

**BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK**  
**HİPERMEDYA**  
Yüksek Lisans Tezi  
**BAŞAK ÜRKMEZ**  
**ESKİŞEHİR**  
2002

**BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK  
HİPERMEDYA**

Başak Ürkmez

YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Animasyon Anasanat Dalı  
Danışman : Doç. Hikmet SOFUOĞLU

ESKİŞEHİR  
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Ekim 2002

# YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

## BİR ANLATI BİÇİMİ OLARAK HİPERMEDYA

Başak ÜRKMEZ

Animasyon Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eylül 2002

Danışman : Doç. Hikmet SOFUOĞLU

Bu çalışmada anlatı kavramı içerisinde, anlatı biçimi olarak hipermedya incelenmeye çalışılmıştır. Hipermedya, multimedya olanaklarını kullanarak etkileşimliliğin ön plana çıktığı farklı bir anlatı biçimidir. Kullanıcının etkin ve katılımcı olduğu bir ortam sağlamaktadır. Kullanılan teknoloji ile anlatıyla kullanıcı arasındaki mesafeyi kısaltan, etkileşimli özellikler içererek kullanıcıyı anlatının parçası kılan bir sunuş yöntemi getirmektedir. Tasarımcının yaratacağı ortam içinde kullanıcı tarafından oluşturulacak bir anlatıdır.

Bu çerçevede hipermedyanın içerdiği öğelerle, değişik alanlara etkileri sonucu deneysel bir yapı üstlenmiştir. Kullanıcının etkin katılımıyla çok katmanlı ve yeni okumalara elveren hipermedya programları giderek deneysel eğilimler kazanmaktadır. Bu özellikleri içeren bir Hipermedya CD'si hazırlanmasına yönelik tasarım çalışması yapılmıştır. Bu doğrultuda uygulama gerçekleştirilmiştir.

## ABSTRACT

In this work, hypermedia is tried to examine as a type of narration in the context of narration. Hypermedia is a different type of narration in which interaction is mastered by using multimedia opportunities. It provides a medium that user is a dynamic contributor in , and a presentation method in which the distance between user and narration is shortened by using hypermedia technology, and by including interactive features, user becomes a part of narration. Hypermedia is a narration that can be shaped by user in a medium created by designer.

Within this context, with its elements included and affects on different fields, hypermedia takes responsibility of an experimental structure. By the effective participation of the user, hypermedia programs that are multi layered and suitable for new readings, are getting more experimental. A design study of a hypermedia CD that includes those features is done. An application is also done in that purpose.

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

**Başak ÜRKMEZ'in "Bir Anlatı Biçimi Olarak Hipermedya" başlıklı tezi 25 Kasım 2002 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anabilim Dalında, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.**

**İmza**

**Üye (Tez Danışmanı) : Doç.Dr.Hikmet SOFUOĞLU**  
**Üye : Yrd.Doç.Dr.Nurşen DİNÇ**  
**Üye : Yrd.Doç.Dr.Sabahattin ÇALIŞKAN**

  
**Prof.Dr.Nurhan AYDIN**  
**Anadolu Üniversitesi**  
**Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü**

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZ .....	ii
ABSTRACT .....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....	v
ÖZGEÇMİŞ .....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ .....	ix
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Anlatı Nedir?.....	2
1.2. Hipermedya Nedir?.....	18
1.2.1.Etkileşimlilik.....	20
1.2.2.Bellek.....	29
1.2.3.Arabirim (Interface).....	30
1.2.4. Hipermedya Türleri.....	32
1.2.4.1. Bilgilence ve Eğitence .....	33
1.2.4.2. Video Oyunu .....	34
1.2.4.3. Benzetim Sistemleri .....	35
1.2.4.4. Kiosklar.....	36
1.2.5.Hipermedya Anlatı Yapıları.....	39
1.2.5.1. Doğrusal Hat ile Puanlama Dal Yapısı.....	40
1.2.5.2. Ara Bağlantılı Yapı .....	41
1.2.5.3. Ayarlanabilir Yapı.....	41
1.2.5.4. Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitiş Dal Yapısı.....	42
1.2.5.5. Tekerlek Parmakları Yapısı.....	43
1.2.6. Yeni Bir Anlatı olarak Hipermedya.....	45
1.3. Amaç .....	47
1.4. Önem .....	47
1.5. Sınırlılıklar .....	47
2. YÖNTEM .....	49

2.1. Yazılım .....	49
2.2. Donanım .....	50
3. BULGULAR VE YORUM .....	50
3.1. Yapım Aşaması Öğelerinin Belirlenmesi.....	51
3.1.1. Sürekli Değişme.....	51
3.1.2. İşlevsel İhtiyaçlar.....	51
3.1.3. İçeriğin Kapsamı.....	53
3.1.4. Sınama.....	53
3.2. Storyboard .....	54
3.3. Senaryo.....	56
3.4. Arabirim Tasarımı.....	56
3.5. Gezinme (Navigation) Teknikleri.....	57
3.6. Programlama.....	58
3.7. Veri Girişi ve Senkronizasyon.....	59
4. SONUÇ VE ÖNERİLER .....	61
KAYNAKÇA .....	62

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1	: Bilgilence, eğitilence örneği (Cotton & Oliver, 1997).....	39
Şekil 2	: Benzetim sistemleri (Anna Milner, 1996).....	40
Şekil 3	: Doğrusal hat ile puanlama dal yapısı şekli. (Davis & Merritt, 1998).....	41
Şekil 4	: Arabağlantılı yapı şekli. (Cotton & Oliver, 1997).....	42
Şekil 5	: Ayarlanabilir yapı şekli. (Davis & Merritt, 1998).....	43
Şekil 6	: Tek başlangıçlı, çok bitişli dal yapısı şekli. (Cotton & Oliver, 1997).....	44
Şekil 7	: Tekerlek Parmakları yapısı şekli (Clement Mok, 1996).....	45
Şekil 8	: Hipermedya Örnekleri (Idea, 1998).....	48
Şekil 9	: Uygulama Storyboardu ve Akış Şeması.....	55
Şekil 10	: Uygulamanın director'da düzenlenmesi.....	59
Şekil 11	: Uygulama görüntüleri.....	60



## GİRİŞ

Anlatı, insan için önemli bir kavramdır. İnsanların kültürel bir üretimi olan yazılı, sözlü ve görüntüsel her ortamda vardır. Her dönemde anlatı yeniden biçimlendirilirken, yeni bir dil kullanarak yeni anlatılar oluşturmaya çalışılmıştır.

Anlatı teknolojinin gelişmesiyle; kullanılan teknoloji anlatıyla kullanıcı arasındaki mesafeyi kısaltan, etkileşimli özellikler içererek kullanıcıyı anlatının parçası kılan bir sunuş yöntemi getirmiştir. Bunun sonucu anlatılara da yansımıştır. Bu dönemde anlatıyla kullanıcı arasında yeni bir iletişimin ilk adımları atıldığı gibi anlatının sunumunda yeni bir boyut kazanmıştır.

Bilgisayar dünyasındaki etkileşimli bir kullanmayı olanaklı kılan gelişmeler sonucu, eklemeler ve oynamalarla sürekli değişen, dinamik, kopyalanıp çoğalabilen yeni bir anlatı hipermedya doğmuştur. Hipermedyanın yeni medyanın olanaklarıyla gerçekleştirilmesiyle geleneksel anlatılardaki statik yapılardan uzak durulur. Hipermedyalar ses, hareket, metin kullanımıyla boyutlandırılır. Yaşar hale getirilmeleri ise kullanıcıyı anlatıyla etkileşimli kılacak yöntemlerin kullanımıyla gerçekleştirilir. Bunun sonucunda tasarımcı ile kullanıcı arasındaki iletişim değişmiştir. Kullanıcı etkileşimliliği ile anlatı yeniden üretilebilir hale gelmiştir. Hipermedyalar, arabirim (interface) yardımıyla çizgisellikten kurtarılır ve çok katmanlı, yeni okumalara elveren anlatılara dönüştürülür. Hipermedyanın hazırlanmasında, sunulmasında ve dağıtımında kullanılan yöntemler çeşitlendikçe bu yeni anlatı da 1980'lerin sonunda başladığı serüveni kılıktan kılığa girerek sürdürmüştür ve 2001 yılına bambaşka bir görünümle gelmiştir. Özellikle çok kullanıcı ortamlara dayalı, kullanıcı-kullanıcı etkileşimini esas alan deneysel çalışmalar ön plana çıkmıştır.

**Bu saptamalar ışığında; anlatı kavramının gelişimi incelenerek bir anlatı olarak hipermedyanın özellikleri belirlenmesi ve “öteki” konulu kullanıcı merkezli deneysel bir hipermedya çalışması hazırlayarak çokluortam platformunda CD olarak sunulması çalışmanın temel sorununu oluşturmaktadır.**

## 1.1. Anlatı Nedir?

En temel insan etkinliđi olan iletiřim kavramının temelini “anlatı” (narrative) oluřturur. İnsanlık tarihi kadar eski olan iletiřim ile birlikte ortaya ıkan “anlatı”, kltr oluřturan bařlıca unsurlardan biridir. İnsanların yařadığı her alanda kaınılmaz olarak anlatı yapılarına raslanmaktadır.

İlkađlardan bu yana dođaya yknen insanođlu bunu anlatılarla gerekleřtirmeye alıřmıřtır. Yzyıllar boyunca, bugnk haline gelene kadar eřitli anlatı Őekillerini tasarlamıř olduđu sylenebilir. Platon’un kendi felsefesini aıklarken bařvurduđu metafor da farklı bir anlatı yaratma abasıdır. Platon, Politeia adlı yapıtında yařadığımız dnyanın gerek olmadığını, bunun algılarımızın yarattığı bir yanılısama olduđunu savunurken Őyle der:

“ Őimdi bilgimizi ve bilgisizliđimizi Őu anlatacaklarımla l Glaukon. Yeraltında bir mađara tasarla. Mađaranın kapısı bol ıřıklı bir yola aılıyor. Ama mađarada oturan insanların kolları, boyunları ve bacakları zincirle bađlanmış, sırtları da ıřığa evrilmiř. yle ki sadece karřılarındaki mađara duvarını grebiliyorlar, bařlarını arkaya eviremiyorlar, kendilerini bildikleri andan beri de burada bylece oturmaktalar. Dřn ki sırtlarının arkasındaki ıřıklı yoldan bir sr nesnelere geiyor, ıřık bu nesnelere mađaranın duvarına yansıtıyor. Őimdi bu adamlar sadece mađaranın duvarına yansıyan hayalleri grebilirler, o hayalleri meydana getiren nesnelere gremezler...Bu adamların gznde gereklik, asıl gereklerin duvarda yansıyan hayallerinden ya da glgelerinden bařka bir Őey deđildir...”<sup>1</sup>

Platon’un bu grřleri, farklı anlatılar yaratma dřncesinin olduka eskiye dayandıđını gsterir.

“Anlatı” hareketli ya da durgun her trl grnmde ve tm bunların belirli bir dzen iinde karıřımıyla ortaya ıkan efsane, roman, tarih, tiyatro, pandomim, resim, fotođraf, karikatr, sinema ve hypermedya gibi anlatım trlerinin hepsinde vardır. Her tr yazılı, szl ve grntsel yapıda anlatı yaratmak olanaklıdır. “...sonsuz denebilecek sayıdaki

<sup>1</sup> Orhan Hanerliođlu, **Felsefe Szlđ** (İstanbul: Remzi Kitabevi, 1982), s.335.

bu biçimler altında, anlatı bütün zamanlarda, bütün yerlerde, bütün toplumlarda vardır.”<sup>2</sup> Anlatıların oluşumu ve yapısı her toplum ve kültürde değişebilir. Bu evrensel bir süreçtir ve her koşulda vardır.

“Anlatı”nın bu özelliği, her yapıta uygulanabilir evrensel “anlatı” kuralları bulmaya çalışan kuramcılar için en büyük güçlüğü oluşturur. Teorisyenler “anlatı”nın yapısı hakkında bazı şeyler elde etmelerine karşın , kapsamlı tek bir anlatı kuramından söz edebilmek oldukça zordur.

İncelenecek yapıtları yazılı, sözlü, görüntüsel, etkileşimli vb. kategorilere ayırdıktan sonra sınıflanan her bölüm için anlatı kuramları oluşturulabilir.

Edebiyat, moda veya sinema gibi herhangi bir anlatıda , anlamın üretiliş koşullarını incelemeyi hedefleyen bir bilim dalı olarak göstergebilim ve göstergebilimin düşünsel temellerini oluşturan yapısalcılık, anlatı kuramlarının temelini oluşturur.

Yapısal dilbilimini kuran Ferdinand de Saussure, doğal dilin, bir göstergeler sistemi olduğunu, gelecekte yalnız dilsel değil , her türden göstergeyi ele almayı amaçlayan bir bilimin, yani göstergebilimin gelişeceğini ve dilbilimin de bu yeni bilimin bir dalı olacağını öngörmüştü. Doğal dil en gelişmiş ve en iyi anlaşılır sistem olduğundan, çeşitli disiplinler, onu yöntembilimsel bir model olarak ele aldılar ve böylece yapısalcılık, anlatıları bir çözümleme yöntemi olarak çeşitli alanlarda uygulanmaya başlanmıştır. “Yapısalcılığın ilkelerini ilk kez dilin dışına Strauss sonra, Dumézil ve Braudel tarihe, Foucault felsefeye, Lacan psikanalize, Barthes edebiyat eleştirisine, Althusser toplumbilime, Metz sinema göstergebilimine, Eco, Fiske, Berger televizyon göstergebilimine uyguladılar.”<sup>3</sup>

“Anlatı” alanında ilk araştırmaları yapan yapısalcı anlatı kuramcıları, anlatının yapısını oluşturan yapıları açıklayabilmek için büyük çaba harcadılar, amaçları evrensel bir anlatı yapısı bulmaktı. Bu nedenle, yapısal araştırmacı ele aldığı anlatıyı inceleyerek

<sup>2</sup> Roland Bartnes, **Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş**. Çev.: Mehmet Rifat, Sema Rifat (İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1988), s.7.

<sup>3</sup> Seyide Parsa, “Televizyon Göstergebilimi,” **Kurgu Dergisi**. Sayı no 16, (1999), s.15.

öncelikle o yapının öğelerine ayırıp, öğelerin hangi anlatımsal kurallara uyduklarını, özelliklerini ve bu yapısal bütünlüğün anlama katkısını belirlemeyi amaç edinir.

“Yazın alanında inceleme yapan Yapısalcılar anlatı metni ile cümle arasında benzerlik kurarlar ve bir metnin aynı bir cümle gibi ele alınıp aynı işlemler içerisinde incelenmesini savunurlar. Yapısalcılar metin-cümle benzerliğini beş maddeyle açıklarlar.

1. Cümle nasıl konuşmanın düşüncesini dile getirirse, metin de yazarın düşüncesini dile getirir. İncelenen metin de yer alan cümlelerin dile getirdiğinden daha karmaşık ve yoğun bir anlam taşıyabilir. Bu nedenle anlatı içinde yer alan yapılar tek tek ele alınıp incelenmelidir. İncelenen anlatının anlaşılabilmesi, metinde yer alan yapıların tek tek incelenip birbirleriyle olan ilişkisinin, bütün içersindeki yeri ve önemini belirlenmesiyle gerçekleştirilebilir.
2. Cümlenin anlamı nasıl sözcüklerden oluşan bir birleşimse, metin de bir öykü oluşturmak ve kişileri eylem içinde belirlemek için bir araya getirilmiş olayların bir bütünüdür.
3. Cümlenin anlamı nasıl sözcüklerin anlamına bağlıysa, metnin anlamı da parçaların anlamına bağlıdır. Örneğin bir anlatının nasıl biteceği metnin belirli bir parçasının niteliği belirleyici olur.
4. Cümlenin her sözcüğünün ya da metnin her parçasının anlamı, bu sözcük ya da parça yerine bütünün mantığını bozmadan geçebilecek seçeneklerin düşünülebilmesiyle ve bu seçeneklerden başka oluşuyla belirlenir. Bir başka deyişle anlatı içersindeki parçalar hem kendileri düzleminde hem de anlatının genel bütünlüğü düzleminde çeşitli seçenekler içersinde incelenmelidir.
5. Sonuç olarak, anlatı anlamını dizimsel kurallar içinde ve dizgisel karşıtlıkları göz önüne alarak üretir.”<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Mehmet Semerci, “Anlatı Türünde Yapısal ..” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1988), s.56.

Yapısal kuramcılar, belirli tanımlar ortaya koysalar da, anlatıları çözümlmek için ortak bir yöntem geliştiremediler. “Bir yöntem sunmadaki zorluk anlatıların her zaman aynı olay gelişimi ve tek bir yapı oluşturmayışından ileri gelmektedir. Anlatılardaki kişi ilişkilerinin, olay gelişimlerinin değişik düzlemlerde olması bu güçlüğü daha da artırmaktadır.”<sup>5</sup>

Yapısal kuramcılarda en önemli ortak nokta, uygulamalarda ve çözümlmelerde mutlaka anlatıyı birimlerine ayırmak zorunda olmalarıdır. Bu işlemin ön koşulu, “...anlatının uzam-zaman düzleminde, kişilerin, olay örgüsünün görevsel birimler doğrultusunda belirlenmesini gerektirmesidir.”<sup>6</sup>

Yapısal anlatı alanında ilk araştırmaları Vladimir Propp yapmıştır. Özellikle Rus halk masallarını inceleyen Propp, incelediği Rus halk öykülerinin her birin de aynı anlatı yapısını buldu. Bunları ayırıp sınıflayıp tekrar düzenlemiş ve bu çalışmasının sonunda masallarda yer alan kişilerin anlatı içerisindeki görevsel özelliklerini saptamıştır.

“Propp’a göre anlatılar iki çeşit bileşenden oluşmaktadır.

1. ”Çeşitli kişilerin eylem alanı” :Anlatılarda kahramanlara verilen görevleri, değişik alandan –kral, çocuk, çiftçi, baba gibi- kişiler üstlenebilir. Bu da değişik kesimden kişilere verilen görevlerin eylem alanı yönünden aynı olduğunu gösterir.
2. “Olay örgüsünü oluşturan görevler: Propp’a göre görev, anlatının bütün olarak gelişimi içindeki önemiyle belirlenen ve kişilerce gerçekleştirilen bir eylemdir; bir olay örgüsü birimi ise çeşitli seçenekler arasından birinin belirli bir anlatıda seçilip kullanıldığı dizisel eksen üstünde yer alan bir ögedir.” Propp, yapmış olduğu bu halk masalları saptamaları sonucunda anlatıların yapısını çözmeye tutarlı bir sonuca ulaşmış ve saptamalarını tüm anlatılarda uygulamıştır.”<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Aynı, s.60.

<sup>6</sup> Aynı, s.60.

<sup>7</sup> Aynı, s.62.

Propp'un yazın çözümleme yöntemleri çok etkili olmuş, bir çok anlatı alanında uygulanmıştır. Propp'un analiz yöntemlerinin anlatılara uygulanma nedenlerin başında uyguladığı metodunun sadece basit olarak halk öykülerinin değil, aynı zamanda edebiyatın da dışında birçok anlatıya uygulanabileceği görülmüştür. Sözel kültür ve kitle kültürü arasındaki ortak noktalarının neler olabileceği incelenmiştir. Propp çözümlerindeki anlatıların işlevleri ile diğer anlatılar arasında çapraz bağıntılar kurmak olanaklıdır.

Yapısal anlatı konusunda çalışma yapanlar çeşitli kavramlar aracılığıyla da anlatıyı açıklamaya çalıştılar. Bu kuramcılardan en önemlilerinden biri, anlatıların yapısalcı yaklaşımla çözümlenmesi ve eleştirisi konusunda çalışmalar yapan, Roland Barthes'dir.

Anlatının Roland Barthes'e göre "...kendine özgü birimleri, kuralları, dilbilgisi vardır..."<sup>8</sup> Diğer bir kuramcı Levi-Strauss, anlatıyı, bir kültürde çözümlenmeyen çelişkilerle ilgilenen ve onlarla yaşamının hayali yollarını sağlayan, heyecan azaltıcı bir mekanizma olarak görür. Anlatılar, bu karşıtlıkları bir süreç aracılığıyla somut simgelere dönüştürmek için çalışırlar.

