta birbirlerinden kilometrelerce uzakta olan iki mekandan alınmış görüntüler, akıcı bir kurgu yardımı ile tek bir mekana aitmiş gibi sunulabilmektedir. Sonuç olarak sinema filmlerinde zamana ve mekana bu şekilde biçim verilmesi, etkili bir anlatı kurmanın en başta gelen yollardan biridir.

Video oyunlarında ise genellikle hem zamanın hem de mekanın devamlılığı korunmaktadır. Kahramanlar bir mekan içerisinde hareket ederken, kullanıcılar onları çoğu zaman hiç değişmeyen bir bakış açısı ile takip etmektedirler.

Video oyunlarında temelde üç bakış açısı kullanılmaktadır (Clarke, Mitchell, 2000):

1. *Birinci şahıs bakış açısı* (first person viewpoint): Sinemadaki öznel bakış açısına benzer bir şekilde oyuncular kahramanın bakış açısıyla video oyununu oynamaktadırlar. Bu durumda oyuncular kahramanın gözünden etrafı kolayca görmelerine rağmen, kullandıkları kahramanın kendisini görememektedirler. Sadece bazı oyunlarda kahramanın eli ya da ayağı görülebilmektedir (Miller, 2004, 93). Özellikle savaş oyunlarında kahramanın kullandığı silahlar çerçevenin alt kısmında görülebilmektedir (Şekil 2.21).



Şekil 2.21: Doom 3 video oyunundan iki görüntü

Doom 3 [01.04.2010]

2. *Üçüncü şahıs bakış açısı – hareketli kamera* (Third person viewpoint – tracking camera): *İkinci şahıs bakış açısı* (Miller, 2004, 93) olarak da tanımlanan bu kategoride, oyuncu kahramanın yanı başında, onunla birlikte yürüyormuş gibi takip etmektedir (Şekil 2.22). Bu durumda hem kahramanın kendisini hem de onun bakış açısını aynı anda görebilmektedir.



Şekil 2.22: Lara Croft Tomb Raider: Underworld video oyunundan iki görüntü

Tomb Raider Underworld [01.04.2010]

3. *Üçüncü şahıs bakış açısı – sabit kamera* (Third person viewpoint – static camera): Sinemadaki nesnel bakış açısına benzer bir şekilde kahramanın uzaktan izlenmesi durumudur (Şekil 2.23). Bu uygulamada oyuncu kahramanın aksiyonlarını net olarak görebilmekte fakat sahneyi kahramanın bakış açısından takip edememektedir. Bu bakış açısı video oyunlarında çok fazla kullanılmamaktadır.



Şekil 2.23: Resident Evil: Gold Edition video oyunundan bir görüntü

Lost in Nightmares [01.04.2010]

Video oyunlarında kullanılan üç temel bakış açısı anlatının oluşturulması aşamasında önemli ipuçları sunmaktadırlar. *Birinci şahıs bakış açısı* en güçlü özdeşleşmeyi ve içe çekme durumunu (immersiveness) sağladığı için oyun oynama ile, *üçüncü şahıs bakış açısı* ise (özellikle *statik kamera*) kahramanlara uzaktan bakmayı getirdiği için anlatı kurma ile ilişkilendirilmektedir (Miller, 2004, 93; Clarke, Mitchell, 2000, 87; Clarke, Mitchell, 2001, 14).

Video oyunlarında tek bir bakış açısının yaratacağı tekdüzeliği gidermek için birden fazla bakış açısının kullanımı denemiştir (Miller, 2004, 94). Ayrıca daha inandırıcı

bir yapı ortaya koyabilmek için sinemanın anlatım yöntemleri taklit edilmeye çalışılmıştır ve sonuçta sinema kurgusu olan sahneler de üretilmiştir. Fakat bu sahneler oyun oynanan sahnelerden çok farklı yapıda oldukları için, anlatıdaki temel iskeleti sunmak amacı ile oyunun belirli yerlerine serpiştirilmişlerdir (Tavinor, 2009, 112). Sonuç olarak oyunlarda interaktiviteye izin vermeyen (*üçüncü şahıs bakış açısı* ağırlıklı) anlatı bölümleri ile başlanıp, interaktif olan oyun bölümleri ile devam etmektedir ve arada anlatı bölümlerine tekrar dönülmektedir (Tavinor, 2009, 113).

Yapılan değerlendirilmelerde oyun oynama (gameplay) ile anlatı kurma arasında bir çelişkinin olduğu (Miller, 2004, 95; Clarke, Mitchell, 2000, 87; Clarke, Mitchell, 2001, 14; Tavinor, 2009, 129) ve başarılı bir video oyununun bu çelişkiyi ortadan kaldırması gerektiği vurgulanmaktadır (Tavinor, 2009, 120). *Grand Theft Auto IV*, *Mass Effect*, *BioShock*, *Half Life* ve *Call of Duty: Modern Warfare* gibi anlatı ile oyun oynama arasındaki bölünmeyi belirli açılardan gidermeye başarmış örnekler olmasına rağmen video oyun dünyasında istisna olarak kalmaktadırlar (Tavinor, 2009).

Sonuç olarak mevcut video oyunları sinema dili açısından incelendiklerinde aşağıdaki farklılıklar ortaya çıkmaktadır:

- Video oyunlarını tamamlamak için uzun bir süre gerektirmektedir. Bu durum anlatıya olan ilginin kaybolmasına neden olmaktadır (Tavinor, 2009, 117).
- Video oyunlarında *düğüm / doruk noktası* (climax) (Clarke, Mitchell, 2001, 11) ve *sonlanma* (finality) eksikliği bulunmaktadır (Tavinor, 2009, 118). Video oyunlarında kahramanlar öldüklerinde, çoğunlukla bir önceki seviyeye dönülüp oyuna tekrar başlanabilmektedir. Dolayısıyla video oyunlarında ölüm gibi önemli olaylar kurmaca filmlerdeki etkiyi yaratmamaktadır.
- Video oyunlarında anahtar, silah, kitap ve benzeri objelere yapılan görsel vurgu genellikle bu objelerin interaktif bir eylemin nesnesi oldukları anlamına gelmektedir (Clarke, Mitchell, 2001, 12). Dolayısıyla video oyunlarında objelere yönelik bakış açısı, sinema filmlerinden çok farklıdır.
- Video oyunlarında sinema filmlerindekilere benzer derinliğe sahip karakterler sunulamamaktadır (Miller, 2004, 220; Tavinor, 2009, 117). Bunun başlıca iki nedeni vardır: Birincisi, video oyunları hedef yönelimli (goal-oriented) yapıya sahiptirler. Video oyunlarının kahramanları genellikle bir görevi

tamamlamaları gerektiğinden dolayı, video oyunları entelektüel tartışmaların yapılabileceği bir ortam sunamamaktadırlar (Miller, 2004, 221). İkincisi, video oyunlarında oyuncular kahramanları fiziksel olarak doğrudan yönlendirebiliyor olmalarından dolayı kendileri “kahraman” olmaktadır ve kahramanlarla aralarında belirli bir mesafenin bulunmaması nedeni ile empati kuramamakta ve böylece geleneksel kurmaca anlatılarda görülen duygusal bağ oluşamamaktadır (Clarke, Mitchell, 2001, 15).

Yukarıdaki analizlere bakılarak denilebilir ki, video oyunlarının filmlerden çok farklı bir yapıya sahip olmaları, onların tez çalışmasının hedefi olan interaktif film model için örnek olamayacaklarını göstermektedir. Fakat video oyunları günümüzde bilinen en yaygın *interaktif anlatılar* oldukları için mevcut interaktif film çalışmalarını derinden etkilemişlerdir. Bu etki, interaktif ortamlardaki interaktivite alışkanlıkları ile birleşince, *geleneksel sinema* anlatısından uzaklaşan ve yeni medya anlatım diline yaklaşan bir yapı ortaya çıkartmıştır. Bu yapının temel özellikleri şunlardır:

- *Hedef yönelimli anlatıya sahip olması*: Macera, bulmaca çözme ve dedektiflik öyküleri interaktif filmlerde en çok kullanılan türler haline gelmiştir. Bu türler düğüm noktalarında kolay devam seçenekleri sundukları için tercih edilmektedir.
- *Çerçeve içerisinde hiperlinklere sahip olması*: Video oyunlarında obje seçme ve bilgisayarlarda hiperlinkler üzerine tıklama alışkanlıkları interaktif filmlere çok sık kullanılmaya başlanmıştır.

Bütün bu özellikler interaktif filmi geleneksel film yapısından uzaklaştırıp oyun yapısına yaklaştırmaktadır. Dolayısıyla kurmaca filmin inceliklerini taşıyan interaktif bir film modeli kurabilmek için video oyunlarından çok geleneksel kurmaca filmlerin özellikleri dikkate alınmalıdır.

2.2.2. Veri Giriş Cihazlarında Yaşanan Gelişmeler

Karşılıklı etkileşimin önemli boyutlarından biri, bu etkileşimin ne tür bir *veri giriş cihazı* (input device) ile yapıldığıdır. Dolayısıyla, teknolojinin ulaştığı noktayı bilmek, seçilecek yeni yöntemlerin karar verilme aşamasında büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Günümüzde veri giriş teknolojileri büyük bir çeşitlilik göstermektedir ve olanakların daha da artacağı belirtilmelidir. Aşağıda temel veri giriş cihazları örneklerle sunulmaktadır:

2.2.2.1. Uzaktan Kumanda

Televizyona veri giriři saęlayan en yaygın aygıt klasik uzaktan kumandadır. Artık satılan her televizyonda mutlaka bir klasik uzaktan kumanda bulunmaktadır. Günümüzde cep telefonları ve MP3 çalarlar gibi başka araçlar da uzaktan kumanda olarak kullanılabilirler. Klasik uzaktan kumandalarda, standart olarak açma-kapama ve ekranda belirecek herhangi bir menü içerisinde yatay ve dikey dolařma ile ilgili seçenekler bulunmaktadır.

2.2.2.2. Fare ve benzer uygulamalar

Bu tür cihazlarda, uzaktan kumandanın farklı olarak, ekranın herhangi bir yerinde bulunan bir öğeyi, bir imleç yardımı ile işaretleyebilmek ve onu seçerek aktif hale getirmek ya da başka bir yere sürükleyerek taşımak mümkün olabilmektedir. Örneğin *Logitech*'in bir kuruluşu olan *3Dconnexion* firmasının geliřtirdięi *üç boyutlu fareler* (3D Mice), klasik bir uzaktan kumanda ile yapılamayacak pek çok işlemi gerçekleřtirebilme olanaęı sunmaktadır (Şekil 2.24).



Şekil 2.24: 3Dconnexion firmasının geliřtirdięi fare modelleri

Space Explorer [01.04.2010]; *Space Navigator* [01.04.2010]

Yine benzer bir řekilde, klasik uzaktan kumandayı, yeni bir eylem modeli sunarak geliřtirebilecek bir uygulama *Gyration* firmasının geliřtirdięi *optik fare* (Optical Air Mouse) (Şekil 2.25). Bu farenin en yenilikçi özellięi masa üstü uygulamaların dışında havada da kullanılabilir olmasıdır.

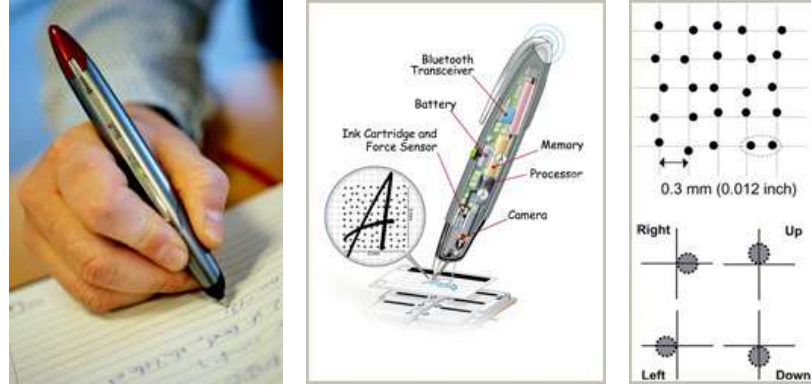


Şekil 2.25: Gyration firmasının geliřtirdięi optik fare

Go Pro Air Mouse [01.04.2010]

2.2.2.3. Kalem Uygulamaları

Veri girişi sağlayabileceğimiz bir diğer cihaz dijital kalem ve kalemin yazdıklarını dijital ortama aktarabilen kağıttır. Bu yöntemle komutları elle yazarak vermek mümkündür. Elle, elektronik bir kalem aracılığı ile yazılan yazılar kalemin içerisinde bulunan bir kamera tarafından kaydedilmekte ve kağıtta bulunan ızgara sistemi aracılığı ile veri olarak aktarılmaktadır (Şekil 2.26).



Şekil 2.26: Anoto firmasının geliştirdiği dijital kalem uygulaması

Digital Pen & Paper [01.04.2010]

Bu yöntem diğer yöntemlere göre daha karmaşıktır, fakat bilgi girilmesi gerektiği durumlarda, klavye kullanmak yerine, bir elektronik kalem kullanımı daha pratik sonuçlar verebilmektedir. Elektronik kalemin mutlaka bir kağıt ile birlikte kullanılıyor olması bir dezavantajdır.

2.2.2.4. Dokunmatik Yüzey Uygulamaları

İnteraktif alanın çok kullanılan bir teknolojisi olan dokunmatik yüzeyler önemli bir veri giriş sağlayıcısıdır. Dokunmatik yüzeyler değişik boyutlarda olabildikleri gibi hem elle dokunarak, hem de kaleme benzer bir araç aracılığı ile etkileşime geçmek mümkün olmaktadır.

1. *Dokunmatik Ekranlar* (touchscreens ya da tablets): Bu ekranlarda kullanıcı doğrudan arayüzün bulunduğu yüzeye dokunarak işlem yapmaktadır (Şekil 2.27). Dokunmatik ekran kullanarak yapılacak bir interaktif film uygulamasında, kullanıcı işlem yapmak için bakışını filmten ayırarak dokunmatik ekrana çevirmesi gerektiğinden dolayı, izleme sürekliliğinde bir bölünme yaşanacaktır.



Şekil 2.27: Toshiba ve Apple firmalarının dokunmatik ekran uygulaması

Dormon (2009, [01.04.2010]); iPad [01.04.2010]

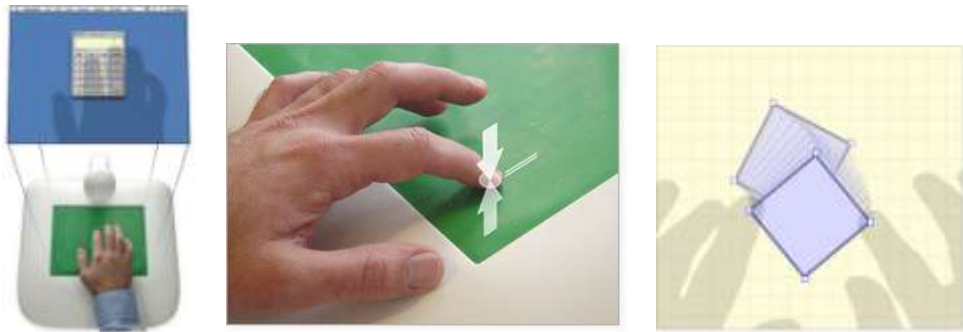
2. *Dokunmatik Tablalar* (touch pads): Dokunmatik tablaların dokunmatik ekranlardan en önemli farkı, interaktivite sağlanan asıl ekranın dokunulan ekran olmamasıdır (Şekil 2.28). Dokunmatik tablaya dokunan kullanıcı, tablaya değil de filme bakarak interaktivite sağlamaktadır. Böylece izleyici bakışını filminden ayırmadan işlem yapabilmektedir. Dolayısıyla bu uygulama dokunmatik ekranla karşılaştırıldığında daha kullanışlıdır.



Şekil 2.28: Hitachi Star Board dokunmatik tablası

Wireless Tablet [01.04.2010]

Dokunmatik tabla ile yapılan bazı uygulamalarda iki el kullanılarak ayırmak, döndürmek, birleştirmek gibi daha karmaşık işlemleri de gerçekleştirmek mümkündür (Şekil 2.29).



Şekil 2.29: Tacta Pad firmasının geliştirdiği dokunmatik yüzey

Tacta Pad [01.04.2010]

2.2.2.5. Üç Boyutlu Hareket Algılamasına Dayalı Uygulamalar (3D Motion Sensing)

El hareketlerini tanımaya yönelik uzaktan kumanda sistemleri, 3 boyutlu hareket algılaması yardımıyla kullanıcıların kumanda ile ileri-geri, sağ-sol ve yukarı-aşağı gibi hareketlerini algılamakta ve bir komut olarak sisteme aktarmaktadır (Şekil 2.30).



Şekil 2.30: Hillcrest Laboratuvarlarının geliştirdikleri el hareketlerini algılayan uzaktan kumanda

Loop Pointer [01.04.2010]

El hareketlerini tanımaya yönelik bir uzaktan kumanda sistemi ile ilgili en önemli uygulamalardan birini *Nintendo* firması gerçekleştirmiştir (Şekil 2.31). *Wii* olarak adlandırılan uzaktan kumanda ve 3 boyutlu hareket algılayıcısı yardımıyla kullanıcılar ekrana bakarak tenis, beysbol, boks ve golf gibi oyunlar oynayabilmektedirler.



Şekil 2.31: Wii kullanarak tenis oynayan kullanıcılar

Wii [01.04.2010]

2.2.2.6. Ele Takılan Eldiven İle Etkileşim

Eldiven hareketli görüntü ile etkileşimde kullanılabilecek önemli bir veri giriş aygıtıdır. Eldivenlerin en önemli avantajı, izleyicilerin artı bir aleti tutmak zorunda kalmadan ve doğal hareketler yaparak veri girişi sağlayabilmeleridir. En yaygın

uygulamalarda eldivenin her tarafında bulunan sensörler aracılığı ile elin hareketleri sanal ortamda birebir taklit edilebilmektedir (Şekil 2.32).



Şekil 2.32: Immersion firmasının geliştirdiği Cyber Glove isimli eldiven

Cyber Glove II [01.04.2010]

2.2.2.7. Göz ve Bakış Takip Sistemleri

Göz ve bakış takip sistemleri günümüzde maliyeti yüksek teknolojilerdir, fakat gelecekte uygulama alanı bulabilecekleri öngörülmektedir. Bu sistemlerinin en önemli avantajları kullanıcının ellerinin boş kalmasıdır. (Şekil 2.33).



Şekil 2.33: SMI firmasının geliştirdiği göz takip sistemleri

3D VOG Video Oculography [01.04.2010]

2.2.2.8. Ses ile Kumanda Etme

Ses ile kumanda etme yine eller boşta kaldığı için avantajlı bir sistemdir. *Innotech Systems* firmasının geliştirdiği uzaktan kumanda bulunan mikrofon sayesinde, herhangi bir düğmeye dokunmadan, sadece sesle televizyonla etkileşimde bulunmak mümkündür (Şekil 2.34).



Şekil 2.34: Innotech Systems firmasının geliştirdiği uzaktan kumanda

SurfBoard Remote Control [01.04.2010]

2.2.2.9 Biyo-Nöro İnteraktif Uygulamalar

Biyo-Nöro interaktif cihazlar, vücudun değişik yerlerine yerleştirilerek beyin dalgaları, stres, kalp atışı, gözün hareketleri ve heyecan gibi biyolojik ve sinirsel hareketleri gözlemleyerek sanal ortama aktarmaktadırlar (Şekil 2.35 ve 2.36).



Şekil 2.35: Ibva Technologies firmasının geliştirdiği biyo-interaktif uygulamalar

IBVA [01.04.2010]

İnsan vücudundaki biyolojik ve nörolojik değişiklikleri saptayarak, bunları bir veri giriş aygıtı vasıtasıyla kullanıcı arayüzüne aktarmak, özellikle sağlık ve oyun sektörleri için çok büyük önem taşımaktadır. Bu uygulamaların henüz yeni bir araştırma alanı oluşturduklarından dolayı, önemli bir potansiyel taşıdıkları vurgulanmalıdır.



Şekil 2.36: BioControl firmasının geliştirdiği biyo-interaktif aygıtlar

BioControl [01.04.2010]

2.2.2.10 Veri Giriş Teknolojisi ile İlgili Değerlendirme

Mevcut *veri giriş cihazlarını* incelemek ve olanakları bilmek, interaktif film modelinin tasarımı aşamasında önemli bir avantaj sağlayacaktır. Yukarıda *veri giriş cihazları* ile ilgili sunulan bilgiler çok geniş olanakların mevcut olduğunu ve her geçen gün bu olanaklar arttığını göstermektedir. Günümüzde sadece dokunarak değil, aynı zamanda bakarak, konuşarak ve hatta hissederek de veri girişi sağlamak mümkündür.

Diğer taraftan göz ve bakış ile takip sistemlerinin ve ses ile kumanda etme sistemlerinin henüz çok fazla kullanılmadığını ve stabil hale gelmeleri için zamanın geçmesi gerektiği vurgulanmalıdır. Üç boyutlu hareket algılamasına dayalı sistemlerinin ise oldukça geliştikleri ve günümüzde günlük araçlarda yaygın olarak kullanıldıkları hatırlatılmalıdır. Ev içi teknolojilerde kullanılan veri giriş araçları ve cep telefonu gibi günlük araçlar hayatın önemli bir parçası haline geldikleri için izleyicilerin en kolay benimsedikleri cihazlardır.

Sonuç olarak, interaktif bir film modelinde kullanılacak bir veri giriş cihazının basit kullanıma sahip ve izleme eylemini mümkün olduğu kadar az sekteye uğratan özellikler taşıması gerekmektedir. Burada interaktif eylemin nasıl olacağı veri girişinin türü konusunda en belirleyici etken olduğu tekrar vurgulanmalıdır.

2.2.3 Video Teknolojisinde Yaşanan Gelişmeler

Video teknolojisinde yaşanan gelişmeler interaktif film alanı için büyük bir önem taşımaktadır. Bölüm 2.1’de *sayısal bileşkekelerin* birbirinden farklı medya objelerini tek bir potada erittikleri fakat interaktif eylemlere kapalı oldukları vurgulandı. Video

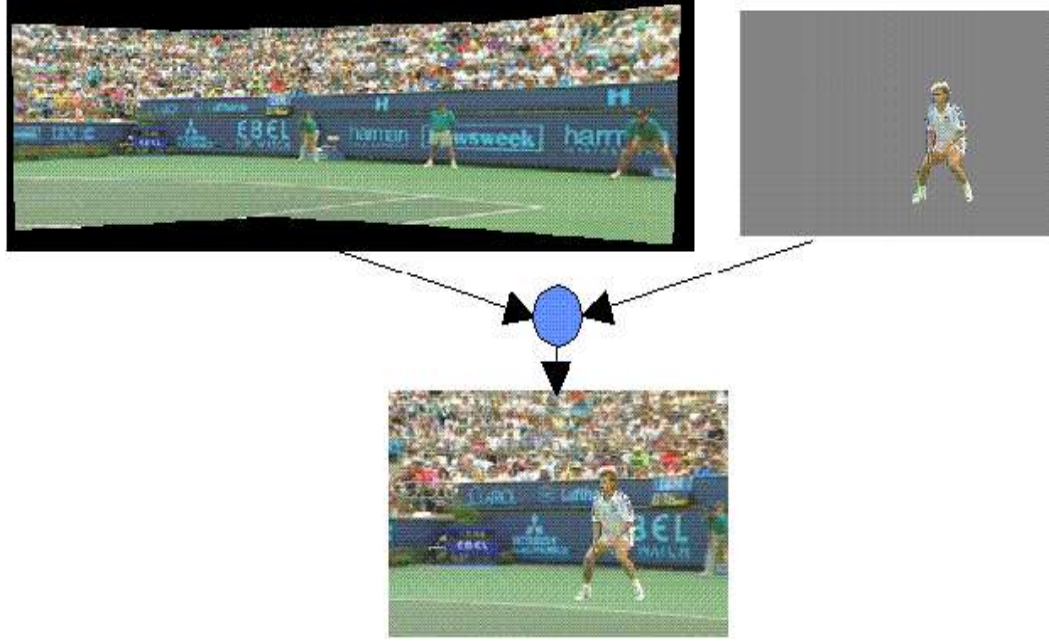
teknolojisi bu tür bileşkeleri katmanlara ayırarak interaktif eyleme uygun hale getirmektedir.

Video ve ses konusunda en önemli standartları ISO/IES'nin bünyesinde çalışan *Hareketli Görüntü Uzmanları Grubu* (Moving Picture Experts Groups_MPEG) belirlemektedir. 1988 yılında çalışmaya başlayan grup, değişik özelliklere ve kullanım amaçlarına sahip MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MPEG-7 ve MPEG-21 standartlarını geliştirmiştir. Bu tez çalışması açısından yakından incelenmesi gereken video standardı MPEG-4'tür.

MPEG-4 standardı pek çok özellikleri yanı sıra, bu çalışma için en değerli tarafı interaktivitelere olanak veren bir video sıkıştırma formatı sunmasıdır. İnteraktif televizyon, animasyon grafikleri ve web için uygun bir konfigürasyon sunan bu formatın en belirgin özelliği diğerlerine göre oldukça esnek bir yapıda olmasıdır. Bu esneklik, izleyicilerin video görüntüsüyle etkileşime geçmesine olanak sağlamaktadır.

MPEG-4 video sıkıştırma standardının, bir önceki standartlardan en önemli yapısal farkı, video kodlamasının görsel-işitsel objeler bazında olmasıdır. Bunlar kamera ile kaydedilen gerçek objeler olabildikleri gibi, bilgisayarda oluşturulan sanal tasarımlar da olabilmektedir. MPEG-4 formatında kodlanan bir görüntüde, görsel-işitsel objeler farklı katmanlarda ve kendi çevrelerindeki objelerden ve içinde bulundukları ortamdan ayrı olarak tanımlandıklarından dolayı, bir tek görüntünün tamamına yönelik değil, aynı zamanda görüntüyü oluşturan görsel-işitsel objelere yönelik de interaktif eylemlerde bulunmak mümkün hale gelmektedir. Böylece, medya objeleri (media objects) olarak tanımlanan bu görsel-işitsel objeleri kolayca ayırmak ya da bir görüntüye bu tür objeleri eklemek gerçekleştirilebilmektedir (Overview of the MPEG-4 Standard, 2002, [01.04.2010]).

MPEG-4 formatı için geliştirilen 'içerik tabanlı' (content based) sıkıştırmanın asıl amacı aynı kalitede daha küçük bir görüntü elde etmektir. Bunun için hareketli olmayan arka görüntü ile hareketli olan öndeki oyuncu ayrı olarak kodlanabilmektedir (Şekil 2.37). Gerektiğinde de ikisinin bileşkesinden asıl görüntü elde edilmektedir. Hareketli olan oyuncunun çıkarılması ile onun bulunduğu yerdeki boşluk, aynı görüntünün daha önceki çekimlerinden örnekler alınarak doldurulmaktadır.



Şekil 2.37: İçerik tabanlı sıkıştırmaya bir örnek

Overview of the MPEG-4 Standard (2002, [01.04.2010])

Sonuç olarak MPEG-4 formatı ile şu interaktiviteler olanaklı hale gelmektedir (Overview of the MPEG-4 Standard, 2002, [01.04.2010]):

- Bir sahne içerisinde dolaşabilme imkanı; sahneyi değişik açılardan izleme ve dinleyebilme imkanı.
- Sahne içindeki objeleri seçebilme, onları başka yerlere sürükleyebilme, küçültüp büyütme imkanı.
- Farklı görüntülerden alınmış objeleri aynı çerçevede kullanma imkanı.
- Doğal objelerle yapay objeleri aynı çerçevede kullanma imkanı.
- *Medya objelerine* tıklayarak başka interaktiviteleri başlatabilme imkanı.
- *Medya objelerine* bağlı ekstra verileri senkronize etme ya da ‘çoklu ortam’ (multiplex) tekniği ile iletebilme imkanı.

Video teknolojisi ile ilgili yaşanan gelişmeler yakın gelecekte uygulanabilecek interaktiviteleri tahmin etmeye ve olası interaktif eylemleri bu tahminler doğrultusunda planlamaya yardımcı olmaktadır. Bu olanaklar olası interaktif eylem seçeneklerinin oluşturulması aşamasında dikkate alınmaktadır.

2.3. İnteraktif Organizasyon Yapıları ve İnteraktif Film Çalışmaları

Tezin bu bölümünde, ilk önce interaktif organizasyon yapılar örneklerle irdelenmektedir. Daha sonra, mevcut interaktif film örnekleri sunulmakta ve değerlendirilmektedir.

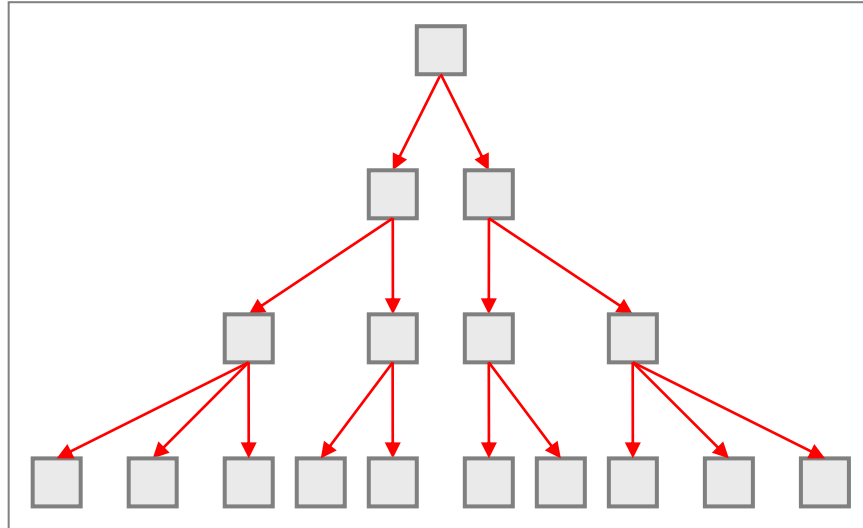
2.3.1. İnteraktif Organizasyon Yapılarının Örneklerle İrdelenmesi

Bu alt bölümde, önerilecek interaktif film modelinde hangi organizasyon yapılarının kullanılabileceğine yönelik ipuçları sunulmaktadır. Dramatik anlatılar dikkate alındığında, her bir interaktif organizasyon yapısına benzetilebilecek film yapı örnekleri bulunmaktadır. Dolayısıyla, sunulan her organizasyon yapısı, hangi filmde karşılık bulduğu da örneklendirilmektedir.