1966 yılında yayınlanan ve göstergebilim için bir dönüm noktası olan "anlatıların yapısal çözümlemesi" başlıklı denemesinde, Barthes "Dünyada sayılamayacak kadar anlatı var...anlatı insanlık tarihinin kendisiyle başlar; dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır."<sup>9</sup> der.

Barthes anlatıların en küçük birimlere ayrılması ve gerekli düşünsel saptamalar yapıldıktan sonra tekrar birleştirilmesini savunmaktadır. Anlatıyı en küçük anlamlı parça olan cümleye benzetir. "Anlatı büyük bir cümledir, her saptayıcı cümlenin, bir bakıma küçük bir anlatı taslağı olması gibi."<sup>10</sup> Yapısalcının ayrışma ve yeniden kurma aşamasında kullanmış olduğu yapı artık anlatıyı oluşturan yapı değil, anlatıyı çözümleyen yarattığı farklı bir yapıdır.

<sup>8</sup> Barthes, **Ön.ver.**, s.12.

<sup>9</sup> **Aynı**, s.7.

<sup>10</sup> **Aynı**, s.15.

“Barthes, saptadığı birimleri, yine kendi belirlemeleri olan beş gösterge bağlamında çözümlenmektedir.

1. Yorumsal gösterge, görevi ortaya bir merak ögesi atmak, kullanıcının merakını gidermek, merak ögesini geliştirmek, ya da gizin ortaya çıkmasını geciktiren olayları biçimlendirmek olan tüm birimlerinden oluşur. Bu gösterge kullanıcıyı, merakını gidermek yolunda anlatıda bulunduğu ipuçlarını düzenleyerek yanıtlar bulmaya yönelten bir çeşit yapı belirleyici işlevi görür.
2. Olay göstergesi, anlatının olay örgüsüne, bir olayın arkasından bir başkasının gelme durumuna ilişkin ipuçları veren birimleri kapsar.
3. Anlam göstergesi, kullanıcının anlatıdaki yapılar üstündeki bilgilerini geliştirmesine katkıda bulunan birimleri kapsar.
4. Simgesel gösterge, kullanıcının anlatıdaki verilere dayanarak simgesel ya da izleksel bir kullanmaya yönelmesini sağlayan birimlerini kapsar.
5. Göndergesel gösterge, anlatının içinde yer aldığı ekinsel düzlemi belirleyen birimlerini kapsar ve kullanıcının anlatıyı doğallaştırma yoluyla daha iyi anlamasını sağlar.”<sup>11</sup>

Barthes bu göstergelerden hareketle, anlatının kendisi ile kullanıcının kavrayışı arasında bir ayırım yapma gereği duyar. Metin–yapıt ayırımına gider;

“... inceleme nesnesi yapıtı, yapıtın kullanıcı tarafından kavranışını ise metni belirtir. ... Metnin ancak bir üretim etkinliğiyle tecrübe edilebileceğini savunur. Bazı anlatıların yapıt olarak kalmalarının nedeni de, kullanıcıya, bu anlatıları belli bir üretim süreci içinde kullanmasına olanak vermemeleridir. Bu türden anlatılar, tüketim nesnelere ve kullanıcıyı da üretici olarak değil de, tüketici olarak belirlerler. Bu durumda, kullanıcının tecrübesi de bir tüketim hazzıyla sınırlanır.”<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Semerci, **Ön.ver.**, s.67-68.

<sup>12</sup> Nezhir Erdoğan, **Seyirci ve Sinema** (Ankara: Med.Campus,1993), s.22.

Roland Barthes anlatının niteliğinin, kullanıcının anlatıyla etkileşiminin niteliğini de belirleyeceği varsayımında bulunmaktadır. Barthes, “kullanma” eyleminin anlamını da alışageldik anlamından kopararak, kullanıcının yapıtı “kullandığını”, metni ise “yeniden oluşturduğunu” söylüyor. Böylelikle, oluşturma olayı anlatıyı yapanın elinden alıp kullanıcıya veriyor: “...Biliyoruz ki, yazmaya geleceğini kazandırabilmek için bu mitosu fırlatıp atmamız gerekiyor: Okuyucunun doğumu, Yazarın ölümü pahasına olmalıdır.”<sup>13</sup>

Bir anlatının olabilmesi için ilk şart doğal olarak insan denilen düşünme yeteneğine sahip kullanıcının olmasıdır. Umberto Eco’da “...okur her zaman vardır, yalnızca anlatının oluşturucu ögesi olarak değil, öykülerin oluşturucu ögesi olarak.”<sup>14</sup> İnsanın kendi kendini ifade etmek için kullandığı anlatılar, gerçekte insanın kendisi değildir, kendisinin yerine koyduğu bir gösterge’dir. Gösterge, başka bir şeyin yerine, birisine göre bulunan şeydir. İnsan, çevresini çoğunu kendi oluşturduğu göstergelerle tanımlar. Göstergebilim bu mantıktan hareketle doğmuştur.

Anlamın üretiliş koşullarını inceleyen hedefleyen bir bilim dalı olan göstergebilimin ilk sorguladığı şey anlatının ne olduğu değil, kullanıcı tarafından nasıl yaratıldığıdır. Bu görüşten hareketle anlatının anlamının çözümlenmesinde üç eleman öne çıkmaktadır. 1) gösterge, 2) göstergenin işaret ettiği şey, 3) göstergeyi kullananlar.

Payda’ya göre göstergebilimsel çözümlenmeler üç temel alanda yapılmaktadır;

1. Göstergelerin, işaretlerin bizzat kendilerinin incelenmesi. Burada işaretlerin çeşitlerini anlamı iletmedeki farklı yolları ve işaretlerin ilişki yollarını içermektedir.
2. Göstergelerin, işaretlerin örgütlendikleri sistemlerin ya da kodların incelenmesi, toplumun ya da kültürün gereksinimlerini karşılamak için çeşitli kodların gelişme yollarını inceler.

<sup>13</sup> Aynı , s.22.

<sup>14</sup> Umberto Eco, **Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti**. Çev.:Kemal Atakay (İstanbul: Can Yayınları,1993), s.7.



### 3. Göstergelerin ve kodların içinde işlediği kültürün incelenmesi.<sup>15</sup>

Umberto Eco'a göre gösterge ve göstergebilim yaklaşımı daha değişiktir. Kullanıcının, anlatının en önemli işlevlerinden biri olduğu ilkesinden hareketle, anlatılar arasında, Barthes'ın yaptığına benzer bir ayrıma gitmektedir. Anlatıları "açık" ve "kapalı" olarak sınıflayan Eco, kullanıcının da, bu anlatıların özelliklerine göre kendini belirleyeceğini savunur.

Eco, açık ya da kapalı her anlatının, kullanıcının katılımını ve işbirliğini gerektirdiğini savunarak, bu ayrımın, genelde anlatıların yorumlanması ve kullanıcı tarafından yeniden üretilmesini yöneten ilkelerin belirlenmesi için yapıldığını belirtiyor. Eco'ya göre;

"...anlatı, olayları ve kişileriyle bir dünya kurarken, bu dünya ile ilgili her şeyi söyleyemez. Belli şeylere değinir ve kalanı için okurdan bir dizi boş alanı doldurarak işbirliği yapmasını ister. ...her anlatı, okurdan onun işine katılmasını isteyen tembel bir araçtır."<sup>16</sup>

Anlatım özellikleri itibariyle kullanıcının dikkatini çekmeyi başaran, herhangi bir uzunluktaki "anlatı"nın sıradan bir deneyimden farklı olması anlatıya geçerlilik kazandırır.

Kullanıcının neyi kavramsallaştırdığını belli bir gelişim çerçevesinde gösterirken, anlatıların oluşması ve kullanıcının anlatı üzerindeki etkilerini incelenmelidir.

Kullanıcının bir takım zihinsel donanımları olduğu, belli etkinlikleri yürütürken bu donanımları kullandığı ve belli kurallara bağlı kalarak bazı zihinsel işlemler gerçekleştirerek anlatıları anlamlandırmaktadır. Kullanıcının bir takım öğeler arası ilişkileri, deneysel bilgi bulunmadan var kabul etmektedir. Örneğin, anlatıda yer alan nesne ve insanların anlatıda sürekli gözükmedikleri halde varolmayı sürdürdükleri

<sup>15</sup> Payda, **Ön.ver.**, s.23.

<sup>16</sup> Eco, **Ön.ver.**, s.9.

düşünür. Böylece anlatıdaki parçalar arasındaki ilişki kurmaktadır. Kullanıcının ayrıca elindeki veri ve bilgilerden sonuç çıkarma özelliğine de sahiptir. Anlatının belli aşamalarında bir takım tahmin ve beklentilerini devreye sokar.

Bordwell kullanıcının bir anlatıyı kullanmasının;

- 1) “görsel algı kapasitesine,”
- 2) “önbilgi ve tecrübesine ve”
- 3) “anlatının kendi malzeme ve yapısına bağlı olduğunu ileri sürer.”<sup>17</sup>,

Kullanıcının, anlatı uygulamaların öğrenmeyi, bir çocuğun anadilini öğrendiği gibi, belli bir bilgilenme ve alıştırma dönemi içinde öğrendiği ileri sürülebilir. Anlatıların doğal dillere benzediği söylenemez. Kullanıcının anlatı dilini; doğal dilleri öğrendiği gibi öğrenmektedir. Yeni bir anlatı ile karşılaşan kullanıcı, anlatı karşısında anlatıyı bilen kullanıcının edilgin tüketici rolünü benimseyemez. Anlatı karşısında edilgin tüketici olabilmesi için eğitim sürecinden geçmesi gerekir. Anlatı dilinin kullanılıp anlaşılmasının kavranması açısından, dil öğrenmenin doğasına değinmek yararlı olabilecektir. Anlatı kuramlarını temelini dilbilim kuralları oluşturur.

Noam Chomsky'nin başını çektiği çağdaşdilbilim, sonuçlardan hareketle, çocuğun dil öğrenirken neleri öğrendiği ve içsel öğrenme mekanizmasını nasıl kullandığı konusunda araştırma yapar.

Chomsky'nin dilbilim çalışmaları çok genel bir anlamda üç araştırma alanına bölünebilir. Bunlar şu sorulara dayanmaktadır.

1. Bir dili konuşup anlayabildiğimiz zaman ne biliriz?
2. Bir dil nasıl edinilir?
3. Bu bilgiyi nasıl kullanırız?

---

<sup>17</sup> Erdoğan.Ön.ver., s.49.

Bu sorulardan hareketle, her doğal dilde sınırlı sayıda harf olduğunu ve dilin bu harflerin oluşturduğu sınırlı sayıda bölüklerden meydana geldiği söylenmektedir. Bunun sonucunda bir dilde sonsuz sayıda cümle olduğunu belirtilir. Bu önerme, kişinin bir kez duyduğu bir cümleyi bile anlayabildiği olgusu karşısında önem kazanmaktadır. İnsan, daha önce hiç duymadığı bir cümleyi anlayabilir.

“ Chomsky'nin bu konudaki açıklaması, ...dili öğrenen çocuğun, cümlelerin nasıl oluşturulacağını, kullanılacağını ve anlaşılacağını belirleyen bir kurallar sisteminin içsel yenisunumunu geliştirmiş olmasına dayanıyor: kurallar sisteminin içselleştiren çocuk, eğer kelimeleri tanıyorsa, sonsuz sayıda cümleyi anlama olanağına sahip olmaktadır.”<sup>18</sup>

Anlatılar çağdaşdilbiliminin bu özelliklerini temel alarak, kendi dillerini kullanıcıya öğretikten sonra yaygınlaşırlar. Anlatıların yapıları, uygun göstergeler arasındaki bağlantılardan oluşur. Göstergeler buldukları ortamın koşulları sonucunda oluşmaktadır.

Anlatı biçimleri, oluştukları çağın koşulları sonucu kendi göstergelerini belirlemişlerdir. Teknolojik gelişmeler ve insanın algılama duyularına yönelik anlatım biçimlerinin yeniden düzenlenme ihtiyacı, yeni anlatıların oluşmasına yolaçmıştır. Gelişmeler insan bilincini ve görme biçimini değiştirirken, aynı zamanda yeni anlatıların oluşmasına temel hazırlamıştır. İletişim kuramcısı Marshall McLuhan'a göre

“Her teknoloji, yeni bir insani ortam yaratma eğilimi gösterir. ... Teknolojik ortamlar, insanları içinde barındıran edilgin şeyler değil, gerek insanları gerek başka teknolojileri yeniden biçimlendiren etkin süreçlerdir.”<sup>19</sup>

Böylece teknoloji değişim gösterirken, aynı zamanda dolaylı olarak anlatıların içeriğini, koşullarını belirlemiştir.

<sup>18</sup> Erdoğan, **Ön.ver.**, s.48.

<sup>19</sup> McLuhan Marshall, **Gutenberg Galaksisi**. Çev.:Gül Çağalı Güven (İstanbul: YKY,2001), s.6.

Örneğin yazı ve papirüs, antik dünyanın imparatorlukları ile bağlantı içinde düşündüğümüz toplumsal ortamı yaratmıştı. Harflerin kullanımını varsayan edebiyat anlatı olarak bu ortamda geliştirilmiştir. Gutenberg'in hareketli matbaa harfleriyle basımcılık yepyeni bir ortam yaratmıştır. Yayılma gücüne sahip olmayan elyazması teknolojisi başkalaşması, varolan anlatıların yayılmasına ve yeni anlatıların oluşmasına olanak sağlamıştır. Uzmanlaşmış bilginin genişlemesi ile anlatılar arasında ayrıma neden olmuştur. Bunun etkileri ile Rönesans'ta perpektif ilkelerinin oluşmasına yolaçmıştır. Üç boyutlu mekan, iki boyutlu görüntüye indirgenerek resim anlatı olarak geliştirilmiştir.

İcatlar ile teknolojinin ilerlemesi anlatıları şekillendirmiş ve yeni anlatılara gereksinim yaratmıştır. "On dokuzuncu yüzyılın en büyük icadı, icat yönteminin icadıydı. ...eski uygarlığın temellerini yıkan gerçek yenilik bu yöntemdir. ..." <sup>20</sup> Elektrik devresinin bulunması ile bütün insanları diğer bütün insanlarla ilişkilendirme gücünün elde edilmesine neden olmuştur. Fotoğraf kamerasının bulunması, farklı bir görme ve algılama biçimi yaratarak yeni anlatıların çıkmasına olanak sağlamıştır. Hikmet Sofuoğlu'na göre

"Görüntüler, fotoğraf kamerasının baktığı açığa ve zamana göre kaydedilir. Kısacası fotoğrafın gerçekliği zaman ve mekan üzerine kurulmuştur. ...Birden fazla görme açısının, birbirleri ile kaynaştırılması sinematografinin olgusu olarak ortaya çıkmıştır." <sup>21</sup>

Fotoğrafın bir yeniden üretim aracı olması, farklı anlatıların oluşmasına zemin oluşturmuştur. Fotoğraf görüntüsü, yeni anlatı biçimleri yaratılmasına yardımcı olarak, sanatı ve kültürel yaşamı etkileyen güçlü bir araç olmuştur. Fotoğrafa karşı tepkiler modernist esnetiğin gelişmesine neden olarak, kendinden önceki anlatıların gelişmesine neden olmuştur. Marey ve Muybridge'in hareketi analiz eden fotoğraf denemeleri Lumiere kardeşlerin sinemayı buluşuyla yeni bir boyut kazanmıştır. Tiyatro , şiir, müzik

<sup>20</sup> Aynı, s.384.

<sup>21</sup> Hikmet Sofuoğlu, "Postmodern Eğreltilime Aracı Olarak Bilgisayar" (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1993), s.29

ve edebiyat gibi diđer anlatı biçimlerini kullanan sinema anlatı anlayışında önemli deęişimler yaratmıştır.

Sinema, görüntünün biçimlendirilmesini sağlayarak yeni bir anlatı haline gelmiştir. Anlatılar kendilerinden önce oluşmuş anlatıları temel alarak, teknolojinin getirdiđi imkanlar ile yeniden yapılanılmışlardır. Sinema, anlatıların bu temel özelliğinden yararlanarak iki türe ayrılır.

1. Geleneksel Anlatı
2. Çağdaş Anlatı

İlki antik tiyatrodan devralınan ve Aristoteles'ten bu yana süregelen bir anlatı türü olan "Geleneksel Anlatı", diđeri ise, 1950'lerden sonra ortaya çıktığı kabul edilen Aristotelesçi ve geleneksel olmayan "Çağdaş Anlatı" biçimidir.

Sinemadaki geleneksel anlatı antik tiyatrodan devralınan ve Aristoteles'ten bu yana süregelen bir anlatı türüdür. Sinemada geleneksel anlatıyı irdelerken tragedyanın özelliklerini göz önünde almak gerekliliđi ortaya çıkacaktır.

Tragedyayı oluşturan öğelerden en önemlisi hareket birliğidir. Hareket (eylem) birliđi, öyküdeki olayların belli bir konu çevresinde toplanması ve birbirini olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre izleyerek başlaması, gelişmesi ve tamamlanması demektir. Hareket birliğini oluşturan olaylar birbirine neden sonuç zinciri ile bağlıdır. Her tragedyaya bir düğüm ve çözümden oluşur. Düğüm denince, yapıtın başından mutluluk veya felakete doğru geleceğın dönmesi için sınır oluşturan bölüm, çözüm deyince de, bu dönüşten yapıtın sonuna dek uzanan bölüm anlaşılır. Burada zorunlu olan düğüm ve çözümün bir uygunluk içinde bulunmasıdır.

Geleneksel anlatının dramatik eğrisi giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini içerir. Geleneksel anlatı filmi, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinin olduđu tek bir olayı anlatır. Olaylar, sebep-sonuç zinciri içinde gelişir. Bu gelişim içinde birbirini gerektiren

sahneler seyircide merak uyandıracak şekilde sıralanır. Filmin başında ortaya konan sorun, olayların gelişimiyle korunarak sona kadar sürdürülür.

Geleneksel anlatının en önemli unsurları başlangıç olayların gelişmesi ve çatışmanın çözüldüğü doruk noktası ile biten sonudur.

Giriş bölümünde sorun ortaya konur, tartışılır. Serim, giriş bölümünde ağırlıklı olarak yer alır, baştan sona kadar bulunur ve filmdeki her şeyi kapsayabilir. Sergileme olarak da adlandırılan serim, geçmişteki olaylar hakkında bilgi vererek, öyküyü anlamamıza ve değerlendirmemize yardımcı olur. Öykünün giriş bölümünde yer alan bir diğer önemli unsur da "çatışma"dır. Olaylar dizisi çatışmanın yürütülmesi üzerine kurulur. "Çatışma bir film öyküsünde iki anlamda bulunur En genel anlamı zıtlıklar ağıdır. ...ikinci anlamı ise, çatışmanın bir öykü çizgisini başlatmasıdır." <sup>22</sup>

Gelişme bölümü ise geleneksel bir yapıda "orta" bölüm olarak varolur. Başlangıç ve sonuç bölümleri arasında en uzun süreye sahiptir. Gelişme bölümündeki olaylar da düz bir çizgi üstünde gelişir. Filmin gerçek çatışmasını anlamak için doruk noktaya bakılmalıdır. Doruk noktaya taşınan çatışma ve çözümü filmin gerçek çatışmasını verir. "Çatışma giderek daha karmaşık bir hal alır. ...çatışmayı belirsiz bir yolda çözüme doğru sürükleyen krizler, engeller, tehditler" <sup>23</sup> içerir. Gelişme, düğüm olarak da ifade edilir.

Çatışma ve ardından gelen düğüm ile yükselen dramatik eğri elde edilirken, gerilim de giderek artar ve geleneksel anlatının doruk noktasına varılır. Chion doruk noktasını "heyecanın ve şiddetin, dramatik gerilimin ulaştığı en son nokta" <sup>24</sup> olarak tanımlar. Doruk nokta geleneksel sinema anlatısının en önemli öğelerindendir. "Geleneksel anlatı çatışmaları açıkça sergiler ve çözer. Olaylar çatışmaların çözülmesi ile tamamlanır, sona erer." <sup>25</sup>

<sup>22</sup> William Miller, **Anlatı Filmleri ve Televizyon İçin Senaryo Yazımı**. Çev.:Yılmaz Büyükerşen, Yalçın Demir (A.Ü. Yayınları, 1993), s. 41.

<sup>23</sup> Aynı, 50.

<sup>24</sup> Michel Chion, **Bir Senaryo Yazmak**. Çev.:Nedret Tanyolaç (İstanbul: Afa Yayınları, 1987), s. 186.

Geleneksel anlatıdaki üçüncü bölümü, son ya da çözüm olarak adlandırılan bölümdür. Bu bölüm giriş bölümünde ortaya konan sorunun çözülüp bir sonuca bağlandığı, çatışmayı yaratan çelişkilerin ortadan kalktığı bölümdür. En hızlı ilerleyen bölümdür. Filmde üç tür son vardır. Açık, kapalı ve yarı açık sonlu filmler. Geleneksel anlatı filmlerinin belirli bir sonu vardır. Bazı filmlerde öykü boyunca seyirciye sunulan ipuçları birbirine bağlanır. Böylece kesin ve kapalı uçlu bir son elde edilir ya da bazen filmler öyküdeki sır açıklanmadan, girişilen bir tasarı tamamlanmadan, kahramanı zorlayan güçlük aşılmadan, hatta filmin sonunda kişilerin buluşması gösterilmeden son bulur.<sup>26</sup>

Geleneksel anlatıya alternatif olabilecek bir estetik çizginin oluşumunu sağlayarak için çeşitli arayışlar sürmüştü ve 1930'larda Brecht'te yetkinleşerek 1940 ve 1960'lı yıllarda İtalyan Yeni gerçekçiliği ve Yeni Dalga'dan geçip çağdaş sinema anlatısına temel oluşturur.

Bertolt Brecht, estetik kuramını 1920'lerden başlayarak yaptığı çalışmalarla oluşturmuştur. Brecht'in estetik kuramı günümüzde "Epik Tiyatro" ve "Diyalektik Tiyatro" anlatıları olarak anılır.

Brecht, geleneksel tiyatronun getirdiği bütün estetik değer ve kavramları yok saymadan, farklı bir yere oturarak yeni anlatıyı oluşturmuştur. Brecht'in geleneksel dramatik tiyatro anlayışına karşı olarak ortaya koyduğu epik tiyatro anlayışdır. Epik tiyatro anlayışında eğlendirerek öğretmek ve öğreterek eğlendirmek vardır.

Yabancılaştırma Brecht'in estetik kuramının eksenini oluşturur. Brecht, insancıl anlamları bulmak için yabancılaştırma kavramına yönelir.<sup>27</sup>

1960'larda hız kazanan geleneksel sinema anlayışının dışında yeni bir anlatı bulma çabalarına, Brecht'in tiyatro anlatısı için ortaya koyduğu estetik kuramı yeni bir açılım olur. Geleneksel film anlatısının karşısında duracak bir sinema anlayışı, gerçeklik

<sup>25</sup> Aynı, s. 164.

<sup>26</sup> Aynı, s. 199.

<sup>27</sup> Özdemir Nutku, **Yaşayan Tiyatro** (Çağdaş Yayınevi, 1976), s. 52.

izlenimini yok etmeye çalışmak yerine -“...çünkü gerçeklik izlenimi sinemayı bir sanat olarak var eden en temel estetik öğelerden birisidir.”<sup>28</sup>

Sinemada geleneksel anlatıya karşı arayışlar Brecht’in estetik kuramından da etkilenerek yeni ve çağdaş bir sinema anlatısını oluşturdular.

Çağdaş anlatıyı kullanan filmler geleneksel anlatıyı kullanan filmlerden önemli farklılıklar gösterirler. Çağdaş anlatı filmi ile geleneksel anlatı filmleri arasındaki ayırımı Bayram şöyle yapar: “Geleneksel anlatı ile çağdaş anlatı arasındaki en önemli ayırım sorunu ele alış biçimidir”<sup>29</sup>

Çağdaş anlatı filmleri, soyut sorunlar ve kavramları ele alır. Çağdaş anlatıda geleneksel anlatıda olduğu gibi öne çıkan bir olay örgüsü, öykü yoktur. Çağdaş anlatıda “daha çok görüntü ve konuşmaların sunduğu soyut bir sorun”<sup>30</sup> ele alınır, tartışılır.

Çağdaş anlatı filmlerinde geleneksel anlatı filmlerine göre kahraman olaylarda sürüklenmekten kurtulur. Bir anlamda olay örgüsündeki yerini kendisi çizmeye başlar. Düşüncelerini eylemleriyle sözleriyle ortaya koyar. Kahraman bazen de izleyiciye açmadığı gizli bir dünyaya sahiptir. Kişi olarak varolur. Geleneksel anlatıdaki gibi toplumsal değerlerin savunucusu ve uygulayıcısı olmak zorunda değildir. Bunları eleştirebilir. Bu yüzden kahramanın kendisi de bir sorun olabilir.

Çağdaş anlatıda eylem iç eylem olarak ele alınır. Bu iç eylem yapının anlam birliğini sağlar. Kurgu ise bu anlam bağına kurar. Çağdaş anlatıda kurgu, geleneksel anlatıdaki gibi sahnelerin bir öykünün gerektirdiği biçimde sıralanması olarak kullanılmaz.<sup>31</sup>

Sinemadaki birbirinden temel farkları olan iki anlatı şeklinin kendi içinde ayrı bir dili vardır. Hepsi kendi içinde bir ayrı dil olan anlatıları da öğrenen kullanıcı da, kurallar sistemi çok fazla değişmedikçe birçok anlatıyı anlamlandırabilir. Kullanıcı, genetik olarak sağladığı öğrenme ve anlama yeteneği sonucu ne kadar yeni ve farklı bir

<sup>28</sup> Parkan, **Ön.ver.**, s. 21-23.

<sup>29</sup> Nazlı Bayram, **Geleneksel Anlatılar ve Söylen** (Eskişehir: Anadolu Üni. Yayınları, 1990), s. 77.

<sup>30</sup> **Aynı**, s. 77.



anlatıyla karşılaşır, anlatıdaki tekrarları ve değişimleri tanır. Yeni, kuraldışı ya da alışılmamış anlatılar kullanıcı tarafından yorumlanabilir. Bu da “... dillerin kendilerine özgü kuralları ya da geleneksel türde dilbilgisi yapıları olmadığını; evrensel ilkelerle sınırlı sayıda uygulama seçenekleri bulunduğu savından doğmaktadır.”<sup>32</sup>

1960’larda televizyonun yaygınlaşması yeni anlatıların oluşmasına olanak sağlamıştır. Televizyonun kullanıcı üzerine etkisi oldukça farklı olmuştur. Anlatıların üretim ve tüketim biçimlerinin değişmesine yol açmıştır. Sofuoğlu’na göre “...televizyon, toplumun en merkezi kültürel dışavurum biçimlerinden biridir ve homojen değil heterojen yapısı bulunan ...bir olgudur.”<sup>33</sup> Televizyon, kullanıcının sadece belirli bir anlatıyla ilgilenmesi yerine çeşitli anlatıları aynı ortamda bulunması ve değiştirebilmesi olanağını sağlamıştır.

Elektronik teknoloji gelişimi, her kullanıcının bireysel kullanımına yönelik anlatılar oluşturmuştur. Anlatının içeriği kullanıcının isteklerine göre yeniden biçimlenmeye başlamıştır.

Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler yeni teknolojik olguları ve yeni anlatıları beraberinde getirmiştir. Bilgisayarlar, bilgi işleyen araçlar olması dolayısıyla, varolan anlatı biçimlerinin hem dönüşmesine hem de yeni anlatıların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Sofuoğlu’na göre “Bilgisayarın bütünü ile farklı görüntü işleyişi, benzeşim(simülasyon), denetim, etkileşim ve diğer araçlarla ilişki kurma olanaklarını genişletmiştir. ...bilgi ve sanat kuramlarını ilişkilendiren yeni bir medium olarak karşımıza çıkmaktadır.”<sup>34</sup> Anlatıların üretimine bilgisayarın etkileri sonucunda kullanıcı ile anlatı arasındaki etkileşimi temel alan anlatı biçimi olarak hipermedya oluşturulmuştur.

<sup>31</sup> Seçil Büker, *Sinema Dili Üzerine Yazılar* (Ankara: Dost Kitabevi, 1985), s. 101.

<sup>32</sup> Robert F.Barsky, *Noam Chomsky*. Çev.:Gülden Şen (İstanbul: Doğan Kitap, 2001), s.239.

<sup>33</sup> Sofuoğlu, *Ön.ver.*, s.72.

## 1.2. Hipermedya Nedir?

Hipermedya bilişim alanının gelişmesi sonucu ortaya çıkan bir anlatı biçimidir. Hipermedya, son 50 yıldır yaratılmış kuramsal ve uygulamalı çalışmalardan geniş ölçüde yararlanılarak geliştirilmiştir. Görüntü, metin ve ses taşıyacak, bir yandan da bilgi öğeleri arasında bağlantılar kuracak etkileşimli bir anlatı düşüncesini bu anlatıyı şekillendirir. 1945'te Vannevar Bush ilk örneklerini sunar. Kişisel bilgisayarın gelişmesi hipermedya uygulamalarını artırmıştır.

“Bunlar arasında 1960'lar ile 70'lerde Ted Nelson'ın hipermetin ve hipermedya üzerine öncü çalışmaları ve Douglas Engelbart'ın far, pencere, sözcük-işlem yazılımı ile elektronik postayı bütünleştiren hipermetin sistemleri geliştirmesi sayılabilir. Alan Kay'ın grafik kullanıcı arabirimi (GUI) üzerine çalışmaları ve Dynabook'u (dinamik kitap), ayrıca 1984'te GUI'yi Apple Macintosh için geliştirmesi de önemlidir. Bir başka önemli gelişme ise Apple Computer'dan Bill Atkinsons'ın MacPaint (1984) ile HyperCard'ı (1986) hazırlaması olmuştur.”<sup>35</sup>

Hipermedya, “bilgisayar ve video teknolojilerinin birleşmesiyle oluşan iletişim ortamı.”<sup>36</sup> olarak genel bir tanım yapılır. Interactive Update bülteninin editörü Joseph Serino ise hipermedya terimini “çok çeşitli uygulama ve işlemleri anlatan bu terim, temelde metnin, grafiklerin, sesin, animasyonun, videonun, özel efektlerin ve/ veya etkileşimliliğin tek programda birleşmesidir.”<sup>37</sup> olarak tanımlamaktadır. Ted Nelson; metin, görüntü, ses, canlandırma ve video gibi çoklu medya içeren hipermetin sistemlerini tanımlamak amacı ile ilk olarak bu terimi kullanmıştır.

Etkileşimli multimedya ve hipermedya terimleri genellikle birbirinin yerine kullanılır. Etkileşimli multimedya, 1980'lerdeki bilgisayar denetimli etkileşimli görüntünün ürünüdür ve öncelikle görüntülü disk ile CD-ROM tabanlı programları kapsar. Bunlar, grafik, canlandırma, video görüntüsü, fotoğraf, müzik ve oluklu ses kaydını bilgisayar yazılımıyla bir araya getirir. “Hipermedya” terimi ise telekomünikasyon, HDTV,

<sup>34</sup> Sofuoğlu, **Ön.ver.**, s.93.

<sup>35</sup> Aynı, s.98.

<sup>36</sup> Aynı, s.98.

<sup>37</sup> Joseph Serino, **Interactive Media** (Newyork: Phaon,1999) s.13.

etkileşimli kablolu TV, video oyunu ve multimedya vb.'den oluşmuş çok geniş bir yelpazeyi kapsayan yeni etkileşimli ortamlarını belirtir. Etkileşimli tasarım ilkelerini, hipermetin gezinimini ve donanımsal ya da yazılımsal bir arayüzü kullanan çokluortamlı sunumları biraraya getiren, manyetik ya da optik ortamda saklanan, disk tabanlı biçimleri ya da formatları ifade eder. Bütün bu özellikleri karşılayabilen çok az program vardır. Kuramcıların bu tanımı yaygınlaştırmalarının temel sebebi budur.

Etkileşimli multimedyaı olanaklı kılan teknolojilerin temelinde şu öğeler vardır; Ses ve görüntü verilerini işleyen hızlı ve güçlü mikroişlemciler ile adanmış yardımcı işlemciler, görüntü sayısallaştırma ve sıkıştırma teknikleri, ses sayısallaştırma (örnekleme) teknikleri; fare ve diğer giriş denetleme aygıtları. Sabit disk, CD-ROM gibi geniş kapasiteli veri saklama ortamlarının, ayrıca görüntü işleme, bilgisayarlı canlandırma, görüntü ve ses sekanslama ile program yazmaya yönelik çok çeşitli yazılımların geliştirilmesi de önemli bir ilerlemeyi temsil eder.

“Tüketici düzeyinde etkileşimli multimedyaı destekleyen yazılım ve donanım sistemleri 1980’lerin sonlarından beri kullanımdadır. 1990’lardan beri yayıncılar, bu tür sistemler için çok çeşitli yazılımlar geliştirmektedir ve bu sürecin 21. yüzyılda da ilerleyeceği öngörülebilir. Bu programların birçoğu bilgilendirici ve başvuru amacına yönelik kitaplardan ya da dizin tarzı veri tabanlarından oluşur. Diğer uygulamalar arasında eğitim programları, uzaktan alışveriş ve başka bilgi hizmetleri., ayrıca çok çeşitli eğlence hizmetleri vardır.”<sup>38</sup>

Ambor & Hooper(1988)’de yaptığı tanımda multimedyanın medya (text, işitsel, görsel)’a , teknoloji (bilgisayar)’ye ve ürünlere (kiosks, eğitim, oyunlar, bilgi) dayandığı söylenir. Bir başka tanımda ise “Birden çok sunuş sistemi ya da platform aracılığıyla aktarılmak üzere tasarlanmış bilgisayar elemanları, bilgisayar yazılımı (software), video oyunları ve etkileşimli multimedya (hipermedya) programlarını içerir.”<sup>39</sup> olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımdan hareketle multimedya kendi kendine, doğal olarak

<sup>38</sup> Aynı, s.98.

<sup>39</sup> Bob Cotton ve Richard Oliver, **Siberuzay Sözlüğü**.Çeviren:Özden Arıkan, Ömer Çenderoğlu (İstanbul: YKY, 1997), s.136.

etkileşimli değildir. Bu nedenle etkileşimin önemli olduğu multimedya elemanları ile bütünleşen ürünlerin kullanımı sonucu ortaya çıkan yeni anlatı biçimine eğitim teknolojisi ve sanat alanında artan bir şekilde etkileşimli multimedya (hipermedya) tanımı getirilmiştir.

Hipermedyanın anlatı olarak oluşmasında üç önemli özelliği ön plana çıkmaktadır;

1. Etkileşimlilik
2. Bellek
3. Arabirim (Interface)

### 1.2.1. Etkileşimlilik

Her anlatı kullanıcısı ile bir etkileşim içerisindedir ve etkileşimin farklılaşması anlatı biçiminin değişmesini sağlar. Farklı anlatı biçimlerinin oluşabilmesi için etkileşim kavramının incelenmesi gerekir. Hipermedya etkileşim kavramının ön plana çıktığı bir anlatı biçimidir.

Etkileşim (Interaction) sözcüğü genel olarak “birbirini etkileme eylemi”<sup>40</sup> anlamına gelmektedir. İnsanlar günlük hayatlarında etkileşimi çeşitli şekillerde yaşamaktadırlar. Etkileşim iki nesne arasındaki karşılıklı ilişkiyi belirler. İnsan ve doğa, hayvanlar ve insanlar, izleyiciler ve oyuncular etkileşim durumlarına örnek gösterilebilirler.

Etkileşim belli bir zaman içinde devam eden karşılıklı bir süreklilik durumudur. Bu süreklilik durumunun belirlemede üç değişken kullanılır.

**Sıklık:** Etkileşim sürecindeki kişinin ne kadar aralarla etkileşime geçtiği veya geçebileceğini gösterir.

**Aralık:** Etkileşim sürecinde sunulan seçeneklerin varolması ve bunların sayısını belirtir.

<sup>40</sup> Dictionnaire Larousse (Larousse, 1993), s.804

**Anlamlılık:** Etkileşimin yapılan iş üzerinde bir etkisi olup olmadığını, seçimlerin devam edecek olayları ne kadar etkileyebileceğini belirtir.

Bu üç değişken etkileşim düzeylerini etkilemektedir. Özellikle sıklık ve aralık değişkeni etkileşimin içinde az oranda bulunuyorsa ve yapılan seçimler anlamlılık değişkeni açısından düşükse bu iletişimin etkileşim düzeyinin az olduğu söylenebilir. Tam tersine sıklık, aralık oranları yüksek ise ve seçimler iletişimi büyük oranda etkileyebiliyorsa etkileşim düzeyinin yüksek olduğunu gösterir.

Etkileşim iki türlü ortaya çıkabilir;

1. Tek yönlü etkileşim
2. Çift yönlü etkileşim

Tek yönlü etkileşim doğrusal bir yapı gösterir. Kullanıcının anlatıyı yönlendirmesi mümkün değildir. Çift yönlü etkileşim ise kullanıcının sunulan anlatıya katılması, anlatıyı yönlendirebilmesi mümkündür. Kullanıcı kendisine sunulan olanaklar doğrultusunda anlatıya müdahale edebilir. Çift yönlü etkileşim özelliği bulunan anlatılar etkileşimli olarak tanımlanabilir.

Etkileşimli olmanın temelini oyun kavramı dayandırabiliriz. Oyun, iki taraf arasında etkileşime dayanan bir eylemdir. Schiller, “İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır.”<sup>41</sup> derken oyunun insanın en temel özelliklerinden biri olduğunu vurgular. Oyun, insandaki fazla enerjinin taşması ve boşalması olarak tanımlanır. İnsanlaşma olayını da, insan yavrusunun, hayvan yavrusundan farklı olarak, oyuncu oluşunda bulan kuramlar da vardır. İncelediğimizde oyun ilkel insanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinlik olduğunu anlaşılır. Oyun için belli ve kesin bir kural yoktur. Flusser’e göre oyun “ amacı kendisi olan eylemdir.”<sup>42</sup> Oyunların çeşitlemeleri, dünyadaki varlıkların zeka düzeyleriyle orantılıdır. Zeka düzeyi ne kadar yüksekse oyunlar da o kadar çeşitli ve karmaşık bir biçim alır. “Oyunun temelinde yalnızca sezgi ya da içgüdü değil, aynı zamanda anlamı ve işlevi olan bir etkinliktir. Oyun, genç

<sup>41</sup> Özdemir Nutku, **Oyun, Çocuk, Tiyatro** (Özgür Yayınları, 1998), s.13.

insanın iler ki yaşamında gerektirdiği uğraş ve eylemlere bir hazırlıktır.”<sup>43</sup> Bütün bu tanımlarda ortak olan bir tek nokta, oyunun oyun olmayan bir hedefe varmaya yaradığı varsayımdır. Huizinga, her şeyin kökeninde oyunu bulur; anlatıların ve dilin de kaynağının oyun olduğunu belirtir.

Anlatıların temelinde yer alan, başka biri ya da başka bir şey olma isteği oyun aracılığıyla gerçekleşir. Böylece, günlük yaşamın dışına çıkılır ve alışılmışın ötesine geçilir.

“...oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan, yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen, kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir.”<sup>44</sup>

Her oyunun hedefe yönelik bir amacı vardır. Amaç, katılımı, kazanmayı ve öne geçmeyi içerebilir. Ancak bunlar birbirinden farklı değildir, bunlar birbirini tamamlayan ve amacı ortaya çıkaran bütünün ayrılmaz parçalarıdır. Yeterli bir beceriyle başarılan, elde edilebilen herhangi bir durum oyunun amacını oluşturur. “Oyuna katılma amacı oyunu oynayana özgü bir amaçtır, oyunun bir parçası değildir. ... amacın mekanı ve zamanı, her oyuna göre değişebilir. Bazen sınırları kesin olarak çizilmiştir, bazen de alabildiğine uzatılabilecek özelliindedir.”<sup>45</sup> Oyunun ne kadar süreceği belli bir yerde son bulması ya da uzaması amacın ne olduğuna ve mekana bağlıdır. Oyunun araçlarının da birden fazla olduğu görülür. Araçlar kısıtlandıkça ve oyunun tehlikesi artıkça, gerilim ve zevk artar. Bir oyunun oyun olabilmesi için, her oyunda izin verilen oyunsal araçlar kullanılır.