İnteraktif ortamların çalışma prensibini açıklamaya yönelik çok farklı organizasyon yapıları önerilmiştir (Apple Computer Inc., 1989; Mok, 1996; Kristof, Satran, 1995; Meadows, 2002; Miller, 2004). İnteraktif organizasyon yapıları, gerçekte “ideal” şemalar sunarken, özellikle *interaktif anlatılara* yönelik uygulamalarda bu şemalar anlatının özelliğine göre belirli oranda değişikliğe uğramaktadır. Diğer interaktif ortamlarda görülebildiği gibi interaktif filmlerde de genellikle birden fazla interaktif ortam yapısı birlikte kullanılmaktadır ya da tanımı yapılan iki organizasyon yapısından da özellikler barındıran “melez” bir yapı oluşturulmaktadır. Bu durumda, organizasyon yapılarını tek tek açıklamak, kullanılan bütün olası yapıları sunmak anlamına gelmemektedir. Yine de genel bir bakış sağlamak amacıyla, aşağıda, interaktif anlatı söz konusu olduğunda ön plana çıkan üç interaktif organizasyon yapısı sunulmaktadır:

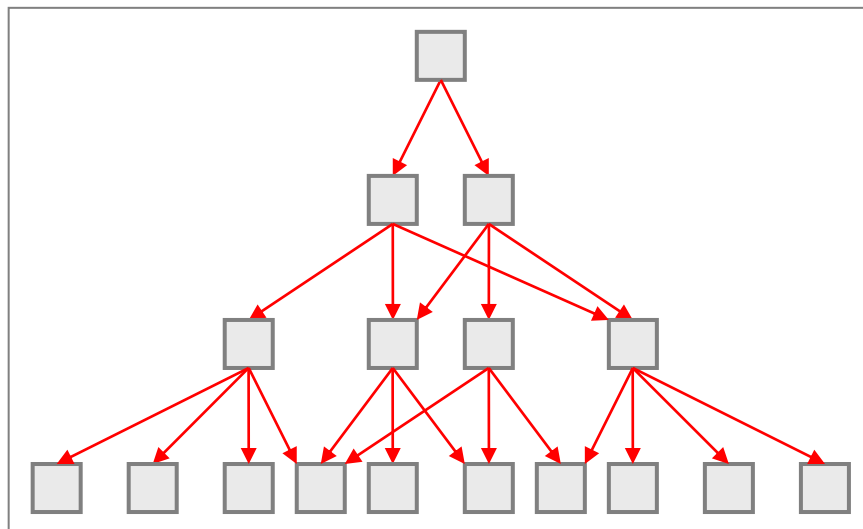
1. Ağaç Yapısı (tree structure):

İnteraktif anlatı söz konusu olunca ilk akla gelen model olan *Ağaç Yapısı*, aynı zamanda ‘dallanan’ (*branching*, [Manovich, 2001, 38]) ya da ‘çatallanan’ (*forking*, [Hales, 2005, 60]; [Aarseth, 1997, 5]) yapı olarak da bilinmektedir (Şekil 2.38). *Ağaç Yapısının* en önemli özelliği *hiyerarşik* bir yapı olmasıdır. Filmde önce olan her anlatı birimi, birden fazla anlatı birimine çatallandığından dolayı, ondan sonra gelen anlatı birimlerine göre hiyerarşik yapının bir üst basamağında bulunmaktadır. En başta yer alan anlatı birimi ise her izleme deneyimi sırasında görüntüleneceğinden dolayı hiyerarşinin en üst basamağındadır.



Rieser (1996); Miller (2004)

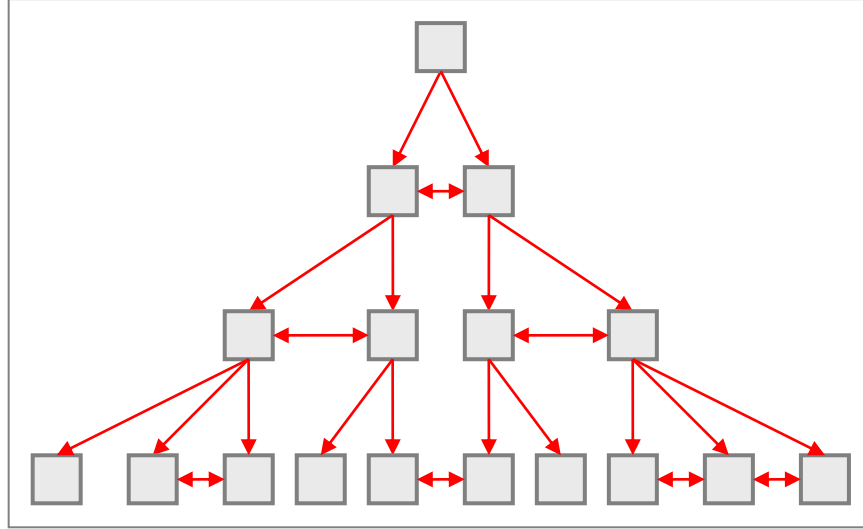
Ağaç Yapısında her yeni çatallanma yeni bir anlatı yolu anlamına geleceğinden, model ne kadar fazla dala ayrılırsa, o kadar fazla anlatı seçeneği ortaya çıkmaktadır. Modelin bir diğer önemli özelliği, geri dönüşü olmayan bir yapı sunmasıdır. Diğer bir ifade ile bu organizasyon yapısına yönelik çoğu uygulamada, bir dal seçildiğinde, diğer dallara geçiş mümkün olmadığından dolayı, o dalın seçenekleri boyunca ilerlemek zorunluluğu bulunmakta, dolayısıyla, diğer dallarda yer alan anlatı seçenekleri ancak filme tekrar baştan başlayarak görüntülenebilmektedir.



Şekil 2.39: Geçişli Ağaç Yapısı

Fakat *Ağaç Yapısının* temel modeline alternatif olabilecek bazı modeller de mevcuttur. Bunların bir tanesinde olan *Geçişli Ağaç Yapısında*, dallar arasında geçişlere belirli oranda olanak sağlanmıştır (Şekil 2.39).

Başka bir alternatif uygulama olan *Tam Geçişli Ağaç Yapısı*, aynı hiyerarşik seviyede bulunan anlatım birimleri arasındaki geçişlere de olanak sağlanmıştır (Şekil 2.40). Bu modelde de diğer alternatif örnekte olduğu gibi dallar arasında geçiş yapmak olası hale gelmektedir ve böylece anlatı olasılıkları çoğalmaktadır.



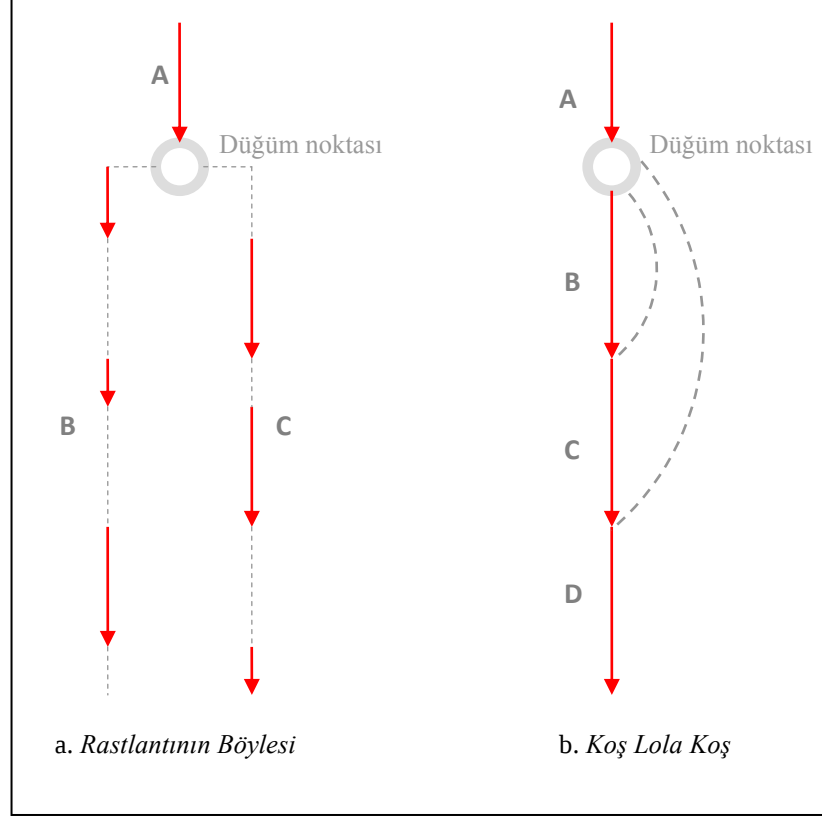
Şekil 2.40: Tam Geçişli Ağaç Yapısı

Kurmaca filmler arasında *Ağaç Yapısına* en iyi örnekler *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) ve *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) filmleridir. Bu iki çalışmada da belirli bir karar anına gelindiğinde (düğüm noktası), anlatının devamına yönelik *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) filminde iki, *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) filminde ise üç farklı alternatif yol sunulmaktadır. *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) filminde iki alternatif anlatı paralel kurgu yoluyla, aynı anda geliştirilirken (Şekil 2.41, a.), *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) filminde üç anlatı arka arkaya, her anlatının başında düğüm noktasına geri dönülerek aktarılmaktadır (Şekil 2.41, b.).

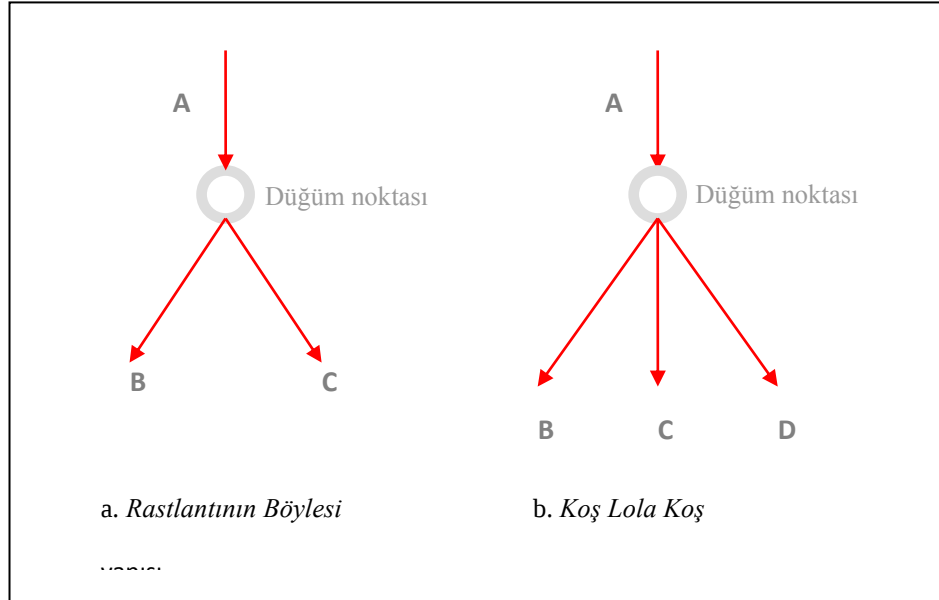
Her iki film de tekrar kurgulanıp, izleyicilere düğüm noktalarında alternatif anlatılar arasında seçim şansı tanıyan birer interaktif filme dönüştürülebilirler. Bu durumda *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) tek bir düğüm noktasına sahip iki alternatifli (Şekil 2.42, a.), *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) da üç alternatifli (Şekil 2.42, b.) basit bir yapıya bürünecektir.

İnteraktif organizasyon yapıları arasında *Ağaç Yapısı*, filmin yaratıcıları için (senaryo yazarı ve yönetmen) hazırlanması en kolay yapıdır. Burada uygun düğüm noktaları seçmek ve alternatif anlatılar oluşturmak yeterlidir. Eğer dallar arasında geçişler var ise (Şekil 2.39 ve 2.40) bu geçişler sonunda anlatıdaki tutarlılığı korumak önemlidir. Anlatılan öykü neden-sonuç ilişkilerine oldukça bağlı bir yapıda ise, diğer bir ifade

ile daha klasik bir öykü ise, dallar arasındaki geçişleri tutarlı bir şekilde kurmak oldukça zor olacaktır.



Şekil 2.41: *Rastlantının Böylesi* ve *Koş Lola Koş* filmlerinin anlatı yapısı



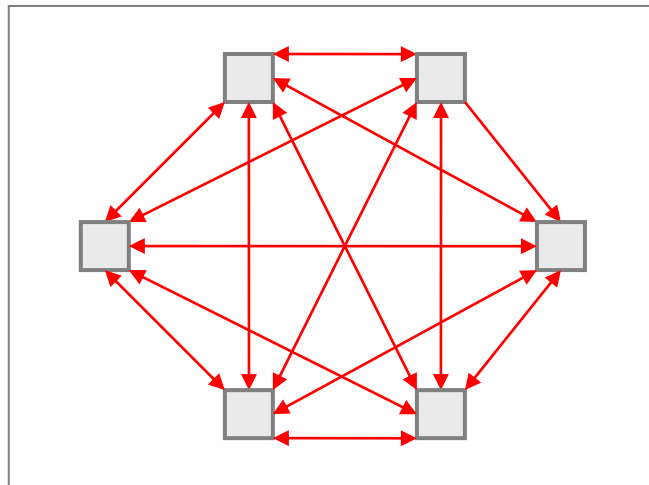
Şekil 2.42: *Rastlantının Böylesi* ve *Koş Lola Koş* filmlerinin olası interaktif yapıları

Örneğin, *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) ve *Koş Lola Koş* (Tykwer, 1998) filmleri, neden sonuç ilişkilerine sıkı sıkıya bağlı olan klasik anlatılar sunmaktadırlar. Dolayısıyla, bu filmlerde bulunan ve paralel olarak gelişen anlatılar zaman zaman aynı mekanlarda kesişmeler de (özellikle *Koş Lola Koş* [Tykwer, 1998] filminde üç anlatı hemen hemen aynı mekanlarda geçmektedirler), filmin bu kesişme anlarına yeni düğüm noktaları tayin etmek ve anlatılar arasında geçişlere izin vermek tutarsızlığa neden olacaktır. Çünkü anlatılar birbirine paralel de olsalar, ilk düğüm noktasından itibaren birbirinden çok farklı gelişmeleri olan birer hikayeyi anlatmaktadırlar.

Sonuç olarak, *Ağaç Yapısına* benzerliklerinden dolayı seçilen iki filmin de, “kaderci” olarak tarif edilebilecek bir yaklaşım sunmaları, bu yapıyı kullanacak interaktif filmlerin de aynı yaklaşımı benimseyebileceği belirtilmelidir. Örneğin *Rastlantının Böylesi* (Howitt, 1998) filminde kahramanın metroya yetişmesi ya da kaçırması – ki bu an interaktif yapılarıdaki düğüm noktasına karşılık gelmektedir – onun o andan itibaren hayatının tamamen değişmesine sebep olmaktadır. Bambaşka iki farklı hayat çizgisi, o tek ana, metroyu kaçıp kaçırmama noktasına düğümlemiş durumdadır.

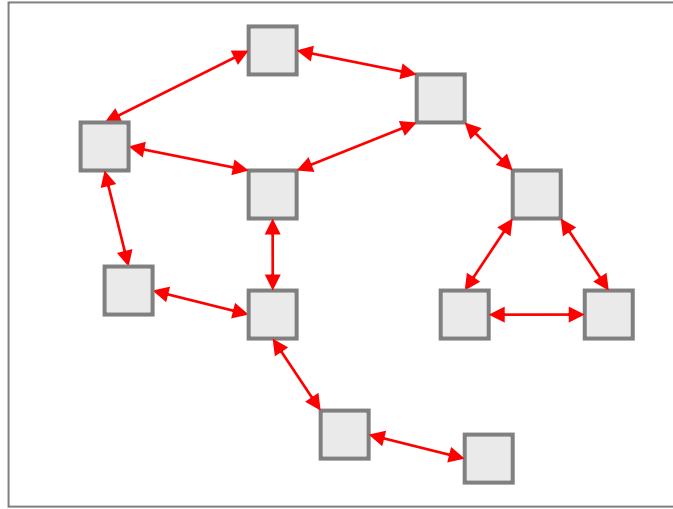
2. Ağ Yapısı (network structure):

İnteraktif anlatılara yönelik bir diğer organizasyon modeli olan *Ağ Yapısının*, *Ağaç Yapısından* en önemli farkı birbirleriyle hiyerarşik ilişkide olmayan anlatı birimlerinden oluşmasıdır. *Ağ Yapısının* en ideal hali, bütün anlatı birimlerinin birbirine bağlı olduğu ve her anlatı biriminden diğerine geçilebildiği modeldir (Şekil 2.43).



Şekil 2.43: Ağ Yapısı

Fakat interaktif anlatı söz konusu olunca, ideal modele göre yapılacak bir filmde, her anlatı biriminin diğerlerine bağlanması durumunda, anlatıdaki neden-sonuç ilişkilerini tamamen göz ardı etmek anlamına geleceğinden, bu film birbirinden kopuk anlatı birimlerinin arasında dolaşmaktan daha öteye gidemeyecektir. Dolayısıyla, anlatılar arasındaki geçişleri belirli oranda kısıtlayan, böylece anlatı birimleri arasındaki ilişkilerde bir “öncesi” ve “sonrası” durumu yaratarak, neden-sonuç bağlarının kurulmasına izin veren bir model interaktif filmlere daha uygundur. Bu bağlamda, Ağ Yapısına yönelik önerilen alternatif organizasyon şemaları interaktif filmlerin yapısal özelliklerine daha çok uymaktadır. Alternatif modellerden biri *Sınırlandırılmış Ağ Yapısı*’dır (Şekil 2.44).

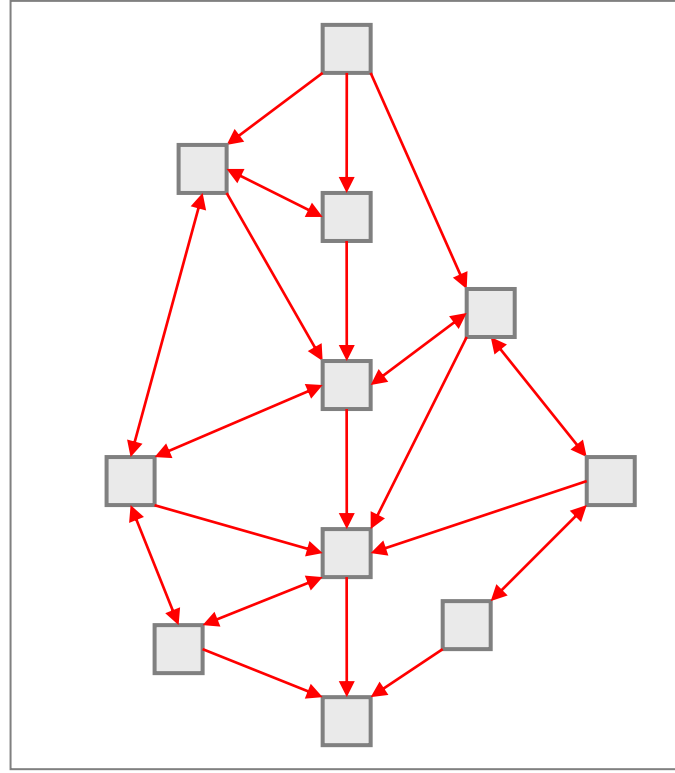


Şekil 2.44: Sınırlandırılmış Ağ Yapısı

Apple Computer Inc. (1989)

Ağ Yapısı, interaktif organizasyon modelleri arasında, filmin yaratıcıları için hazırlanması en zor yapıdır. Anlatı birimleri arasında bir hiyerarşinin olmaması yanı sıra, bir başlangıç noktasının bulunmaması ve birimler arasındaki bütün geçişlerin iki yönlü olması, tutarlı ve uyumlu bir yapı kurmanın önünde duran en önemli engellerdir. *Ağ Yapısı* başka interaktif ortamlar için uygun olabilir fakat interaktif yolla kurmaca bir anlatı kurmak için belirli kısıtlamalara gitmek yerinde olacaktır. *Sınırlandırılmış Ağ Yapısında* (Şekil 2.44) da, hem başlangıç noktası belli olmadığı için hem de bütün geçişler iki yönlü olduğu için, anlatı kurmak zor olacaktır. Bütün bu sebeplerden dolayı, interaktif kurmaca filme yönelik bir yapının en azından bir başlangıç noktasının olması ve anlatı yapıları arasındaki geçişler kısıtlanarak, akışın belirli bir sona doğru yönlendirilmesi yerinde olacaktır. Bu durumda başlangıç ile

sonu bağlayan bir ana güzergah, ne kadar yan yollara sapılsa da ve bazı anlatı birimleri tekrar izlense de, sonunda interaktif anlatıyı bir sona götürecektir. Sıralanan özellikleri yerine getirebilen model *Yönlendirilmiş Ağ Yapısı*'dır (Şekil 2.45).



Şekil 2.45: Yönlendirilmiş Ağ Yapısı

Ağ Yapısı ve alternatiflerine en uygun örnekler, epizotlara ayrılabilen dramatik filmlerdir. Bu tür filmlerin en önemli özellikleri, belirgin bölümlere ayrılabilen bir yapıya sahip olmaları ve bu bölümler arasında dramatik filmlere göre daha gevşek bir neden-sonuç ilişkisinin bulunmasıdır. Dolayısıyla bölümlerin tamamı olmasa da bir kısmı tek başına bütüncül bir anlama sahip olabilmektedir. Bu durumda, bölümlerin yerleri değiştirilse de, yine de tutarlı bir anlatı kurmak mümkün olmaktadır. Brechtçi anlatıların incelendiği bölümde (bkz. Bölüm 2.4.), epizotik filmlerin özellikleri ayrıntılarıyla irdelenmektedir.

Örneğin, Brechtçi bir film olan *Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film* (Girard, 1993) bir kısmı birbirleriyle gevşek neden-sonuç ilişkileriyle bağlı, diğerleri ise tamamen bağımsız olan otuz iki kısa filmden oluşmaktadır. Bu durumda, neden-sonuç ilişkileriyle birbirlerine bağlı bölümlerin ana güzergahı oluşturacağı ve bağımsız bölümlerin de yan yollardaki anlatı birimleri olarak tayin edileceği, *Yönlendirilmiş Ağ Yapısına* uygun bir interaktif anlatı kurmak mümkündür. Fakat

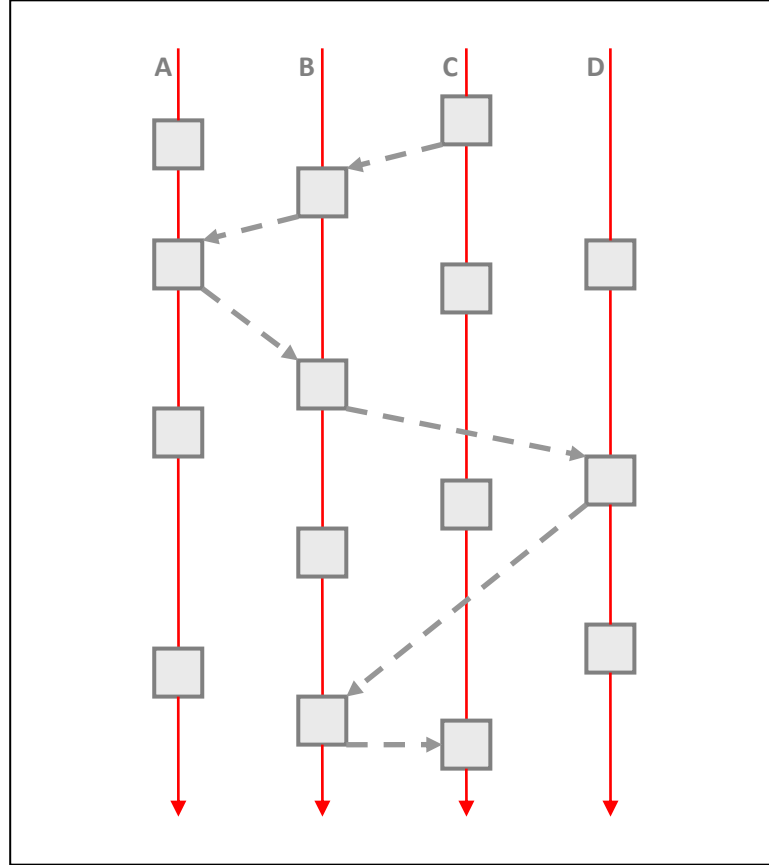
Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film (Girard, 1993) filmi her biri bir ‘arayazı’ (intertitle) ile başlayan ve birbirleriyle çok belirgin bir şekilde ayrılmış olan epizotlardan (anlatı birimlerinden) oluşmaktadır. Benzer bir yapı Jean-Luc Godard’ın Brechtçi çalışması *Hayatını Yaşamak* (1962) filminde de mevcuttur. Dolayısıyla bu tür filmler, anlatım birimleri arasında seçenekler yapmaya izin veren bir interaktif modele dönüştürüldüklerinde, anlatım birimleri birbirlerinden keskin çizgilerle ayrılacaklarından dolayı, yeni ortaya çıkan interaktif filmde birimler arasındaki geçişler geleneksel filmdekilere benzer olacaktır ve bu durumda filmi interaktif hale dönüştürmek, izleme yollarını çoğaltmanın dışında, büyük bir yenilik getirmeyecektir.

Diğer taraftan, izleyicileri epizotlar (anlatı birimleri) arasındaki geçişler konusunda *arayazı* ya da ‘kararma-açılma’ (fade out – fade in) gibi herhangi bir görsel gramer ögesi ile uyarmayan, dolayısıyla anlatı birimleri arasında ani geçişlere sahip ve filmin türünde, temada, tonda ve ritimdeki bu hızlı değişimi *yabancılaştırıcı* etki için kullanan Brechtçi filmler de mevcuttur. Bu filmlere örnek olarak *Çinli Kız* (Godard, 1967) ve *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991) gösterilebilir. Söz konusu çalışmaları, bir *Yönlendirilmiş Ağ Yapısı* içerisinde interaktif bir filme dönüştürmek, her interaktif eylemde yeni görsel çatışmalarla, dolayısıyla izleyici açısından yeni sürprizlerle karşılaşma şansı vermek anlamına gelecektir. Eğer bu filmlerden yola çıkarak, anlatı açısından tutarlı bir interaktif yapı ortaya konulabilirse, izleyiciler açısından interaktif eylemde bulunmak, sadece birbirleriyle keskin çizgilerle ayrılmış anlatım birimlerini farklı sıralarda izlemek olmayacaktır. Bu yeni yapıda, birimler arasında geçiş de bir anlam üretici öge olacağı için, interaktif eylemde bulunmak filmi yeniden kurmak anlamına gelecektir.

Sonuç olarak *Ağ Yapısı* ve alternatifleri, filmin yaratıcıları açısından kurulması en zor yapılar olmalarına rağmen, yeni anlatım yolları sunma konusunda diğer organizasyon yapılarına göre daha üstündürler. Diğer taraftan Brechtçi filmler, daha gevşek neden-sonuç ilişkilerine bağlı bir anlatı sunmaktadırlar ya da neden-sonuç ilişkilerindeki ani kesinti bu filmlerin amaçlarından biridir. Epizotik filmlerin bu özellikleri onları *Ağ Yapısına* ve alternatiflerine uygun örnekler olduklarını göstermektedir.

3. Akış Yapısı (flow structure):

Ayrıca ‘paralel model’ (Mok, 1996) olarak da bilinen bu organizasyon yapısı, her zaman birbirine paralel olarak var olan birden fazla anlatının arasındaki geçişlere dayalıdır (Şekil 2.46). Bu modelin en bilinen uygulaması, bir uzaktan kumanda aracılığı ile değişik kanallar arasında dolaşma eylemidir.

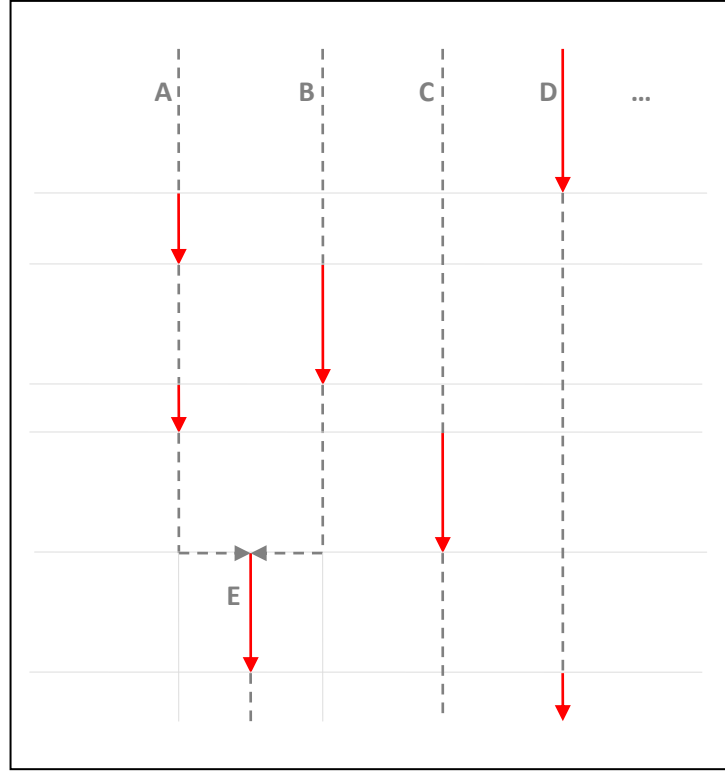


Şekil 2.46: Akış Yapısı

Rieser (1996)

Sinemada anlatıları *Akış Yapısına* benzeyen pek çok film gösterilebilir. Bu filmleri inceleyerek *Akış Yapısına* yönelik değişik uygulamalarla ilgili ipuçları yakalanabilir. Örneğin epizotik bir yapıya sahip *Sosyeteden İnsan Manzaraları* (Altman, 1993) filmi 22 karakterin yer aldığı, ondan fazla kısa hikayeyi iç içe anlatmaktadır (Şekil 2.47). Bu çalışmada, paralel anlatım yoluyla eşzamanlı gelişen hikayeler aktarılmaktadır. İlk önce bir hikayeden bir bölüm gösterildikten sonra, diğer bir hikayeye geçilmekte. Filmin ilerleyen bölümlerinde hikayeler çoğaldıkça bunların arasındaki geçişler de artmaktadır. Filmdeki hikayelerin tamamı aynı şehir ve çevresinde geçmelerine rağmen, diğer hikayelerle hiç kesişmeden gelişen ve sonlanan hikayeler çoğunluktadır. Bazı hikayelerdeki kahramanlar ise başka

hikayenin kahramanları ile karşılaşabilmekte ve hatta iki farklı hikaye bir noktadan sonra birleşip tek bir hikaye olarak da devam edebilmektedir (Şekil 2.47’te A ve B’nin E’ye dönüşmesi gibi).