Oyun içindeyken temel hedef, oyunu kazanmaktır. Bunun içinde kurallara gereksinim vardır. Her oyun işlevi ve hedefi açısından kurallarını koyar. Her oyunun kendine özgü bir büyü vardır; büyü, kural ve uyumla ortaya çıkar. Bu kural ve uyum, oynayanların ortaklaşa hareket etmelerini birbirlerine karşı sorumluluk duygularını pekiştirir. Oyunu kazanmak için kurallar yeterli değildir, oyunu oynayan kişinin becerisi de önemlidir.

<sup>42</sup> Wilem Flusser, **Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru**. Çev: İhsan Derman (Ağaç Yayıncılık, 1991), s.93.

<sup>43</sup> Metin And, **Oyun ve Bugü** (İş Bakası Yayınları, 1974), s.14.

<sup>44</sup> Nutku, **Ön.ver.**, s.21.

<sup>45</sup> **Aynı**, s.22-23.

Oyunun ilgi çekiciliği, kurallarını ustaca çizilmiş olmasına bağlıdır. Kuralları gevşek bir biçimde belirlenmiş oyun sıkıcıdır, çünkü kazanmak kolaylaşır. Oyunun kendisine özgü bir tavrı vardır.

Oyunsal tavır, “oyuncunun amaca uygun araçlar kullanıp kurallara uyarak onsuз oynamanın olanaksız olduğu davranıştır.”<sup>46</sup> Bu tavır özgürlük, ciddiyet, gerilim, düzen ve paylaşma davranışlarını içerir. Oyunsal tavrı oluşturan başlıca davranışlar ile etkileşimlilik arasında ortak özellikler vardır.

Özgürlük; Oyun isteğe bağlı bir eylemdir. Bir zorlama değildir. Zorlama getirilirse oyuncunun oyunu oynamaktan duymak istediği haz yok edilmiş olur. Oyunun birinci özelliği olan özgürlük kavramı ikinci özelliği doğurur; farklılık. Oyun günlük yaşamdan değişiktir. Oyunun kendi dünyası ve kendi mantığı vardır. Oyunun üçüncü özelliği ise yer ve süre açısından günlük yaşamdan ayrılmasıdır.<sup>47</sup> Her oyun kendi mekanını ve zamanını belirler. Bunun için de her oyun kendi kuralını getirir ve geliştirir. Öte yandan, kuralları saptanmış herhangi oyuna girmek ya da girmemek kişinin isteğine bağlıdır. Kişinin katılma zorunda hissettiği bir oyun o kişi için oyun olmaktan çıkar, görev durumunu alır. Görev niteliği gereği oyunun karşıtıdır. Zorunlu olmayan, ama ısrar üzerine girilen bir oyun da birinci özelliği olan özgürlük niteliğini yitirecektir, çünkü hazzı doğuran en önemli duygu özgürlüktür.

Herbert Marcuse, bu oyun kuramının özgürleşme olanağı sağladığının altını çizer. Ona göre, “oyun güdüsü ve imgelemin egemen olacağı bir uygarlık, nesnel ve öznel dünyada şiddet, baskı ve yokluğu ortadan kaldıracak bir tasarıdır. ...oyun, gelişmiş uygarlığın akılcılığı ile imgelemin ve fantazyanın estetik hazla yüklü birliğidir.”<sup>48</sup>

Ciddiyet; oyun kavramının karşıtı gibi görünse de, amaca ulaşmak için her türlü oyun için vazgeçilmez bir tutumdur. Her oyunun belirlenmiş bir başlangıcı ya da

<sup>46</sup> Aynı, s.27.

<sup>47</sup> Aynı, s. 29.

<sup>48</sup> Herbert Marcuse, **Tek Boyutlu İnsan**, Çev:Aziz Yardımlı (İstanbul: İdea Yayınları, 1993), s. 123.

başlangıçları vardır ve bir noktada sonlanır. “Her oyun için, oyun alanı ayrılmış ve süresi saptanmış, kapalı, korunmuş bir dünyadır.”<sup>49</sup>

Gerilim; Bir sona ulaşmak için çaba ve mücadele gerekir. Bu da oynayanın üstünde gerilim oluşturur. Tüm oyun katılımcıları gerilim artıkça, oyunun sürmesi eğilimindedirler.

Düzen; Oyunda düzen, normalden farklı kendi kendiliğinden oluşan bir durumdur. “...oyunda düzen, oyunun büyüsel atmosferi ...masalsı yapısından kaynaklanır.”<sup>50</sup> Bu düzen bazen oynayanı oyun dışı bırakır, bazen de onun cezalandırılmasına neden olur.

Paylaşma; Oyunlarda herkes tarafından benzer olan şeyin değil, farklılık gösteren şeylerin paylaşılıyor olması önemlidir. Her oyuncu tarafından oyunun aynı şekilde algılanması değil, farklı etkileşimde bulunanlar ile birlikte algılanması ön plana çıkar. “Kişi bir oyunu, başkalarıyla paylaşmadan tek başına da oynasa da, o oyunun gerçekliğini başkalarıyla paylaşıyor demektir.”<sup>51</sup>

Oyunun ne olduğunu açıklamak zordur. Bu, oyunun nasıl öğelerden oluştuğunu bilmediğimizden değil, sınırlarının ne olduğunu bilmememizden kaynaklanır. Oyunun sınırları her insana göre değişir. Her oyunun etkileşim düzeyine göre bir sınırı vardır. Etkileşim sonucunda ortaya çıkardığı anlatı biçimleri oyun içerisinde insanın aktif duruma geçmesi, kendi içinde çoğalması, sonucunda oluşmuştur.

Geleneksel anlatıların temelinde olan oyunsallık ile fotoğraf, sinema, hipermedya gibi tekniğin gelişmesiyle ortaya çıkan anlatılardaki oyunsallık ile çok farklıdır. Fotoğraf kuramcısı Wilem Flusser, anlatıları büyüsel görüntü olarak tanımlayarak şu görüşü sunar;

---

<sup>49</sup>Nutku, **Ön.ver** .,s. 29.

<sup>50</sup>**Aynı** , s. 31.

<sup>51</sup>**Aynı**, s. 33.



“Teknik görüntülerin içerdiği büyüsellik, geleneksel görüntülere ait olandan çok farklıdır. ...Eski büyüler dünyayı değiştirmeyi amaçlarken, yeni büyüler dünya ile ilgili kavramlarımızı değiştirmeyi amaçlamaktadır.”<sup>52</sup>

Teknik anlatılar, aygıt tarafından üretilirler. Aygıtlar, üretim süreçleri içinde, nesnelere doğada bulunduğu konumdan alarak, bizim bulunduğumuz yaşam düzeyine ulaştırırlar. Bu dönüşüm gerçekleşirken nesnenin özgün biçimi değişerek yeni bir biçime dönüşür. Yeni biçime kavuşan nesnelere artık doğallıklarını yitirerek, kültürel nesne durumuna dönüşürler. Kullanıcı bu kültürel nesnelere aracılığıyla dünyaya baktığında onu ilgilendiren yeni anlatılar yaratmaya uğraşır. Yaratmasına olanak tanıyan aygıtın düzenlediği oyundur. Dolayısıyla aygıt olmaktan çok bir oyuncak, kullanıcı da bir oyuncudur. Kullanıcı oyunu oyuncuğu ile oynamaktan çok ona karşı oynamaktadır. Oyuncuğun içinde gizli olanları açığa çıkarmak için çaba harcar. Oyunun çabuk sona ermemesi için oyuncuğun olanaklarının zengin olması gerekir.

Kullanıcının karşısındaki yeni anlatılar/oyuncaklar sayesinde etkileşim artar ve etkileşimli olan anlatılar doğar. Kullanıcı anlatıya karşı oynayarak etkileşimliliği oluşturur.

Hipermedya bilişim alanının gelişmesi sonucu ortaya çıkan bir anlatı biçimidir. Bilişim alanında etkileşimlilik sözcüğüne özel bir anlam yüklenmektedir. Bu özel anlama göre sözcük, “...bir görüntüleme ekranıyla donatılmış bir terminal aracılığıyla bir bilişim sistemi kullanıcısı ile makine arasında kurulan karşılıklı bilgi alışverişi.”<sup>53</sup> olarak tanımlanır. Bir başka anlatımla etkileşim kullanıcı ile bilgisayar arasında denetim ve geri bildirim süreci denilebilir. Örneğin Brenda Laurel, etkileşimi, “kullanıcının bir bilgisayar programında programın bir parçası olabilmesi ve onu yönlendirebilmesi”<sup>54</sup> olarak tanımlar..

Hipermedya uygulamalarını geliştirirken, kullanıcının ulaşımında ve içerik araştırmasında etkileşimlilik önemlidir. Araştırmalar yedi çeşit etkileşimlilik kavramı

<sup>52</sup>Flusser, **Ön.ver.**, s. 21.

<sup>53</sup> Collins Cobulild, **English Language Dictionary** (London: HarperCollins Publishers, 1987), s.760.

<sup>54</sup> Brenda Laurel, **Computers as Theatre** (New York: Addison-Wesley, 1991), s.35.

tanımlar. Bu tanımlarda bilgisayar ve insan arasındaki iletişimin değişik yöntemleri yol gösterici olarak kullanılır. Bu etkileşimlilik kavramlarının multimedya ürünlerinin tasarımına uygulanması ile daha etkili iletişimler gerçekleşebilir ve daha eğitimsel potansiyeli olan çeşitli medya elemanları yaratılabilir. Görsel uygulamalar ile öğretici uygulamalar bütünleştirilebilir.

Aşağıdaki etkileşimlilik kavramlarının sınıflandırılmasının nedeni, kapsamlı ve öğretici uygulamalar sağlayacak bir bütün oluşturmasının sağlanmasıdır. İyi bir etkileşimliliğin yerine getirilmesi için sadece tasarımların ve geliştiricilerin becerileri yeterli değildir. Çünkü “etkileşimlilik bağımsızdır ve dolaylıdır. Bağımsız olması kullanıcının her karşılaşışında aynı şey yerine getirilmesinden kaynaklanır, dolaylı olması ise etkileşimin fonksiyonunun bir önceki hareketlere veya o andaki kullanıcının performansına bağlı olmasından kaynaklanır.”<sup>55</sup>

Etkileşimlilik tanımları, etkileşimin fonksiyonları ve düzeyleriyle bağlantılı olarak tanımlanır.

#### **Objektive Etkileşimli (Objektive Interactivity):**

Objektive etkileşimi ekranla ilk karşılaşmadır. Düğmeler, kişiler, eşyalar olarak tanımladığımız objeleri mouse kullanarak veya işaret eden aletler kullanarak aktif hale getirilir. Kullanıcı objektive üzerine tıkladığında işitsel ya da görsel yanıtın bazı formları oluşur. Bazı objelerin fonksiyonları bir önceki objektiveyle karşılaşma sonucunda oluşan, dolaylı faktörlere bağlı olarak çeşitlendirilir.

#### **Doğrusal Etkileşimli (Linear Interactivity):**

Doğrusal etkileşim yoluyla ekranla karşılaşan kullanıcı multimedyanın önceden belirlenmiş, doğrusal ve birbirini izleyen hareketi boyunca ileri ya da geri ilerleyebilir. Bu sıklıkla elektronik sayfa karıştırma olarak adlandırılır. Bu tür etkileşim kullanıcı hareketine ve yanıtına özel geribildirim sağlamaz, fakat birbirini izleme özelliği sonucunda gelecek göstermeye kadar ulaşım sağlar.

<sup>55</sup> <http://www.eyebeam.org/interaction/home.html> .9.6.2002.

Öğrenme çerçevesinde doğrusal iletişimin fazla kullanımı, teknolojinin uygun olmayan kullanımını yansıtır. Geliştirme açısından bakıldığında doğrusal etkileşim oluşturulması basit görülebilir ama kullanıcı-bilgisayar iletişiminde ana tip etkileşimi oluşturur.

“...kullanıcı üç düğmeden birine tıklayarak basit bilgi elde edebilecek kullanıcının obje etkileşimi ve bilgi sayfalarındaki iki yön düğmesi ile harekete devam edebilir bu doğrusal etkileşimi oluşturur. Info ve Listen düğmeleri Destek etkileşimi sağlamaktadır.”<sup>56</sup>

### **Destek Etkileşimli (Support Interactivity):**

Software iletişime girmenin temel parçalarından biri kullanıcının performans destek kolaylığıdır. Sınıflandırmaya destek etkileşiminin eklenmesi genel ve bağlam içerisinde geliştiricinin seçeneklerini artırır.

### **Güncelleştirme Etkileşimli ( Update Interactivity ):**

Bu etkileşim türü etkileşimin en güçlü sınıflarından biridir. Buna rağmen, önemi karşılaştırmalı düşük proactive belgeleme kategorisi ile tutarlı değildir. Bilgisayar-kullanıcı iletişimin de kullanıcı için bilgisayar yaratımlı içerikler sunulur. Kullanıcının bilgisayarı kullanımı sonucu bu sunular yada problemler yaratılır. Bu yaratım, ya database’den ya da bireysel performans düzeyinin foksiyonu olarak oluşur. Kullanıcı yanıt vermek zorundadır ve yanıtın analizi bilgisayar tarafından güncel olarak geri bildirilir. Bir soru bilgi almak için ortaya atıldığında bilgisayar tarafından verilen yanıt yargılanır ve cevap verilir.

Güncel etkileşim, yapay zeka elemanlarını içeren, karmaşık soru ve cevaplardan basit soru ve cevaplara kadar çeşitli şekillerde sınıflandırılabilir. Karmaşık ve basit etkileşim sonuçlarına göre kullanıcı ayırt edilebilir, güncellenebilir. Güncellemeyi yaratmak için kullanılan stratejiler ve metodlar oldukça çeşitli olabilir. Bunlar güncel kullanıcının cevaplarına göre değişir ve daha fazla bireysel güncellemeler görülebilir. Güncel etkileşimin planlanması hipermedya kullanımının geliştirilmesinde son derece önemlidir. Güncelleştirme ve geribildirim elemanlarının gelişmesi bugünün kullanım yoğunluğunu arttıracaktır.

---

<sup>56</sup> Aynı..

### **Kurma Etkileşimli(Construct Interactivity):**

Etkileşimin kurma sınıfı güncel etkileşimin genişletilmiş şeklidir. Kullanıcının bilgisayar karşısında yaratıcı olmasını gerektirir. Kullanıcının belirli hedeflere ulaşması için bilgisayar elemanları kullanmasını gerektirir. Bu çeşit etkileşime klasik bir örnek olarak orijinal Plato sistemi(Odistill) verilebilir. Sistemde yaratılan derste kullanıcıların eleman parçalarından aygıt ayırımı yapmalarını gerektirir. Yapım doğru düzende tamamlanmadıkça, hizmet tamamlanamaz. Yapım etkileşimi için tasarım ve stratejik çaba önemlidir. Birçok parametre belirlenmesi gerekir. Bu çeşit etkileşimde kullanıcı normal öğrenme sistemleri ve taklit çevreler arasında bir bağlantı sağlanır.

### **Yansıtıcı Etkileşimli (Reflective Interactivity):**

Bu etkileşim türüne giren tasarımlar bilgi vericidir ve sorulara text yanıtları eklemeyi isterler. Kullanıcının girdiği yanıtlara göre bilgisayar tepki verir. Bunu sağlamak için yansıtıcı etkileşim kullanıcı-bilgisayar iletişimde her yanıtı kaydeder ve o andaki kullanıcının kendi yanıtlarını uzman olarak tanınan uzman kullanıcı ve diğer kullanıcıların yanıtları ile karşılaştırmasına izin verir. Bu yol ile kullanıcılar kendi yanıtlarını yansıtabilirler ve kendi yargılamalarını yaparlar.<sup>57</sup>

Bu teknik ticari projelerde ve etkileşimli video projelerinde başarılı şekilde kullanılır. İnternete dayanan bilgilendirme projeleri için de idealdir. Kullanıcı anlaşmanın gerektiği beş örnek için sorulan sorulara yanıtlar girer. Bütün kullanıcılar ve uzmanlar ile karşılaştırılabilir.

Etkileşimlilik tanımlarından anlayacağımız gibi, kullanıcı-bilgisayar iletişimde teknolojinin gelişmesiyle etkileşimlilik şekilleri de değişime uğramıştır ve uğrayacaktır.

---

<sup>57</sup> Aynı.

### 1.2.2. Bellek

Bellek kullanıcının, “bir anlatı yapısının izlenmesinde önemli rol oynar. Belleğin işlevi belli bilgilerin düzensiz bir biçimde önbilinçten bilinç düzeyine çağrılmasını değil, bir kurma eylemidir.”<sup>58</sup> Kullanıcının, anlatıda bir sonucu varsayabilmesi için, önceki verilerden elde etmiş olduğunu hatırlayabilmesi gerekir. Ama öncelikle neyin hatırlanması gerektiğinin belirlenmesi önem taşır. Zihinsel eylem, anlatı parçalarının birleştirilmesi, aralarındaki ilişkilerin yorumlanmasını, belleğe aktarılmasını ve bu bütün işlevler arasındaki ilişkileri hesaplamayı gerektirir.

Roland Barthes, anlatıyla ilişkiye giren kullanıcının “boş” ya da “yansız” bir varlık olmadığını belirtiyor: “Anlatıya yaklaşan Ben, zaten başka anlatıların, sonsuz ya da daha kesin konuşmak gerekirse (kökenleri kaybolmuş) yitik kodların çoğulluğudur”.<sup>59</sup> Anlatı daha önceki bir anlatının bir ögesini anlamını almadan kullanır. Ögeler, bir anlatıdan çıkıp, başka bir anlatıya girdiklerinde, artık eski işlevlerini görmezler. Bunun da nedeni, her şeyin bağlamına göre anlam kazanmasıdır. Öge düzenleme içinde, o düzenlemenin gerektirdiği anlamı kazanır ya da doğru deyişle, anlatının anlamının oluşmasına, içinde yer aldığı düzenleme uyarınca katkıda bulunur.

Anlatılar bir bütün olarak, çeşitli şekillerde, kullanıcıyı eğitir: kullanıcı kullandığı anlatıdaki tekrarlara dayanarak genellemelere gider ve bu genellemeleri kurallaştırarak, kullanma etkinliğinin yönlerini çizer. Söz konusu kurallar, belli ilkeler temelinde ayrımlaşarak, kullanıcıya ilerleyebileceği yollar çizerler. Her anlatı, kullanıcısının hangi yollardan nasıl ilerlemesi gerektiğinin bilgisini de içerir. Aynı zamanda her anlatı, kullanıcısı ile bir bellek karşılaştırması içerisindedir ve kullanıcı anlatıyı belleği ile uyumlandırarak anlatı biçiminin değişmesini sağlar. Bilgisayar teknolojisinin temelini bu özelliklerden oluşturmaktadır.

<sup>58</sup> Erdoğan, **Ön.ver.**, s.49.

<sup>59</sup> Roland Barthes, **Yazı ve Yorum**. Çev.: Tahsin Yücel (Metis Yayınları, 1999), s.128.

Bilgisayar, insan beyninin çalışma süreçlerini örnek almıştır. “Walter Benjamin insan belleğini, derin kişisel psikolojik düzlemlerle, düşünme, yargı ve erdemi oluşturan ilişkili kaynak gücünün bir biçimi olarak görür. ...bilgisayar belleği kullanarak görme ve düşünmeyi sağlayan bir sıçrama potansiyeli sağlamaktadır.”<sup>60</sup> Bilginin çeşitli durumları arasındaki ilişkileri insan beyni gibi saklayarak, yorumlayarak ve istenildiği zaman seçilen bilginin görsel olarak anımsanmasını sağlayan bir işleve sahiptir.

Bilgisayar belleği sayesinde bir anlatı karşısında kullanıcı, önceki kullanma etkinliklerinin ona kazandırdığı deneyim ve alışkanlıklarını kullanıma sokar. Kullanıcının bildiği anlatılar ile ilk kez karşılaştığı anlatı arasında daha kolay bağlantı kurmasını sağlamaktadır.

Bilgisayarın bu özellikleri üzerine yapılan hipermedya , birçok anlatının toparlayıcısı ve birleştiricisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hipermedya bilgisayar belleğinin özelliklerini kullanarak anlatı ile kullanıcı arasında çok yönlü ilişkiler oluşturur. Kullanıcının bu ilişkisinin büyük bölümü arabirim(interface) sayesinde oluşturulur.

### 1.2.3. Arabirim (Interface)

Arabirim (Interface); “tam olarak insan/bilgisayar arabirimi, yani kullanıcıyla bir bilgisayar ya da hipermedya sistemi arasında etkileşim sağlayan donanım (hardware) ve yazılım (software)”<sup>61</sup> olarak tanımlanabilir. Kullanıcıların bir programı nasıl algılayıp, iletişime geçeceğini belirleyen kısımdır. İnsan-bilgisayar arabirimi birkaç kuşağa yayılan bir evrim geçirmiştir: İlk donanım arabiriminden toplu işlem kipine, komut satırı arabiriminden bugünkü grafik kullanıcı arabirimi kuşağına uzanan bu gelişim göstermiştir. Kullanıcı günümüzdeki arabirimlerin, menüler aracılığıyla, ekranda programın sunduğu alternatifler arasından seçim yapmasını sağlar. Kullanıcının ekrandaki öğelerden nasıl yaralanacağı, öğeleri nasıl ayırt edeceğini tasarlamak

<sup>60</sup>Sofuoğlu, **Ön.ver.**, s. 97.

<sup>61</sup><http://www.hansenmedia.com> .3.05.2002

hipermedya tasarımcılarını en önemli işidir. Gelecek için ise gerçeklik ve benzetim teknolojilerine dayanan arabirimler tasarlanmaktadır.

Hipermedya uygulamalarında kullanıcının arabirim ile ilişkilerini tüm anlatılarda olan ortak özellikler şekillendirir. Anlatı ile kullanıcı arasındaki ilişkilere Cristian Metz, sinema göstergebiliminde sistematik bir şekilde yaklaşır. Film-seyirci (anlatı-kullanıcı) ilişkileri çerçevesinde ve Lacan'ın, özne (ben) oluşum süreci ile ilgili psikanalitik kuramını temel alarak açıklamaktadır. Kullanıcı anlatı elemanlarıyla çeşitli düzey ve biçimlerde ilişki kurar. Bu ilişki, temelde bir haz ilişkisidir, ...görme ve işitmeye yönelik cinsel güdülerden dolayı, kendisi ile arasında belli bir mesafe olan nesnelere, daha genel deyişle “görsel nesnelere” izlemekten haz duyar. Dikizcilik (voyeurism), izinsiz gerçekleştirilen “yasadışı” bir eylemdir ve tek yönlüdür.<sup>62</sup> Her şeyden önce, kullanıcı, anlatıya bakar ve bu bakış bir gereksinimin sonucudur.

Kullanıcı, karşısındaki anlatıyı narsistik bir tutumla arzu eder ve onunla özdeşleşir. Ayna evresinde gerçekleşen bu deneyim nasıl bir yanılsama üzerine kuruluysa, anlatılarda da benzeri bir süreç yaşanır.

Lacan'ın ayna evresi dediği, doğumdan sonraki altıncı ayla on sekizinci ay arasında yer alan bu dönemdir. Çocuk kendi bedeni ile çevresindeki diğer nesnelere arasında fark yoktur. Bebek aynada gördüğü görüntüsü arıcılığıyla varlık olarak kendisiyle karşılaşır. “Dikkat edilecek olursa, burada çocuğun varlığını doğrudan değil, dışsal bir yüzeyden gelen yansımasını algılaması anlamlıdır.”<sup>63</sup> Kendi görüntüsünü, dolaylı yoldan da olsa, görme ve tanıma fırsatı verir. Aynadaki görüntünün belli ipuçlarını değerlendirerek kendisine ait olduğunu anladığında, çok önemli bir dönüm noktasına gelmiş olur: kendi kendisinin hem nesnesi, hem de öznesi konumuna gelir.

Metz'e göre seyirci sinemada film izlerken o ilkel hazzı yeniden elde ettiği için yanılsamaya kapılır. Sinema ayna işlevi görmeye başlar ve görüntüyle özdeşleşen seyirci, perde de kendine ait görüntüyle karşılaşmamasına rağmen onu benimser ve idealleştirir.

<sup>62</sup> Erdoğan, **Ön.ver.**, s.37.

“Ayna evresinde, aynı zamanda köklü bir yabancılaşma da yaşanır: çocuğun hakim olduğunu düşündüğü görüntü kendi dışındadır ve bu arada kendi bedenine hakim değildir. Çocuk kendi imgesini bir yansıma olarak görür; dolaylı yoldan kendini tanır, kendine dışardan bakar. Çocuğun kendisini algılaması dolaysız, fakat eksiktir; aynadaki imgesini ise eksiksiz olarak algılar, bu yüzden kendisini aynadaki görüntüsüyle özdeşleştirir. Kendisini doğrudan algılayışının eksik ama kendisinden ayrı, dışarıda olan imgesinin ise tam oluşu, onu “ideal” olarak görmesine neden olur.”<sup>64</sup>

Seyirci perdede gördüğü anlatıyla özdeşleşir. Perdedeki ideal olanın görüntüsüyle özdeşleşme yaşanır. Seyirci kamerayla da bir anlatıyla karşı karşıya olduğunu, bütün bunları algılayanın kendisi olduğunu bilir. “1) özne öteki ile özdeşleşir; 2) özne ötekini kendisiyle özdeşleştirir”<sup>65</sup> Bu yüzden ayna evresi, kullanıcının karşısındaki anlatıyla nasıl ilişkiye girdiğinin açıklanmasında kritik bir önem taşımaktadır. Kullanıcı normalde, anlatı araçlarının kendisi olmadığını bilir ama kendisinin onun yerinde ya da onun kendisinin yerinde olduğunu varsayar. Bu varsayımı, kullanıcının izlediği anlatının gerçek değil, kurmaca olduğunu bilmesi olgusu üzerinde temellenir.

Sinemadaki perdenin yerini televizyonda ekran, hipermedya uygulamalarında ise arabirim almıştır. Arabirim ile karşılaşan kullanıcı, perdede olduğu gibi gözlerini kamera gibi kullanamaz. Arabirim söz konusu olduğunda, kullanıcı arabirim olmaktadır. Arabirimin sunulduğu ekran iki boyutlu ve dokunsal çizgilerinde heykelsidir. Ayrıca ekran üzerinde farklı arabirimler açmak mümkün olmaktadır. Bu da kullanıcının bir ortam içinde farklı anlatı biçimleri ile aynı anda karşılaşması anlamına gelmektedir.

<sup>63</sup> Aynı, s.24.

<sup>64</sup> Aynı, s.25

<sup>65</sup> Aynı, s.38-39.

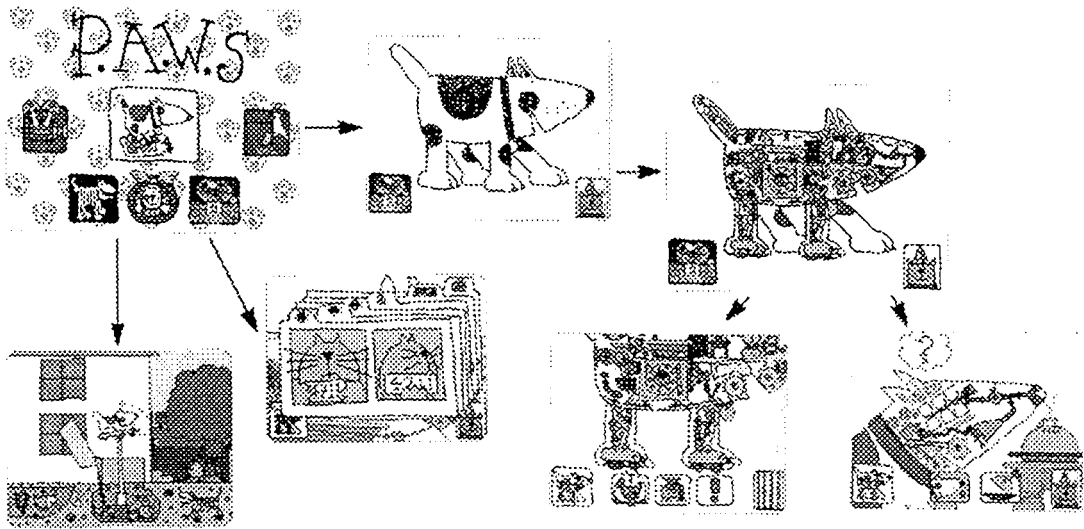


### 1.2.4.Hipermedya Türleri

Hipermedya bir anlatı şekli olarak kendi içinde zamanla türlere ayrılmıştır. Bilgilence ve eğitilence, video oyunları, benzetim sistemleri, kiosklar gibi temel türler belirlenmiştir;

#### 1.2.4.1.Bilgilence ve Eğitilence:

Bilgilence ve eğitilence terimleri, etkileşimli multimedia sistemlerinin bütün olanaklarından yararlanarak bilgilerin eğlendirici bir biçimde aktarıldığı programları belirtir. Bilgilence (infotainment), bilgi ve eğlence sözcüklerinin birleşiminden oluşmuş bir sözcüktür ve bilgiyi eğlendirme amacıyla sunan hipermedya programlarını içerir. Eğitilence (edutainment) ise, eğitim ve eğlence sözcüklerinden oluşur ve eğitici malzemeyi eğlendirici biçimde sunan hipermedya programlarını içerir. “Aralarında çok küçük bir fark vardır: Eğitilence, daha yapılandırılmış bir tarzda, kullanıcının kendi izleyeceği adımları belirleyerek yararlandığı yazılımları kapsar.”<sup>66</sup>



Şekil 1. Eğitilence ve bilgilence uygulamalarına. Paws adlı tasarım örnek gösterilebilir.

<sup>66</sup> Bob Cotton ve Richard Oliver, *Siberuzay Sözlüğü*. Çeviren: Özden Arıkan, Ömer Çenderoğlu (YKY, 1997), s.107.

Kullanıcının boş zamanlarını bilgiyle değerlendirmesi görüşünden ortaya çıkmışlardır. Popüler ansiklopediler, resimli atlaslar, rehberler ve çocuk kitapları gibi daha önceki eğlendirici bilgi ortamlarının geliştirilmesi ile oluşmuşlardır. H. Marshall Lucan, Understanding Media kitabında, “...yeni ortamların içeriğini eski ortamlar oluşturmaktadır.”<sup>67</sup> görüşü bunu desteklemektedir. Hipermedya gelişimi sırasında, kendisinden önceki anlatıların üzerine yapılır. Bu alanlarda kullanıcının bilişsel yetenekleri ile program içeriği arasında uyum sağlama amacıyla çok kapsamlı çalışmalar yapılmıştır. Hipermedyadaki gelişmelerle, konulara genel bir bakış hem de derinlemesine inceleme olanağı sağlayabilmekte, üstelik yaş grupları, ilgi alanları ve eğitim alanındaki başarı düzeyi gibi ölçütlere göre değişen sınıflandırmalarla bilgi aktarılabilmektedir.

Bilgilence ve eğitilence programlarının gelişmesi ile bilginin içeriği bir dizi iletim ortamının karışımı halinde sunularak çeşitlilik göstermiştir.

#### 1.2.4.2.Video Oyunu:

Video oyunu, “kişisel bilgisayar, adanmış bir konsol (Nintendo, Sega, X-Box vb.), elde taşınır sistemler ya da jetonlu kapalı alan sistemi için geliştirilmiş oyun”<sup>68</sup> olarak tanımlanabilir. Video oyunları: Serüven oyunları, bozyap biçimindeki oyunlar, canlandırma grafik ve mantıksal bilmecelere dayalı oyunlar, role dayalı oyunlar, yarışlı oyunlar, bir hedefi vurmaya dayalı oyunlar, strateji oyunları, spor benzetimleri ve makine benzetimleri olarak ayrımlanabilir. Birçok oyun da bu kategorilerin birleşiminden oluşur. Tüketicie yönelik en geniş hipermedya türü olan video oyunları, giderek daha çok ilgi uyandırmaktadır.

---

<sup>67</sup> Aynı , s.107.

<sup>68</sup> Aynı, s.209.

Video oyunlarındaki yoğun etkileşimin, olaya taraf olmayı engellemek bir yana, tam da o taraf olma duygusunu yaratan temel öge olduğunun da farkındadırlar. Sherry Turkie bu konuda şöyle demiştir:

“Video oyunu oynarken, onu yaratmış olan programcının dünyasına dalarsınız. Ekrandaki bir karakterle özdeşleşmenin ötesindedir rolünüz. Onun adına eyleme geçmeniz gerekir. Eylem yoluyla özdeşleşmenin çok özel bir çekiciliği vardır. Tıpkı bir spor karşılaşmasındaki gibi, ileri derece odaklanmış, yoğun ve yüklü bir zihinsel duruma geçirir insanı. Birçok insanın video oyunlarında peşinde olduğu şey puan yapmak değildir, işte bu bambaşka zihinsel duruma geçmektir.”<sup>69</sup>

Çok genç bir kitleyi hedeflediği için tartışmalara neden olmuştur. Bu oyunlar genelde yapay fantezi dünyalarını yansıtıyor olsalar da, gerçek dünya hedeflerini de kolaylıkla yansıtabilirler. McLuhan’ın medya için “ileti/mesaj, içerik değil araç/ortam’dır”<sup>70</sup> görüşü önem kazanır. Video oyunlarının içeriği, tüketicinin gereksinimlerine göre çeşitlenip, değişecektir.

“Philip Meggs, McLuhan’ın izinden giderek video oyunlarının daha genel kültürel eğilimin habercisi olduğunu öne sürmüştür:

Genel olarak oyunlar, çoğunlukla toplumda erken uyarı sistemi işlevi görür: İnsanları gelecekteki ayaklanmalara hazırlayarak kültür şokuna karşı tampon görevi yaparlar. Ortaçağ sonları Avrupa’ında ahşap baskıyla yapılan iskambil kağıtları, tipografi devriminin arifesinde, okuma yazma bilmeyen yurttaşlara sayı saymayı ve simgeleri tanımayı öğretmiş, bilişsel beceriler kazandırmıştır. Aynı şekilde baktığımızda video oyunları da, yurttaşları yaklaşan bilgisayar devrimine hazırlamaktadır.”<sup>71</sup>

Video oyunlarının, gelecekte daha hızlı bir gelişim göstereceği öngörülmektedir. Hipermedya’nın gelişimiyle kullanıcıların başka kullanıcılar ile ,gelişen fiberoptik

<sup>69</sup> Aynı , s.107.

<sup>70</sup> Aynı, s.205.

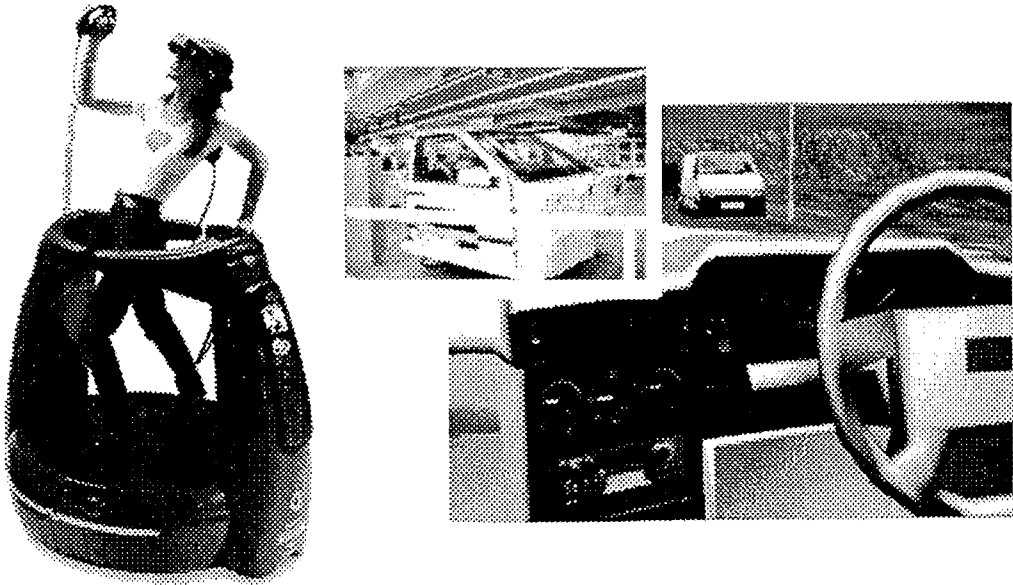
<sup>71</sup> Aynı, s.205.

ağların çok yüksek bant genişliği sayesinde, gerçeküstü ortamlarda karşılaşılabileceği yeni sanal ortamlar vaat edilmektedir.

#### 1.2.4.3.Benzetim Sistemleri:

Benzetim (Simulation); “bir etkinlik, ortam ya da sistemin bilgisayarda yaratılan modellerle temsil edilmesi”<sup>72</sup> olarak tanımlanır. Bir sistemin davranışının bilgisayar modeliyle olabildiğince aslına yakın taklidine dayanır. Modelin yeni verilere verdiği yanıtlar, özgün sistemin tepkilerini öngörmeye kullanılır.

Benzetimin en önemli ögesi görselleştirmedir. Görselleştirme, benzetim aygıtına bilgisayarlı grafik ve bilgisayarlı canlandırma yeteneklerinin katılmasıyla sağlanır. Günümüze kadar icat edilen en güçlü problem çözme araçlarından biridir. Birçok alanda; acil yanıt sistemleri, uçuş ve araba kullanma benzetimi, hava trafiği denetimi benzetimi gibi eğitim amacıyla; sanal gerçeklik sistemlerinde eğlence, eğitim, spor ya da seks amacıyla; mimarlık ve endüstride tasarım amacıyla kullanılır.



Şekil 2. Benzetim sistemleri.

<sup>72</sup> Bob Cotton ve Richard Oliver, *Siberuzay Sözlüğü*. Çeviren: Özden Arkan, Ömer Çenderoğlu (YKY, 1997), s.183.

Hipermedya'nın en önemli özelliklerinden biri gerçekzamanlı ve etkileşimli benzetim yaratma yeteneğidir. Bu yetenek sayesinde, televizyon ekranının ya da sinema perdesinin sınırlarından ayrılır. Benzetim gelecekte bilgi ve eğlence ortamlarının gelişmesinde önemli rol oynayacaktır.

#### 1.2.4.4.Kiosklar:

Kiosk; dışı kapalı ya da internet bağlantılı hipermedya konsolu olarak tanımlanabilir. "Alışveriş merkezi, havalimanı gibi kalabalık yerlerde bilgi noktası (point of information) programları sağlamada kullanılır."<sup>73</sup> Basit yapıları destek modüllerinden gösterişli konsollara kadar değişik dış formatları vardır. Joseph Serino'a göre "kendi başlarına çalışan, ürün ve hizmet tanıtımında ya da satışının yanı sıra bilgi de sağlayan birimlerdir."<sup>74</sup>

Bilgilenme türünün alt bir sınıflandırması sayılabildiği gibi ayrı bir tür olarak da kabul edilir. Etkileşimli reklamcılık için ideal bir alan oluşturur. Etkileşimli reklamcılık, kiosklar aracılığıyla oluşmuş bir kavramdır. Satış noktası konsolları, otomatik veznelere gibi, bilgilenme türü hipermedyaları içeren, kiosklar ile bağlantılıdır. "Kullanıcıya çok sayıda seçenek, daha fazla karşılaştırmalı bilgi, müşteriye yönelik çevrimiçi bilgi sunması, ayrıca mal ve hizmetlerin daha çabuk bulunmasını sağlaması açısından çekicidir."<sup>75</sup> Kullanıcı grupları arasında hedef kitlelerin saptanması, ürün sunumunda daha gelişmiş yöntemler ve daha dolaysız pazarlama olanakları içermesiyle reklamcılarında yararına olacaktır. Kiosklar; çok yakın bir gelecekte etkileşimli dergi tarzı programları, hiper-çizgi romanları, uzaktan alışveriş hizmetleri gibi hipermedya programlarını içerir düzeye gelebilecektir.