Şekil 2.47: *Sosyetenin İnsan Manzaraları* filminin anlatı yapısı

Sosyetenin İnsan Manzaraları (Altman, 1993) filmine benzer bir yapı, sinema tarihinin ilk gelişmiş kurgu örneklerinden sayılan, David W. Griffith’in *Bir Ulusun Doğuşu* (1915) ve *Hoşgörüsüzlük* (1916) filmlerinde görülebilir. Bu iki film de, birbirine paralel olarak gelişen birden fazla öyküyü iç içe anlatmaktadır. Özellikle *Hoşgörüsüzlük* (Griffith, 1916) filmi, diğer örneklerden farklı olarak, birbirinden farklı zamanlarda gelişen dört farklı hikayeyi, *Sosyetenin İnsan Manzaraları* (Altman, 1993) filmine benzer bir yapı ile sunması açısından değerlidir. Sonuç olarak, bu yöntem aracılığı ile hem eş zamanlı hem de artzamanlı gelişen hikayeleri anlatmak mümkündür.

Daha önce sunulan (bkz. Bölüm 2.1.4) *mekansal kurgu* örnekleri de *Akış Yapısına* uygun bir anlatı sunmaktadırlar. Özellikle nihai çerçevenin birden fazla görüntüye bölüldüğü, *Chelsea Kızlar* (Morrissey, Warhol, 1966) ve *Timecode* (Figgis, 2000) gibi filmler örnek olarak gösterilebilir. Fakat bu örneklerde bütün anlatılar aynı anda sunulmaktadır. Örneğin *Timecode* (Figgis, 2000) filminde izleyiciler, eşzamanlı

olarak gelişen ve zaman zaman kesişen dört farklı öyküyü aynı anda izlemektedirler (Şekil 2.48).

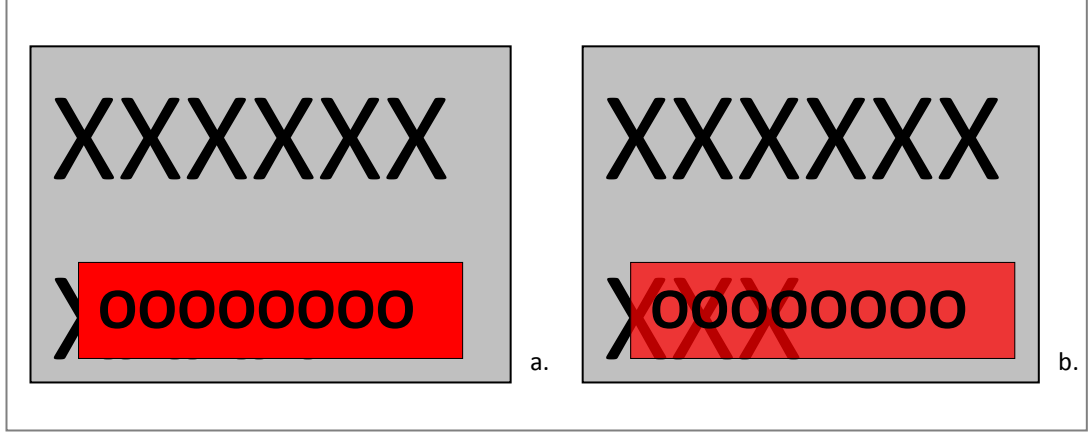


Şekil 2.48: Timecode filminin anlatı yapısı

Akış Yapısı interaktif film anlatılarına yönelik çok uygun bir model sunmaktadır. İncelenen film örnekleri de gösterdiği gibi, sinemada bu modele uygun anlatı yapılarına sahip filmler çekilmiştir. Ayrıca uygulamaların çok çeşitli olduğu ve özellikle birden fazla görüntünün aynı çerçeve içerisinde gösterildiği *mekansal kurgu* örneklerinin, ek bir arayüz birimine ihtiyaç duymadan interaktif seçim yapmaya izin veren yapılar sundukları vurgulanmalıdır.

Yukarıda incelenen üç interaktif organizasyon yapısı, kurmaca bir interaktif film modeli oluşturma aşamasında başvurulacak ana modellerdir. Daha önce de vurgulandığı gibi, bu organizasyon yapıları, genellikle tek başına değil de başka yapılarla birlikte, “melez” bir yapı oluşturacak şekilde de kullanılmaktadır. Dolayısıyla üç ana modeli belirli oranlarda değiştirerek yeni birer organizasyon yapısı da önermek mümkündür. Nitekim, literatürde ayrı birer organizasyon yapısı olarak sınıflandırılan *Deniz Kabuğu Modeli* (ya da *Web Modeli*) (Rieser, 1996), *Ağaç Yapısı* ile *Ağ Yapısının* birleşiminden doğan “melez” bir yapıdır. Aynı şekilde *Matrix Modeli* de (Rieser, 1996) *Ağ Yapısının* grafiksel olarak üç boyuta aktarılmış versiyonudur.

Son olarak, literatürde ayrı bir organizasyon yapısı olarak tanımlanan, fakat daha çok ana modellere yardımcı bir teknik olan *Üstüste Çakışma Modeli* (Mok, 1996) incelenmelidir (Şekil 2.49). Bu bir görüntünün üzerine başka bir görüntünün ya da grafiksel öğenin gelme durumudur ve interaktif yapılarda, özellikle geçişlerde seçilecek görüntüye karar verme aşamasında kullanılabilecek bir tekniktir.



Şekil 2.49: Üstüste Çakışma Modeli: a. Şeffaf olmayan; b. Şeffaf

2.3.2. Mevcut İnteraktif Film Çalışmaları

İnteraktif ortamların incelendiği bölümde (bkz. Bölüm 2.2.1.), büyük bir çeşitlilik arz eden interaktif film örnekleri arasından, interaktif ortamlarda değişik uygulamaları gösterebilecek olanları seçilmiş ve sunulmuştur. Bu bölümde ise, interaktif film örneklerine eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşarak, interaktif anlatı ile ilgili temel meseleler tartışmaya açılmıştır. Dolayısıyla, burada seçilen örnekler, hedeflenen interaktif film modeline en çok ipucu sunabilecek olanlarıdır.

Mevcut interaktif film örnekleri eleştirel açıdan incelenirken *dört kriter* dikkate alınmıştır:

1. *İnteraktif organizasyon yapıları*: Bir önceki bölümde sunulan (bkz. Bölüm 2.3.1) interaktif organizasyon yapılarının, mevcut interaktif film çalışmalarında nasıl kullanıldığı irdelenmektedir.
2. *Anlatının türü*: Mevcut interaktif filmlerin ne tür anlatılar sundukları incelenmektedir.
3. *İnteraktivitenin türü*: Mevcut interaktif film çalışmalarında interaktivitenin hangi veri giriş cihazları ile nasıl gerçekleştiği incelenmektedir.

4. *Çerçeve içi sunum*: Mevcut interaktif film çalışmaları incelenirken, *mekansal kurgu* uygulamalarına özel bir dikkat verilmektedir.

2.3.2.1. Birden Fazla Uzama Sahip İnteraktif Film Örnekleri

Sinema filmlerinin dikdörtgen sinema çerçevesi tarih boyunca en-boy oranında önemli değişiklikler gösterse de çoğu zaman izleyiciler tarafından fark edilmemektedir. Dolayısıyla *geleneksel sinemada* uzamdan söz edilince, filmin yansıttığı sahnenin uzamı anlaşılmaktadır. Ne var ki, birkaç interaktif filmde, bu uzamın dışında, film epizotlarının birer sinema çerçevesi olarak cisimleştikleri ikinci bir uzam oluşturulmuştur. Buna örnek olarak *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışması gösterilebilir.



a.



b.



c.

Şekil 2.50: *HBO Imagine*

HBO Imagine (2009)

HBO Imagine (HBO, 2009)'da *Ağ Yapısına* göre organize edilmiş epizotlar, bir uzamda, aralarındaki bağlantılar belirtilmiş bir şekilde sunulmaktadır (Şekil 2.50, a.). İzleyiciler herhangi bir epizodu üzerine tıklayarak seçtiklerinde, onu tam ekran olarak izleyebilmektedirler (Şekil 2.50, b.). Epizot bittiğinde, diğer bir epizodu seçmek için bir önceki arayüze tekrar dönülebilmektedir. Ayrıca isteğe bağlı olarak, interaktif filmin organizasyon yapısı da görüntülenebilmektedir (Şekil 2.50, c.). Bu arayüzde izlenen parçalar ve aralarındaki ilişki gözden geçirilmektedir. Buradan herhangi bir epizot tıklanarak tam ekran olarak görüntülenebilmektedir. Bütün bu uygulamalara ek olarak, bilgi veren ve dolaşımı kolaylaştıran arayüz grafik elemanları da mevcuttur.

HBO Imagine (HBO, 2009) interaktif tasarımın kurallarına göre hazırlanmış, öğrenilmesi ve kullanımı kolay bir grafiksel arayüze sahiptir. Fakat anlatıyı oluşturan epizotların aralarındaki ilişkilerin bir arayüz aracılığı ile açıkça gösterilmesi kurmacanın *devamlılığını* zedelemektedir. Filmin izlenmesi sırasında izleyiciler film parçaları ile bunların içinde bulundukları üç boyutlu uzam arasında gidiş gelişler yaşadıkları için izleme eyleminde kesinti yaşanmaktadır.

HBO Imagine (HBO, 2009) gibi projelerde sinema çerçevesinin cisimleştirilmesi ve bir uzam içerisinde bulunan bir obje olarak ön plana çıkartılması bir *ikilem* yaşatmaktadır. Epizotların cisim olarak içinde bulundukları uzam (Şekil 2.50, a.), kendi yansıttıkları uzamın (film sahnelerinin geçtiği uzam) üzerinde bir 'meta uzam' olarak ortaya çıkmaktadır. Artı olarak, izleyicilerin interaktif eylemde bulunmak için, diğer bir ifade ile aktif bir şekilde bilinçli seçim yapmak için, filmin durması ve sahnelerin yansıttıkları uzamdan, *meta uzama* geçilmesi gerekmektedir.

HBO Imagine (HBO, 2009) uygulaması üç önemli tartışmayı gündeme getirmesi açısından önemlidir. Birincisi, bu çalışmada görülen iki farklı uzam sunumu, web sayfaları ve televizyon programları gibi farklı interaktif ortamlarda sık sık ve başarılı bir şekilde kullanılsa da, bu durum tek ve tutarlı bir uzamı yansıtmaması gereken kurmaca anlatılar için büyük bir sorun teşkil etmektedir. Örneğin University of New South Weles'in İCinema Merkezi'nde geliştirilen *T-Visionarium II* (Del Favero ve diğ., 2008) projesinde izleyiciler, 360 derecelik bir perdeye yansıtılan ve bir televizyon yayınının parçaları olan onlarca video klibi, özel bir arayüz yardımı ile görüntüleyebilmekte, ilişkilendirebilmekte ve sınıflandırabilmektedirler (Şekil 2.51, a.).



Şekil 2.51: T-Visionarium II projesi

T-Visionarium II (Del Favero ve diğ., 2008)

Burada da video kliplerinin yansıttıkları uzamları yanı sıra, bütün kliplerin farklı boyutlarda dikdörtgen cisimler olarak bulundukları bir *meta uzam* mevcuttur (Şekil 2.51, b.). Fakat kurmaca bir anlatı kurulması hedeflenmediği için, iki farklı uzamın sunumu genel yapının uyumu için bir sorun yaratmamaktadır.

Kurmaca filmlerde iki farklı uzamın oluşturduğu *ikilemi* gidermek, tek ve tutarlı bir uzam sunumu ile mümkündür: Bu durumda ya klasik sinema çerçevesi içerisinde çözümlere yönelmek gerekmektedir (örn. *mekansal kurgu* örnekleri, bkz. Bölüm 2.1.4) ya da izleyicilerin içinde bulundukları uzam, anlatıdaki uzamın kendisi olmalıdır.

HBO Imagine (HBO, 2009) uygulamasının gündeme getirdiği ikinci önemli tartışma interaktif eylem ile ilgilidir. Kurmaca bir filme yönelik bir interaktif eylem, hikayedeki *heyecan* ve *sürpriz* öğelerini engelleyici türde olmamalıdır. Oysa *HBO Imagine* (HBO, 2009) uygulamasında interaktif eylem film durduğu anda yapılmaktadır ve bu durumda kurmacanın *devamlılığına* zarar vermektedir.

Üçüncü tartışma *HBO Imagine* (HBO, 2009) uygulamasında interaktif organizasyon yapısının açık bir şekilde izleyicilere sunulması ile ilgilidir. İnteraktif filmin öncülerinden biri olan Grahame Weinbren (2003, 262) sinemanın üzerimizdeki güçlü etkisinin büyük bir bölümünün, bizim onun üzerinde bir gücümüzün olmamasından kaynaklandığını belirtmiştir. Diğer bir ifade ile izleyicileri kurmaca filme bağlayan etkenlerin en başta geleni, onların anlatı ve dolayısıyla genel yapı hakkında eksik bilgiye sahip olmaları ve bu eksiklerini tamamlama arzusuyla filme tutunmalarıdır. Oysa *HBO Imagine* (HBO, 2009) filminde, hem epizotlar arasındaki ilişkilerin başından itibaren açıkça gösterilmesi, hem de izleyicilerin izleme eylemi sırasında filmin hangi noktasında bulunulduklarının birden fazla yöntemle öğrenilebiliyor olması, daha doğrusu izleyicilerin “çok fazla” güce sahip olması, kurmaca filmleri güçlü kılan temel özellikler ile çelişmektedir.

2.3.2.2. İzleyicileri Kendi İçine Çeken (Immersive) Yapılarla İlgili İnteraktif Film Örnekleri

İzleyiciyi kendi içine çeken çalışmalara örnek olan *There is Still Time ...Brother* (LeCompte, Shaw, 2007) filminin görüntüleri, *T-Visionarium II* (Del Favero ve diğ., 2008) projesine benzer bir şekilde, 360 derecelik bir perdeye yansıtılmaktadır. Bu interaktif uygulamada, özel bir kamera düzeneği ile eşzamanlı olarak çekilmiş birden fazla görüntü (Şekil 2.52, a.), 360 derecelik bir perdede birbirleri içinde eritilmektedir (Şekil 2.52, b.).



Şekil 2.52: *There is Still Time ...Brother* projesi

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007)

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007) filminin en önemli özelliği, izleyici tarafından kontrol edilebilir bir ortam sunuyor olmasıdır. İzleyici 360 derece

döndürülebilir bir düzeneği, perdenin istediği bölgesine yönlendirerek, görüntülemek istediği yeri seçebilmektedir (Şekil 2.53). Bu durumda, 360 derecelik perdeden sadece dikdörtgen bir çerçeve net görüntülenebilmekte, diğer alanlar ise netsiz kalmaktadır.



Şekil 2.53: *There is Still Time ...Brother* filminde çerçeve seçimi

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007)

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007) filminin en önemli artısı, basit ve yaratıcılığı teşvik eden bir interaktiviteyi barındırmasıdır. İzleyici interaktif eylemde bulunurken perdeye bakmakta ve anlatıyı çok kolay bir şekilde yönlendirebilmektedir. Çalışmanın bir diğer önemli artısı *klasik sinema çerçevesinin* korunmuş olmasıdır. Fakat çalışmanın bazı eksikleri de vardır. En başta, bu yöntemle farklı mekanlarda geçen olaylardan tek bir bütün oluşturmak zor olacağından, bir tek mekanda geçen olaylar anlatılmıştır. Bu durum da, oluşturulacak bir hikaye için önemli bir kısıtlamadır.

Yukarıdaki eksiklere ek olarak, uygulanan teknik ile ilgili de bazı eksiklikler mevcuttur: Filmde kameraya belirli bir mesafede olan çekimlerde, farklı kamera görüntüleri arasındaki geçişlerde büyük bir sorun yaşanmazken (Şekil 2.54, a.), kameraya daha yakın olan objelerin çekiminde, görüntülerin geçiş yerlerinde kırılmalar gözlemlenebilmektedir (Şekil 2.54, b.). Sonuç olarak bu çalışma, farklı görüntüleri uyumlu bir şekilde yan yana kullanmayı deneyen, fakat uygulama aşamasında giderilmesi gereken bazı sorunlar barındıran bir *mekansal kurgu* örneği olarak kabul edilebilir.



Şekil 2.54: *There is Still Time ...Brother* filminden iki farklı kare

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007)

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007) filmi epizotlardan oluşan kurmaca bir anlatı sunmaktadır. İzleyici istediği anda istediği görüntüye geçiş yapabildiği için bu interaktif çalışma *Ağ Yapısına* göre yapılanmıştır. Her zaman görüntünün tamamı net olarak görüntülenmese de, sinema perdesi izleyicileri 360 derece sardığından dolayı *There is Still Time ...Brother* (LeCompte, Shaw, 2007) filmi izleyiciyi *içine çeken* (immersive) bir özellik sunmaktadır.

Yine izleyiciyi çepeçevre saran dört ekrana yansıtılan görüntülerle *Landscape One* (Courchesne, 1997) projesi, izleyiciyi içine çeken yapılara bir örnektir (Şekil 2.55). Bu çalışmada insanların, belgesel tarzdaki öyküleri anlatılmaktadır (Courchesne, 2002, 263-264).



Şekil 2.55: *Landscape One* projesi

Landscape One (Courchesne, 1997)

There is Still Time ...Brother (LeCompte, Shaw, 2007) örneğinde olduğu gibi *Landscape One* (Courchesne, 1997) çalışmasındaki görüntüler de, izleyiciyi 360 derece saran perdelere yansıtılmıştır. Böylece izleyiciler görüntünün içine tamamen çekilerek, sanki o ortamın içinde hareket ediyormuş hissine kapılırlar. Bu tür

sunumlarda genel olarak klasik sinema kurgusu kullanılmamakta ve birden fazla görüntü eş zamanlı olarak izleyiciyi sarabilmektedir.

Klasik sinema kurgusu ile farklı zaman ve mekanlarda geçen, karmaşık bir olay örgüsüne sahip bir öyküyü anlatmak mümkündür. İzleyiciyi içine çeken filmler ise oldukça basit anlatılar sunmaktadırlar. Ayrıca bu çalışmalarda izleyicinin görüntüyü takip etmek için kendi ekseni etrafında dönmesi, diğer bir ifade ile fiziksel olarak hareket etmesi gerektiği için yepyeni bir izleme deneyimi ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak, karmaşık sinema anlatılarının bu tür sunumlar aracılığı ile anlatılıp anlatılamayacağı henüz bilinmemektedir.

2.3.2.3. Kurmaca Anlatıya Sahip Olmayan İnteraktif Mekansal Kurgu Çalışmaları

Yine izleyicilerin fiziksel olarak hareket etmesi sonucunda interaktif etkileşimde bulunabildiği çalışmalardan biri olan *Liquid Time* (Utterback, 1999) kurmaca bir anlatı sunmamasına rağmen, değerlendirme kriterlerinden biri olan interaktivitenin türü açısından incelenmesi gerekmektedir. Bu örnekte izleyiciler, yansıtılan görüntü önünde sağ-sola ve ileri-geri hareket ederek interaktif eylemde bulunmaktadır (Şekil 2.56, a.). Çalışma insanların yoğun olarak kullandığı şehir meydanlarını yansıtmaktadır ve izleyiciler de görüntünün önüne geldiklerinde, tam karşılarında, aynı mekanın geçmişte çekilen görüntüleri farklı bir katman olarak belirlemektedir. Bu durumda aynı çerçeve içerisinde filmin “bugününe” ait görüntülerle, filmin geçmişine ait görüntüler, bir *mekansal kurgu* örneği oluşturarak iç içe geçmektedir (Şekil 2.56, b.). İzleyiciler görüntüye biraz daha yaklaştıklarında, daha da geçmişe ait olan görüntü katmanları ön plana çıkmaktadır, perdeden iyice uzaklaştıklarında ise görüntü ilk haline dönmektedir.

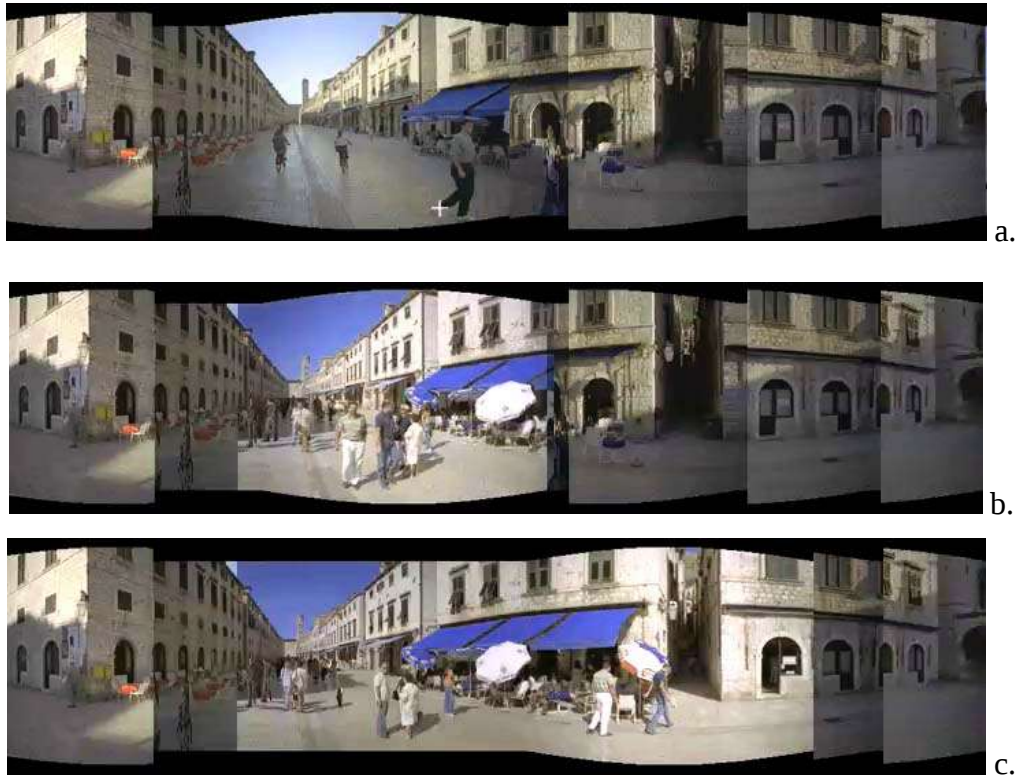
Liquid Time (Utterback, 1999) filmi iki farklı açıdan önemlidir. Birincisi bu çalışma basit ve yaratıcı bir interaktivite sunmaktadır. İzleyicilerin etkileşimde bulunmak için perdenin önünde hareket etmeleri yeterlidir ve bakışlarını görüntüden ayırmadan bunu gerçekleştirebilmektedirler. İkincisi bu çalışmada etkileyici bir *mekansal kurgu* tasarlanmıştır. Değişik zaman katmanlarının iç içe geçmesi izleyicilerin alışık olmadığı yeni bir biçim oluşturmaktadır.



Şekil 2.56: *Liquid Time* filmi

Liquid Time (Utterback, 1999)

Benzer bir şekilde bir *mekansal kurgu* sunan *Be Now Here* (Achituv, 1999) filminde, imleci görüntülerin üzerinde gezdirerek ve görüntülerin üzerine tıklayarak interaktivite sağlanmaktadır. Şehirlere ait panoramalar sunan görüntülere tıklandığında (Şekil 2.57, a.), aynı mekanın, günün başka bir saatine ait görüntüsü belirmektedir, fakat panoramanın diğer kısımlarındaki görüntüler değişmemektedir (Şekil 2.57, b.). Panoramik görüntünün tamamını, yeni haliyle görebilmek için imleci sağ ve sola hareket ettirmek yeterlidir (Şekil 2.57, c.).



Şekil 2.57: *Be Now Here* filmi

Be Now Here (Achituv, 1999)

Liquid Time (Utterback, 1999) çalışmasına benzer bir şekilde *Be Now Here* (Achituv, 1999) filmi de basit ve yaratıcı bir interaktivite sonucunda, başarılı bir *mekansal kurgu* tasarımı sunmaktadır. Fakat bu çalışma da kurmaca bir anlatıya sahip değildir.

2.3.2.4. Kurmaca Anlatılara Sahip İnteraktif Film Çalışmaları

İlk kez Montreal'deki Expo 1967'de sunulan ve tarihte ilk *interaktif sinema* örneği olarak kabul edilen Radúz Činčera'nın *Kinoautomat* filmi (Hales, 2005, 54; Bielicky, 2003, 99), *Ağaç Yapısına* göre hazırlanan kurmaca bir hikayeye sahiptir. Bu *toplu interaktivite* örneğinde, filmin bir düğüm noktasına gelindiğinde gösterim durdurulmakta, görüntü ikiye bölünmekte ve iki başrol oyuncusu sahneye gelerek, filmin olası iki devam seçeneği hakkında izleyicileri bilgilendirmektedir (Şekil 2.58). İzleyiciler de koltuklarında bulunan “kırmızı” ve “yeşil” düğmelerden birine basarak, tercih yapmaktadırlar. Oylama sonucunda filme, en çok oy alan tercih ile devam edilmektedir.



Şekil 2.58: *Kinoautomat* filminde oylama süreci

Frieling [01.04.2010]

Kinoautomat (Činčera, 1967) filminde tercihler doğrudan olayların nasıl gelişeceğine yöneliktir. Örneğin filmin bir noktasında izleyicilere, zor durumda olan başroldeki kadın kahramanın, komşusundan yardım isteyip istememesi sorulmaktadır (Bielicky, 2003, 100). *Kinoautomat* (Činčera, 1967) filminden yola çıkarak, *Cause and Effect* (Hales, Knuutila, Pellinen, 2002) filmi ile benzer bir interaktif uygulama gerçekleştiren Chris Hales, toplu gösterimin sonunda izleyicilerin filmi *sanatsal* ve *eğitsel* bir araç değil de “salt eğlence” olarak algılamasını çözüm bekleyen en önemli sorun olarak belirtmektedir (Hales, 2005, 60).

Kurmaca bir hikayeyi interaktif yolla sunan bu tür çalışmaların en önemli iki handikabı, interaktif eylemin filmin *devamlılığını* zedelemesi ve izleyicilerin anlatı

hakkında çok fazla bilgiye sahip olması ve olay örgüsüne doğrudan müdahale etme şansına sahip olması durumlarında, kurmacanın en önemli özellikleri olan *heyecan* ve *sürpriz* öğelerinin zarar görmesidir. Bu nedenle, *Cause and Effect* (Hales, Knuuttila, Pellinen, 2002) filmi, her iki durumda da başarısız bir örnek olarak ortaya çıkmaktadır.

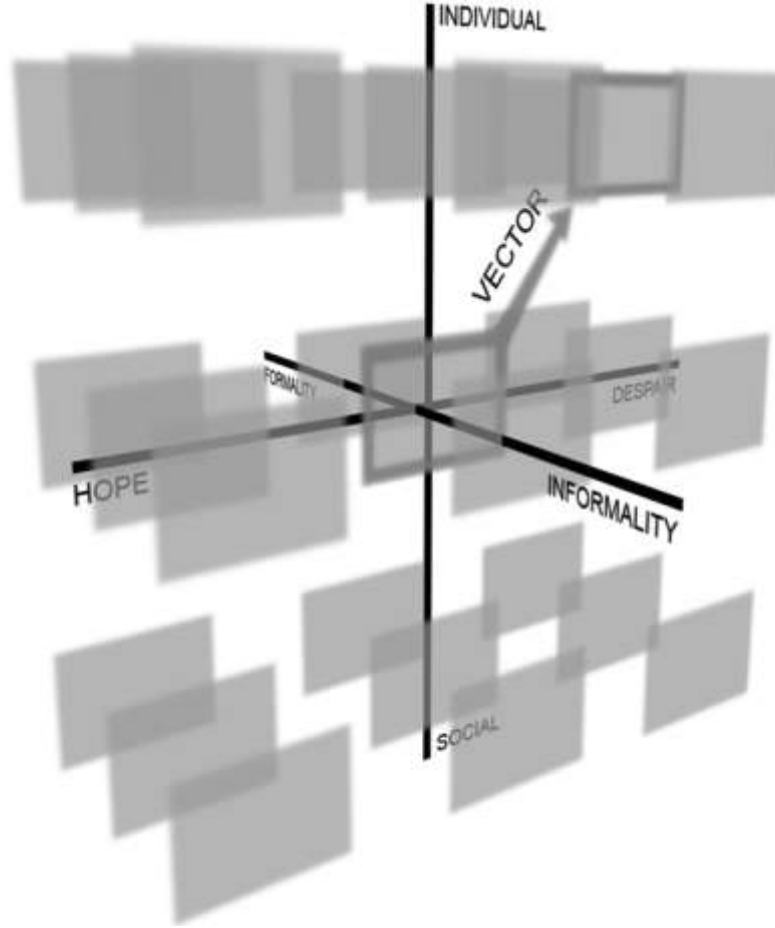
Ağaç Yapısına göre tasarlanmış ve izleyicilere birden fazla devam seçeneği sunarak, hikayenin gidişatını doğrudan değiştirmesine izin veren çalışmalar, interaktif film denince ilk akla gelen ve en çok uygulanan örneklerdir. İzleyicilere soru sorarak, şıklar arasında seçim yapmasını istemek, ekranı ikiye bölerek iki seçenekten birinin üzerine doğrudan tıklamasını teşvik etmek ya da hikayenin kendi içinde var olan bir aksiyonu interaktif bir tercih durumuna getirmek (örn. kapıyı açmak ya da açmamak, telefona cevap vermek ya da vermemek gibi) interaktivite için en sık uygulanan tekniklerdir. Ne var ki, *Ağaç Yapısına* göre yapılan çalışmalar arasında, sadece interaktivitenin türünü farklılaştırarak, yaratıcı modeller ortaya konulabilmiştir.

İzleyici ile interaktif film arasındaki diyalogun *akıcı* (in flux) olması gerektiği sık sık söylenmiştir (Manovich, 1995; Dinkla, 2002; Weinbren, 2003). Ne var ki, izleyicinin her veri girişine (input) anında cevap verip, olay örgüsünü dönüştürülebilen bir interaktif film tasarlamak çok zordur. Kendi olay örgüsünü her an yeniden düzenleyebilen, fakat aynı zamanda *tutarlı* bir anlatı yapısı sunabilen bir interaktif film çalışması hazırlamak neredeyse imkansızdır.

Bütün bu veriler ışığında, *akıcı* ve *heyecan* ve *sürpriz* öğelerini koruyan bir interaktif film çalışması için çözüm olarak, olay örgüsünü değiştirmeye yönelik yapılacak olan bütün veri girişlerini, değişimin yapılacağı düğüm noktasına kadar biriktirmek ve düğüm noktasına gelince, biriken bütün veri girişlerini değerlendirerek, izleyici için de sürpriz olabilecek film sahnesi ile devam etmektir. Bu bağlamda *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filmi, başarılı bir interaktif film projesi olarak ortaya çıkmaktadır (Hales, Pellinen, Castren, 2006).