Eğlence programlarında video oyunları ile uçuş benzetimi, doğrusal TV ve sinema filmleri, etkileşimli canlandırma filmlerine ait öğeler bir araya getirilmiş olabilir. Etkileşimli grafik romanlar, çevrimiçi dergiler, isteğe uyarlanmış haberler ve süreli

<sup>73</sup> Aynı, s.125.

<sup>74</sup> Serino, **Ön.ver.**, s.4.

<sup>75</sup> <http://www.factory.org/nettime/> .14.01.2002

yayınlar da geliştirilebilecektir. Telefon ve görüntülü telefon, komşulara görüntülü ziyaret ya da dostlar ve çalışma arkadaşlarıyla görüntülü toplantı gibi telekomünikasyon ve bilgisayar olanakları üzerinde çalışılmaktadır. Bu programlarda sanal gerçeklik ve yapay zeka öğelerinden de yararlanır.

### 1.2.5. Hipermedya Anlatı Yapıları

Cotton & Oliver'a göre;

“Hipermedya yeni bir anlatı tarzını olası kılar; program tasarımcısının yaratacağı bilgi matrisi içinde kullanıcı tarafından oluşturulacak bir anlatıdır bu. Önceleri video oyunları için geliştirilen bu anlatı tarzı... yoğun etkileşime dayalıdır...”<sup>76</sup>

Etkileşimli film yapıları hipermedya yapılarıyla aynıdır. Başta anlattığımız sinemanın doğrusal öykü yapısından farklılaşır. Etkileşimlilik ön plana çıkarak beş ana biçimde sınıflandırılabilir.

Brain Blum'a göre bunlar:

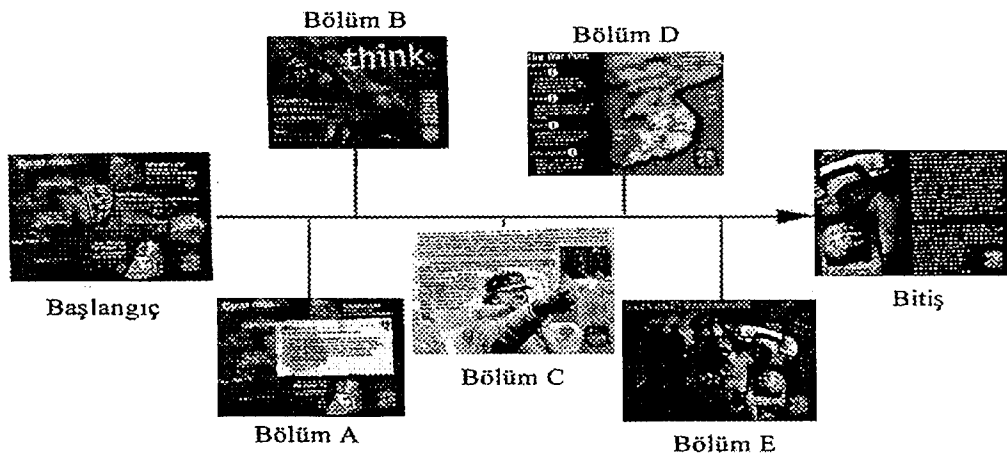
- 1) Doğrusal hat ile puanlama dal yapısı
- 2) Ara bağlantılı yapı
- 3) Ayarlanabilir yapı
- 4) Tek başlangıçlı, çoklu bitiş dal yapısı
- 5) Tekerlek parmakları yapısıdır.

---

<sup>76</sup> Blum,Ön.ver.s.148

### 1.2.5.1.Doğrusal Hat ile Puanlama Dal Yapısı:

Hipermedya programları yapmak için kullanılabilir en basit yapılardan birisidir. Hareket tek noktada başlar ve çizgisel bir hat üzerinde bir sonuca ulaşana kadar devam eder. Bununla birlikte, yol boyunca, kullanıcının incelemek için seçebileceği dallar vardır. Kullanıcı eğer bir dala yönelirse, daha sonra temel doğrusal anlatım yoluna geri döner, ama ana çizgiden hiçbir şey kaybetmeksizin dalı gömemezlikten gelme seçeneği de vardır.<sup>77</sup> Bu tür hipermedyalar da her bir dal zaman olarak ana programa paraleldir. Bu nedenle bir daldan programa dönerken geri dönüşler oluşmaz. Dallar arasında geçişler de yoktur. Kullanıcı hiçbir seçim yapmazsa, hipermedya birkaç saniye sonra kendisi seçim yapar.



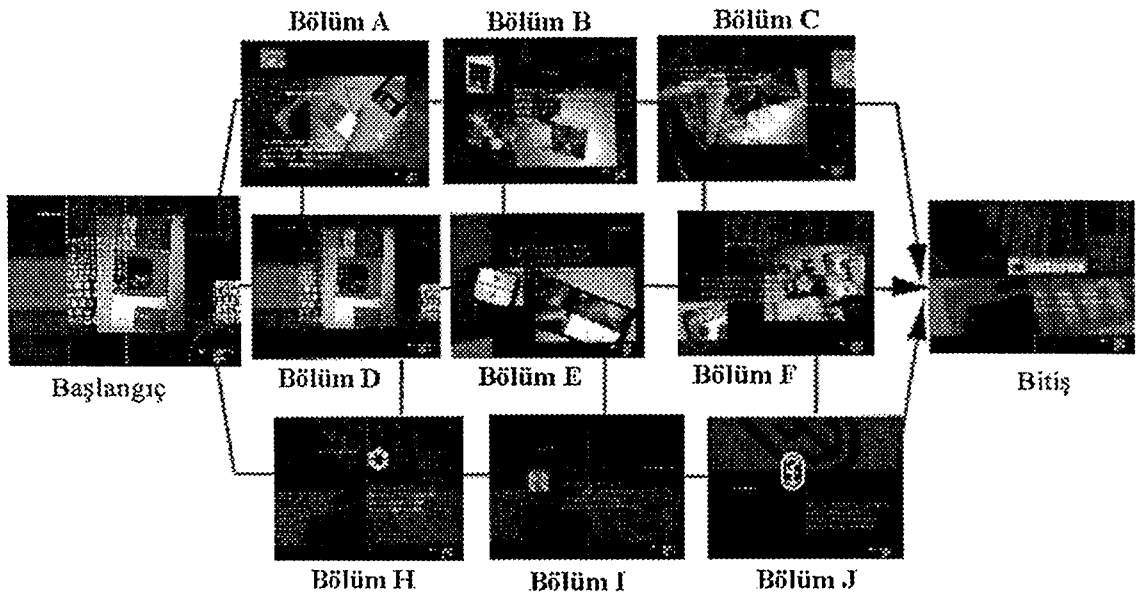
Şekil 3. Doğrusal hat ile puanlama dal yapısı şekli. Hoc interactive şirketi tarafından oluşturulan hipermedya bu yapıya bu örnek olarak gösterilebilir..

Bu hipermedya yapısının bir başlangıç ve bir bitiş noktası vardır. Başlangıçtan bitişe ulaşmak için birden fazla yol belirlenmiştir. Bu tür yapıda normal yön bulma sırasında geri dönüş yoktur. Fakat paralel ilerleyişte başka bir bölüme atlayabilmek olanaklıdır.

<sup>77</sup> Aynı,s.155

### 1.2.5.2. Ara Bağlantılı Yapı:

Bu hipermedya yapısı en çok kullanılan yapılardan biridir. Kullanıcının nasıl bir anlatı kuracağı kendisine bağlıdır. Kullanıcı isterse doğrusal bir yol izleyerek de aynı sonuca ulaşabilir.

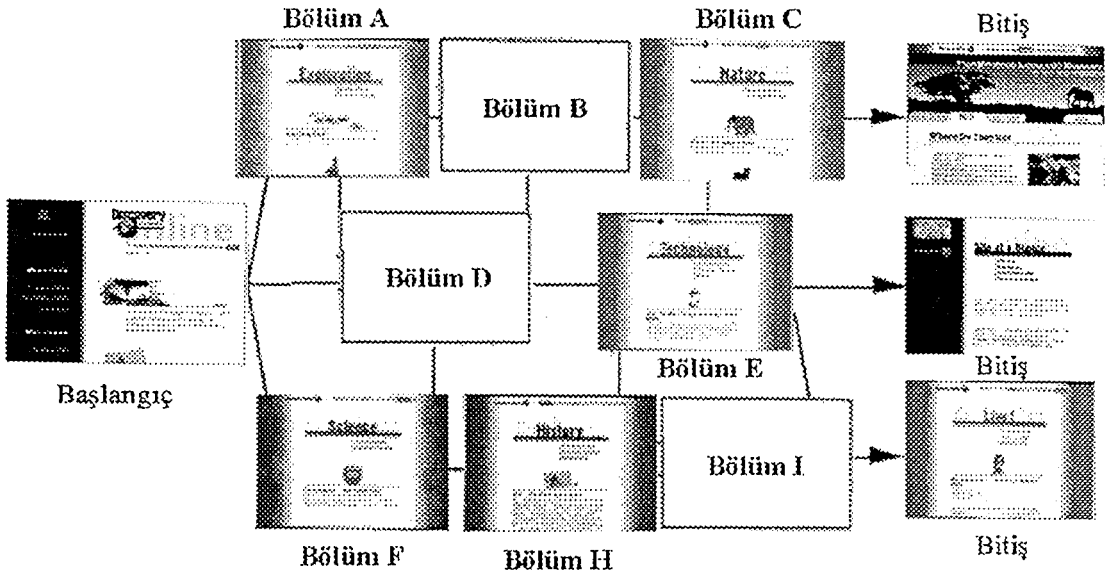


Şekil 4. Ara bağlantılı yapı şekli. Joshua Distler Portfolio, bu yapıya bu örnek olarak gösterilebilir.

### 1.2.5.3. Ayarlanabilir Yapı:

Bu hipermedya yapısı, ara bağlantılı yapıya çok benzer. Fakat aralarında önemli bir fark vardır. Bu yapıda yollar bağlantılıdır ama ara bağlantılı değildir. Ara bağlantılı yapıda, kullanıcı, farklı kenarlar arasında ileri geri sıçrayarak programın sonuna doğru gider. Hatlar içice ara bağlantılıdır. Ayarlanabilir yapının tersine aynı noktayı birkaç ufak değişiklikle tüm hipermedya hatlarının başlangıcında kullanır. Hatlar bağlantılıdır. Kullanıcı istediği gibi istediği yere uğrayabilir ama bu kullanıcının anlatım deneyimini etkilemeyecektir. Hatlar aynı şekilde ara bağlantılı değildir.





Şekil 5. Ayarlanabilir yapı şekli. Discovery Online, bu yapıya bu örnek olarak gösterilebilir.

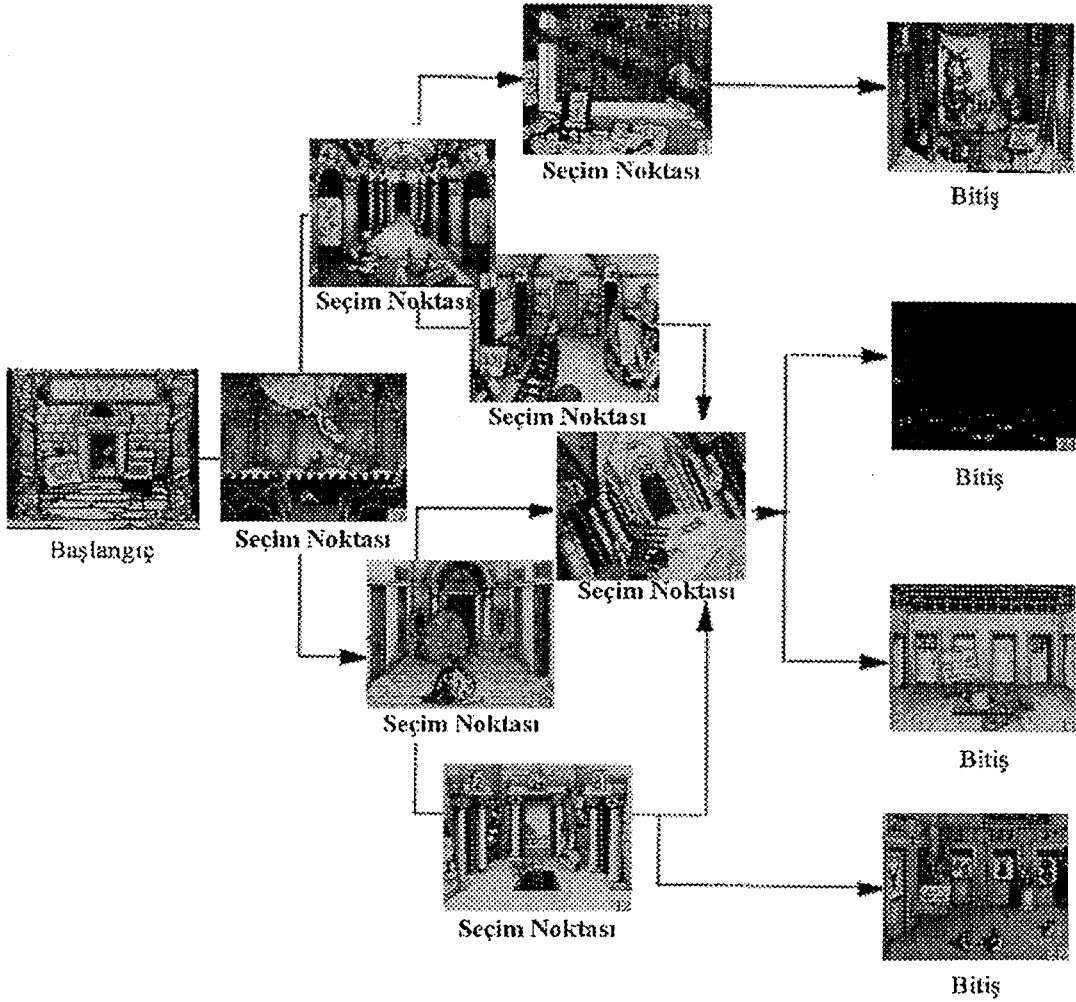
Ayarlanabilir yapı şartları kullanılarak, tamamen doğrusal bir hipermedya ayarlanabilir. Zayıf bölümler yeniden katılarak hipermedya basitleştirilebilir. Aynı teknik kullanılarak hipermedya çocukların kullanıp kullanmama durumuna göre kurabilir.<sup>78</sup>

#### 1.2.5.4. Tek Başlangıçlı, Çoklu Bitiş Dal Yapısı:

Tek başlangıçlı, çoklu bitiş dal yapısı alışlagelmiş bir etkileşimli rol-oyun yapısıdır. Eğitilence türü hipermedya programlarında sıkça kullanılır. Bu tek bir başlangıç noktasından başlar ve anlatım ilerledikçe anlatının bazı noktalarında kullanıcıdan bir seçim yapması istenir. Kullanıcının tercihine göre anlatı dallara ayrılır. Kullanıcıdan tekrar bir seçim yapması istenene kadar program devam eder ve dallara ayrılır. En sonunda bir çok bitiş olabilen bir anlatı ortaya çıkabilir.

Bu yapı bir labirent gibidir. Seçilen yollar boyunca anlatı hatları karşılaşabilir, birleşebilir ve tekrar ayrı yollara gidebilir. Hipermedyayı oluştururken iyi bir planlamayı gerektirir. Bu tür hipermedya yapısında zamanda geriye dönüş yoktur. Her bir seçim noktası farklı bir alt yapıya bağlantı yapar.

<sup>78</sup> Ayn.159



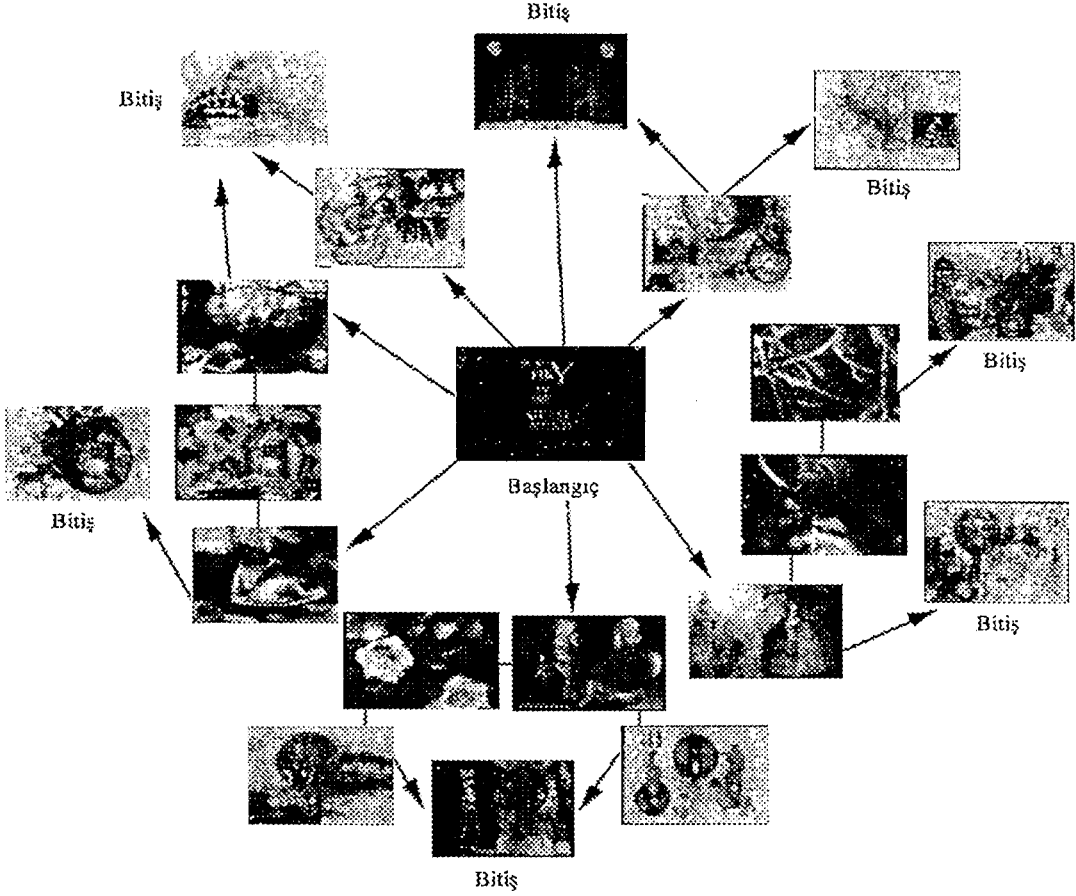
Şekil 6. Tek Başlangıçlı, Çok Bitişli Dal yapısı şekli. The Riddle of The Maze programı, bu yapıya bu örnek olarak gösterilebilir.

#### 1.2.5.5. Tekerlek Parmakları Yapısı:

Bu tür etkileşimli yapıda doğrusal anlamda bir başlangıç noktası yoktur. Bir başlangıç ekranı vardır ve anlatı her çalıştırıldığında buradan başlar. Bu merkezden birçok farklı bölüme geçmek mümkündür. Daha önce tanımlanan bütün yapılarda bir başlangıç ve bitiş noktaları olmasına rağmen, bu yapıda yoktur. Bu yapıdaki etkileşimli anlatıları belirli bir sırada inceleme zorunluluğu yoktur. Başlangıç ekranı zamansal

olarak başlangıcı ifade eder ve değişebilir. Kullanıcı, anlatıya o noktadan başlar ve geri dönüşü olmadan doğru devam eder. Yaptığı seçimler sonucunda bir sonuca ulaşır.