Yine *Ağaç Yapısına* göre tasarlanan bu çalışma, interaktivitenin türü açısından izleyicilerin algısında çok daha farklı bir etki yaratmıştır. Bu interaktif filmde de hikayenin düğüm noktaları mevcuttur ve izleyicilerin veri girişine göre olay örgüsü yönlendirilmektedir. Fakat basit çatallanan öykülerden farklı olarak *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filminde, izleyicilerin veri girişleri filmi doğrudan

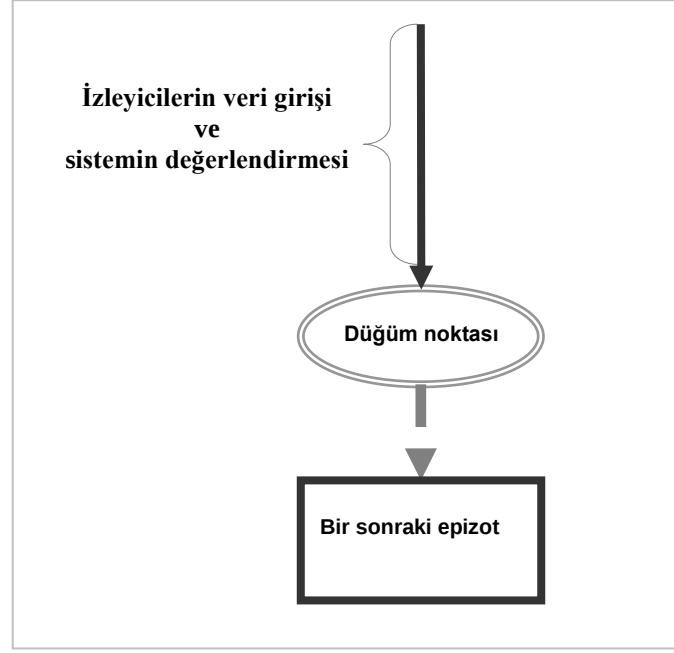
yönlendirmemektedir. Bu çalışmada izleyiciler hikayenin nasıl devam edeceğine yönelik mevcut devam seçeneklerinden birini seçmek yerine, izledikleri film hakkında kişisel yorumlarını yazmaktadırlar. Bu aşamada, bilgiye-dayalı bir seçim sistemi yardımı ile izleyicilerden gelen veriler değerlendirilmektedir ve film sistem tarafından bir sonraki düğüm noktasında, 27 olası sahneden birine yönlendirmektedir (Şekil 2.59) (Hales, Pellinen, Castren, 2006, 236).



Şekil 2.59: Kahden vaiheilla projesi

Hales, Pellinen, Castren (2006, 239)

Kahden Vaiheilla (Hales, Pellinen, 2006) filminde izleyiciler, aslında nerede olduğunu tam bilemedikleri düğüm noktasına kadar veri girişinde bulunmaktadır ve sistem de bu veri girişlerini değerlendirerek, filmi bir sonraki epizoda sıçratmaktadır (Şekil 2.60). Böylece filmin akıcılığı devam etmektedir ve yeni gelen epizot izleyicilerin dolaylı olarak tercih ettikleri, fakat içeriğini tam olarak bilemedikleri bir devam seçeneği olmaktadır.



Şekil 2.60: Kahden Vaiheilla filminin interaktif eylem modeli

Kahden Vaiheilla (Hales, Pellinen, 2006) filminde veri girişleri bilgisayar ve cep telefonu gibi cihazlarla, metin mesajları gönderilerek yapılmaktadır. Bu çalışmadaki en önemli eksiklik, izleyicilerin gözlerini görüntüden ayırıp mesaj yazmak için başka bir cihaza yönelmek zorunda kalmalarıdır. Bu durum, filmin algılanması aşamasında kesintiye sebep olmaktadır. Bir diğer eksiklik ise aynı zaman ve mekanda geçen basit bir hikayenin aktarılıyor olmasıdır. Her bir düğüm noktasında devam için 27 seçeneğin olması, farklı zaman ve mekanda geçen ve pek çok karakteri anlatan, karmaşık bir senaryonun hazırlanması için engel oluşturmuştur.

İnteraktif filmin öncülerinden olan Grahame Weinbren, eğer izleyicilere hikayeyi “doğrudan” değiştirme şansı tanınırsa, filmdeki illüzyonun zarar göreceğini belirtmiştir (Weinbren, 2003, 262). Bu bağlamda *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filmi, izleyicilerin anlatı hakkında ne kadar bilgiye sahip olmaları gerektiği ile ilgili konuda önemli veriler sunmaktadır. İzleyicilerin anlatı hakkında fazla bilgiye sahip olması kurmaca anlatının gücünü azaltırken, diğer taraftan, anlatıya doğrudan değil de dolaylı olarak müdahale ettiklerinde, kendi interaktif eylemlerinin sisteme yansımadağını hissettikleri için filmde soğumaktadırlar. Örneğin *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filminde doğrudan seçim yapılmadığı için, izleyiciler kendi görüşlerinin sisteme tam olarak yansıyor yansımadağını anlamamaktadırlar. Sonuç olarak, izleyicileri yeterli düzeyde bilgilendirerek, onların eylemlerini sisteme yansıtacak bir çözümün üretilmesi gerekmektedir.

Kurmaca anlatıya sahip interaktif film örnekleri arasında, birden fazla anlatıyı birbirine paralel olarak anlatan ve dolayısıyla *Akış Yapısına* göre tasarlanan *Sonata* (Weinbren, 2001-2003) filmi, sinemanın çok temel bir tekniğinden yola çıkılarak tasarlanmıştır (Şekil 2.61).



Şekil 2.61: *Sonata* filminin farklı sunumları

Grahame Weinbren: *Sonata* [01.04.2010]

Sinemada standart anlatı tekniklerinden biri olan A-B-A yapısı, çekimlerin art arda dizilmesi sırasında, ilk gösterilen çekimden sonra tekrar ona dönülmesi prensibine dayanır. Konuşma sahnelerinde ‘açı-karşı açı’ (shot-reverse shot) tekniği ya da aynı mekanda bulunan ve birbiriyle ilişkide olan iki farklı öğenin arka arkaya gösterilmesi (örn. sanatçı-izleyici-sanatçı çekimleri), sinemada uzam duygusunu devam ettirmenin en temel yollarından biridir. Grahame Weinbren, *Sonata* (2001-2003) filminde A-B-A yapısından yararlanarak, B-çekiminin izleyicilerin isteğine göre filme koyulabileceği bir model üretmiştir. Bu çalışmada A-çekimi devam ederken, izleyicilerin müdahalesi ile B-çekimi görüntülenebilmekte ve belirli bir zaman sonra, otomatik olarak A-çekimine geri dönelebilmektedir (Weinbren, 2003, 265).

Sonata (Weinbren, 2001-2003) filminde B-çekiminin görüntülenmesi (Şekil 2.62), sinemada A-B-A yapısının bilinen etkisi dışında yeni anlatı yöntemleri olarak da kullanılabilmektedir:

- farklı bakış açıları için bir köprü,
- hikayede geçmiş (ya da gelecek) bir ana anlık geçiş,
- anlatıya farklı bir bakış açısıyla yaklaşmak ya da
- paralel olarak gelişen bir anlatıya anlık bir bakış (Weinbren, 2003, 265).



Şekil 2.62: Sonata filminden görüntüler

Grahame Weinbren: *Sonata* [01.04.2010]

Dolayısıyla *Sonata* (Weinbren, 2001-2003) filmindeki interaktivite, anlatıyı yönlendirmekten ziyade, hem eşzamanlı olarak (Şekil 2.62), hem de A-B-A yapısına uygun artzamanlı bir şekilde, yeni görsel karşılaşmalara neden olan yaratıcı bir eylem olarak belirlemektedir. Çalışmada devam eden dramatik anlatı, başka bir anlatı ile kesintiye uğradığından dolayı, epizotlardan oluşan bir bütün ortaya çıkmaktadır. Ayrıca *Sonata* filminde, sinemanın bir tekniğinden yola çıkıldığı için, karmaşık sinema anlatılarını interaktif yolla sunmak konusunda dikkate değer bir örnektir.

2.3.2.5. Döngü Kullanarak Anlatı Kuran İnteraktif Film Örnekleri

Sayısal teknoloji ile birlikte yaygınlık kazanan döngü tekniği, aynı birimin tekrar tekrar gösterilmesine dayalıdır. Bu teknik Zbigniew Rybczynski'nin *Tango* (1981) filminde ve İnci Eviner'in *Harem* (2009) video çalışmasında başarılı bir şekilde uygulanmıştır (bkz. Bölüm 2.1.4). İnteraktif filmler arasında döngü tekniğini kullanan çalışmalar da mevcuttur. Örneğin 2000 yılında Finlandiya Ulusal Televizyonu'nda yayımlanan *Akvaario* (Pellinen, 1998) projesinde kısmen de olsa bu teknik kullanılmıştır.

Akvaario (Pellinen, 1998) filminde geceleri uykusuzluk çeken iki yalnız şehirli insanın hikayesi anlatılmaktadır (Şekil 2.63). Aynı apartmanlarda oturan Eira ve Ari, yapacakları konusunda kararsız kalmakta ve izleyicilerin yönlendirmesini beklemektedirler. İlk başta sistem, 5000'den fazla çekimden uygun olanlarını seçerek *geleneksel sinemaya* uygun bir kurgu oluşturmakta ve izleyiciler müdahale etmedikleri sürece bir seri çekimden oluşan bu kurgu döngü olarak devam etmektedir. Ne zaman ki izleyiciler telefonun düğmelerini kullanarak interaktif eylemde bulunmaktalar, o zaman sistem, *mekan ve neden-sonuç* ilişkisi açısından bir

önceki çekimleri takip edebilecek yeni çekimler sunmaktadır (Hales, Pellinen, Castren, 2006, 235).



Şekil 2.63: Akvaario projesi

Akvaario [01.04.2010]

Akvaario (Pellinen, 1998) filminde döngüden kurtulmak izleyicilerin interaktif eylemlerine bağlıdır. Eğer izleyiciler seçim yapmazlarsa öykü eski döngüsüne devam etmektedir, fakat seçim yapmaları durumunda, sistem yeni bir seri çekim hazırlayıp hikayeyi yeni bir yola sokmaktadır. Bu filmi hazırlayanlar hem *geleneksel sinemanın* sürekliliğini korumayı, hem de interaktif bir yapı sunmayı denemişlerdir (Manovich, 2002, 66). Hikayenin tek bir zamanda ve mekanda geçmesi çalışmanın en zayıf noktasıdır. Yine de bu çalışmada izleyicilerin veri girişleri - *Kahden Vaiheilla* (Pellinen, 1998) filmine benzer bir şekilde - sisteme dolaylı olarak aktarılmaktadır ve böylece *süreklilik*, *heyecan* ve *sürpriz* gibi kurmacanın temel öğeleri korunmuş olmaktadır. Fakat *Kahden Vaiheilla* (Pellinen, 1998) filmindekine bir sorun bu çalışmada giderilmiştir. İzleyiciler interaktif eylemleri ile filmi döngüden kurtardıkları için, kendi veri girişlerinin sistem tarafından değerlendirildiğini net olarak görebilmektedirler.

Kısıtlı interaktiviteye imkan veren döngüsel bir yapıya sahip olan *Grandad* (Hales, 2000) filminde ise yaşlı bir adamın hikayesi anlatılmaktadır. Bu çalışmada çerçeve dokuza bölünmüştür ve bu dokuz karede yaşlı adamın hayatını geçirdiği dokuz

mekan yansıtılmaktadır. Filmin hikayesinde yaşlı adam uyurken köpeği kaçmakta ve yaşlı adam uyandığında bunu fark ederek köpeğini aramaya başlamaktadır. Yaşlı adam köpeğini bulduğunda tekrar koltuğuna dönmekte ve uykuya dalmaktadır (Şekil 2.64). İzleyiciler, hikaye başladığı sırada, köpeğin gitmesini istedikleri mekanın üstüne tıklayarak ona yol gösterebilmektedirler. Fakat ne olursa olsun yaşlı adam filmin sonlarına doğru köpeğini bulmakta ve hikaye tekrar baştan başlamaktadır (Hales, 2002, 117).



Şekil 2.64: *Grandad* filmi

Hales (2002, 117)

2.3.2.6. Mevcut İnteraktif Film Çalışmalarının Değerlendirilmesi

Seçilen örneklerden de görüldüğü gibi, mevcut interaktif film çalışmaları büyük bir çeşitlilik göstermektedir. Dolayısıyla, bu bölümün başında sunulan dört kriteri ayrı olarak ele alıp değerlendirmek önemli olsa da, yeni bir interaktif film yapısı oluşturulurken, pek çok değişkenin devreye girdiği ve her interaktif film yapısının kendine has özellikler taşıdığı unutulmamalıdır. Aşağıda *dört kriter* tek tek ele alınarak, mevcut interaktif film çalışmaları açısından değerlendirilmektedir:

1. *İnteraktif organizasyon yapıları*: Mevcut interaktif film çalışmalarında daha önce sunulan (bkz. Bölüm 2.3.1) üç temel interaktif organizasyon yapısının üçü de kullanılmıştır. *HBO Imagine* (HBO, 2009) ve *There is Still Time...Brother* (LeCompte, Shaw, 2007) filmleri *Ağ Yapısına* göre yapılmıştır. Örneğin *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışmasında,

epizotlar arasındaki bağlantılar çizgilerle grafiksel olarak gösterilmiş olsa da (bkz. Şekil 2.50, a. ve c.), her epizottan her epizoda geçiş yapma olanağı vardır. Daha önce de vurgulandığı gibi, *Ağ Yapısına* göre hazırlanan filmlerin tutarlı bir anlatı sunması zordur. Nitekim, *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışmasının da en önemli eksiklerinden biri, birbirinden kopuk sahneleri sunuyor olmasıdır.

Liquid Time (Utterback, 1999) ve *Sonata* (Weinbren, 2001-2003) filmleri ise *Akış Yapısına* göre yapılmışlardır. Bu tür örneklerde, birbirine paralel olarak yerleştirilen iki ya da daha fazla anlatı yapısından bir tanesi her zaman merkezdedir ve çoğunlukla başka bir anlatıya geçildikten sonra tekrar ona dönüşmektedir. Yukarıda *Sonata* (Weinbren, 2001-2003) filmi sunulurken, bu yapının olanakları sıralanmıştı. Fakat *Akış Yapısının* filmlerde kullanılması bazı dezavantajları da getirmektedir. En başta, her zaman merkezi bir anlatıya dönüşmesi hikaye kurma konusunda bazı kısıtlamalar getirmektedir. İkincisi de bir anlatıdan diğerine geçilmesi, ilk anlatıda devam eden bazı olayların kaçırılması anlamına gelmektedir. Bunun için paralel anlatıların aynı anda sunulması (bkz. Şekil 2.62) bir çözüm yolu olabilmektedir.

Ağaç Yapısına ve alternatiflerine göre yapılan filmlere örnek olarak ise *Kinoautomat* (Činčera, 1967), *Cause and Effect* (Hales, Knuutila, Pellinen, 2002), *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) ve *Akvaario* (Pellinen, 1998) çalışmaları gösterilebilir. *Kinoautomat* (Činčera, 1967) ve *Cause and Effect* (Hales, Knuutila, Pellinen, 2002) filmlerinde geçiş noktasında alternatif devam seçenekleri izleyicilere açık olarak sunulurken, izleyicilerin seçimi doğrudan olay örgüsüne yöneliktir. Bu video oyunlarında sık olarak kullanılan çok basit bir uygulamadır. Bu örneklerde izleyicilerin bilinçli bir seçim yapması yapının olumlu tarafı iken, interaktif eylemin iki alternatifli basit bir “evet-hayır” seçimine dönüşmesi yapının zayıf tarafıdır.

Kahden Vaiheilla (Hales, Pellinen, 2006) ve *Akvaario* (Pellinen, 1998) filmlerinde ise izleyiciler, alternatif devam epizotlarını tam olarak bilmeden, dolaylı olarak seçim yapmaktadırlar. *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filminde izleyiciler yaptıkları yorumlarla anlatıyı

yönlendirirken, *Akvaario* (Pellinen, 1998) filminde izleyiciler kahramanlara yön vererek anlatıya etki etmektedirler. Her iki çalışmanın olumlu tarafı, izleyicilerin duyguları ve düşüncelerini anlatıya belirli oranda aktarabilen karmaşık bir interaktif eylem yapısına sahip olması ve ortaya çıkan sonuçlar da izleyiciler tarafından sürpriz ve heyecan barındırmaktadır. Diğer taraftan, bu çalışmaların olumsuz tarafları, izleyicilerin interaktif eylemlerinin ne sonuç vereceklerini tam olarak bilmemeleri, dolayısıyla sistemi yönlendirdiklerini tam olarak hissetmemeleri ve yönlendirmelerinin sınırlarını bilememeleridir.

Sonuç olarak, bütün örnekler interaktif organizasyon yapısı açısından değerlendirildiklerinde, tamamının hem olumlu hem de olumsuz yönleri sahip oldukları, fakat örnek bir çalışmanın henüz gerçekleşmemiş olduğu söylenebilir. Bu tez çalışmasında hedeflenen interaktif film modelinin interaktif organizasyon yapısı için mevcut çalışmaların olumlu yönleri önemli ip uçları sağlamaktadır.

2. *Anlatının türü*: Mevcut interaktif film uygulamalarda hem dramatik hem de epizotik yapılar kullanılmıştır. *Ağ Yapısına* göre yapılan çalışmalarda epizotik yapılar kullanılmaktadır. *Akış Yapısına* göre yapılan çalışmalarda ise her bir paralel anlatı dramatik bir yapıya sahip olsa da, uygulama sırasında, bir anlatıdan diğerine geçişler yapıldığından, sonuç olarak epizotik bir yapı ortaya çıkmaktadır. *Ağaç Yapısına* göre yapılan filmlerde ise hem dramatik hem de epizotik yapılar kullanılmaktadır. Basit yapılara sahip olan *Kinoautomat* (Činčera, 1967) ve *Cause and Effect* (Hales, Knuutila, Pellinen, 2002) filmleri dramatik yapının etkisini interaktif filmlerde sürdürmeyi amaçlamaktadır. Sonuç olarak, dallanan yapı içerisinde hangi daldan devam edilirse edilsin, ayrı birer olay örgüsüne sahip filmler ortaya çıkmaktadır. *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) ve *Akvaario* (Pellinen, 1998) çalışmaları ise daha fazla seçenekli ve daha karmaşık bir interaktif yapı amaçladıkları için, neden-sonuç ilişkileri daha gevşek olan epizotlar sunmaktadırlar.

Sonuçta, daha karmaşık bir interaktif eylemin planlanması durumunda, epizotik yapının tercih edilmesi daha doğru olacaktır. Çünkü dramatik yapı kullanıldığında, epizotlar arasında sıkı neden-sonuç ilişkileri

olduğundan, yapı bir kez dallandığında, dallar arasındaki geçişler yapmak zor olmaktadır.

3. *İnteraktivitenin türü*: Bir interaktif film için en belirleyici özellik interaktif eylemin nasıl ve hangi *veri giriş cihazı* ile yapıldığıdır. Filmler hem görsel hem de işitsel duylara hitap eden ve dikkat isteyen yapıtlar oldukları için interativitenin engelleyici olmaması önemlidir. İnteraktif eylem sırasında iki tür engelleyicilik devrededir: Birincisi, *veri giriş cihazının* kullanımı, izleme eylemini engelleyebilmektedir. Örneğin, *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) filminde veri girişleri cep telefonu ve bilgisayar gibi *veri giriş cihazlarına* metin mesajları yazarak sağlandığı için izleyici mesaj yazmak için gözünü görüntüden ayırıp, başka bir ekrana bakması gerekmektedir. İkincisi film interaktif eylem anında durdurulmakta ve bu da filmin sürekliliğini bozmaktadır. Örneğin *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışmasında interaktif eylem ile film izleme bölümleri birbirinden kesin sınırlarla ayrılmışlardır. *Kinoautomat* (Činčera, 1967) ve *Cause and Effect* (Hales, Knuutila, Pellinen, 2002) filmlerinde de anlatı interaktif eylemde bulunmak için durdurulmaktadır.

İnteraktivite ile ilgili bir diğer önemli nokta interaktif eylemin zorluk derecesidir. Örneğin *Kahden Vaiheilla* (Hales, Pellinen, 2006) ve *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışmalarından interaktif eylem zaman alıcı bir süreç olduğu için diğerlerine göre daha zordur. Diğer taraftan *Liquid Time* (Utterback, 1999) çalışmasında, interaktif eylemde bulunmak için, herhangi bir veri giriş cihazı kullanmadan, görüntünün önünde hareket etmek yeterli olmaktadır.

İnteraktivite ile ilgili üçüncü faktör, interaktif eylem sırasında herhangi bir grafiksel öğenin kullanıp kullanılmamasıdır. Örneğin *Be Now Here* (Achituv, 1999) çalışmasında, ekranda bir imlecin belirmesi rahatsızlık yaratmaktadır. Benzer bir şekilde *HBO Imagine* (HBO, 2009) çalışmasında da birçok grafik öğesi kullanılmaktadır.

Sonuçta başarılı bir interaktivite için, zorluk derecesi düşük ve basit bir veri girişinin planlanması ve grafiksel öğelerin kullanımından kaçınılması yerinde olacaktır.

4. *Çerçeve içi sunum*: Klasik sinema çerçevesi içerisinde birden fazla görüntüyü bir arada sunmaya dayalı olan *mekansal kurgu* uygulamaları, kolay bir şekilde seçim yapma olanağı sağladıklarından dolayı, interaktif filmlerde yoğun olarak kullanılmaktadır. Çerçeveyi alışıldığı gibi iki (örn. *Kinoautomat* [Činčera, 1967]), dört ya da dokuz (örn. *Grandad* [Hales, 2000]) eşit parçaya bölme dışında, özellikle kurmaca anlatı sunmayan çalışmalarda (örn. *Liquid Time* [Utterback, 1999] ve *Be Now Here* [Achituv, 1999]) çok daha yaratıcı tasarımlar kullanılmıştır. Farklı katmanların hiyerarşik bir düzen içerisinde sunulduğu *Liquid Time* (Utterback, 1999) filminde, katmanlar çok dikkatli bir şekilde birbirilerinin içine yerleştirilerek, bütüncül bir tasarım oluşturulmuştur. *Be Now Here* (Achituv, 1999) örneğinde ise aynı mekana ait farklı zamanlarda çekilen görüntüler mekansal bir bütünlük içerisinde verilmektedir. Bu çalışmalar *mekansal kurguların* tasarımında pek çok faktörün devrede olduğunu göstermektedirler. Ayrıca *mekansal kurgu* kullanarak başarılı interaktif uygulamaların yapılabileceğini de vurgulamaktadır.

2.4. Brecht Estetiğinin Temelleri ve İnteraktif Film Açısından Değerlendirilmesi

Bir önceki bölümde mevcut interaktif film örnekleri incelenirken, dramatik yapılardan yola çıkılarak çok başarılı çalışmaların ortaya konulmadığı belirtilmişti. Bunun başlıca sebebi, dramatik filmlerin dış müdahalelere kapalı bir yapıya sahip olmalarıdır. Bu filmlere dışarıdan gelecek herhangi bir müdahale, izleyicilerde illüzyona dayalı olarak oluşan duygusal yoğunluğun zarar görmesine ve filmin hedefinden sapmasına neden olacaktır. Ayrıca, dramatik filmlerin ancak ve ancak *Ağaç Yapısına* göre tasarlanmış ve devam seçenekleri arasında hiyerarşik bir düzenin olduğu bir model içerisinde interaktif olarak sunulabileceğini ve bu yapının da herhangi bir yenilik içermeyen *standart* bir yapı olduğu belirtilmişti. Oysa interaktif sinema çok daha geniş bir potansiyele sahiptir ve sonuç olarak bu potansiyelin değerlendirilebileceği farklı bir anlatı türüne yönelik bir arayış gereklidir.

Dramatik yapılara alternatif olarak gelişmiş epizotik yapılar, interaktif sinemaya uygunlukları açısından dikkat çekmektedirler. En başta, epizotik filmler dış müdahalelere daha açıktırlar. Ayrıca parçalardan oluştukları için, bu parçaların

yerlerini deęiřtirerek yeni bir dizin oluřturmaya da daha esnektirler. Fakat yapısal özellikleri dıřında, özellikle Brechtçi estetięi benimseyen filmlerin, izleyicilerin filmle iliřkisi göz önünde alındığında, interaktif filmlere çok daha uygun bir yapı ortaya çıkmaktadır.

Bu bölümde, ilk önce Brechtçi estetik kuramın temelleri ve bir sanatsal çalışmanın Brechtçi sayılabilmesi için ne tür özellikler taşıması gerektięi sunulmaktadır. Daha sonra, Brechtçi estetięin sinemadaki uygulamaları örneklerle verilmektedir. Son olarak Brechtçi anlatımın, interaktif tasarım açısından, neden dięer anlatım tarzlarına göre daha uygun bir yaklaşım olduęunu irdelenmektedir.

2.4.1. Brecht Estetięinin Temelleri

Brechtçi estetik kuram, daha çok oyun yazarı olarak bilinen, fakat sinema için senaryolar da yazmıř olan Alman Bertolt Brecht'in (d.1898-ö.1956) geliřtirmiş olduęu tezlerden doğmuřtur. Bu kuram biçimsel olduęu kadar, sanat yapıtının politik ve ideolojik boyutuyla da ilgilenmiş ve bir sanat eserinin üretim ařamasını tüketim ařamasından ayırmayan kapsamlı bir yaklaşımdır.

Brecht kendi estetik teorisini oluřturmak için, ilk önce, dramatik anlatının yapısını ve izleyici üzerindeki ideolojik ve politik etkilerini çözümlemiřtir. Daha önce de deęinildięi gibi, dramatik anlatılar, tüm elemanlarının olay örgüsüne hizmet ettięi, teknięin "görünmez" olduęu, bütünlüklü, dengeli ve dıř müdahalelere kapalı yapılardır (ayrıntılar için bkz. Bölüm 1.4.). Brecht de bu yapıları anlayabilmek için sadece onların yapısal özelliklerine bakmak yerine, esas olarak izleyicileri nasıl etkilediklerini ve özellikle izleyiciler üzerindeki çok kolay fark edilmeyen politik ve ideolojik rollerini incelemiřtir.

Aristoteles'in binlerce yıl önce geliřtirdięi ve günümüzde Hollywood/*geleneksel sinema* başta olmak üzere çoęu sinema yaklaşımlarının temel anlatı yapısını oluřturan *dramatik estetik kuram*, izleyicilerin filmin karakter(ler)iyle duygu-yařantı birlięi kurmasına (*özdeřleşmesine*) dayanmaktadır. Dramatik anlatılarda olaylar, kahramanı, kendi iç dünyasını tüm yalınlıęı ile dıřarıya vurabilsin diye "ruhsal çatıřmalara sürüklenme amacını güderler" (Brecht, 1997a, 134). Böylece kahraman ile özdeřleşen izleyici, onun içine düřtüęü ruhsal çatıřmaları paylařmasından dolayı, zihinsel faaliyeti bir kenara bırakarak, duygusal bir temel üzerinde kurulan bir yařantı birlięine girmektedir (Parkan, 2004, 31). Sonuç olarak, dramın uyandırdıęı

acıma ve korku duyguları sayesinde, bir tür *ruhsal arınma* yaşamakta, diğer bir ifade ile ruhunu tutkularından temizlemektedir (Aristoteles, 1963, 22).

Brecht dramatik yapının *özdeşleşmeci* karakterinin, izleyicileri duygusal olarak illüzyona sürükleyerek, olayları serinkanlı bir şekilde değerlendirme, eleştirme ve yargılama olanağından yoksun bıraktığını söylemektedir (Parkan, 2004, 48). Duyguları ile kendini drama kaptıran izleyici, bu tür anlatıların toplumsal ilişkilere yönelik sunabileceği eleştirel yaklaşımdan açık bir şekilde yoksun bırakılmaktadır. Sonuç olarak dramatik anlatılar izleyicileri, sunulana inanmaya ve kabul etmeye hazır, fiziksel olduğu kadar politik olarak da edilgin bir ideolojik yaklaşım ile baskı altında tutmaktadırlar ve en önemlisi, bunu yaparken dramatik yapıtların içinde var olan ideolojileri gizlemeyi başarmaktadırlar.

Brecht üzerinde yazdığı makalede klasik gerçekçi sinemanın yapısını çözümlemeye çalışan Colin MacCabe (1974, 12), bu tür filmlerin – ki bu durum bütün dramatik filmler için geçerlidir – birden fazla *söylem* (discourse) katmanına sahip olduklarının ve *HBO Imagine* (HBO, 2009) filmindeki *uzam* hiyerarşisine benzer bir şekilde (bkz. Bölüm 2.3.2), bu filmlerde de bir tür ‘söylem hiyerarşisinin’ bulunduğunu ortaya çıkartmıştır. Buna göre, filmde, anlatıdaki olayları sunan bir ‘egemen söylemin’ (MacCabe buna ‘anlatı söylemi’ (*the narrative discourse*) demektedir) bir ‘meta söylem’ olarak diğer bütün söylemlerin üzerinde yer aldığını belirtmiştir. Bu söylem metin içinde “bilginin sahibi” olarak kabul edilen ve hiçbir zaman tartışılmayan bir *mutlak egemen* durumundadır.

Hem Brecht’in çalışmalarında ve hem de daha sonra Brechtçi kuramdan yola çıkarak gerçekleştirilen filmlerde, şüphe edilmeyen ve dramatik yapının içinde gizlenmiş olan *egemen söylem* ön plana çıkartılarak, *söylem hiyerarşisi* tartışmaya açılmıştır. Diğer bir ifade ile dramatik yapıların içinde gizlenmiş olan ve tartışılmadığı için her zaman öyle kalmaya devam edecek olan ideolojiler görünür hale gelmiştir ve bu sayede dramatik yapı ‘yapıbozuma’ (*deconstruction*) uğratılmıştır.

Brecht insanlara sanat aracılığı ile *gerçekliğin* nasıl iletilebileceğini araştırmaktaydı. Ona göre kurmaca bir anlatının *söylem hiyerarşilerinden* diğer bir ifade ile gizli ideolojilerden kurtulabilmesi için, hem kurmaca hikayeyi hem de hikayenin olduğu koşulları aynı anda sunması gerekmektedir (Brecht, 1980, 82). Bunun için sadece içerik bazında değil, biçimsel olarak da yepyeni bir estetik kuram önermiştir. Tiyatro

alanında geliştirdiği bu anlayışa ilk önce ‘epik’ daha sonra da ‘diyalektik’ adını veren Brecht, izleyicinin kahramanla daha az empati kurmasını ve dolayısıyla yapıta “mesafeli” kalmasını sağlayan teknikler önermiştir. Bu sayede izleyicilerin anlatıya daha eleştirel olarak yaklaşabileceklerini ve gerçekliği tüm yönleri ile inceleme şansı bulacaklarını öngörmüştür. Brecht izleyiciyi anlatıya mesafeli yaklaşmasını sağlayan tekniklere *yabancılaştırma efekti* (Verfremdung effect) adını vermiştir (Brecht, 1997a, 1997b). Brecht’in tiyatro için önerdiği *yabancılaştırma* teknikleri sinemaya, onun ölümünden sonra, özellikle politik ve modernist film eğilimlerinin revaçta olduğu 1960lar ve 1970lerde uyarlanmıştır.

2.4.2. Brechtçi Filmin Özellikleri

Brecht kuramsal ve uygulamalı çalışmalarını daha çok tiyatro alanına yönelik gerçekleştirmiştir, dolayısıyla sinema alanındaki çalışmaları tiyatro ile karşılaştırılınca çok az sayıdadır. Özellikle Amerika’da sürgündeyken (1941 ile 1947 arasında) pek çok film projesine senaryo yazarı olarak katkı yapmıştır, fakat Brechtçi olarak adlandırılabilir tek filmi, senaryosunu yazdığı 1931 yapımı *Kuhle Wampe*’dir.

Bundan dolayı Brechtçi filmin özellikleri, Brecht’in ölümünden sonra hem kuramcılarının hem de uygulamacıların karşılıklı çabalarıyla ve Brecht’in tezlerine yorumlar getirerek geliştirilmiştir. Dolayısıyla, Brecht’in tiyatroya yönelik geliştirdiği estetik anlayışın *gestus* ve *tarihselleştirme* gibi temel özelliklerinin (Parkan, 2004), Brechtçi olarak kabul edilen filmlerde görülmemeleri, Brechtçi film teorisinin Brecht’in tiyatroya yönelik geliştirdiği estetik anlayıştan farklı özellikler gösterebileceğini göstermiştir. Sonuç olarak, bu tez çalışmasına yönelik olarak, Brechtçi olarak kabul edilen filmlerdeki temel özellikler tespit edilerek, Brechtçi film teorisinin yeniden tanımlanmasına ihtiyaç duyulmuştur.

Günümüzde pek çok sinemacı ve pek çok film Brechtçi estetikle birlikte anılmaktadır. Luis Bunuel, Lindsay Anderson, Rainer Werner Fassbinder (Ferraro, 1988), Jean-Luc Godard (Lesage, 1976; MacCabe, 2003), Jean-Marie Straub, Daniele Hillet, Ritwik Ghatak, Lars von Trier, Harun Farocki (Curan, 2009) ve Theo Angelopoulos (Bordwell, 2005) Brechtçi filmlere sahip oldukları söylenen film yönetmenlerinden birkaçıdır.

Ne var ki, Brechtçi tekniklerin uygulanmış olması o filmin Brechtçi olduğu anlamına gelmemektedir. Bir filmin Brechtçi olabilmesi için, en başta, yönetmenin o amaçla filme başlamış olması ve daha sonra filmin Brechtçi kurama uygun bir biçim ve içeriğe sahip olması gerekmektedir. Bu bağlamda Jean-Luc Godard'ın bazı çalışmaları Brechtçi filmler için tipik örnekler olarak ortaya çıkarken (örn. *Hayat Yaşamaktır* [1962], *Çinli Kız* [1967] ve *Herşey Yolunda* [1972]) (Lesage, 1975), Brechtçi olarak düşünülen pek çok film (ve yönetmen), sadece bazı Brechtçi teknikleri ödünç almışlardır, fakat ne amaç olarak ne de elde edilen sonuç açısından Brechtçidirler. Örneğin *Eğer...* (Anderson, 1968) filmi, *epizotik yapı* ve *yapısal kopukluklar* gibi pek çok Brechtçi tekniği barındırsa da, sonunda oldukça *katartik* (cathartic) bir hikayeye sahiptir. Benzer bir şekilde *Ölümcül Oyunlar* (Haneke, 1997) filminde de izleyiciler açık bir şekilde kahramanlara ve dolayısıyla anlatıya yabancılaşmış olsalar da, eleştirel çözümleme yapmaya hazır ve aktif bir durumda olmaktan çok, hikayenin yarattığı şoklar nedeni ile psikolojik bir baskı altındadırlar.

Aşağıda Brechtçi estetiğin sinemaya yansımaları, tek tek uygulanmış olan film teknikleri sıralanarak ve her biri için filmlerinden örnekler verilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Bu teknikler çok farklı araştırmalarda değişik sınıflandırmalarla ve isimlerle verilmiş, fakat bu bölümdeki sınıflandırma özellikle Lesage (1975) ve Stam (2000) 'ın çalışmalarına dayanılarak oluşturulmuştur.

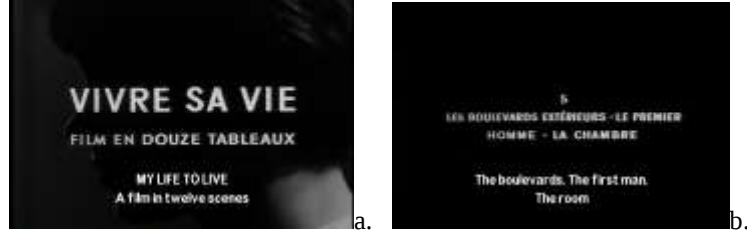
Aslında Brecht'in estetik teorisinden yola çıkarak, Brechtçi film teorisinin özelliklerine yönelik bir sınıflandırma önermek, pek çok kuramcının yapmaktan kaçındığı, oldukça zorlu bir girişimdir. Curan (2009, 331) Brecht'in bugün yaşaması durumunda, Brechtçi tekniklere yönelik herhangi bir sınıflandırmayı reddedebileceğini ve kendi görüşlerini günümüz sinematografik uygulamalar doğrultusunda yeniden gözden geçirebileceğini söylemektedir. Benzer bir şekilde oyun yazarı Heiner Müller de Brecht'in didaktik amaçları olsa da, gelişmeye açık bir kuram önerdiğini vurgulamaktadır: Hatta Brecht'e bir eleştiri getirmeden, onun kuramını doğrudan kullanmak, ona ihanet etmek olduğunu belirtmektedir (Völker 1987). Ayrıca Brecht'in sadece biçimsel yönden yeni bir yöntem önermesinin ötesinde, sunduğu yeni bakış açısının, arzu edilen politik ve ideolojik hedeflere ulaşılması yolunda bir araç olarak kullanılmasını da hedeflediği için, tanımlama ve sınıflandırma yapmak daha da zorlaşmaktadır. Her şeye rağmen, Brechtçi film

teorisinin kapsamında düşünölebilecek bir Brachtçi filmin temel sinematografik teknikleri řu řekilde sıralanabilir:

1. Parçalı / epizotik yapı

Brechtçi filmlerin en önemli yapısal özellikleri epizotlardan oluşın parçalı bir yapıya sahip olmalarıdır. Brechtçi olarak tanımlanabilecek filmlerin çoğunda epizotik yapı bulunsa da, epizotik anlatımın uygulanma řeklinde farklılıklar gözlemlenmektedir. Brecht'in öngördüğü epizotik yapıda, filmi sadece birden fazla bölüme ayırmak yeterli değildir. Önemli olan bu epizotların tek başına da bir anlam taşıyabiliyor olması ve epizotlar arasındaki geçişlerde seyircinin değışikliği fark edebiliyor olmasıdır. Bu geçişler kimi zaman yumuşak kimi zaman da şok edici olabilmektedirler.

Örneğin *Hayatını Yaşamak* (Godard, 1962) filmi birbirinden belirgin olarak ayrılmış on iki adet epizottan oluşmaktadır. Hatta jenerikte filmin “on iki tabloya” (sahneye) ayrıldığı bilgisi de verilmektedir (Şekil 2.65, a.). Bu filmde başka pek çok Brechtçi teknik kullanılmış olsa da, epizotlar *kararma* ve *açılma* gibi görsel geçişlerle ve ara başlıklarla, birbirinden çok belirgin bir řekilde ayrılmış olduklarından (Şekil 2.65, b.), aralarında yumuşak bir geçiş sağlanmıştır ve dolayısıyla izleyiciler nasıl bir yapı ile karşılaşacakları konusunda önceden uyarılmıştır.



Şekil 2.65: *Hayatını Yaşamak* filminden epizotları birbirinden ayıran başlıklara örnekler

Hayatını Yaşamak (Godard, 1962)

Aynı durum Brechtçi bir anlatıma sahip *Glenn Gould Üzerine Otuziki Kısa Film* (Girard, 1993) çalışması için de geçerlidir. İsminden de anlaşılacağı gibi film otuz iki kısa epizottan oluşmaktadır ve her bir epizotun birer başlığı mevcuttur (Şekil 2.66) Epizotlar birbirinden farklı söylem yapılarına sahip olsalar da birbirinden belirgin bir řekilde ayrıldıkları için, izleyiciler filmin nasıl yapılandığını kolay bir řekilde anlayabilmektedir.



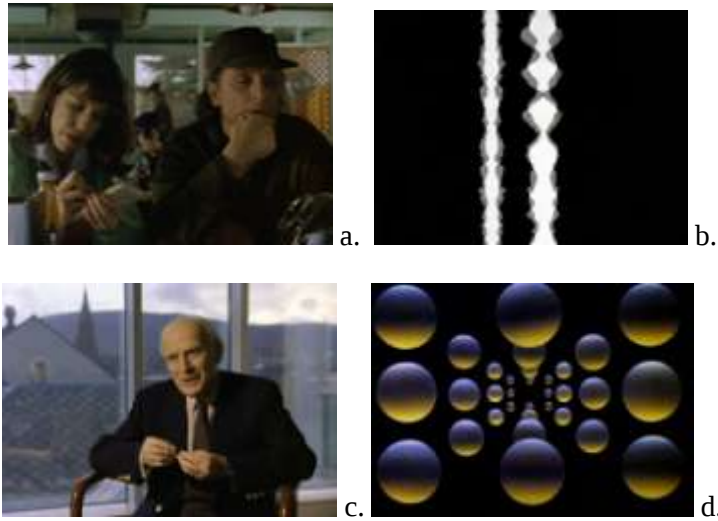
Şekil 2.66: *Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film* filminden epizotları birbirinden ayıran başlıklara örnekler

Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film (Girard, 1993)

Epizotlar arasındaki geçişler konusunda izleyicilere uyarıda bulunmayan filmler ise çok daha farklı bir deneyime sebep olmaktadır (örn. *Çinli Kız* [Godard, 1967] ve *Teşekkürler Hayat* [Blier, 1991]). Bu tür çalışmalarda anlatı aniden başka bir epizoda sıçrama yaptığıında, filmin sürekliliğinde bir kesinti yaşanmakta ve izleyicilerin yeni epizoda adaptasyonu zaman almaktadır. Bu durum özellikle bir öncekinden farklı bir söylem tarzına sıçrama yapıldığında daha da şok edici olabilmektedir. Bu konudaki ayrıntılar bir sonraki iki Brechtçi teknikte verilmektedir.

2. Farklı söylemlerin yan yana bulunması / kolaj

Brechtçi filmlerin yabancılaştırıcı tekniklerinden en önemlisi farklı söylem yapılarını yan yana sunarak, izleyiciyi alışık olmadığı bir deneyime sürüklemeleridir. Tek ve tutarlı bir söylem yapısı izlemeye alışık olan izleyiciler, kurmaca, belgesel ve animasyon gibi farklı tarzları yan yana görünce şaşırmakta ve anlatıya yabancılaşmaktadırlar.

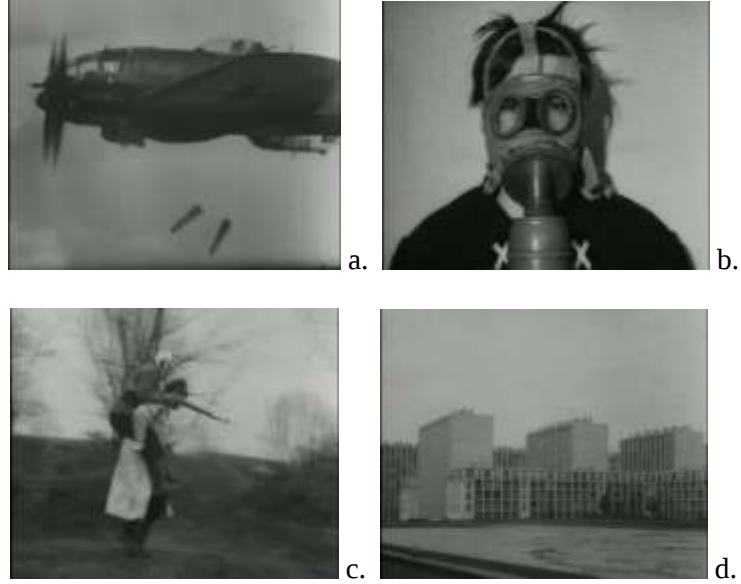


Şekil 2.67: *Glenn Gould Üzerine Otuziki Kısa Film* filminden değişik söylem tarzına sahip epizotlar

Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film (Girard, 1993)

Örneğin *Glenn Gould Üzerine Otuziki Kısa Film* (Girard, 1993) filminde farklı epizotlar farklı söylem tarzlarına sahiptirler. Bu filmde izleyiciler kurmaca bir anlatıyı (Şekil 2.67, a.), sesin grafiksel izini (Şekil 2.67, b.), bir söyleşiyi (Şekil 2.67, c.) ve bir animasyonu (Şekil 2.67, d.) yan yana izleyebilmektedirler.

Başka bir örnekte, bu kez epizotlar arasında belirgin bir ayrım olmadan, çok farklı söylem yapıları anlatıyı oluşturan parçalar olarak kullanılmaktadır. *Jandarmalar* (Godard, 1963) filminde alıntılanmış haber görüntüsü (Şekil 2.68, a.), mekandan soyutlanmış bir stüdyo çekimi (Şekil 2.68, b.), parodi-kurmaca bir sahne (Şekil 2.68, c.) ve haber görüntüsü süsü verilmiş dış mekan çekimi (Şekil 2.68, d.) yan yana kullanılmaktadır.



Şekil 2.68: *Jandarmalar* filminin değişik söylem tarzına sahip epizotlardan görüntüler

Jandarmalar (Godard, 1963)

Farklı söylem yapılarının yan yana kullanılması ve özellikle söylemler arasındaki geçişlerin ani olması, izleyiciler açısından anlaşılması zor bir yapı ortaya çıkarmaktadır. Dramatik filmlerde, olay örgüsü dışındaki öğeler olay örgüsüne hizmet ettikleri için her zaman tutarlı bir şekilde sunulmaktadırlar ve bu durumda, filmin tutarlı olabilmesi için olay örgüsünün, diğer bir ifade ile hikayedeki neden-sonuç ilişkilerinin anlamlı bir çizgiye oturtturulması yeterli olmaktadır.

Brechtçi filmlerde ise filmi oluşturan pek çok öğe, en başta yabancılaştırıcı etki sağlamak amacıyla, daha önce kullanılmamış, yepyeni bir düzenleme ile filmde yer alabilmektedir. Bu durumda anlatının tutarlılığı bütün öğelerin *bir fikre* hizmet

etmesi ile sağlanmaktadır. Bundan dolayıdır ki dramatik anlatılarda ilgi her zaman olayların gelişimi ve bunların filmin sonunda nasıl sonuçlanacağı üzerinde iken, Brechtçi filmlerde ilgi aktarılmaya çalışılan *anlatının kendisine* ve onun aktarmaya çalıştığı *temel fikre* yoğunlaşmaktadır (Brecht, 1997a, 43). Bu bağlamda *Glenn Gould Üzerine Otuziki Kısa Film* (Girard, 1993) filmi ünlü piyanist Glenn Gould hakkında bir film olmasının ötesinde, “Ünlü bir insanın hayatı film aracılığı ile nasıl anlatılabilir?” sorusunu soran da bir filmidir ve aynı zamanda, böyle bir film için tek ve tutarlı bir söylemin yetersiz kalabileceğini gösteren de bir çalışmadır.

3. Egemen söylemin ön plana çıkartılması

Tez çalışmasının bir önceki bölümünde değinildiği gibi (bkz. Bölüm 2.4.1), Brechtçi yapıtların en önemli amaçlarından biri gizli olan *egemen söylemi* ön plana çıkartarak, dramatik anlatıların yapısını bir tür *yapısöküm*e tabi tutmalarıdır. Bunu gerçekleştirmenin yolu, izleyicilere izlediklerinin bir film olduğunu hatırlatan bazı sahneler sunmaktır.

Örneğin *Çinli Kız* (Godard, 1967)’ın başlangıcında, birkaç dramatik sahneden sonra, film aniden karakterlerden biri ile yapılan bir söyleşiye sıçrar (ilk *yabancılaştırma* efekti) (Şekil 2.69, a.) ve kahraman sık sık kameraya bakarak, dramatik filmlerde kameranin “görünmezliğine” dair kuralı ihlal eder (ikinci *yabancılaştırma* efekti) (Şekil 2.69, b.). Kahramanın kameraya baktığı anlardan birinde, *karşı-açı* çekime *kesme* yapılarak, filmin çekim aşamasında kahramanın gerçekten karşısında duran kamera ve kameraman gösterilir (Şekil 2.69, c.). Bu son *yabancılaştırma* efekti ile izleyicilere izlediklerinin bir film olduğu hatırlatılarak, filmdeki dramatik sahnelerin üreticisi olan *egemen söylem* açıkça gözler önüne serilmektedir.



Şekil 2.69: *Çinli Kız* filminden bir sahne

Çinli Kız (Godard, 1967)

Benzer bir şekilde, başından itibaren Brechtçi teknikler barındıran *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991) filminde, dramatik anlatı ile bu dramatik anlatıyı teşhir eden ‘öz

dönüşlü' (*self-reflexive*) öğeler iç içe geçmiş durumdadır. Filmin belirli bir noktasında bu iki söylem katmanı belirlemektedir: (1) Kahramanların hikayesini sunan dramatik anlatı ve (2) bu hikayenin filme çekildiğini gösteren sahneler ve öğeler. Fakat film ilerledikçe bu iki söylem katmanı o kadar birbiri içine dolanmaktadırlar ki izleyici açısından onları ayırt etmek imkansız hale gelmektedir. Belirli bir noktada filme çekme süreci dramatik hikayenin kendisi olmakta, böylece, dramatik filmlerde sorgulanamaz konumda olan *egemen söylem*, izleyiciler nezdinde tereddütler üreten bir konuma gelmektedir. İnandırıcılık her söylem katmanında zemin kaybederek, izleyicileri mutlak bir *yabancılaşmaya* sevk etmektedir. *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991) filmi uyguladığı Brechtçi tekniklerle *söylem hiyerarşisini* tersyüz eden bir çalışmadır.

Teşekkürler Hayat (Blier, 1991) filminde *egemen söylemi* ön plana çıkartan ve yabancılaştırıcı etkiye sahip çok farklı uygulamalar mevcuttur. Örneğin, filmin bir sahnesinde kahramanlar içinde bulundukları / oynadıkları filmin siyah-beyaz olduğunu söyleyerek, renkli bir filme geçme isteklerini açıkça belirtmektedirler (Şekil 2.70, a.). Başka bir sahnede ise filmin içindeki filmde belirli bir rol üstlenen oyuncular, filmin kendisinde de filmin içindeki filmde rol aldıkları kostümleriyle yemek yemektedirler, ayrıca ortam da filmin içindeki filmde bir sahneymiş gibi sunulmaktadır (Şekil 2.70, b.). Böylece filmin içindeki film (1. söylem katmanı) ile filmin kendisi (inandırıcılığı “sorgulanamaz” olan 2. söylem katmanı: *egemen katman*) anlatının tutarlılığı adına her zaman ayrı gerçeklik düzeylerinde olmaları gerekirken, birbirlerine karışmış durumdadır. Seyirciler uyarılmadan söylemler arasında geçişler gerçekleştirilerek, aradaki sınırlar muğlaklaştırılmıştır. Diğer bir ifade ile birinci söylem katmanının gerçekliği, *egemen söyleme* sıçramış ve onun inandırıcılığını zedelemiştir.



a.



b.

Şekil 2.70: *Teşekkürler Hayat* filminden sahneler

Teşekkürler Hayat (Blier, 1991)

Filmin yaratıcısı tarafından oluşturulan *egemen söylem*, kimi zaman filmin içine yerleştirilen bir anlatıcı aracılığı ile sunulmaktadır. Bu anlamda en bilinen uygulama, kaynağı belirli ya da belirsiz bir ‘dış ses’in (*voice-over*), filmde anlatıyı sunmasıdır (örnek olarak ‘kara film’ler [film noir] ve *Otomatik Portakal* [Kubrick, 1971], *Cesaretin Bedeli* [Darabond, 1994], *Sıkı Dostlar* [Scorsese, 1990] gibi filmler gösterilebilir). *Dış ses* genellikle anlatıyı, akan görüntü ile çelişmeyecek şekilde, nesnel bir bakış açısıyla sunmaktadır, ayrıca anlatının gelişimine yönelik ek bilgi de vermektedir. Brechtçi filmlerde ise *dış ses*, *egemen söylemi* ön plana çıkartma görevini üstlenmektedir. Bunun için *dış ses* çoğu zaman öznel, tereddütlü ve görüntü ile çelişen bir şekildedir. Örneğin *Herşey Yolunda* (Godard, 1972) filminde bir kadın ile erkeğin konuşması olan öznel *dış ses*, film yapım sürecinde aktörlerin seçimi gibi konuları tartışırken, diğer bir ifade ile “gizli” kalması gereken *egemen söylemi* açık bir şekilde teşhir ederken, filmde rol alan aktörler kameraya doğrudan bakarak izleyiciler ile göz teması kurmaktadır (Şekil 2.71).



Şekil 2.71: *Herşey Yolunda* filminden sahneler

Herşey Yolunda (Godard, 1972)

Başka bir uygulamada yine öznel bir *dış ses*, görüntü hakkında tereddütlü ifadeler kullanmaktadır. *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* (Godard, 1967) filminde kahraman görüntülenirken, *dış ses* görüntüdeki kahramanın saçının koyu kestane mi

yoksa açık kahverengi mi olduğu konusunda tam emin olmadığını belirtmektedir (Şekil 2.72).



Şekil 2.72: *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* filminden bir sahne

Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey (Godard, 1967)

Sonuç olarak *egemen söylemin* ön plana çıkartılması, dramatik filmin en önemli özelliklerinden biri olan izleyiciler nezdinde illüzyon yaratma çabasına yapılan en önemli müdahalelerden biridir.

4. Tekniğin ön plana çıkartılması

Dramatik filmlerde teknik çoğu zaman “görünmez” durumdadır. Teknik öğelerin belirginleştiği filmlerde ise bu durum tutarlı bir biçimsel uygulamaya bağlı olarak gerçekleşmektedir. Fakat Brechtçi filmlerde yabancılaştırıcı etki sağlamak amacıyla, tekniğin ön plana çıkartıldığı durumlar sık sık kullanılmaktadır. Böylece genel yapıya uygun olmayan biçimsel vurgular yapılmaktadır.

Tekniği ön plana çıkartmak için kullanılan yöntemlerden biri, izleyici uyarılmadan tonda ani değişiklikler yapmaktır. Örneğin *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991) filminde arka arkaya gelen iki çekimde siyah beyaz olan görüntü (Şekil 2.73, a.) bir anda renkli olmaktadır (Şekil 2.73, b.). Siyah beyazdan renkliye geçiş nedensiz gerçekleştiği için izleyicileri rahatsız etmektedir. Fakat bu sahnedeki olaylar neden-sonuç ilişkilerine bağlı olarak devam ettiği için izleyiciler anlatıdan kopmadan filmi izlemeye devam etmektedirler.



a.



b.

Şekil 2.73: *Teşekkürler Hayat* filminden bir sahne

Teşekkürler Hayat (Blier, 1991)

Aynı filmde başka bir sahnede, ancak dikkatli izleyicilerin farkına varabileceği benzer bir kopukluk mevcuttur. Yine arka arkaya gelen ve devam eden bir aksiyonun parçaları olan iki çekimde, aynı olması gereken oyuncuların kıyafetleri değişmektedir (Şekil 2.74). Bu uygulama esas olarak olayların gelişimine zarar vermemekte, fakat izleyicilerin filme karşı tereddütte yaklaşmasına sebep olmaktadır.



a.



b.

Şekil 2.74: *Teşekkürler Hayat* filminden bir sahne

Teşekkürler Hayat (Blier, 1991)

Gerçekçi olmayan set düzeni ve ışıklandırma, tekniğin ön plana çıkmasını sağlayan başka bir yöntemdir. Örneğin *Querelle* (Fassbinder, 1982) filminde yapay set düzeni ve ışıklandırma filme teatral bir hava vermiştir (Şekil 2.75).



Şekil 2.75: *Querelle* filminden bir sahne

Querelle (Fassbinder, 1982)

Gerçekçi olmayan sete yönelik bir diğer uygulama *Herşey Yolunda* (Godard, 1972) filminde görülebilmektedir. Bu örnekte, fabrika yönetim mekanı olarak kullanılan odaların, genel çekimde aslında kurulmuş bir setin parçaları oldukları açıkça gösterilmektedir (Şekil 2.76).



Şekil 2.76: *Herşey Yolunda* filminden bir sahne

Herşey Yolunda (Godard, 1972)

Yine gerçekçi olmayan ışıklandırmaya yönelik bir uygulama *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991) filminde bulunmaktadır. Bu çalışmada kaynağı gösterilmeyen bir spot

ışık filmin bir sahnesinde aniden ortaya çıkarak, filmdeki kahramanları takip etmeye başlamaktadır. Durumu fark eden izleyiciler, spot ışık ile ilgili herhangi bir nedensel bağlantı kuramadıkları için filmin gerçekçiliğine şüphe ile bakmaya başlamaktadırlar (Şekil 2.77).



Şekil 2.77: *Teşekkürler Hayat* filminden bir sahne

Teşekkürler Hayat (Blier, 1991)

Tekniğin ön plana çıkmasını sağlayan bir diğer yöntem alışılmış film gramerinin kullanılmamasıdır. *Geleneksel sinemada* anlatının kurulması yıllar boyunca denenmiş ve artık birer *teknik* haline gelmiş belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşmektedir. Film grameri olarak bilinen bu kurallar özellikle *sanat sineması* tarafından ihlal edilerek yeni anlatım yolları denenmiştir. Brechtçi filmlerde de *geleneksel sinema* anlatısından çok farklı ve film gramer kurallarına alternatif olan bir yaklaşım egemendir.

Brechtçi filmlerde sahneyi genel bir bakış sağlayan ‘tanıtıcı çekim’ (*establishing shot*), insanların karşılıklı konuşmalarında kullanılan *açı-karşı açı* çekimleri, kahramanın psikolojik durumunu daha iyi vurgulamak ve özdeşleşmeyi sağlamak için genel bir çekimden sonra ona yaklaşıldığı ‘yakın çekim’ (*close-up*) ve *kararma-açılma* ve ‘zincirleme’ (*cross dissolve*) geçişleri gibi film gramerinin temel yapı taşları çok nadir olarak kullanılmaktadır. Bunların yerine, özellikle Godard’ın filmlerinde, oyuncular karşından gören daha frontal bir kamera, uzun ve hareketsiz çekimlerin hızlı kurgulanmış çekimlerin iç içe olduğu değişken ritimli bir kurgu, oyuncuların bir duvarın önünde oynadığı, üç boyutlu mekan hissini uyandırmayan çekimler, daha sık kullanılan tekniklerdir. Bunlar, bu tür bir biçimsel sunuma alışık olmayan izleyicilerin anlatıya mesafeli kalmasına sebep olmaktadır.

Bu tekniklere ek olarak Brechtçi filmlerde alışılmadık kamera hareketleri ve açıları kullanılmaktadır: *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* (Godard, 1967) filminde yatayda 360 derece dönen kamera ya da diyagonal açı çekimi gibi (Şekil 2.78).



Şekil 2.78: *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* filminde diyagonal açı çekimi

Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey (Godard, 1967)

Benzer şekilde, doğrudan kameraya konuşmak, *geleneksel sinemada* illüzyon duygusuna zarar verdiği için tercih edilmeyen, fakat Brechtçi filmlerde sık kullanılan tekniklerden biridir (Şekil 2.79).



a.



b.



c.

Şekil 2.79: Doğrudan kameraya konuşmak a. *Herşey Yolunda*; b. *Teşekkürler Hayat*; c. *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey*

Herşey Yolunda (Godard, 1972); *Teşekkürler Hayat* (Blier, 1991); *Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey* (Godard, 1967)

Başka bir örnek *Hayatını Yaşamak* (Godard, 1962) filminde, sağ sola salınım hareketi yapan kameradır (Şekil 2.80). Normalde iki insanın konuşması tek bir

çekimle ya da *açı-karşı açı* tekniği ile aktarılırken bu uygulamada kamera alışılmışın dışında hareket ederek kendini ön plana çıkartmaktadır.



Şekil 2.80: *Hayatını Yaşamak* filminden bir sahne

Hayatını Yaşamak (Godard, 1962)

Sonuç olarak Brechtçi filmlerdeki pek çok uygulama tekniğin ön plana çıkmasına sebep olmaktadır. Bu durum *geleneksel sinemanın* anlatım formlarına alternatif olan ve illüzyon yaratmayan bir anlatım tarzını doğurmuştur.

2.4.3. Brecht Estetiğinin İnteraktif Film Açısından Avantajları

Bu tez çalışmasının hipotez bölümünde de değinildiği gibi (Bkz. Bölüm 1.4) Brechtçi filmlerin iki temel özelliği, dramatik filmlere göre interaktif film açısından daha avantajlı kılmaktadır. Birincisi, Brechtçi filmlerin epizotlardan oluşan parçalı bir yapıya sahip olması ve parçalar arasındaki neden-sonuç ilişkilerin daha esnek olması, bu yapının tekrar düzenlenebilme esnekliğini tanımaktadır ve dolayısıyla dış müdahalelere daha açık olabilmektedir. İnteraktif filmlerde öngörülen interaktivitenin temeli epizotlar arasındaki geçişlere dayandığından dolayı, Brechtçi film yapısını kullanarak bir model oluşturmak daha kolay olabilmektedir.