Hipermedyadaki dallanan anlatıda başlıca sorun veri saklamadır ve sahne sayısının gittikçe hızlanarak artmasından kaynaklanır. Burada amaç, kullanıcıya belli bir öykü akışını seçme özgürlüğü bulunduğu izlenimini vermektir.



Şekil 7. Tekerlek Parmakları yapısı şekli. Scrutiny in The Great Round programı, bu yapıya bu örnek olarak gösterilebilir.

Bu sorunu çözmek için, kullanıcıyı “kandırarak” hareket özgürlüğü yanılsaması daha da güçlendirilebilir.

“Consciousness Explained (1991) adlı kitabında Daniel Dennett, “Psikanaliz” adında bir grup oyununu anlatmaktadır. Oyuncular, içlerinden birinin gördüğü bir rüyayı tartışacaklarını söyleyerek bir oyuncuyu dışarı çıkartırlar. Dışarı

gönderilen bu "ebe"ye göre amaç, diğerlerine evet hayır diye yanıtlanabilecek sorular sorarak rüya hakkında "psikanalitik" sonuçlar çıkarmaktır. Oysa aslında grup, onun sorularına tümüyle rasgele yanıtlar verir; yanıtlardaki tek ölçüt, soru cümlesinin son harfinin alfabenin ilk yarısından mı (bu durumda yanıt "evet"tir) yoksa ikinci yarısından mı (o zaman "hayır") olduğudur. Ebe, giderek daha da tuhaflaşabilen çeşitli sorular sorar. Aldığı (rasgele) yanıtlar kafasındaki belli düşünceleri pekiştirdiği için daha sonraki sorularını da biçimlendirecektir ve sonuçta bu varsayımsal rüyayı dolduracak bir anlatı inşa eder; bu anlatı, tümüyle diğer oyuncuların ikili (evet ya da hayır) yanıtları üzerine kurulmuştur. Sonunda ebe, rüyayı görenin hasta ruhlu biri olduğu sonucuna varacak, bu da diğer oyuncuları pek eğlendirecektir: Çünkü onlar bilmektedirler ki, rüyanın yaratıcısı ebedir."<sup>79</sup>

Sınırlı sayıda olgudan yola çıkarak karmaşık bir öykü yaratılmasını sağlayan bu son derece yoğun ve eğlenceli yöntem, hipermedyadaki anlatılar için model oluşturmaktadır. "1970'ler de yapay zeka (AI) araştırmacılarının geliştirdiği çeşitli sistemlerde kullanıcı (insan), bir psikanalist modeline dayanan bilgisayar programıyla diyaloga giriyordu. Racter vs Eliza gibi programlar, hastalarından bir çoğunda geçici olarak gerçeklik duygusu yaratmayı, az sayıda basit kurala, çıkarımsal mantığa ve rasgele işlem özelliğine dayanan uzun konuşmalar gerçekleştirilmeyi başarmıştı."<sup>80</sup>

Yakın gelecekte geliştirilmesi düşünülen yüksek bant genişlikli ağlar, birden çok oyuncunun katıldığı oyunlarda değişik bir anlatı türü yaratmayı öngörmektedir. Bu oyunlarda anlatı, binlerce oyuncu arasındaki etkileşimin ürünü olarak ortaya çıkabilir..

<sup>79</sup> Cotton&Oliver ,Ön.ver.s.148

<sup>80</sup> <http://www.theory.org> .22.12.2001

### 1.2.6. Yeni Bir Anlatı Olarak Hipermedya

Hipermedya kendi dilini geliştirmeye ve yapılarını tanımlamaya başlamıştır. Sinemanın yıllar süren süreçler sonucunda geçerli kurallara ve yapılara oturması gibi hipermedya da diğer anlatı biçimlerinden farklılaşarak kendi dilini oluşturmaktadır. Tasarımcılar bilgisayarların gelişen koşulları ile bu yeni anlatıyı geliştirmeye başlamışlardır. Geleneksel anlatı ortamlarında yerleşmiş alışkanlıklardan yararlanılabilir. Film ya da grafik tasarımın dilbilgisinden, sözdiziminden yararlanarak yeni bir dil oluşturmaya çalışmaktadırlar. Ama doğrusal olmayan etkileşimli anlatılar geliştirilmesi ve bilgisayar aracılı etkileşim ile melez iletim ortamlarının oluşturduğu yeni bağlam içerisinde kullanıcı\yaratıcı rollerinin yeniden dağıtılmasına ilişkin sorunlara henüz çözüm getirilememiştir.

Hipermedya, bir zamanlar çizgi romanın, tekerlemeli şiirlerin, masalların doldurduğu anlatı alanına yeni bir oluşum getirmektedir. “Tüm bu anlatı biçimlerinin kaynağı, miras aldıkları mucize ve ahlak öykülerini diğer kabile üyelerine aktaran büyücülerle şamanlara dek uzanır. Sözlü geleneği oluşturan öykülerin tekrar tekrar anlatılması, salt tek yönlü bir bilgilendirme biçimi değildi. Tüm kabile bu sürece katılır, sorular sorar, ayrıntıları ister, Öyküdeki olayları şarkılı oyunlarla canlandırır.”<sup>81</sup> Gutenberg ve basım makinesinin icadından sonra, öykü anlatma giderek yazar ile okur arasında tek yönlü, kopuk bir sürece dönüşmüştür. O zamandan beri de iletişim araçları, edilgin bir kitleye hep tek yönlü, doğrusal iletiler sunmuştur. Hipermedya, yeniden etkin ve katılımcı bir kullanıcı yaratmayı tasarlamaktadır. Kullanıcının, anlatı ile özdeşleşerek sık sık veri girişi yapmasını ve anlatının bağlamına ilişkin bilginin yavaş yavaş özümsemesini gerektiren yeni bir anlatı oluşturulmaktadır. Bu anlatıda sık sık kesintiler görülür, dolayısıyla az önce sözünü ettiğimiz sözlü gelenek modeliyle yakından ilintilidir. Bu kesintiler, kullanıcıya sunulan keşif olanakları ya da problemler biçiminde olabilir; anlatının devam etmesi için kullanıcının bunları çözmesi gerekir.

<sup>81</sup> <http://www.theory.org> .22.12.2001

Jean Baudrillard “tam ekran” adlı denemesinde şöyle demiştir:

“...etkileşimli ekran, multimedya, internet, sanal gerçeklik: Karşılıklı etkileşim bizi her yandan tehdit ediyor. Her yerde mesafeler birbirine karışıyor, her yerde mesafe ortadan kaldırılıyor: Cinsiyetler arasında, zıt kutuplar arasında, eylemin başkahramanları arasında, özneye nesne arasında, gerçekle gerçeğin sureti arasında bir mesafe yok artık.”<sup>82</sup>

Yeni etkileşimli anlatılar giderek daha ileri düzeyde gerçeklik vaat etmektedir. Üç boyutlu, yüksek tanımlı sanal ortamlar, sayısal ses, dokunma, hatta koku sağlayarak tümüyle kendimize özgü, kişisel ortamları bize hissettirebilir. Gelecekteki bu yeni ortamda tek başımıza ya da başkalarıyla birlikte eğlenebileceğimiz gibi, insanlığın tüm bilgi birikimi içinde de dolaşabiliriz.

---

<sup>82</sup> Jean Baudrillard, **Tam Ekran**. Çev.:Bahadır Gülmez (YKY, 2001), s.129.

### 1.3. Amaç

Bu çalışmada, anlatı biçimi olarak, hipermedya oluşturma sürecinde yazınsal çalışmaların önemine dikkat çekmek ve bu sürecin aşamalarını belirleyerek hipermedyanın diğer anlatılardan farklarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Bütün bu yazınsal ön çalışmaların ışığında, kullanıcı merkezli tasarım esaslarına uyarak, deneysel bir hipermedya yapılması, amaç olarak belirlenmiştir.

### 1.4.Önem

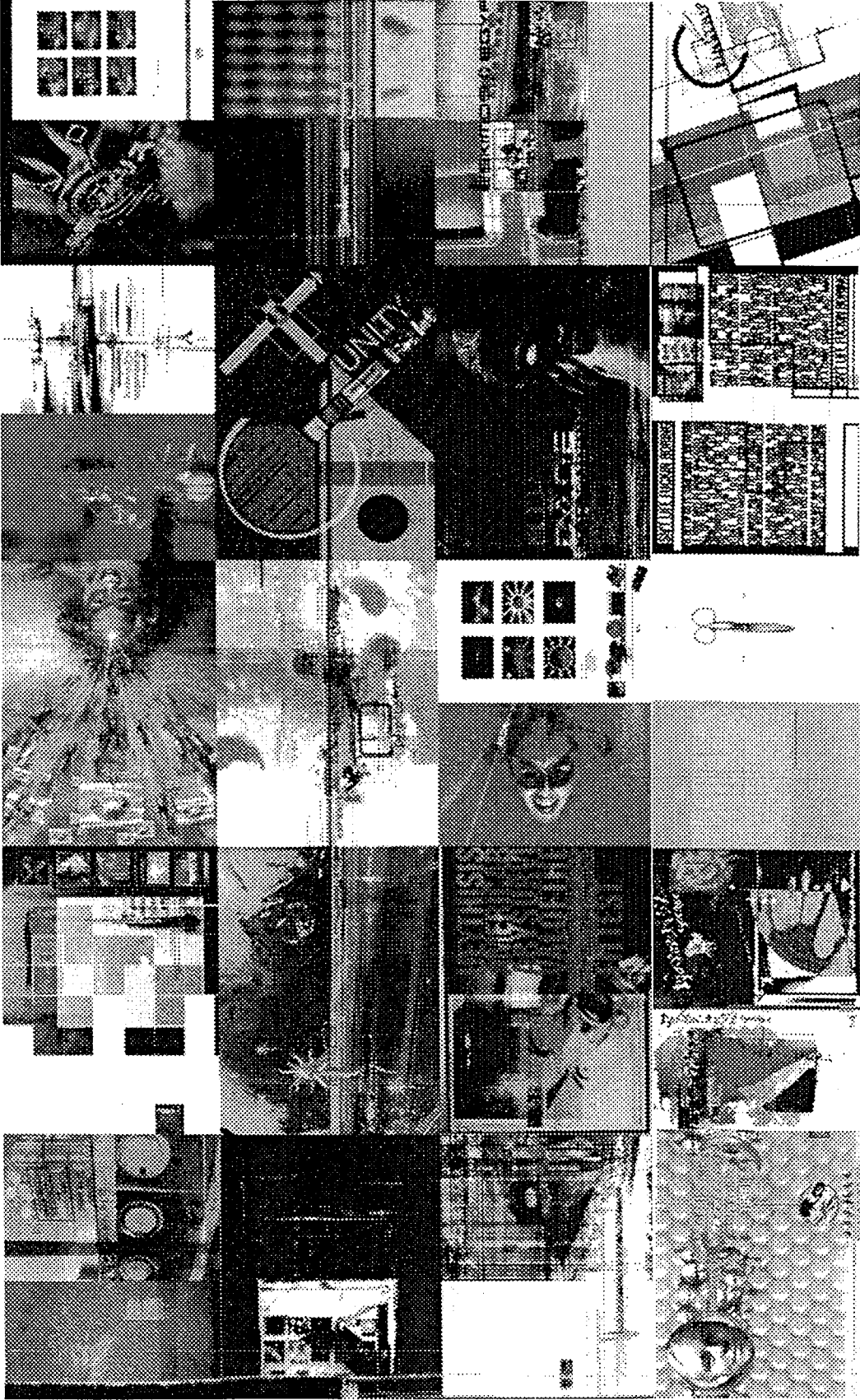
Bu çalışmanın sonucunda aşağıda yer alan önemlere ulaşılması hedeflenmektedir;

- Hipermedyanın işleyişi, işlevinin çözümlenmesi ve bunun sonucunda uygulanmasında örnek bir yol olabilir.
- Farklı anlatı yöntemlerindeki uygulamaların hipermedya ortamına nasıl taşınabileceğine örnek teşkil edebilir.
- Tasarım öğrencileri için, eğitici bir kaynak olarak kullanılabilir.
- Bu çalışmanın her bir bölümü, başka akademik çalışmalarla genişletilebilir.
- Bu dalda araştırma yapmak isteyen kişilere yol gösterici bir kaynak olabilir.

### 1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma; hedef kitle olarak seçilen multimedya sektöründeki ilgili kişiler, bu alanda eğitimlerine devam eden öğrencilerle sınırlandırılmıştır. Hipermedya hakkında mevcut Türkçe kaynak olmadığından , üniversite kütüphanesinden ulaşılacak yayınlardan ve konu ile ilgili internet kaynaklarından teknik bilgi aktarılacaktır.

Aynı zamanda çalışma, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü multimedya birimleri ve kendi teknik imkanlarıyla sınırlıdır.



Şekil 8. Hipermedya örnekleri.



## 2. YÖNTEM

Bu arařtırmada ilk olarak kuramsal anlamda bilgilerin saęlanması amacıyla, konuyla ilgili bilgi, tanım, grř ve uygulamaların yer aldıęı kaynakların taranması yoluna gidilmiřtir. Bu iřleminden sonra sınırlandırılmıř alan dahilinde, konu zerinde daha nceden yapılmıř alıřmalar incelenmiř ve uygulama sresince amaca uygun olanlarından yararlanılmıřtır.

Anlatı kavramı ierisinde hipermedya ve bu srete ortaya ıkan sorunlarla ilgili bilgilerin bir araya getirilmesinden sonra, bu hususların daha iyi anlaşılır hale gelmesi iin gerekli uygulamalar yapılmıř ve grsel malzeme ile desteklenmiřtir. Ulařılan bilgilerin ışıęında deneysel bir hipermedya hazırlanmasına ynelik tasarım alıřması yapılmıřtır. Tasarım ařamasının tamamlanmasının ardından belirlenen donanım ve yazılımlar aracılıęıyla uygulama gerekleřtirilmiřtir. CD-ROM'a kayıt edilerek sunuma hazır hale getirilmiřtir.

### 2.1. Yazılım

alıřmada temel yazılım olarak Macromedia Director 8,5 adlı yazılım kullanılmıřtır. Hipermedya programlarının oluřturulmasında en fazla tercih edilen yazılımdır.

Macromedia Director dinamik grnt, video sekansı ve sesi birleřtiren sunumlar ile hipermedya programlarının geliřtirilmesini saęlar. Karmařık canlandırma rnleri, hareketsiz grntler, hareketli metin,  boyutlu model canlandırma rnleri ve hareketli video sekanslarını btnleřtirme yeteneęi olan ideal bir prototip hazırlama ve sunum programıdır. Kullanım dili olan "Lingo" ok kolay ęrenilebilen ve uzman bir programcının elinde iyi sonular veren zelliklere sahiptir.

- b) Kullanıcı programa veri girmek zorunda olacak mı?
- c) Ne tür girdi araçları (mouse, klavye, dokunmatik ekran vb.) ile tasarım destekleniyor?
- d) Ne tür çıktılar kullanıcıya gönderilecek?
- e) Menüler, diyalog kutuları ya da diğer tipte kullanıcı kontrollü işlevsellikler olacak mı?
- f) Tasarımda Hypertext bağlantısı olacak mı?
- g) Kullanıcı kendi yerini tasarımda saklayabilecek (save) mi, yoksa tasarım her açıldığında sıfırlanacak mı?
- h) Eğer tuşlar varsa, onlar nasıl çalışacaklar ve nasıl görünmeliler?

Bu uygulamada kullanılan programın sınırlılıklarına göre şu cevaplar elde edilmiştir;

- a) Kullanıcı program içinde rasgele yol almalı ve programın içinde bir döngü oluşmalıdır.
- b) Kullanıcı programa veri girişi yapmalıdır, çünkü metin bu özelliğe uygun değildir.
- c) Mouse aracılığı ile tasarım desteklenmektedir ama dokunmatik ekranda kullanılabilir.
- d) Tasarım her açıldığında sıfırlanmalıdır.
- e) Tasarımda sayfaları birbirine bağlayan düğme benzeri araçlar kullanılmamalıdır. Bunların yerine çeşitli noktalara geçiş imkanı saklanarak kullanıcının bu araçları rasgele bulması sağlanmalıdır.

Bu sorular dışında temel işlevsellik gruplara ayrılabilir;

**Global İşlevler:** Tasarım içerisinde her ekrana uygulanabilir. Bu gruba giren işlevler arasında; yardım (help), çıkış, geridönüş (return), program haritası gibi tuşlar tanımlanabilir.

**Bölgesel İşlevler:** Tasarım içerisinde belli ekran gruplarına uygulanabilir. Belli tipte metin girdi alanları, görülmesi gerekli bazı tuşlar gibi elemanlar bu işlevler arasında tanımlanabilir.

**Yerel İşlevler:** Tasarım içerisinde tek bir ekrana uygulanabilir. Bir kere görünmüş olan bir olayın veya hareketin tekrarı amaçlı uygulanabilir.

Bu uygulamada temel işlevsellik gruplarından, global işlevler kullanılmamıştır. Kullanılan metnin içeriği bunu gerektirmektedir.

### 3.1.3. İçeriğin Kapsamı:

Etkileşimli projeler genelde geleneksel anlatılardan daha çok bilgi verir. Doğal olarak, daha çok yazım ve tasarım zamanına gerek duyar ve daha fazla çeşitli görsel ve işitsel öge kullanırlar.

Bu uygulama bir edebiyat metninden hareketle şekilendirildiğinden dolayı içeriğin kapsamına önem verillerek, mümkün olduğu kadar , çeşitli görsel ve işitsel öğelere yer verilmiştir.

### 3.1.4. Sınama:

Kullanıcı testi kesinlikle gereklidir. Hedef kitleyi temsil eden küçük bir grupta gerçekleştirilmesi gereklidir. Projeye ilgili ön bilgiye sahip olmamaları gerekir, çünkü son kullanıcıların da böyle bir bilgisi olmayacaktır. Eğer sınama süreci, geliştirilen hipermedya içinde gezinimin zor olduğunu ortaya koyar ya da başka sorunlara işaret ederse, bu noktaları tanımlayıp, hemen tasarımın hangi bölümlerinin sorun yarattığını yeniden düşünülmelidir. Kullanıcı testini bütün süreç boyunca sürdürmek iyi bir fikirdir. Süreci durdurup işlerin yolunda olup olmadığını yeniden kontrol etmek zordur, ama uzun vadede size zaman kazandırır.

Bu uygulama süresince farklı kullanıcılara tasarım denetlenmiştir. Kullanıcıların tepkilerine göre uygulama şekillendirilmiştir.