İkinci önemli özellik filmin izleyici ile kurduğu ilişki ile ilgilidir. Daha önce de değindiğimiz gibi dramatik filmler sadece dış müdahalelere kapalı bir anlatı sunmamaktadırlar, aynı zamanda değişik özdeşleşme mekanizmaları yardımı ile izleyicileri illüzyona sürükleyen bir yapıya sahiptirler. Bu durumda dramatik filmin izleyicileri anlatı ile empatiye dayalı ve sonunda ruhsal bir arınma ile sonuçlanan, duygusal yönden yoğun bir ilişki içine girmektedir. Bu aşamada zihinsel çaba asıl olarak filmdeki olay örgüsünü kurmaya yöneliktir ve anlatının izleyiciler üzerindeki esas “baskısı” bu yöndedir. Dramatik filmin izleyicileri, izleme süreci sırasında zihinlerinde tutarlı bir hikaye kurduklarında – ki bu tür filmler buna kolayca izin vermektedirler – rahatlarlar ve bu arada özdeşleşme mekanizmaları yardımı ile *ruhsal arınmaya* ulaşırlar. Ayrıca, yoğun bir duygusallık ile sonuçlanan değişik özdeşleşme mekanizmalarının ve olay örgüsünü kurmaya yönelik yoğun zihinsel

aba ile sonulanan olayların hızlı akışı, izleyicileri yeterince meşgul ettiğinden, film izleme eylemini daha üst bir entelektüel seviyeye taşımalarını engellemektedir. Dolayısıyla dramatik filmlerde genellikle, “etik ve *eleştirel* değerdendirmenin yapıldığı” (Persson 2003, s.33) en soyut ve gelişkin film algılama seviyesine ulaşamamaktadır.

Diğerdaraftan ise Brechtçi yapılar değışik yabancılaştırma mekanizmaları sayesinde izleyicilerin daha mesafeli bir ilişki kurmasına sebep olmaktadırlar. Ayrıca izleyicilerin bu tür filmleri algılama süreci daha az duygusal ve daha çok üst düzey zihinsel düzeydedir. Dolayısıyla izleyicilerin daha aktif olmaları, interaktif eylemlere daha istekli olacakları anlamına gelmektedir.

Sonuç olarak, Brechtçi filmler hem yapısal özellikleri açısından hem de izleyicilerle kurdukları ilişki bakımından, interaktif bir film oluşturma aşamasında dramatik filmlere göre daha uygun bir başlangı noktasıdırlar. Diğerdaraftan ise interaktif sinemanın özellikleri Brechtçi bir film için çok önemli potansiyeller barındırmaktadır.

3. İNTERAKTİF FİLM MODELİ

Bu bölümde, tez için geliştirilen interaktif film modelinin temel özellikleri tanımlanmaktadır. Daha sonra tanımlanan model örnek bir prototip üzerinde uygulanarak sonuçları değerlendirilmektedir.

3.1. İnteraktif Film Modelinin Temel Özellikleri

Bu tez çalışmasının amaçları ve literatür taramasında yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda geliştirilen interaktif film modelinin şu özellikler taşımasına karar verilmiştir:

3.1.1. Yapısal Özellikler

İnteraktif film modelinin temel yapısal özellikleri aşağıdaki şekilde olmasına karar verilmiştir:

1. Kendi aralarında gevşek neden-sonuç ilişkilerine sahip epizotlardan oluşmalı, diğer bir ifade ile dramatik değil de epizotik yapıya dayalı olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.3.2.).
2. İnteraktif organizasyon modeli *Yönlendirilmiş Ağ Yapısına* göre tasarlanmış olmalıdır. Bu organizasyon modelinde epizotlar arasında hiyerarşik bir düzen olmamasına rağmen, anlatının belirli bir başlangıcı ve sonu bulunmalıdır. Model de izleyicileri hangi yolları denerlerse denesinler filmin sonuna yönlendiren bir yapıda olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.3.1.).
3. İnteraktif seçenekler mevcut sinema çerçevesinin içerisinde, farklı katmanlar olarak, bir *mekansal kurgu* örneği oluşturacak şekilde tasarlanmış olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.1.4. ve Bölüm 2.3.2.).
4. İnteraktif katmanlar arasında belirli bir hiyerarşik düzen olmalıdır. Her zaman bir ana görüntü ve interaktif seçenekler sunan alternatif görüntüler

uyumlu bir bileşkede tasarlanmış olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.3.2.)

5. Hangi alternatif görüntünün hangi ana görüntünün üzerinde ve hangi noktasında belireceği önceden karar verilmiş olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.1.4.).
6. Kullanılan ana ve alternatif görüntüler dışında herhangi bir grafiksel arayüz elemanı kullanılmamalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.).
7. Bir alternatif görüntünün seçilmiş olduğu grafiksel değil de sinematografik tekniklerle gösterilmelidir. Örneğin seçilmiş olan alternatif görüntü tam olarak görünmeli, seçilmemiş olan görüntü ise görünmemeli ya da saydam görünmelidir (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.).

3.1.2. İnteraktivite Özellikleri

İnteraktif film modelinin temel interaktivite özellikleri aşağıdaki şekilde olmasına karar verilmiştir:

1. İnteraktivite elle tutulan basit bir kumanda aracılığıyla yapılmalı ve tek bir düğmeye basılarak gerçekleştirilmelidir (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.2.2.).
2. Sadece alternatif görüntüleri ortaya çıkartan ve aralarında dolaşıma izin veren tek bir interaktif eylem türü kullanılmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.3.2.).
3. Film akışı durdurulmamalıdır. İzleyici alternatif görüntüler arasında seçim yapabilmeli, fakat bir sonraki epizoda geçiş sistem tarafından yapılmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.).
4. Alternatif görüntülerin ne kadar süre ile görüntülenecekleri izleyiciler belirleyebilmelidir (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.3.2.).

3.1.3. Anlatının Özellikleri

İnteraktif film modelini oluşturan anlatının özellikleri aşağıdaki şekilde olmasına karar verilmiştir:

1. Brechtçi filmin temel özelliklerine sahip olmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.4.1.).
2. Ana görüntü ile alternatif sahnelerin birlikte görüntülenmesi hem içerik hem de biçim düzeyinde söylem hiyerarşisini ortaya çıkartmalıdır (değerlendirilen literatür bilgisi için bkz. Bölüm 2.4.1.).

3.2. Uygulama Analizleri

Bu bölümde, yukarıda tanımlanan interaktif film modelinden yola çıkılarak hazırlanan prototip bir uygulama sunulmaktadır. Prototipin hangi aşamalardan geçilerek hazırlandığı, yapılan tasarım taslakları üzerinden anlatılmaktadır.

3.2.1. Örnek Senaryonun Yazılması ve İnteraktif Yapının Oluşturulması

Akademiya olarak ad verilen prototip, bir üniversitede yeni işe başlayan bir araştırma görevlisinin üzerinden, bir kurumda araştırmacı olmanın zorlukları yansıtılmaya çalışılmıştır. *Akademiya* çok gevşek neden-sonuç ilişkileri ile birbirine bağlanmış 18 epizottan oluşmaktadır. Hatta bazı sahneler, filmdeki diğer sahnelere herhangi bir neden-sonuç ilişkisi ile bağlanmadan, bağımsız olarak var olabilmektedir. Filmde neden-sonuç ilişkisine bağlı 11 epizot şu şekilde özetlenebilir:

1. **İşe Başlama:** Araştırma görevlisi Tolga'ya çalışacağı ses stüdyosu tanıtılır.
2. **Günaydın:** Tolga sabah diğer iki araştırma görevlisi Orton ve Sergin ile binanın önünde selamlaşır.
3. **Görev:** Tolga dosyaları renklerine göre ayırır. Dosyaları Burcu getirir. Tolga ise görevi isteksiz bir şekilde yapar.
4. **Karşı görüş:** Orton internet çağında kitap yazmanın bir anlamı olmadığını savunan bir seminer verir. Tolga bu görüşe itiraz eder.
5. **Merhaba:** Tolga binanın önünde Orton ve Sergin'e "merhaba" der. Onlar ise ona soğuk davranır.
6. **Uyku:** Tolga ses stüdyosunda uyuya kalmıştır. Uyandığında gece olmuştur.

7. **Gözetleme:** Orton ve Sergin ses stüdyosunu gözetlerler. Tolga içerde yoktur.
8. **İlgisizlik:** Binanın önünde Burcu ile Sergin konuşmaktadırlar, Orton ise cep telefonuna bakmaktadır. Tolga ile kimse iletişim kurmaz.
9. **İsyan:** Tolga stüdyoda müzik dinlerken aklına bazı devrimci sanatçılar gelir. Koridorda, bir gemideki isyanı anlatan *Potemkin Zırhlısı* filminin posterini asar. Bölüm Başkanı asılmış posterini görür.
10. **Bildirme:** Orton ve Sergin Bölüm Başkanı'na, Tolga'nın işe geç geldiğini, erken çıktığını ve posterini astığını söylerler.
11. **Uzaklaştırma:** Yönetici Tolga'ya başka bir birimde görevlendirildiğini bildirir.

Bu sahnelerin dışında, bağımsız olarak var olabilen sahneler de şu şekilde özetlenebilir:

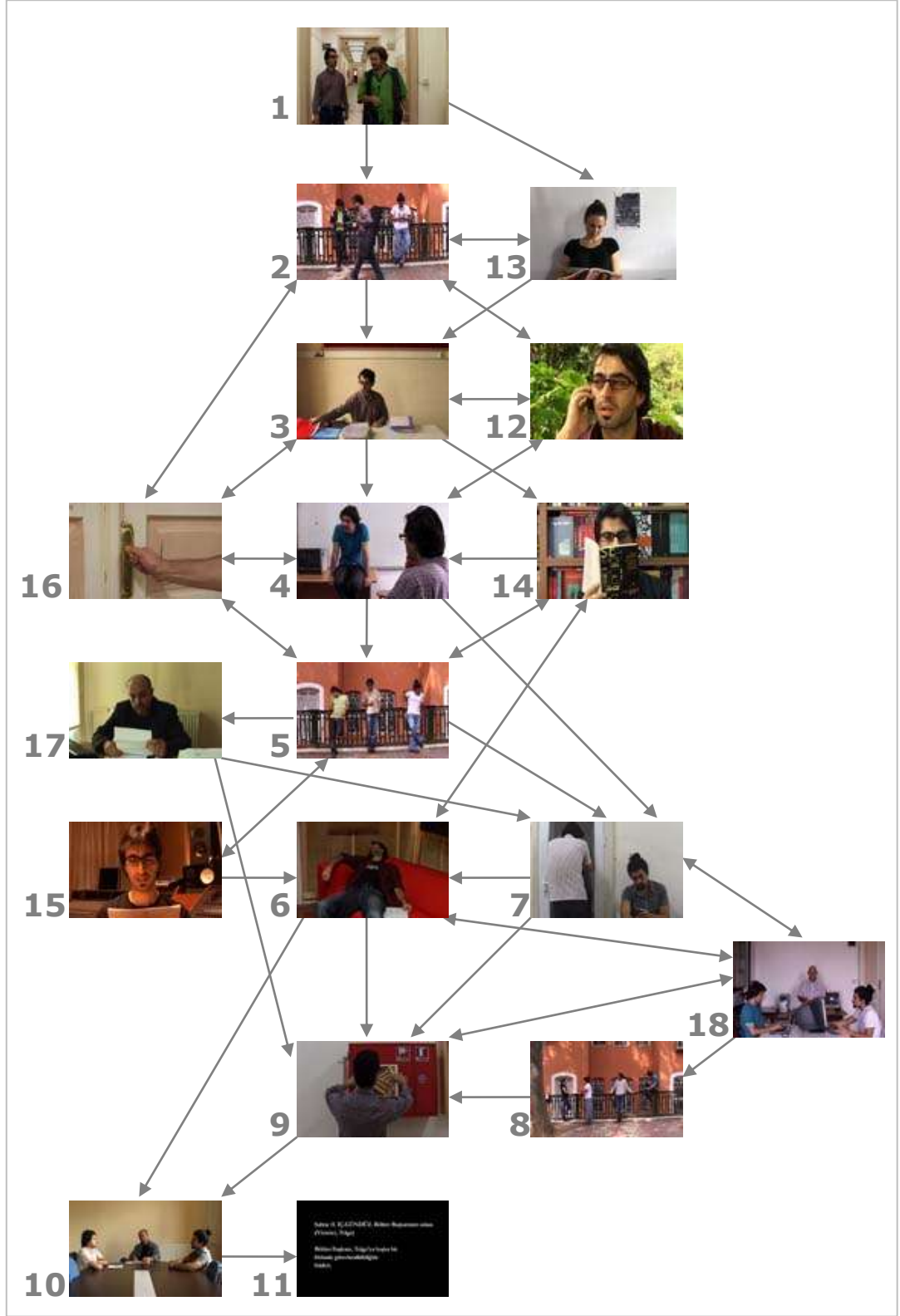
12. **Kira:** Tolga telefonla bir kiralık ev ile ilgili soru yöneltir.
13. **Kız:** Burcu ve çalışma alanı tanıtılır.
14. **Kitap:** Tolga kitap satın alırken, ses kuşağında Orton'un kitabın kültür endüstrisindeki konumu hakkındaki eleştirileri duyulur.
15. **Görevlendirme:** Tolga, kendisine gelen değişik görevlendirmeleri okur.
16. **Kapılar:** Tolga hocaların odalarına girmeye çalışır fakat bütün kapılar kapalıdır.
17. **Anonim mektup:** Bölüm Başkanı'na, yönetimi eleştiren anonim bir mektup gelir.
18. **Disiplinler:** Bir öğretim görevlisi, Orton ve Sergin'e bazı akademik disiplinleri okur, onlar da tekrarlarlar.

Prototip hazırlanırken, interaktif modelinin akış şemasını belirlemek amacıyla, bağımsız olarak var olabilen epizotların, filmin diğer epizotlarla ilişkileri belirlenmiştir (Şekil 3.1).



Şekil 3.1: Bağımsız bölümlerin filmin ana yapısına eklenebilecekleri yerler

Bu sürecin sonunda bütün geçiş olasılıklarını gösteren bir akış modeli oluşturulmuştur (Şekil 3.2).



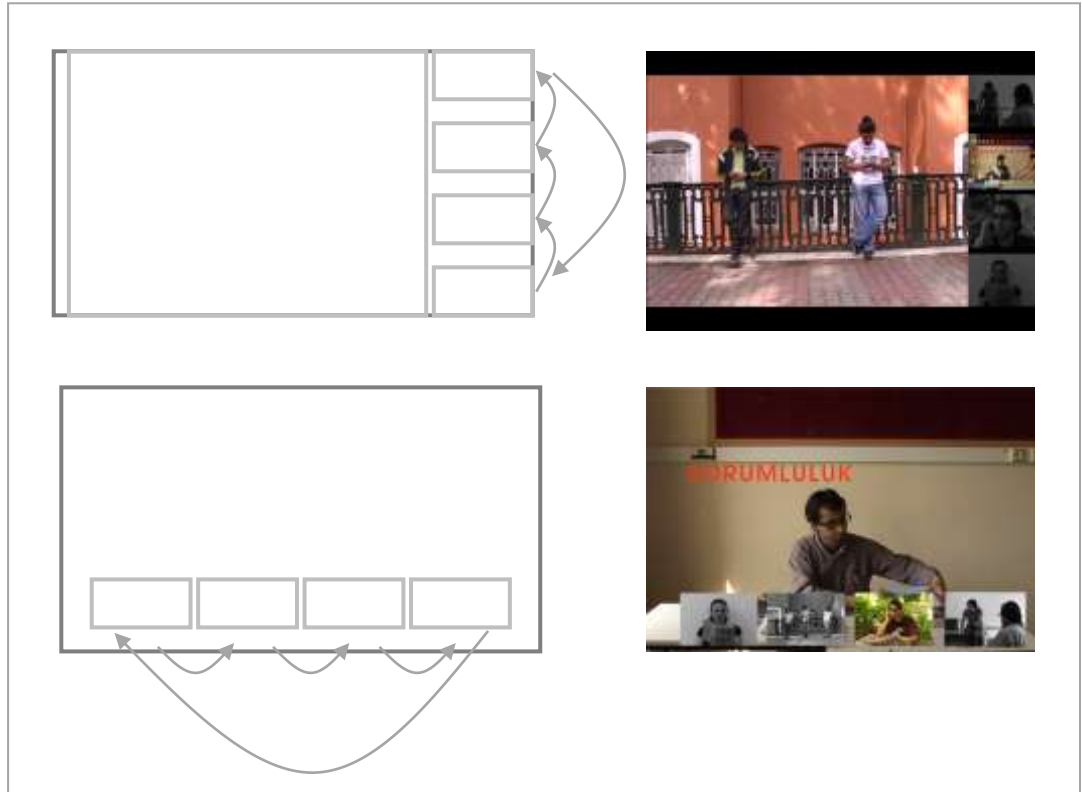
Şekil 3.2: Prototipin ilk geliştirilen akış şeması

Bu şemada hangi yol izlenirse izlensin film 1. epizottan başlayıp, 11. epizotta sona ermektedir. Diğer bir ifade ile filmin akışı sona doğru yönlendirilmiş durumdadır.

3.2.2. İnteraktivite İçin Tasarım Önerilerinin Hazırlanması

İnteraktif film modelinin temel interaktivite özellikleri dikkate alınarak değişik tasarımlar denenmiştir. İlk önce, sunulacak alternatif epizotlarla, ana epizot ayrı olarak düşünülerek, bunları tek bir sinema çerçevesinde buluşturmaya yönelik tasarımlar hazırlanmıştır. Bu uygulamalar, alternatif epizotlar filminden kopuk olarak, interaktif bir menü görüntüsü vermişlerdir (Şekil 3.3). Böylece izleyiciler alternatif sahnelerden birini seçerek filmin devam edeceği sahneyi belirleyebilmektedirler.

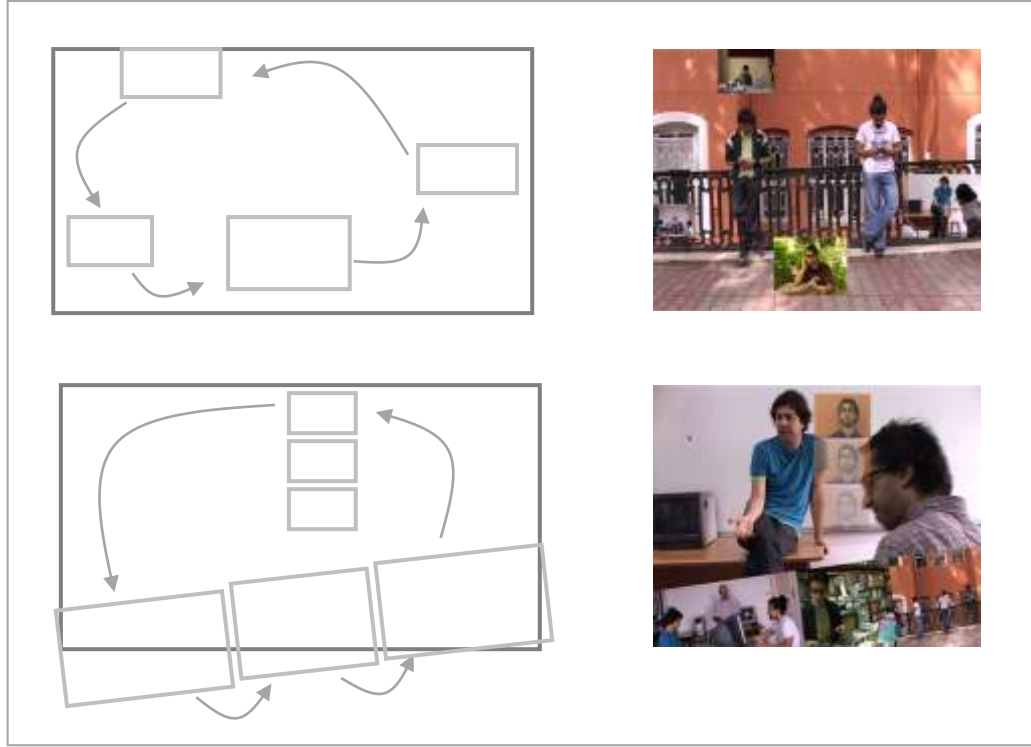
İnteraktif bir menü görünümündeki tasarımların en önemli dezavantajı, ana epizot ile alternatif epizotlar arasında bir kopukluğun ortaya çıkmasıdır. İnteraktif menü filminden ayrı olarak, kendi iç düzenine sahip bir birim olarak durmaktadır. Bu tasarımın bir diğer önemli dezavantajı ise çok yoğun bir görsellik sunmasıdır. Hem ana epizot, hem de alternatif epizotlar aynı anda göründükleri için takip edilmesi zor bir bileşke ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak, aradaki kopukluğu gidermek amacıyla, alternatif epizotların filmin anlatısına eklenebilecekleri tasarımlar üzerinde çalışılmıştır.



Şekil 3.3: İnteraktif bir menü görünümündeki tasarım önerileri

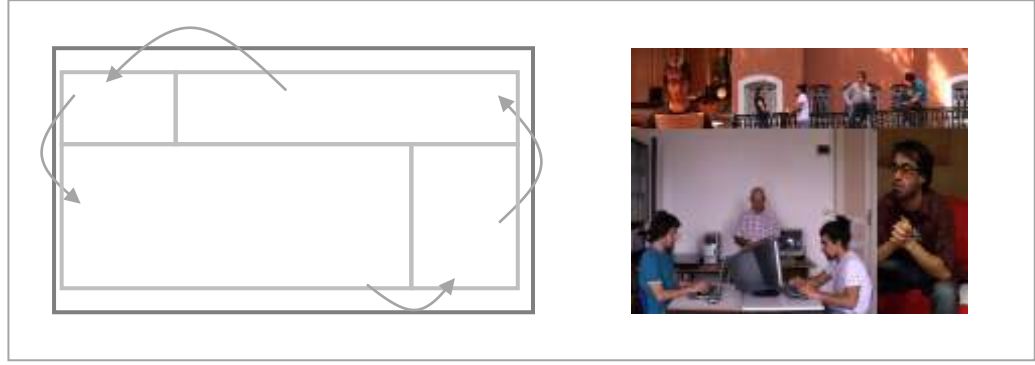
Tasarım sürecinin ilk aşamalarında alternatif epizotlar ile ana epizotun aynı çerçevenin içerisinde sunuldukları tasarım önerileri de gerçekleştirilmiştir (Şekil

3.4). Bu tasarımlarda, menü görünümündeki tasarımlardan farklı olarak ana epizot ile alternatif epizotlar belirli oranda entegre olmuş gibi görünseler de, sonuçta benzer bir karışıklığın korunduğu gözlemlenmiştir. Bu tasarımlar da takibi zor bir bileşke ortaya çıkartmışlardır.



Şekil 3.4: Ana epizot ile alternatif epizotların aynı çerçevede sunuldukları tasarım önerileri

Yapılan ilk denemeler sonucunda, en önemli sorunun ana epizot ile alternatif epizotların aynı anda gösterilmesi durumunda, takibi zor olan bir görsel tasarımın ortaya çıkmasıdır. Bu yüzden bir sonraki aşamada, alternatif olan görüntülerin tamamını değil de vurgulanmak istenen bir bölümünü seçme, dolayısıyla bu tür görüntüleri az da olsa sadeleştirme yoluna gidilmiştir. Bu yönde yapılan tasarımlardan birinde, alternatif epizotlardan kesitler alınarak *mekansal kurgu* gerçekleştirilmiştir (Şekil 3.5).



Şekil 3.5: Alternatif epizotlardan kesitlerin kullanıldığı tasarım önerisi

Bu tasarımla alternatif görüntülerin yarattığı yoğunluğun belirli oranlarda giderildiği görülmüştür. Fakat ana epizot ile alternatif epizotlar arasında halen bir kopukluğun olduğu ve bu tür bir tasarımda interaktiviteyi planlamanın zor olabileceği anlaşılmıştır.

Bütün bu tasarım sürecinin sonunda olgunlaşan prototipte kullanılacak temel görsel tasarım yaklaşımına ulaşılmıştır (Şekil 3.6). Bu tasarımda alternatif epizotlardan kesitler ana görüntünün üzerinde belirlemekte ve hem aralarında belirli bir entegrasyon sağlanmış olmakta, hem de daha önceki tasarımlara göre takibi daha kolay olan bir *mekansal kurgu* sunulmuş olmaktadır.



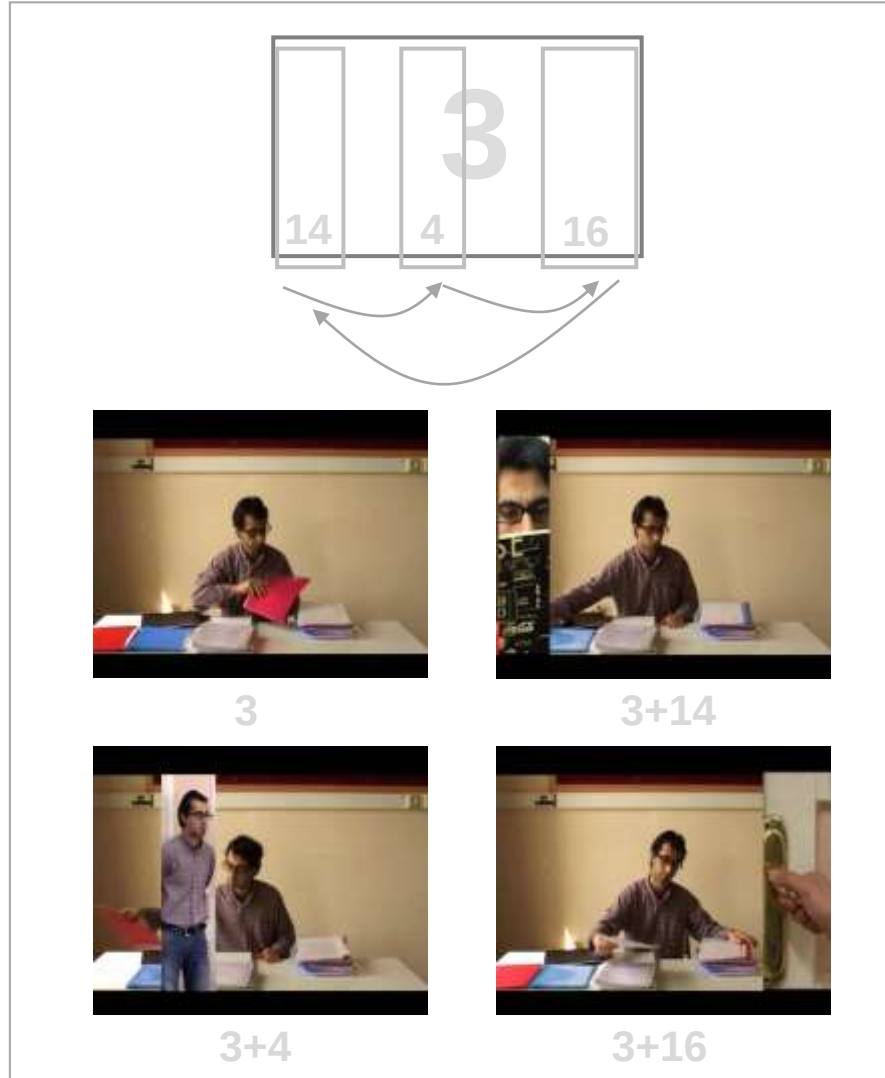
Şekil 3.6: Temel görsel tasarım yaklaşımı

3.2.3. Sonuç Prototipinin Hazırlanması

Prototip çalışmada kullanılacak temel tasarım yaklaşımı belirlendikten sonra interaktif eylemin nasıl gerçekleşeceği araştırılmıştır. Geliştirilen çözümlerden biri

alternatif epizot kesitlerinin, dikey olarak birbiri ardında ana görüntünün üzerine belirmesidir. Bu durumda izleyiciler, basit bir kumanda yardımı ile tek bir düğmeye basarak sırasıyla alternatif epizotları görüntüleyebilmektedirler (Şekil 3.7).

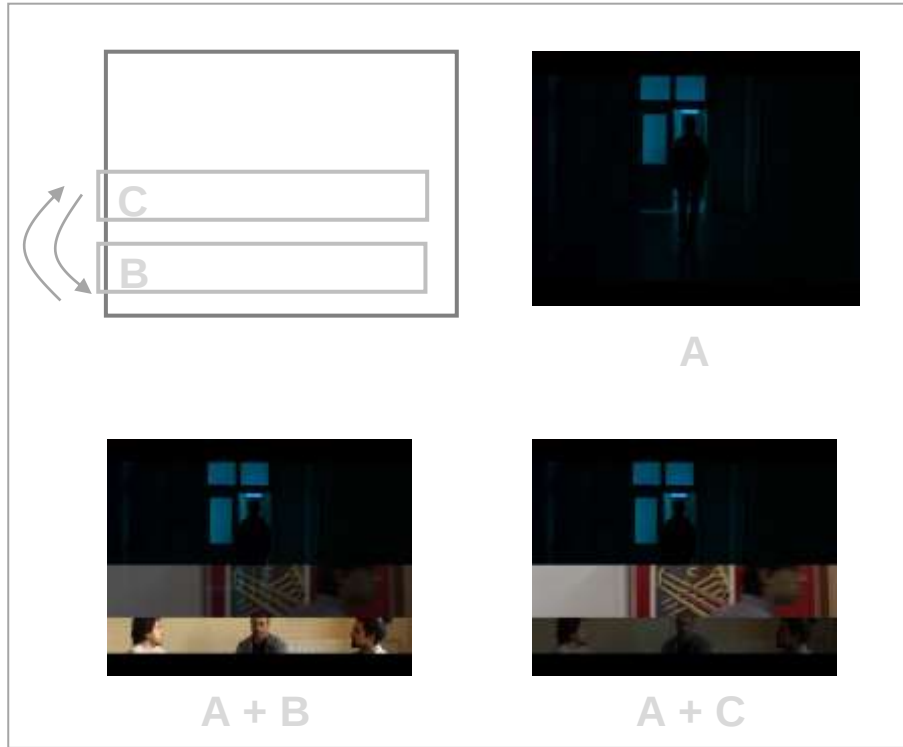
Yapılan uygulamalar sonucunda, sanatçı bakış açısıyla yapılan değerlendirmede, tasarımın başarısı için en fazla 3 adet alternatif epizotun sunulması yerinde olacağı kabul edilmiştir. Ayrıca, interaktivitenin basit olması amacıyla, alternatif epizotlar arasında dolaşma dışında, epizot seçme gibi başka bir interaktif eylem planlanmadığı için, ana epizot bittiğinde, filmin en son görüntülenen alternatif epizotla devam etmesine, diğer bir ifade ile en son görüntülenen alternatif epizotun bir sonraki sahnede ana epizot olmasına karar verilmiştir.



Şekil 3.7: Alternatif film epizotlarının dikey olarak yerleştirilmesi

Filmde düşey yerleştirme dışında, ana epizotun biçimi ve içeriğine uygun olarak farklı tasarım çözümleri de denenmiştir. Filmin bazı sahnelerinde alternatif epizotlar yatay olarak yerleştirilmiştir (Şekil 3.8).

Hazırlanan örnekte, ana epizottaki görüntünün görsel sadeliğinden dolayı, seçili olmayan alternatif epizot kesitinin şeffaf olarak görünmesine karar verilmiştir. Bu durumda izleyici seçili alternatif epizot hakkında olduğu kadar, seçilmemiş alternatif epizot hakkında da belirli oranda bilgi sahibi olabilmektedir.



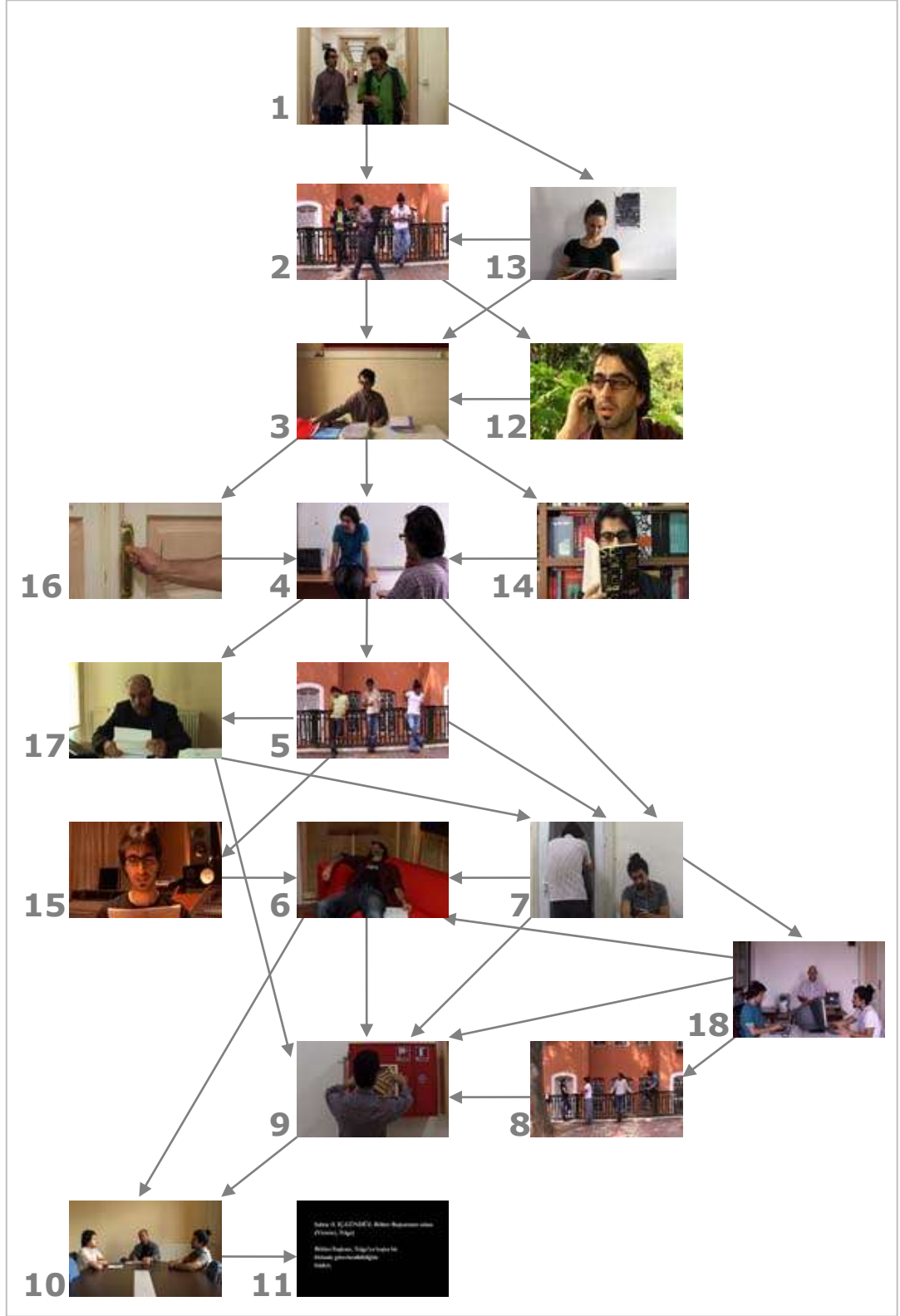
Şekil 3.8: Alternatif film epizotlarının yatay olarak yerleştirilmesi

Diğer bir uygulama epizotların üst üste yerleştirilmesidir (Şekil 3.9). Bu tasarım özellikle hareketin çok fazla olmadığı, sade bir görsel düzenlemeye sahip sahnelerde uygulanmıştır. Bu tür tasarımlarda iki farklı görüntünün üst üste binmesinden doğabilecek görsel etkiden yararlanılmaya çalışılmıştır.



Şekil 3.9: Alternatif film epizotlarının üst üste yerleştirilmesi

Temel tasarım modellerinin belirlenmesi aşamasında, ana epizot ile alternatif epizotların aynı sinema çerçevesi içerisinde yan yana durduklarında oluşturdukları anlam önem kazandığından dolayı, daha önce önerilmiş olan akış şemasındaki (bkz. Şekil 3.2) bazı geçişlerin iyi sonuç vermediği görülmüştür. Ayrıca tasarım aşamasında görüntü kuşağı olduğu gibi ses kuşağının da çok önemli olduğu görülmüştür. Ana epizotun sesi ile alternatif epizotların sesinin karıştığı durumlarda, görsel olarak uyumlu olsa da işitsel olarak sorunlu uygulamalar ortaya çıkmıştır. Bir de, gevşek de olsa olaylar arasındaki neden-sonuç zinciri belirli bir oranda korunmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak, daha akıcı bir anlatı elde etmek amacıyla mevcut akış şeması tekrar gözden geçirilip sadeleştirilmiştir (Şekil 3.10).



Şekil 3.10: Akademiya filminin akış şeması

Yeni şemaya göre bir izleme deneyimi sırasında bütün epizotlar sadece bir kere görüntülenmektedir. Bu şemanın diğer bir yeniliği, seçilen yola göre bazı epizotlar

izlenmeden de filmin sonuna ulaşılmasıdır. Bu durumda farklı bir seçenek seçmek isteyen bir izleyici filmin başına dönüp, filmi tekrar baştan izlemesi gerekmektedir.

Uygulamanın sonunda, başarılı bir model ortaya koyabilmek için önceden yapılması gereken hazırlıklar şu şekilde belirlenmiştir:

- Alternatif epizot kesitlerinin önceden hazırlanıp, ana görüntünün hangi bölgesinde görünecekleri belirlenmelidir.
- Ana epizot üzerine bindirilecek alternatif epizotlara göre tasarlanmalıdır.
- Alternatif epizotların hangi bölümlerinin kesit olarak kullanılacağı belirlenmelidir.
- Bir tek görüntü kuşağı değil de ses kuşağı da tasarlanmalıdır.
- Çekim sırasında kamera hareketleri çok fazla kullanılmamalıdır.
- Filmin akış şeması akıcı bir anlatıya uygun bir şekilde hazırlanmalıdır.

3.2.4. Prototipin Brechtçi Özellikleri

Sunulan prototipte hem interaktif yapının kendisinden kaynaklı, hem de hazırlanan anlatıdan kaynaklı değişik *yabancılaştırma* efektleri bulunmaktadır. Prototip önerisi, Brechtçi özellikler (bkz. Bölüm 2.4.2) açısından şu şekilde değerlendirilebilir:

Parçalı / Epizotik yapı:

- Anlatı gevşek neden-sonuç ilişkilerine sahip epizotlardan oluşmaktadır.
- Bu epizotlar arasındaki geçişler ani olmaktadır.
- Alternatif epizotların ana epizotun üzerinde belirmesi yapıyı biçimsel olarak da parçalı hale getirmektedir (Şekil 3.11).



Şekil 3.11: Parçalı yapıya iki örnek

Farklı söylemlerin yan yana bulunması:

- Birbirleriyle çelişen söylem yapılarına sahip epizotlar yan yana gösterilmektedir.

Örneğin *Kız* epizotunda, interaktif yapı yardımı ile içerik bazında birbiriyle çelişen iki sahne yan yana sunulmaktadır (Şekil 3.12).



Şekil 3.12: Çelişen iki görüntünün yan yana kullanılmasına bir örnek

- Kurmaca epizotlarla söyleşiler yan yana kullanılmaktadır.

Örneğin *Anonim Mektup* epizotu, ilk önce kurmaca bir anlatı olarak başlamaktadır. Epizotun başında Bölüm Başkanı'na anonim bir mektup gelmektedir ve o da mektubu okumaktadır (Şekil 3.13, a.). Daha sonra, ani bir şekilde söyleşi formatına geçilmekte ve Bölüm Başkanı mektubun içeriği ile ilgili görüş bildirmektedir (Şekil 3.13, b.).



a.



b.

Şekil 3.13: Kurmaca ile söyleşinin yan yana kullanılmasına örnek bir sahne

Benzer bir durum ana epizotun alternatif epizotlarla karşılaşmasında yaşanmaktadır (Şekil 3.14). Burada ana epizot söyleşi formatında devam ederken alternatif epizotlar kurmaca bir anlatıya sahiptirler.



Şekil 3.14: Kurmaca ile söyleşinin yan yana kullanılmasına örnek bir interaktif sahne

Egemen söylemin ön plana çıkartılması

- Anlatı ana karakteri merkeze alan tutarlı bir söylemin etrafında kurulmamaktadır. Dolayısıyla anlatıda tek ve tutarlı bir *egemen söylem* bulunmamaktadır.
- Birden fazla karakterin dile getirdiği çoklu bir söylem yapısı mevcuttur.

Örneğin *Karşı Görüş* epizotunda araştırma görevlisi Tolga, Orton'un kitaplara artık ihtiyaç olmadığına dair görüşüne karşılık olarak bir görüş bildirmektedir, fakat filmde her iki görüşe de mesafeli olarak yaklaşılmaktadır.

- *Öz-dönüştü* (self-reflexive) öğeler kullanılmaktadır.

Öz-dönüştü öğelere örnek olarak *Görevlendirme* epizotu gösterilebilir. Bu bölümün başında, sekreter Tolga'ya resmi bir yazının geldiğini bildirmektedir (Şekil 3.15, a.). Bölümün devamında ise bu bildirim tekrar tekrar yapılmakta ve bu tekrarlar aslında aynı sahnenin birkaç kere prova edilmesidir (Şekil 3.15, b. ve c.). Sahneyi daha da yabancılaştırıcı kılan, tekrarlar sırasında yönetmenin sesinin de duyulmasıdır. Sonuç olarak, film çekme anı filmin içerisinde, herhangi bir uyarı yapılmadan gösterilmiş olmakta ve böylece *egemen söylem* ön plana çıkartılmaktadır.



Şekil 3.15: Öz-dönüslü öğelerin kullanılmasına örnek bir sahne

Tekniğin ön plana çıkartılması

- Klasik sinema kurgusundan kaçınılmaktadır. İzleyiciler alışık olmadıkları bir kurgu anlayışı ile karşılaşmaktadırlar.
- Tonda ani değişiklikler yaşanmaktadır.

Filmde tek bir uzun çekimden oluşan epizotlarla hızlı kurgulanmış çok planlı epizotlar yan yana kullanılmaktadır. İnteraktif eylemin olduğu epizotlarda epizotlar arasındaki geçiş, dolayısıyla tondaki değişimler izleyicilerin tercihinine bırakılmıştır.

- Sinemada alışıla gelen mekan bütünlüğü bulunmamaktadır.

Karakterler genellikle derinlik duygusu uyandırmayan düz bir duvarın önünde oynatılmakta ve frontal bir bakış açısıyla çekilmektedirler (Şekil 3.16).



Şekil 3.16: Frontal bakış açısına örnek üç sahne

Alternatif epizotların belirmesi mekanda ek bir parçalanmaya sebep olmaktadır (Şekil 3.17).



Şekil 3.17: Alternatif epizotların mekanı parçalamasına bir örnek

- Bilinçli olarak mekanla ilgili çok az ipucu sunulmaktadır.

Kapılar epizotu bu duruma uygun bir örnek sunmaktadır. Bu bölümde en geniş mekanı gören üç görüntü de, birbirine çok benzeyen kapı önü sahneleridir (Şekil 3.18). Bu anonim görüntülerden bütün mekanın kimliği ile ilgili bir yorumda bulunmak çok zordur.



Şekil 3.18: Anonim mekanlara örnek bir sahne

- Benzer bir şekilde zamanla ilgili de çok az ipucu bulunmaktadır. Hem mekanda hem de zamanda birlik duygusu çok iyi hissedilmemektedir.
- Oyuncular sık sık kameraya bakmaktadırlar (Şekil 3.19).



Şekil 3.19: Oyuncuların kameraya baktıkları sahneler

Sonu olarak, prototip alıřmasında sunulan rnek tasarımlar, interaktif yapıdan kaynaklı birçok Brechti tekniğın oluřturulabileceğini göstermiştir. Ayrıca bu tekniklerin, anlatıdan kaynaklı Brechti tekniklere engel olmadıkları, tam tersine onları güçlendirdikleri belirtilmelidir.

4. SONUÇ

Tez çalışmasının son bölümünde değerlendirme yapılmakta ve bu değerlendirmenin ışığında ortaya çıkan temel sonuç sunulmaktadır. Son olarak gelecekte yapılabilecek çalışmalarla ilgili öneriler sıralanmaktadır.

4.1. Geliştirilen Yöntemin Hipotez Açısından Değerlendirilmesi

Bu tez çalışmasının Giriş Bölümünde (bkz. Bölüm 1.4.) *temel hipotez* şu şekilde belirlenmişti:

Brechtçi film teorisi kullanılarak,

- *sayısal teknolojinin sunduğu yeni olanakları değerlendirebilen,*
- *interaktif eylemi izleyicilerin yaratıcı katkısını aktarıcı bir öğeye dönüştürebilen,*
- *filmdeki heyecan ve sürpriz öğelerini koruyabilen,*
- *sürekliliği zedelemeyen,*
- *ilgiyi dağıtmayan bir karşılıklı etkileşim yöntemine sahip,*

başarılı bir interaktif film modeli kurmak mümkündür.

Yukarıdaki hipotezi belirleyen unsurlar, aşağıda ispat edilip edilmediği değerlendirilmiştir:

1. *İnteraktif film modeli sayısal teknolojinin sunduğu yeni olanakları değerlendirmektedir.*

Önerilen interaktif film modelinde sayısal teknolojinin yeni olanaklarının kullanıldığı söylenebilir. Hazırlanan prototipte, *mekansal kurgular*, *Adobe Premiere* gibi sayısal teknoloji tabanlı kurgu programlarında hazırlanmıştır. İnteraktif tasarım da *Adobe Flash* gibi sayısal teknoloji tabanlı *authoring* programlarında gerçekleştirilmiştir. Fakat kullanılan *authoring* programları istenilen yapıyı oluşturma konusunda belirli kısıtlamalar getirmişlerdir ve

interaktivite belirli oranda kullanılan programların olanakları çerçevesinde sınırlanmıştır. Örneğin alternatif epizotlar arasındaki geçişlerin belirli bir sırada olma zorunluluğu, *authoring* programlarının getirdikleri kısıtlamalarından biridir. Eğer geçişlerin rastgele (random) olması istenseydi, interaktivite farklı bir şekilde programlanmalıydı.

2. *İnteraktif film modelindeki interaktif eylem, izleyicilerin yaratıcı katkısını aktarmaktadır.*

Önerilen interaktif film modelinin daha önce gerçekleştirilen interaktif film uygulamalarına göre önemli bir farkı interaktif eylemi yaratıcı bir süreçle dönüştürmesidir. Gerçekleştirilen prototipte de görülebileceği gibi izleyicinin eylemi sadece filmin devam edeceği sahneyi seçmekle sınırlı değildir. Aslında yapılan seçimlerle izleyici, *mekansal kurgunun* nasıl oluşacağını kendisi belirlemektedir, diğer bir ifade ile kendine özgü bir izleme serüveni oluşturmaktadır (bkz. Bölüm 3.2.3.). Bu durumda, her bir izleme, farklı bir filmin oluşturulması anlamına gelmektedir.

İzleyicilerin yaratıcılığı konusunda vurgulanması gereken bir diğer önemli nokta, önerilen sistemin mantığını tam olarak kavrayabilmek için belirli bir öğrenme sürecinin gerekli olduğudur. İzleyici izleme anında bir tür *kurgucu* görevi üstlendiğinden dolayı, görsel ve işitsel birleşmeleri birkaç denemeden sonra daha iyi yapmaya başlayacaktır. Böylece deneyiminin artması yeni yaratıcılıklar ortaya çıkaracaktır.

Sistem için bir ek özellik olarak yapılan interaktivitelerin kaydedilmesi ve daha sonra kaydedilen filmin interaktif eylemde bulunulmadan izlenmesi önerilebilir. Bu durumda film izleme serüveni bir tür laboratuvar çalışmasına dönüşerek, yaratıcılık deneyimini arttıran, farklı bir boyut kazanabilecektir.

3. *Önerilen interaktif film modelinde, geleneksel filmlerde görülen heyecan ve sürpriz öğeleri korunabilmektedir.*

Mevcut interaktif film çalışmalarının en önemli eksiklerinden biri geleneksel filmlere özgü *heyecan* ve *sürpriz* öğelerinin, filmler interaktif hale dönüşünce korunamamasıdır. Önerilen interaktif film modelinde *heyecan* ve *sürpriz* öğeleri üç farklı şekilde korunmaktadır:

1. Hazırlanan prototipte ana epizotların üzerinde beliren alternatif epizotlar izleyiciler için sürpriz olarak ortaya çıkmaktadır (bkz. Bölüm 3.2.3.). Ayrıca bu alternatif epizotların ana epizot ile karşılaşmaları da *sürpriz* ve *heyecan* yaratmaktadır.
2. Ana epizot bittiğinde görüntülenmekte olan alternatif epizoda geçildiği için ve izleyiciler ana epizodun tam olarak ne zaman biteceğini bilmedikleri için bu geçiş de *sürpriz* olarak belirmektedir (bkz. Bölüm 3.2.3.).
3. İzleyiciler alternatif epizotların tamamını değil de bir kesitini izleyebildikleri için, bu epizotlardan biri ana epizot olarak seçildiğinde, daha önce görüntülenen alternatif kesitten çok farklı bir epizot ile karşılaşmakta ve bu farklılık izleyiciler için *sürpriz* ve *heyecan* yaratmaktadır (bkz. Bölüm 3.2.3.).
4. *İnteraktif film modelinde, geleneksel filmlerde görülen süreklilik zedelenmemektedir.*

Süreklilik kurmaca anlatıların en önemli özelliklerinden biridir ve mevcut interaktif film çalışmalarının büyük bir oranında en önemli sorunlarından biridir (bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.). Çünkü mevcut çalışmalarda, izleyicinin interaktif eylemde bulunması için çoğu zaman filmler durdurulmaktadır. Önerilen interaktif film modelinde ise interaktif eylemler çalışmayı durdurmadan gerçekleştirilmekte ve böylece *süreklilik* korunmuş olmaktadır (bkz. Bölüm 3.1.2.).

5. *İnteraktif film modelindeki, karşılıklı etkileşim yöntemi ilgiyi dağıtmamaktadır.*

Yine mevcut interaktif filmlerin çoğunluğunda en önemli sorunlardan biri karşılıklı etkileşimin ilgiyi dağıtmasıdır (bkz. Bölüm 2.2.1. ve Bölüm 2.3.2.). Bunun için önerilen interaktif film modelinde ilgiyi dağıtmayan bir interaktivite planlanmıştır:

1. İnteraktivite çok basit bir veri giriş cihazı ile gerçekleştirilmektedir ve interaktif eylemin kendisi de son derece basittir (bkz. Bölüm 3.1.2.). Önerilen prototipte izleyiciler sadece ana epizot üzerinde beliren

alternatif epizotlar arasında dolaşmaktadır ve seçmek gibi ikinci türde bir interaktif eylemde bulunmamaktadır (bkz. Bölüm 3.2.3.).

2. İzleyiciler interaktif eylemde bulunurken gözlerini filmin yansıtıldığı perdeden ayırmak zorunda değildir (bkz. Bölüm 3.1.1.).

6. *Brechtçi film teorisi kullanılarak başarılı bir interaktif film modeli kurmak mümkündür.*

Önerilen prototipte, hem filmin senaryosunda hem de interaktif uygulamada Brechtçi öğeler etkin olarak kullanılmış ve ortaya çıkan prototipin genel başarısı, Brechtçi film teorisi kullanılarak başarılı bir interaktif film modelinin kurulabileceği sanatçı olarak görülmüştür.

4.2. Diğer Soruların Değerlendirilmesi

Bu tez çalışmasının geliştirilmesi sırasında, tezin Giriş Bölümünde yer almayan tasarım soruları, çözümleri ile birlikte aşağıda sunulmaktadır:

1. *Önerilen interaktif film modeli sadece hedef yönelimli (goal-oriented) anlatılar için değil de her türde anlatılar için uygun mudur?*

Hazırlanan prototipte görülebileceği gibi önerilen interaktif film modeli her türde anlatılar için uygundur. Birincisi, ana epizotlar ile birlikte beliren alternatif epizotlar arasında seçim yapılırken, *hedef yönelimli* yapılarda olduğu gibi neden-sonuç ilişkileri dikkate alınmamaktadır. Çünkü alternatif kesitler bu anlamda doğrudan bilgi vermemektedir, aksine sadece filmin nasıl devam edebileceği ile ilgili bazı ipuçları sunmaktadır (bkz. Bölüm 3.2.3.). Bu durumda izleyiciler doğrudan hedefe yönelik seçim yapmamaktadır.

İkincisi de, interaktif film modelinde sunulan yapıda, ana epizotlarla alternatif epizotların karşılaşması sırasında izleyicilerin ilgisi hangi alternatif epizotla devam edileceği üzerinde olduğu kadar, ne tür *mekansal kurgu* tasarımları oluşturabilecekleri üzerindedir (bkz. Bölüm 3.2.3.).

2. *Gevşek neden-sonuç ilişkilerine sahip epizotlar kullanıldığı için her türlü seçenekte tutarlı bir anlatı oluşturmak mümkün müdür?*

Sunulan prototipte, epizotlar arasında neden-sonuç zincirinin kopmasına neden olan geçişler bulunmaktadır. Bu durum, Brechtçi yapıların temel

yabancılaştırma efektlerinden biri olan farklı söylemler arasındaki ani geçişlere örnektir. Brechtçi yapıların bu özelliği daha esnek bir interaktif yapı kurma şansını sunmaktadır. Yine de, yapının her zaman belirli bir tutarlılığı koruyabilmesi için epizotlar arasındaki geçişlerin kısıtlandığını, prototipin tasarlanma aşamasında gösterilmiştir (bkz. Bölüm 3.2.3.).

3. *İzleyicilerin filme müdahale şekli ve derecesi nedir?*

Önerilen interaktif film modelinde, izleyicilere yaratıcı katkı sağlama şansı tanınmış olsa da, güç dengelerinin halen filmin senaristinde ve yönetmenindedir. Hazırlanan prototipte de görülebileceği gibi interaktif film çalışmasını tasarlayanlar, hangi alternatif epizotların hangi ana epizot ile birlikte görüntülenebileceğine (dolayısıyla hangi epizotlarla devam edilebileceğine) ve bunun hangi sırada olabileceğine kadar sınırları belli bir yapı sunmuşlardır. Yine de izleyiciler, filmin hangi epizotla devam edeceğine karar verdikleri için önemli bir müdahale gücüne sahiptirler. Ayrıca, ana epizotla alternatif epizotların karşılaşması daha önce planlanmamış tesadüfler doğurabilmektedir ve bu tesadüfler de ancak izleyicilerin müdahalesi ile mümkün olabilmektedir (bkz. Bölüm 3.2.3.).

4. *İzleyiciler sistemi yönlendirdiklerini hissediyorlar mı ve kendi yönlendirmelerinin sınırlarını biliyorlar mı?*

İnteraktif filmlerin önemli özelliklerinden biri izleyicilerin sistemi kendi yönlendirdiklerini hissetmeleri ve yönlendirmelerinin sınırlarını bilmeleridir. Önerilen interaktif film modelinde izleyiciler alternatif film sahneleri arasından devam edilecek sahneyi kendileri seçtikleri için sistemi doğrudan yönlendirmektedirler (bkz. Bölüm 3.2.3.). Ayrıca interaktivitenin nasıl gerçekleştirildiğini öğrendikten sonra, sadece alternatif epizotlar arasında dolaşabildiklerini anladıklarında kendi yönlendirmelerinin sınırlarını da öğrenmiş olmaktadır.

5. *Önerilen interaktif tasarım modeli bütün izleyiciler tarafından eşit düzeyde algılanabilir mi?*

Brechtçi estetiğe göre yapılan filmlerde olduğu gibi, Brechtçi estetikten yola çıkılarak hazırlanan interaktif film modelinde de izleyiciden zihinsel düzeyde aktif bir katılım beklenmektedir. Brechtçi filmler, geleneksel dramatik

filmlere göre anlaşılması daha zor bir yapıya sahiptirler ve izleyicileri *ruhsal arınmaya* (katharsis) götürmedikleri için geniş bir izleyici kitlesine ulaşamamışlardır (bkz. Bölüm 2.4.1.). Dolayısıyla önerilen interaktif film modeli de, geriye yaslanarak film izlemeye alışık olan ve kahramanlarla özdeşleşerek *ruhsal olarak arınmayı* bekleyen klasik sinema izleyicisine çok uygun bir yapı sunmamaktadır.

6. *Geleneksel filmlere benzer bir şekilde, karmaşık olay örgüsüne sahip bir interaktif film modeli sunulabilmekte midir?*

Mevcut interaktif filmlerin çoğunluğunun en önemli handikaplarından biri, aynı zaman ve mekanda geçen oldukça basit bir olay örgüsüne sahip hikayeler sunmalarıdır (bkz. Bölüm 2.3.2.). Prototipte görülebileceği gibi önerilen interaktif film modeli farklı zaman ve mekanlarda geçen, karmaşık olay örgüsüne sahip anlatılar sunulabilmektedir (bkz. Bölüm 3.2.3.).

7. *Birden fazla anlatıyı yan yana sunabilen mekansal kurgunun olanakları araştırılmış mıdır?*

Önerilen interaktif film modeli *mekansal kurgu* tasarımlarına dayanmaktadır (bkz. Bölüm 2.1.4. ve Bölüm 3.1.1.). Fakat bütün olası *mekansal kurgu* tasarımları daha önceden hazırlanmakta ve izleyiciler sadece onların arasında dolaşmaktadırlar (bkz. Bölüm 3.2.3.). Dolayısıyla önerilen interaktif prototipte bütün *mekansal kurgu* olanaklarının değerlendirildiği söylenemez.

4.3. Sonuç

Yukarıda gerçekleştirilen değerlendirmenin gösterdiği gibi, tezin Giriş Bölümünde önerilen *temel hipotez*, bir unsurun dışında diğer bütün unsurları ile doğrulanmıştır. Sonuç olarak, *Brechtçi film teorisi kullanılarak başarılı bir interaktif film modeli kurmanın mümkün olduğu ispatlanmıştır.*

Temel hipotezde tam olarak doğrulanamayan tek unsur sayısal teknolojinin kullanımı ile ilgilidir. Özellikle prototip hazırlanırken kullanılan ve kısıtlı olanaklara sahip olan yazılım programları, önerilen interaktif film modeline yönelik bir uygulama yapmaya yeterli olsalar da sayısal teknolojinin geniş olanaklarını tam olarak test etmeye yeterli değildirler.

Tez çalışmasının geliştirilmesi aşamasında gündeme gelen tasarım sorularından *mekansal kurgunun* olanakları ile ilgili olanı tam olarak cevaplandırılmamıştır. Önerilen interaktif film modelinde ve sunulan prototipte tasarlanan *mekansal kurgulardan* çok daha farklı kurgular tasarlamak mümkündür. Fakat *mekansal kurgunun* tasarımı, *senaryo*, *interaktivite* ve *akış şeması* gibi pek çok faktöre bağlı olduğundan dolayı, önerilen prototipte farklı *mekansal kurgu* örnekleri denemek çok anlamlı değildir.

4.4. İleriye Dönük Öneriler

Bu tez çalışmasında, interaktif film modeline yönelik hazırlanan prototip, kuramın pratiğe dönüşüp dönüşmediğini anlamak için ve bu dönüşüm sürecinin sunacağı ipuçlarını toplamak için gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışma sonucunda, olanaklı bir kuramın pratiğe dönüşmesi için gerekli olan adımlar aşağıda sunulmaktadır:

1. *Bütün bir filmin çekilmesi*: Bütüncül bir yapı ortaya koyup gerçekleştirilen uygulamanın kuram açısından değerlendirmesi.
2. *Özel yazılımın hazırlanması*: Bilgisayar Bilimleri ile ortak bir çalışma sonucunda, istekleri karşılayacak, filme özel yazılımların hazırlanması.
3. *Sanatçı deneyiminin gözlemlenmesi*: Bütün bir filmin çekilmesi ve interaktif hale getirilmesi aşamalarında, sanatçı deneyimin gözlemlenmesi ve kuram açısından değerlendirilmesi.
4. *Uygulamanın izleyiciler tarafından değerlendirilmesi*: Film değerlendirmesine yönelik yeni yöntemlerin denenmesi. Değişik izleyici testleri ile hem sistemin başarısı, hem de zorluk derecesinin denenmesi ve elde edilen geri dönüşlerin kuram açısından değerlendirilmesi.

KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen J. 1997. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. 1. bs. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Allen, Michael. 1998. From Bwana Devil to Batman Forever: Technology in Contemporary Hollywood Cinema. **Contemporary Hollywood Cinema**. ed. Steve Neale, Murray Smith. New York ve Londra: Routledge: 109-129.
- Akvaario. [01.04.2010]. F2F media. <http://www.f2fmedia.net/html/akvaario.html>.
- Apple Computer Inc. 1989. **HyperCard Stack Design Guidelines**. 1. bs. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Aristoteles. 1963. **Poetika**. çev. İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Belton, John. 2002. Digital Cinema: A False Revolution. **October**. s.100: 99-114.
- Bielicky, Michael. 2003. Prague – A Place of Illusionists. **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**. ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel. Cambridge, Massachusetts: MIT Press: 96-101.
- BioControl [01.04.2010] BioControl Systems. <http://www.biocontrol.com/>.
- Bordwell, David. 1985. **Narration in the Fiction Film**. 1. bs. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- _____. 2005. **Figures Traced in Light: On Cinematic Staging**. 1. bs. California: University of California Press.
- Brecht, Bertolt. 1997a. **Epik Tiyatro**. çev. Kamuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi.
- _____. 1997b. **Sanat Üzerine Yazılar**. çev. Kamuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi.
- _____. 1980. Against Georg Lukács. **Aesthetics and Politics**. çev. Ronald Taylor. Londra: Verso: 68-85.
- Coplan, Amy. 2009. Empathy and Character Engagement. **The Routledge Companion to Philosophy and Film**. ed. Paisley Livingstone, Carl Plantinga. New York ve Londra: Routledge: 97-110.
- Carroll, Noel. 1990. **The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart**. 1.bs. New York ve Londra: Routledge.

- _____. 2009. Narrative Closure. **The Routledge Companion to Philosophy and Film**. ed. Paisley Livingstone, Carl Plantinga. New York ve Londra: Routledge: 207-216.
- Casetti, Francesco. 2009. Filmic Experience. **Screen**. c. 50. s. 1: 65-66.
- Clarke, Andy, Grethe Mitchell. 2000. Playing with Film Language. **The Visual-Narrative Matrix**. ed. Graham Coulter-Smith. Southampton: Southampton Institute of Higher Education: 85-89.
- Clarke, Andy, Grethe Mitchell. 2001. Screenplay: Film and the Future of Interactive Entertainment. **Digital Content Creation**. ed. Rae Earnshaw, John Vince. Londra: Springer-Verlag: 9-19.
- Comcast Banner Ads. [01.04.2010]. Simon Rules!. <http://simonrules.com/?p=50>.
- Courchesne, Luc. 2002. The Construction of Experience: Turning Spectators into Visitors. **New Screen Media: Cinema/Art/Narrative**. ed. Martin Rieser, Andrea Zapp. Londra: British Film Institute: 256-267.
- Cousins, Mark. 2006. **The Story of Film**. 1. bs. Londra: Pavilion Books.
- Crimeface. [01.04.2010]. Crimeface Interactive Film. <http://www.crimeface.net/>.
- Curan, Angela. 2009. Bertolt Brecht. **The Routledge Companion to Philosophy and Film**. ed. Paisley Livingstone, Carl Plantinga. New York ve Londra: Routledge: 323-333.
- Cyber Glove II [01.04.2010] Cyber Glove Systems. <http://www.cyberglovesystems.com/products/cyberglove-ii/overview>.
- Digital Pen & Paper. [01.04.2010]. Anoto. <http://www.anoto.com/digital-pen-paper.aspx>
- Dinkla, Söke. 2002. The Art of Narrative – Towards the Floating Work of Art. **New Screen Media: Cinema/Art/Narrative**. ed. Martin Rieser, Andrea Zapp. Londra: British Film Institute: 27-41.
- Doom 3. [01.04.2010]. idSoftware. <http://www.idsoftware.com/games/doom/doom3/>.
- Dormon, Bob. 2009. **Toshiba Multimedia Touchscreen Tablet Out by Christmas**. http://www.reghardware.co.uk/2009/09/03/toshiba_journe_tablet/ [01.04.2010].
- Einav, Gali. 2004. I Want My iTV? - Content, Demand and Social Implications of Interactive Television. Doktora Tezi. Colombia Üniversitesi, ABD.
- Elsaesser, Thomas. 1998. Digital Cinema: Delivery, Event, Time. **Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age**. ed. Thomas Elsaesser, Kay Hoffmann. Amsterdam: Amsterdam University Press: 201-22.
- Erdoğan, Engin. 2005. An On-Demand Advertising Model for Interactive Television. Yüksek Lisans Tezi. Georgia Institute of Technology, ABD.

- Ferraro, Carl David. 1988. Toward a Brechtian Film Aesthetic with an Investigation into the Films of Lindsay Anderson, Rainer Werner Fassbinder and Luis Bunuel. Doktora Tezi. The Graduate School of Wayne State University, Detroit, ABD.
- Frieling, Rudolf. [01.04.2010]. Radúz Činčera: Kinoautomat One Man and his Jury. <http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/>.
- Gaut, Berys. 2009. Digital Cinema. **The Routledge Companion to Philosophy and Film**. ed. Paisley Livingstone, Carl Plantinga. New York ve Londra: Routledge: 75-85.
- Go Pro Air Mouse. [01.04.2010]. Gyration. <http://www.gyration.com/>.
- Grahame Weinbren: Sonata. [01.04.2010]. Medien Kunst Netz. <http://www.medienkunstnetz.de/works/sonata/>.
- Hales, Chris. 2002. New Paradigms <> New Movies: Interactive Film and New Narrative Interfaces. **New Screen Media: Cinema/Art/Narrative**. ed. Martin Rieser, Andrea Zapp. Londra: British Film Institute: 105- 119.
- _____. 2005. Cinematic Interaction: From Kinoautomat to Cause and Effect. **Digital Creativity**. c. 16. s. 1: 54-64.
- Hales, Chris, Teijo Pellinen, Markus Castren. 2006. A Story Between Storeys: Algorithmic and Audience Control of Video Segments in an Experimental Interactive Television Programme. **Digital Creativity**. c. 17. s. 4: 234-242.
- Hudson, Dale, Patricia R. Zimmermann. 2009. Cinephilia, Technophilia and Collaborative Remix Zones. **Screen**. c. 50. s. 1: 135-146.
- IBVA. [01.04.2010]. IBVA UK. <http://www.ibva.co.uk/about.htm>.
- ITV Launches Interactive Coronation Street. (2005). informitv. <http://informitv.com/news/2005/12/08/itvlaunchesinteractive/> [01.04.2010].
- iPad. [01.04.2010]. Apple. <http://www.apple.com/ipad/>.
- Jenkins, Henry. 2004. The Work of Theory in the Age of Digital Transformation. **A Companion to Film Theory**. ed. Toby Miller, Robert Stam. Massachusetts ve Oxford: Blackwell Publishers: 134-161.
- Kristof, Ray, Amy Satran. 1995. **Interactivity by Design**. 1. bs. San Jose, California: Adobe Press.
- Lesage, Julia Lewis. 1976. The Films of Jean-Luc Godard and their Use of Brechtian Dramatic Theory. Doktora Tezi. The Graduate School of Indiana University, ABD.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly. 2009. **New Media: A Critical Introduction**. 2. bs. New York ve Londra: Routledge.
- Loop Pointer. [01.04.2010]. Hillcrest Labs. <http://www.hillcrestlabs.com/loop/>.

- Lost in Nightmares. [01.04.2010]. Resident Evil. <http://www.residentevil.com/gold/>.
- Love & Diane: An Interactive Timeline. (2004). eTV Prototyping Group. <http://etv.gatech.edu/loveDiane.html> [01.04.2010].
- Love on Enhanced Television. [01.04.2010]. ABC: Love is in the Air. <http://www.abc.net.au/tv/love/etv.htm>.
- Lu, Karyn Y. 2005. Interaction Design Principles For Interactive Television. Yüksek Lisans Tezi. Georgia Institute of Technology, ABD.
- Manovich, Lev. 2001. **The Language of New Media**. 1. bs. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- MacCabe, Colin. 1974. Realism and the Cinema: Notes on some Brechtian Theses. **Screen**. c. 15. s. 2: 7-27.
- _____. 2003. **Godard: Portrait of an Artist at Seventy**. 1. bs. New York: Faber and Faber.
- Meadows, Mark S. 2002. **Pause & Effect**. 1. bs. Indianapolis: New Riders Press.
- Miller, Carolyn H. 2004. **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment**. Oxford: Focal Press.
- Mok, Clement. 1996. **Designing Business: Multiple Media, Multiple Disciplines**. 1. bs. San Jose, California: Adobe Press.
- Mulvey, Laura. 2004. Passing Time: Reflections on Cinema from a New Technological Age. **Screen**. c. 45. s. 2: 142-155.
- Murph, Darren. 2008. **Comcast Beefs Up HD VOD Offerings in a Big Way**. <http://hd.engadget.com/2008/02/04/comcast-beefs-up-hd-vod-offerings-in-a-big-way/> [01.04.2010].
- Overview of the MPEG-4 Standard. 2002. The Moving Picture Expert Group. <http://mpeg.chiariglione.org/standards/mpeg-4/mpeg-4.htm> [01.04.2010].
- Parkan, Mutlu. 2004. **Brecht Estetiği ve Sinema**. 1. bs. İstanbul: Bordo Siyah Klasik Yayınlar.
- Persson, Per. 2003. **Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery**. 1. bs. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pierson, Michele. 1999. CGI Effects in Hollywood Science-Fiction Cinema 1989-95: the Wonder Years. **Screen**. c. 40. s. 2: 158-176.
- Plantinga, Carl. 2009. Emotion and Affect. **The Routledge Companion to Philosophy and Film**. ed. Paisley Livingstone, Carl Plantinga. New York ve Londra: Routledge: 86-96.

- Rieser, Martin. 1997. Educating the Authors. **The Proceedings of the Seventh International Symposium on the Electronic Arts, 16-20 Eylül 2006**. Rotterdam: ISEA96 Foundation: 117-122.
- Roddick, Nick. 2007. Cinema on Demand. **Sight & Sound**. c.17. s.10: 14.
- _____. 2009. Paradigm Lost. **Sight & Sound**. c.19. s.5: 14.
- Space Explorer. [01.04.2010]. 3Dconnexion. <http://www.3dconnexion.com/>.
- Space Navigator. [01.04.2010]. 3Dconnexion. <http://www.3dconnexion.com/>.
- Stam, Robert. 2000. **Film Theory: An Introduction**. 1. bs. Massachusetts ve Oxford: Blackwell Publishers.
- SurfBoard Remote Control. [01.04.2010]. Accenda. <http://www.accendaproducts.com/surfboard/index.html>.
- Sutton, Damian. 2004. The DreamWorks Effect: the Case for Studying the Ideology of Production Design. **Screen**. c. 45. s. 4: 383-390.
- Tacta Pad. [01.04.2010]. Tactiva. <http://www.tactiva.com/tactapad.html>.
- Tavinor, Grant. 2009. **The Art of Videogames**. 1. bs. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Tender Loving Care. [01.04.2010]. Aftermath Media. <http://www.aftermathmedia.com/tlc/index.html>.
- Thompson, Kristin, David Bordwell. 2003. **Film History: An Introduction**. 2.bs. New York: McGraw-Hill.
- 3D VOG Video Oculography. [01.04.2010]. SensoMotoric Instruments. <http://www.smivision.com/en/eye-gaze-tracking-systems/products/3d-vog.html>.
- Tomb Raider Underworld. [01.04.2010]. Tomb Raider. <http://www.tombraider.com/>.
- Tudor, Deborah. 2008. The Eye of the Frog: Questions of Space in Films Using Digital Processes. **Cinema Journal**. c. 48. s. 1: 90-110.
- Walking with Beasts on Interactive TV. [01.04.2010]. ABC Walking with Beasts. <http://www.abc.net.au/beasts/interactivetv/>.
- Walters, Ben. 2009. The Great Leap Forward. **Sight & Sound**. c.19. s.3: 38-43.
- Wand, Eku. 2002. Interactive Storytelling: The Renaissance of Narration. **New Screen Media: Cinema/Art/Narrative**. ed. Martin Rieser, Andrea Zapp. Londra: British Film Institute: 163-178.
- Weibel, Peter. 2003. Preface. **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film**. ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel. Cambridge, Massachusetts: MIT Press: 16-17.

Weinbren, Grahame. 2003. Grahame Weinbren. **Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film.** ed. Jeffrey Shaw, Peter Weibel. Cambridge, Massachusetts: MIT Press: 260-271.

Wii. [01.04.2010]. Nintendo. http://www.nintendo.co.uk/NOE/en_GB/wii_54.html.

Wireless Tablet. [01.04.2010] Hitachi Software Engineering America StarBoard Group. http://www.hitachi-soft.com/starboard/products/wireless_tablet/wt-1.shtml.

Wood, Aylish. 2002. Timespaces in Spectacular Cinema: Crossing the Great Divide of Spectacle Versus Narrative. **Screen.** c. 43. s. 4: 370-386.

EKLER

Ek 1. Filmler Kaynakçası

Akvaario (Teijo Pellinen, 1998), interaktif televizyon programı, Finlandiya.

Anna Magdalena Bach'ın Günlüğü (*Chronic der Anna Magdalena Bach*, Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, 1968), uzun metrajlı kurmaca film, Almanya.

Be Now Here (Romy Achituv, 1999), interaktif uygulama, Fransa.

Bir Ulusun Doğuşu (*A Birth of a Nation*, David W. Griffith, 1915), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Burada ve Başka Yerde (*Ici et Ailleurs*, Jean-Luc Godard, 1976), orta metrajlı belgesel film, Fransa.

Cause and Effect (Chris Hales, Tomi Knuutila, Teijo Pellinen, 2002), interaktif film performansı, Birleşik Krallık.

Cesaretin Bedeli (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabond, 1994), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Chelsea Kızları (*Chelsea Girls*, Paul Morrissey, Andy Warhol, 1966), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Crimeface (Krishna Stott, 2008), interaktif kurmaca film, Birleşik Krallık.

Çinli Kız (*La Chinoise*, Jean-Luc Godard, 1967), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Eğer.... (*If....*, Lindsay Anderson, 1968), uzun metrajlı kurmaca film, Birleşik Krallık.

Glenn Gould Üzerine Otuz İki Kısa Film (*Thirty Two Short Films About Glenn Gould*, François Girard, 1993), uzun metrajlı kurmaca film, Kanada.

Grandad (Chris Hales, 2000), interaktif video film, Birleşik Krallık.

Harem (İnci Eviner, 2009), video film, Türkiye.

Hayatını Yaşamak (*Vivre sa vie*, Jean-Luc Godard, 1962), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

HBO Imagine (HBO, 2009), interaktif film, ABD.

Herşey Yolunda (*Tout va bien*, Jean-Luc Godard, 1972), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Hoşgörüsüzlük (Intolerance, David W. Griffith, 1916), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Hulk (Ang Lee, 2003), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

I'm Your Man (Bob Bejan, 1992), uzun metrajlı interaktif kurmaca film, ABD.

İki Numara (Numéro Deux, Jean-Luc Godard, 1975), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Jandarmalar (Les Carabiniers, Jen-Luc Godard, 1963), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Kahden Vaiheilla (Chris Hales, Teijo Pellinen, 2006), interaktif televizyon programı, Finlandiya.

King Kong (Peter Jackson, 2005), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Kinoautomat (Radúz Činčera, 1967), uzun metrajlı kurmaca interaktif film, Çekoslovakya.

Koş Lola Koş (Lola Rennt, Tom Tykwer, 1998), uzun metrajlı kurmaca film, Almanya.

Kuhle Wampe (Bertolt Brecht, 1931), uzun metrajlı kurmaca film, Almanya.

Landscape One (Luc Courchesne, 1997), interaktif içe çeken ortam, Fransa.

Liquid Time (Camille Utterback, 1999), interaktif video enstalasyonu, ABD.

Love & Diane (Jennifer Dworkin, 2002), uzun metrajlı belgesel film, ABD.

Matrix (The Matrix, Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Napoléon (Abel Gance, 1927), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Onun Hakkında Bildiğim İki-Üç Şey (2 ou 3 Choses que je sais d'elle, Jean-Luc Godard, 1967), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

Otomatik Portakal (A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971), uzun metrajlı kurmaca film, ABD, Birleşik Krallık.

Ölümcül Oyunlar (Funny Games, Michael Haneke, 1997), uzun metrajlı kurmaca film, Avusturya.

Prospero'nun Kitabı (Prospero's Book, Peter Greenaway, 1991), uzun metrajlı kurmaca film, Birleşik Krallık.

Querelle (Rainer Werner Fassbinder, 1982), uzun metrajlı kurmaca film, Almanya.

Rastlantının Böylesi (Sliding Doors, Peter Howitt, 1998), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Rembrand: İtham Ediyorum (Rembrand's J'Acusse...!, Peter Greenaway, 2008), uzun metrajlı belgesel film, Hollanda.

Sıkı Dostlar (Goodfellas, Martin Scorsese, 1990), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Sonata (Grahame Weinbren, 2001-2003), interaktif film, ABD.

Sosyeteden İnsan Manzaraları (Short Cuts, Robert Altman, 1993), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Tango (Zbigniew Rybczynski, 1981), kısa metrajlı animasyon film, Polonya.

Tender Loving Care (David Wheeler, 1997), uzun metrajlı interaktif kurmaca film, ABD.

Terminatör 2: Mahşer Günü (Terminator 2: The Judgment Day, James Cameron, 1991), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Teşekkürler Hayat (Merci la Vie, Bertrand Blier, 1991), uzun metrajlı kurmaca film, Fransa.

There is Still Time ...Brother (Liz LeCompte, Jeffrey Shaw, 2007), interaktif video enstalasyonu, Avustralya.

Timecode (Mike Figgis, 2000), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Traycey'in Yaşamından Kesitler (The Tracey Fragments, Bruce McDonald, 2007), uzun metrajlı kurmaca film, Kanada.

T-Visionarium II (Dennis Del Favero, Jeffrey Shaw, Neil Brown, Peter Weibel, Matt McGinity, 2008), interaktif içe çeken ortam, Avustralya.

Voli (WALLE, Andrew Stanton, 2008), uzun metrajlı animasyon film, ABD.

Woodstock (Michael Wadleigh, 1970), uzun metrajlı belgesel film, ABD.

Yıldız Savaşları: Bölüm I – Gizli Tehlike (Star Wars: Episote I – The Phantom Manace, George Lucas, 1999), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Yeni Kitap (Nowa Ksiazka, Zbigniew Rybczynski, 1976), kısa metrajlı kurmaca film, Polonya.

Yüzüklerin Efendisi: İki Kule (The Lord of the Rings: The Two Towers, Peter Jackson, 2002), uzun metrajlı kurmaca film, ABD.

Ek 2. Terimler Sözlüğü

açı-karşı açı (shot-reverse shot): Özellikle oyuncuların karşılıklı konuşma sahnelerinde, önce bir oyuncuyu hemen akabinde de diğer oyuncuyu arka arkaya gösterecek şekilde iki ya da daha fazla çekimin kurgulanması. Bu durumda oyuncuların bir tanesi perdenin soluna bakarken diğeri perdenin sağına bakar ve izleyiciler de bu ki çekimin arka arkaya gösterilmesinden, aynı mekan içerisinde bulunan bu iki oyuncunun birbirine baktıklarını varsayar. *Açı-karşı açı* çekimleri bir oyuncu ile bir nesne arasındaki ilişkiyi yansıtmak için de kullanılmaktadır.

anaakım sineması (mainstream cinema): Genellikle yapım, dağıtım ve gösterim kanallarını elinde bulunduran ya da bu kanalları doğrudan ya da dolaylı olarak kontrol edebilen, kitlelere kolay ulaşılabilir popüler ürünler ağırlıklı filmler üreten ve sinemayı eğlence sektörünün bir kolu olarak gören sinema anlayışı. Örnek olarak Hollywood ya da Bollywood sinemaları gösterilebilir. *Anaakım sinemasının* alternatifi, sinemayı sanatın bir kolu olarak kabul eden *sanat sineması*, bağımsız sinemalar ve deneysel sinemalardır.

arayazı (intertitle): Sessiz sinema döneminde, iki hareketli görüntünün arasına kurgulanan ve izleyicilere film ile ilgili genel bilgiler sunan ya da oyuncuların diyaloglarını ya da düşüncelerini aktaran metinler. Sesli döneme geçildikten sonra *arayazılar* sinemada çok nadir kullanılmışlardır.

bilgisayarla yaratılmış görüntüler (computer generated images): Özellikle üç boyutlu grafik programları yardımı ile, sinema filmlerine yönelik, bilgisayarda üretilen görüntüler ve görüntü efektleri.

dağıtım (distribution): Bir filmin *üretim*, *dağıtım* ve *gösterim* zincirinin ikinci aşamasıdır. Üretilen filmlerin, gösterileceği mekanlara ulaştırılması işi.

dış ses (voice-over): Sinemada kaynağı gösterilmeyen bir sesin kullanılması. Bu ses filmlerde, genellikle, *egemen söylemin* sahibi olan anlatıcının sesidir.

egemen söylem (dominant discourse): Filmlerde söylem hiyerarşisinin en üst basamağında bulunan ve film içerisinde her söylediği sorgulanmadan doğru olarak kabul edilen söylemdir. Bu söylem filmin içerisinde, sıradan sinema izleyicisinin fark edemeyeceği kadar ustaca yerleştirilmiştir. Bazı filmlerde ise egemen söylem bir dış ses olarak filmin anlatıcısı olarak maddeleşmiştir.

Elektronik-program-rehberi (Electronic-program-guide): İnteraktif televizyonlarda sürekli güncellenen menüsüyle izleyicilere geçmiş ve gelecek programlar hakkında bilgi veren televizyon servisi.

geleneksel sinema (conventional cinema): Sayısal öncesi dönemin araçları ve teknolojisi ile üretilen filmlerin oluşturdukları sinema yaklaşımı. Karşılığı *sayısal sinema*dır.

geriye yaslanma (lean back): Özellikle televizyon izleyicisinin, televizyon programlarını rahat bir koltukta ve fazla karşı etkileşimde bulunmadan, geriye yaslanarak izlemesi sonucunda ortaya çıkan bir izleme modeli.

gösterim (screening): Bir filmin *üretim, dağıtım ve gösterim* zincirinin son aşamasıdır. Filmlerin uygun bir ortamda izleyicilere gösterilmesi.

hareket takip (motion capture): Canlı bir modelin hareketlerinin kaydedilmesi ve bunların sayısal bir modele aktarılması.

içe çeken ortamlar (immersive environments): Bir mekan içerisinde genellikle birden fazla ekrana yansıtılan ve izleyicileri sardıkları için onların kendilerini üç boyutlu yeni bir ortamdaymış gibi hissetmelerine neden olan görüntülerin oluşturdukları ortamlar.

içerik tabanlı (content based): Video görüntülerinin medya objeleri olarak adlandırılan görsel-ışitsel objeler şeklinde kodlanması durumu.

interaktif anlatı (interactive narrative): İzleyicilerin interaktif eylemlerle olay örgüsünü yönlendirebildikleri anlatı.

kara film (film noir): Karanlık, kasvetli görüntüleriyle sıkıntılı bir ruh halini yansıtan, detektif ve suç öyküleri ağırlıklı heyecanlı hikayeler anlatan ve ağırlıklı olarak 1940larda ve 1950lerde çekilen bir grup Amerikan filmine verilen ad. Bu filmler genellikle Avrupa'dan göç etmiş film yönetmenleri tarafından çekilmişlerdir ve filmlerde Alman Dışavurumcu sinemasının yoğun bir etkisi görülmektedir.

kararma-açılma (fade out – fade in): İlk görüntünün yavaş yavaş, kademeli olarak kararması ve kaybolmasından sonra, ikinci görüntünün siyahtan yavaş yavaş belirmesi ve kademeli olarak tam görünümüne kavuşmasından ibaret olan, yumuşak bir geçiş türüdür.

medyalar-arası ürünler (cross-media productions): Birden fazla medyada aynı anda farklı açılarıyla sunulan ürünler.

mekansal kurgu (spatial presentation): Farklı görüntülerin arka arkaya dizilmesi ile oluşan klasik sinema kurgusunun aksine, birden fazla görüntünün aynı sinema çerçevesi içerisinde yan yana sunulması ile oluşan kurgu anlayışı.

öne eğilme (lean forward): *Geriye yaslanma* modelinin karşıtı olarak, özellikle bilgisayar kullanıcılarının, sürekli karşılıklı etkileşimde bulunmalarından dolayı, bilgisayarı koltuğa dik oturarak ve öne eğilerek kullanmaları sonucunda ortaya çıkan bir kullanıcı modelidir.

öz dönüşlü (self-reflexive): Bir sanat eserinin kendisine, üretim koşullarına ya da sanat alanına göndermede bulunması durumu. Bu teknik çoğu zaman üretim sürecinin ve koşullarının bilinçli bir şekilde göz önüne çıkartılmasını getirir.

ruhsal arınma (katharsis): Dramatik anlatılarda, izleyicilerin değişik mekanizmalar yardımı ile ana kahramanla duygu-yaşantı birliği kurması (özdeşleşmesi) sonucunda, onun içine düştüğü ruhsal çatışmaları paylaşmaya başlaması ve kahraman karşılaştığı zorlukları aştıkça, izleyicilerin de dramın uyandırdığı acıma ve korku duygularından kurtulması ve ruhunu tutkularından temizlemesi durumu.

sanat sineması (Art cinema): *Anaakım sinemasından* farklı olarak, sinemayı sanatın bir kolu olarak kabul eden ve yaratıcı sürecin merkezinde yönetmenin olduğu

sinema anlayışı. *Sanat sineması*, *anaakım sinemanın* egemen olduğu ticari üretim dağıtım ve gösterim ağına kısmi olarak girebilmesine rağmen, zamanla sinema merkezleri, enstitüler ve festivaller gibi kendisinin egemen olduğu kurumlar da ortaya çıkmış ve olgunlaşmıştır.

sayısal bileşke (digital composite): Kamerayla çekilmiş ya da bilgisayarda sıfırdan üretilmiş pek çok görsel öğenin ustaca harmanlanması ile meydana gelen *sayısal sinema* görüntüsü.

sayısal gösterim (digital screening): Sinema salonlarındaki ticari film gösterimlerinin sayısal gösterim makineleriyle yapılması.

sayısal sinema (digital cinema): Filmlerin üretim-dağıtım-gösterim zincirinin bir ya da birkaç aşamasının sayısal araçlar ve teknolojiler yardımı ile üretilmesi ya da gerçekleştirilmesi. Karşılığı *geleneksel sinemadır*.

Seç-izle (Video-on-demand): İzleyicilerin isteğe bağlı olarak video filmler izlemesine olanak sağlayan sistem. Bu uygulama interaktif televizyonlarda bir grafiksel arayüz aracılığı ile yoğun olarak kullanılmaktadır.

set-üstü cihaz (set-top box): Televizyon gibi görüntü cihazlarına bağlanan ve gelen sinyalleri dönüştürüp içerik olarak ekrana yansıtan şifre çözücü cihaz.

ticari sinema (commercial cinema): Ticari gösterim ağına giren filmlerin oluşturduğu sinema. En başta *anakım sineması*, artı olarak bir çok *sanat sineması* ürünü, ticari sinemanın içine dahil edilebilir. Deneysel sinema üretimleri genellikle festivallerde ya da sanat galerilerinde ücretsiz olarak gösterildiklerinden, ticari sinemanın dışında kalmaktadırlar.

toplu interaktivite (collective interaction): Bir filmle aynı anda birden fazla kişinin interaktif etkileşimde bulunması.

üç boyutlu sinema (3D cinema): Üç boyutlu olarak üretilen ve gösterimi üç boyutlu olarak gerçekleştirilen filmlerin oluşturduğu sinema anlayışı.

üretim (production): Bir filmin *üretim*, *dağıtım* ve *gösterim* zincirinin ilk aşamasıdır. Filmin yaratılması süreci.

üretim-sonrası (post-production): Üretim sürecinin son aşaması. Bir filmin çekilmesinden sonra, gösterime hazır hale getirmesine kadar olan işlemleri kapsamaktadır.

veri giriş cihazları (input devices): İnteraktif ortamlarda kullanıcıların veri girmek için kullandıkları cihazlar.

yabancılaştırma (Verfremdung): Değişik mekanizmalar yardımı ile izleyicilerin kahramanlarla özdeşleşmesini önleyerek filme belirli bir mesafe ile yaklaşması durumu.

yakın çekim (close-up): Bir insanın ya da objenin çok yakından, perdede çok büyük görülecek şekilde çekilmesi. Genellikle insanın yakın-yüz çekimine de *yakın çekim* denmektedir.

zincirleme (cross dissolve): Bir çekimin öbür çekime bindirme yoluyla geçişi. Yumuşak bir geçiş türü olan *zincirlemede*, ilk görüntü yavaş yavaş kararırken, ikinci görüntünün yavaş yavaş belirmesi ve tam orta noktada üst üste binmesi. Daha sonra ilk görüntü aynı hızda kaybolarak, yerini tam olarak beliren ikinci görüntüye bırakır.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı Metin Çavuş
Doğum Tarihi 04.08.1974
Ünvanı Araştırma Görevlisi

1. Öğrenim Durumu

Lisans: İstanbul Teknik Üniversitesi, Maden Mühendisliği Bölümü (1998)

Yüksek Lisans: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı (2003)

Doktora: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Doktora Programı

2. Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

Çavuş, Metin, Oğuzhan Özcan. 2010. To Watch from Distance: An Interactive Film Model Based on Brechtian Film Theory. *Digital Creativity*. c.21, s.2: 127-140.

3. Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan ve Bildiri Kitabına Basılan Bildiriler

Çavuş, Metin, Oğuzhan Özcan. 2006. Capturing The Change: Discussing The Role Of The Cultural Point Of The Turkish User In Interface Design Solutions. Design Research Society International Conference, Lisbon, Portugal, 1-5 Kasım, 2006.

Çavuş, Metin, Oğuzhan Özcan. 2007. How to Add Cultural Attributes to the Design Process of Digital Video Library's User Interfaces?. 7th International Conference of the EAD, İzmir Ekonomi Üniversitesi, İzmir, 11-13 Nisan, 2007.

4. Ulusal ve Uluslararası Doktora Konsorsiyumları

Çavuş, Metin. 2006. Explorations for Graphical User Interface of Video Summarization Depending on Cultural Criteria in Aesthetic Satisfaction. European Conference on Research and Advance Technology for Digital Libraries (ECDL2006). Alicante, İspanya, 17-22 Eylül 2006.

Çavuş, Metin. 2006. Sayısal Video Kütüphaneleri. İletişim, Sanat ve Tasarım 1. Ulusal Doktora Çalıştayı. Kadir Has Üniversitesi, İstanbul, 2 – 3 Mart 2006

5. Ulusal Makaleler

Çavuş, Metin. 2008. Sovyet Otobüs Durakları. *Arredamento Mimarlık* Tasarım Kültürü Dergisi. Nisan 2008, 72-75.

Çavuş, Metin. 2008. Orta Avrupa’da Modernite ve Fotoğraf 1918-45. *Arredamento Mimarlık* Tasarım Kültürü Dergisi. Mart 2008, 84-95.

Çavuş, Metin. 2008. Lee Friedlander: Vitrin Camındaki Silüet. *Arredamento Mimarlık* Tasarım Kültürü Dergisi. Ocak 2008

6. Çalışma Deneyimi

YTÜ, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Fotoğraf ve Video Anasanat Dalı, Araştırma Görevlisi (Aralık 2001’den itibaren)