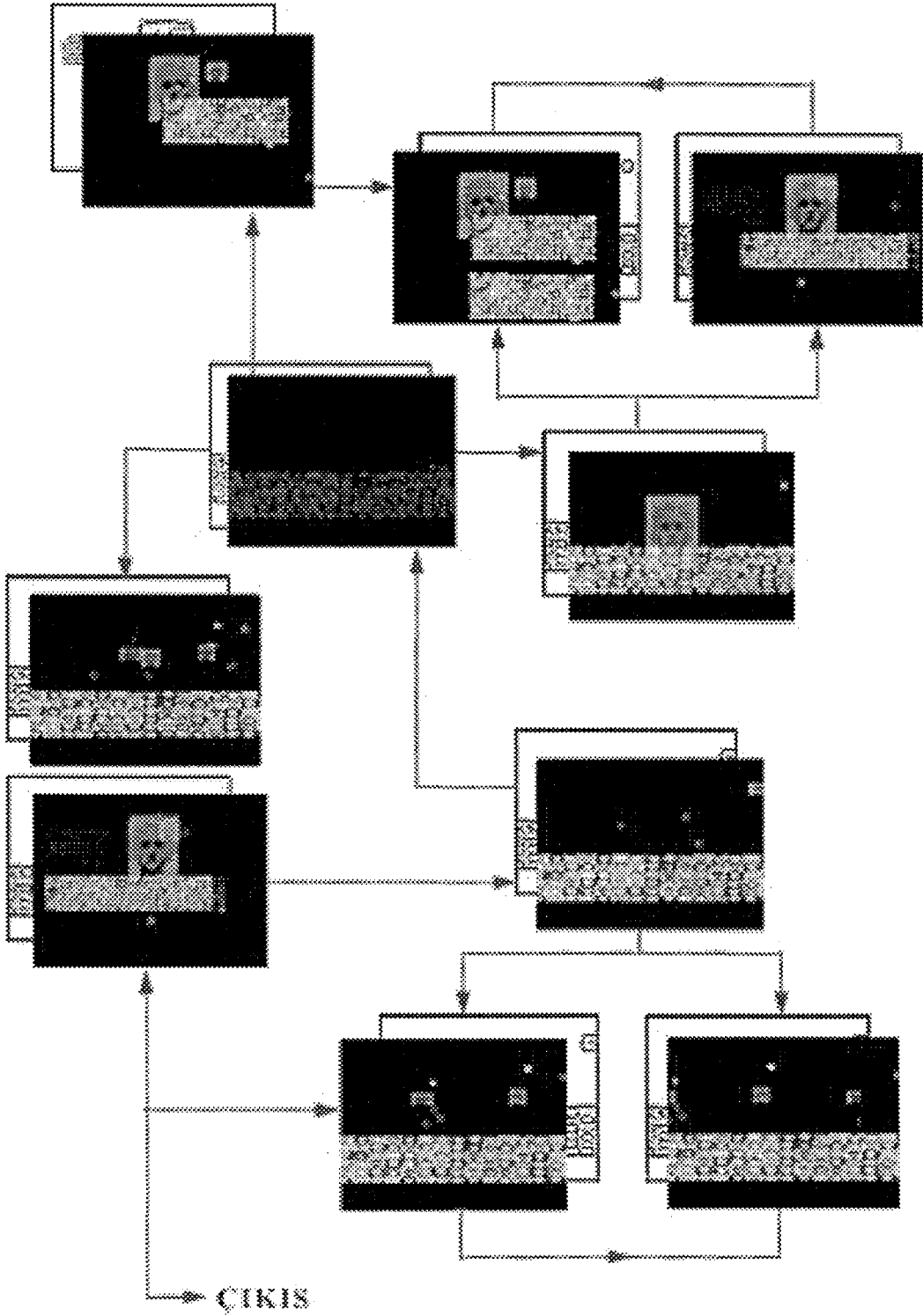
Kullanıcı testine ek olarak, uygulamanın üzerinde çalışacağı bütün sistemlerde de teknik bir sınamanın yürütülmesi gerekir. Yani, işletim sistemlerinin birçok sürümünü (örneğin Windows ME'in yanı sıra, Windows NT'de) sınamak gerekir. Üretilen ürün CD-ROM'a basılacak ise, bunu farklı işlemciler ve ses kartı, ekran kartı gibi farklı bileşenlere sahip olan farklı bilgisayarlarda sınamak gerekmektedir..

### 3.2. Storyboard

Hipermedya storyboardları, film storyboardlarından temel farkları vardır. Film yapı olarak doğrusaldır ve kullanıcının konunun ilerleyişini seçim hakkı yoktur. Hipermedya uygulamaları genelde doğrusal değildir. Kullanıcı seçimleri sonucu uygulama içinde ilerler. Bu uygulamada doğrusal olmayan akış içermektedir. Başlangıç ekranından seçim yapılarak metnin farklı yorumlamalarına ulaşılabilir.

Uygulama bir başlangıç bölümünden başlayarak gittikçe dallanan bir yapıya sahiptir. Hipermedya anlatı yapılarından 'tekerlek parmakları' olarak adlandırılan yapıya örneklenebilir. Tekerlek parmakları yapısı deneysel hipermedyalarda sıkça kullanılan bir yapıdır. Bir başlangıç ekranı vardır, kullanıcı uygulamayı çalıştırdığında bu ekranla karşılaşır ve bu noktadan seçim yaparak farklı yönlere gidebilir. Tek bir başlangıç noktasından başlayan yapılarda olduğu gibi kullanıcı uygulamayı belli bir sırada incelemek zorunda değildir.

Bu uygulamada kullanıcı ekran içerisinde tasarlanmış etkileşimli görüntüler aracılığıyla gezinmesi sağlanır. Bu gezinme sonucunda kullanılan metinle karşılaşan kullanıcının, metni çözümü sağlanabilir. Amaç farklı görüntülerle metnin çözümlenmesine yardımcı olmaktır.



Şekil 9. Uygulama Storyboardu ve Akış Şeması

### 3.3. Senaryo

Etkileşimli uygulamaların en önemli aşamalarından biri senaryo aşamasıdır. Kullanıcı ile bilgisayar arasında etkileşim ve veri akışının düzenlenmesi için bir senaryo oluşturulmalıdır. Bu senaryo Laurel'e göre, " mümkün olandan olası olana ve olası olandan da gerekliliğe doğru bir gelişme göstermektedir."<sup>84</sup> Bu uygulamada deneysel amaç belirlendiğinden bu özelliklere birebir uyulmaya çalışılmamıştır.

Uygulamada, bir metin seçilerek deneysel bir hipermedya oluşturulması planlanmıştır. Bu amaçla, Bilge Karasu'nun "Öteki Üzerine Çeşitlemeler" denemesinden;

"...Beriki'de, öteki'de benim, biziz, hepimiziz. Biz'i anlamaya çalışıyorum. Biz'i öteki'nden ayıran durumu anlamaya çalışıyorum. O kadar. ...Öteki kadar ben/biz de yepyeni bir kılıkta çıktı karşıma..."<sup>85</sup>

bölümü alınarak hipermedya olarak yorumlanmaya çalışılmıştır.

Uygulamanın diğer özellikleri ise şunlardır: Bu uygulama kullanıcının sonuca ulaşmasına yönelik bir yaklaşım izlememektedir. Kullanıcı metni çağrıştıran görüntüler aracılığıyla metnin diğer bölümleriyle karşılaşacaktır. Böylece, genelden özele doğru bir gidiş sağlanmıştır. Her bölüm sonuçta başa döner ve bu yüzden bir son bulunmamaktadır.

### 3.4. Arabirim Tasarımı:

Arabirim (Interface); kullanıcı ile hipermedya sistemi arasında karşılaşmayı sağlayan bölüm olarak tanımlanmaktadır. Kullanıcıların bir programı nasıl algılayıp, iletişime geçeceğini belirleyen kısımdır. Grafik tasarımının ön plana geçtiği arabirimi Kullanıcı günümüzdeki arabirimlerin, menüler aracılığıyla, ekranda programın sunduğu alternatifler arasından seçim yapmasını sağlar. Kullanıcının ekrandaki öğelerden nasıl

<sup>84</sup> Laurel, **Ön.ver.** s.70.

yaralanacağı, öğeleri nasıl ayırt edeceğini tasarlamak hipermedya tasarımcılarını en önemli işidir. Gelecek için ise gerçeklik ve benzetim teknolojilerine dayanan arabirimler tasarlanmaktadır.

Hipermedya uygulamada kullanıcının arabirim ile ilişkilerini tüm anlatılarda olan ortak özellikler şekillendirir.

### 3.5. Gezinme (Navigation) Teknikleri:

Yön bulma ya da gezinme; “kullanıcının, bir veri tabanı, hipermetin ya da hipermedya programı içinde dolaşması”<sup>86</sup> olarak tanımlanır. Kullanıcının hipermedya içerisinde nasıl hareket edeceği, önceye ya da sonraya nasıl döneceği ve her aşamada hangi seçeneklerin bulunduğunu bilmesini sağlayacak veya bilinçli şekilde sağlamayacak, kullanışlı bir sistem tasarlamak önemlidir. “Arabirimler anlamlı bir şekilde dizilmedikçe uygulama başarıya ulaşamaz. ...uygulama ve kullanıcı arasındaki iletişim tasarımcılar tarafından önceden kararlaştırılmış, yapılandırılmış, zaman zaman tekrar edilen bir iletişimdir.”<sup>87</sup>

Hipermedya’da iki gezinme tekniği vardır. Bunlar şöyle sıralanabilir:

- 1) Göz gezdirme (Browsing)
- 2) İz sürme

Göz gezdirme (browsing) işlevi, kullanıcının, bir hipermedya programının tümünü ya da bir bölümünü incelemesini sağlar. Bunun için bir tür kısaltılmış genel bakış ya da bilgi öğelerini birbirine bağlayan düğme benzeri araçlar kullanabileceği gibi, öğelerde belli bir sırayla veya rasgele göz gezdirmek mümkündür. Göz gezdirme, gezinme ile yakından ilişkilidir, ama genellikle kullanıcının, istediği bilgileri daha etkin biçimde seçmesini içerir.

<sup>85</sup> Bilge Karasu, **Öteki Metinler**. (Metis Yayınları, 1999), s.13.

<sup>86</sup> Aynı,s.147.

İz sürme ise, kullanıcının erişim sağlamış olduğu bütün program çerçeveleri ve modülleri kaydedilip bir liste halinde saklanır. Kullanıcı nasıl bir ilerleme sağladığını denetlemek ya da bir bilgi ögesine yeniden bakmak için ileride bunlara yine erişmek isteyebilir. Bazı hipermedyalar, kullanıcının izlediği yolu tüm programı içeren bir model ile karşılaştıracak biçimde programlanmıştır; böylece kullanıcıya, henüz erişim sağlamamış olduğu öğelerin listesini de sunabilir.

Hipermedya programlarında sürekli yeni gezinme teknikleri geliştirilmeye çalışılmaktadır. “Sanal gerçeklikte, konum algılayıcılar aracılığıyla katılımcının konumu belirlenip izlenebilir, ama sanal gerçeklik siberuzayında bilgi elde edilmesi konusunda şimdiye dek çok az çalışma yapılmıştır.”<sup>88</sup>

Bu uygulamada yukarıda tanımlanan gezinme tekniklerinden göz gezdirme kullanılmıştır. Kullanıcının, öteki hipermedya programının, tümünü ya da bir bölümünü incelemesini sağlamıştır. Bunun için bir tür kısaltılmış genel bakış ya da bilgi öğelerini birbirine bağlayan düğme benzeri araçlar kullanılmamıştır. Bunların yerine çeşitli noktalara geçiş imkanı saklanarak kullanıcının bu araçları rasgele başka sayfaları bulması sağlanmıştır.

Bu tasarım, öteki kavramının rasgeleliğini vurgulamak amacı ile yapılmıştır. Uygulamada herhangi bir son yoktur ve program kendi içinde tekrarlanmaktadır. Herhangi bir sayfadan göz gezdirirken uygulamadan da çıkmak mümkündür. Bu özellikler ile öteki kavramının hem içinde, hem dışında olduğumuzun vurgulanması amaçlanmıştır.

### 3.6. Programlama:

Etkileşimli projeler programlama aracılığıyla işler. Geliştirme sözcüğü, programlama sürecini tarif etmek için kullanılır. Programcılar, baştan itibaren, geliştirme ekibinin bir parçası olmalıdır. Projenin kapsamına ve derinliğine bağlı olarak,

<sup>87</sup> Nurşen Dinç, “Kullanıcı Merkezli Çoklu Ortam Tasarımlarına Dayanak Bir Eğitim Cd’sinin Hazırlanması”(Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, A.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü,2000),s.23

<sup>88</sup> Serino.Ön.ver.s.30.

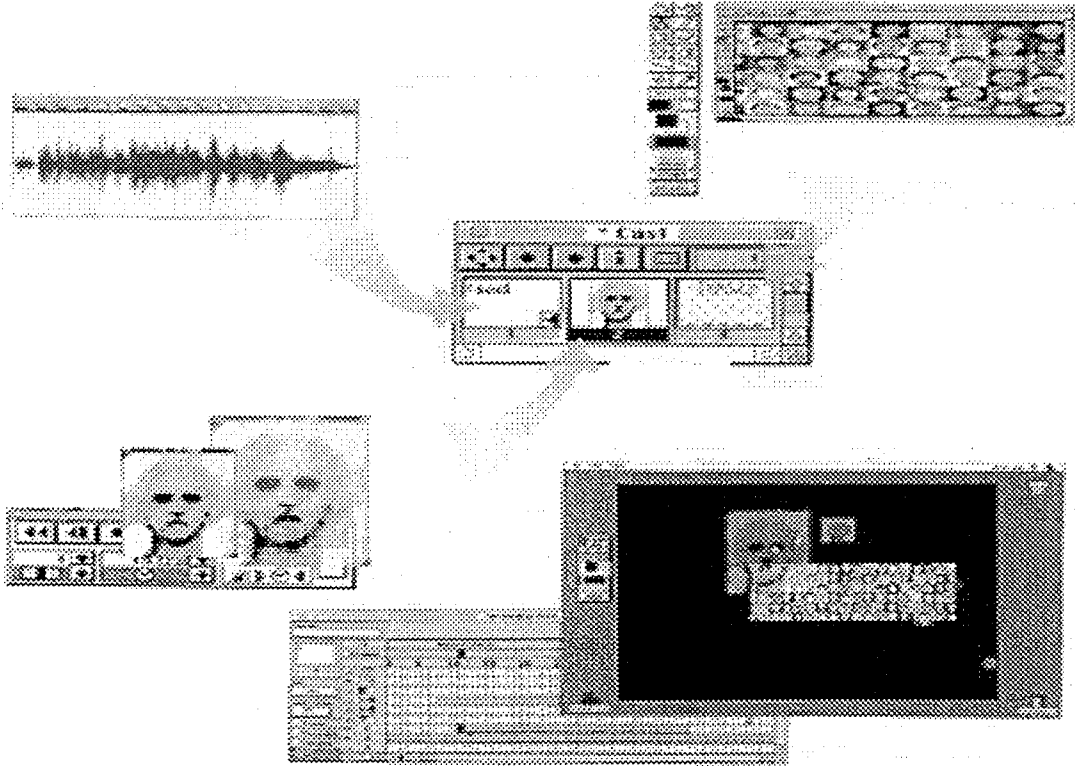


programlama, süreci deęişebilir. Cotton & Oliver program yazma ve üretme'yi "programın temelini oluşturan düşüncenin tüm ayrıntıları içermesi ve program prototipinin yapılması zorunludur; aynı zamanda, araştırmacılara, bilgi, metin, resim, grafik, ses ve görüntü gibi kullanılması düşünülen program kaynaklarına yönelik bir araştırma yapılması gerekir."<sup>89</sup> şeklinde açıklamaktadırlar.

Bu uygulamada Macromedia Director yazılımı kullanılmıştır.Uygulamanın tüm bilgi kaynaklarını, Director programlama dili olan Lingo ile aktif hale getirilmiştir.

### 3.7. Veri Giriş ve Senkronizasyon

Uygulamaya metnin çağrıştırdığı görsel malzemenin toplanmasıyla başlanmıştır. Bu görüntüler bilgisayara aktararak, Photoshop yazılımıyla senaryoya uygun deęiştirilmiş ve düzenlenmiştir. Arabirim tasarımına uygun şekle getirilmiştir.

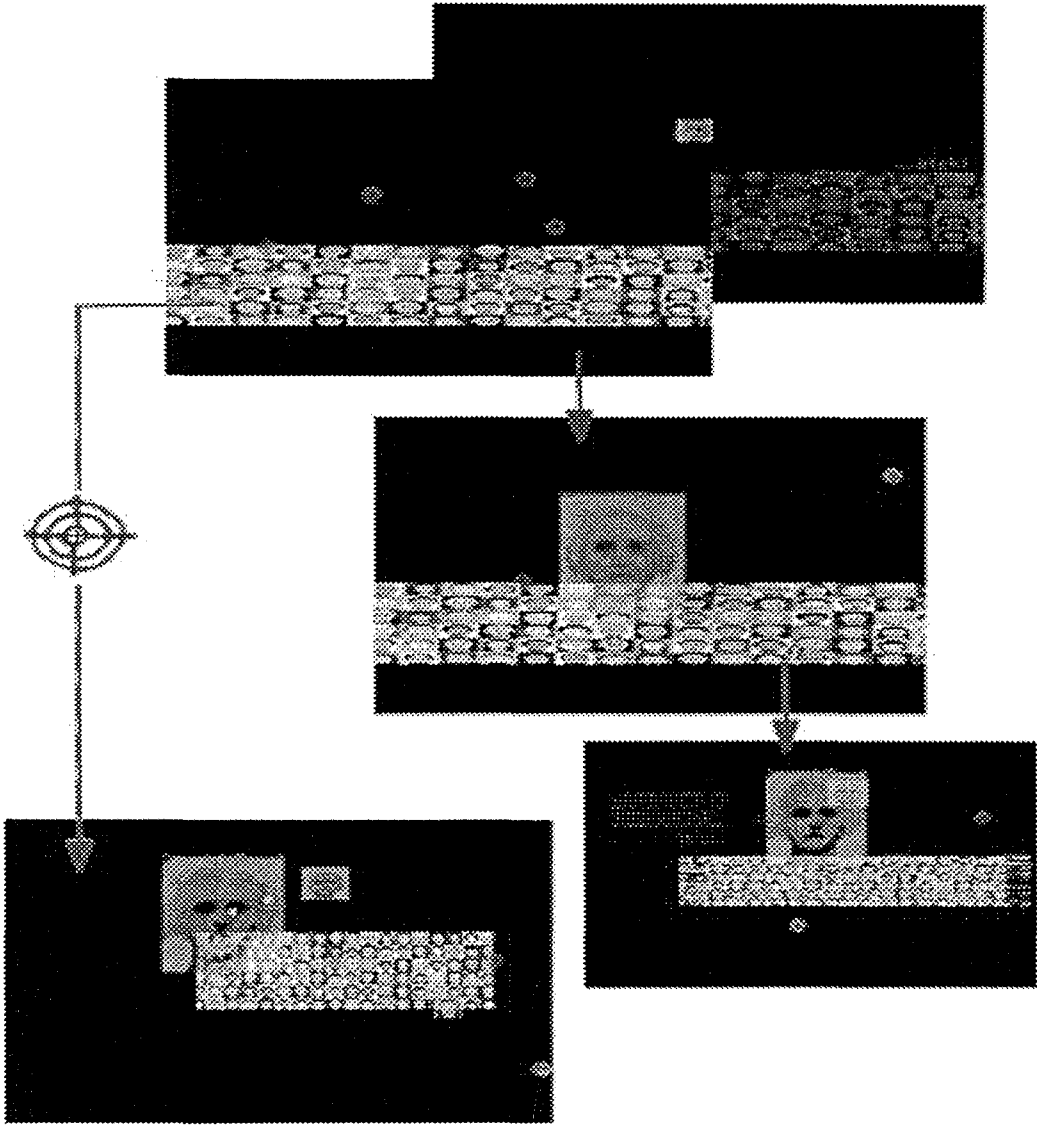


Şekil 10 . Uygulamanın director'da düzenlenmesi.

<sup>89</sup> Aynı, s.23.

Bu işlemlerin ardından görüntüler ve wav formatında kayıt edilen sesler Macromedia Director yazılımına geçirilmiştir. Uygulamanın tüm bilgi kaynaklarını, yazılımın koşullarıyla, arabirimler haline dönüştürülmüş ve Director programlama dili olan Lingo ile aktif hale getirilmiştir.

Son aşama olarak Photoshop yazılımında Cd kapak tasarımı gerçekleştirilmiştir. Projector formatına dönüştürülmüş uygulama CD-ROM'a kayıt edilerek sunuma hazır hale getirilmiştir.



Şekil 11. Uygulama görüntüleri.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma sırasında hipermedya bir anlatı olarak incelenmiş ve en sonunda uygulama yapılmıştır. Hipermedya yapımı alanında çalışanların bu araştırmadan yararlanması ve bir yöntem olarak benimsemesi, hipermedya uygulamalarına olumlu katkı sağlayabilir.

Bu çalışmada yapılan araştırma, inceleme ve betimlemeler göstermektedir ki, gelişmekte olan hipermedya etkin ve katılımcı bir kitle yaratmayı vaat eden anlatı alanıdır. Hipermedya anlatılarının en önemli işlevi aktif ve deneysel tasarımlara yeni bir yöntem getirmesidir. Diğer anlatı biçimlerinden temel farkı değişmez, donmuş, durağan sınırlılık ve ölçütleri olmayışıdır. Ama her işlemin teknik bir işlevi ve yöntemi vardır. Bu açıdan, hipermedyanın da teknolojinin gelişmesiyle işlevlerini belirleyen yöntem ve teknik donatıları bulunmaktadır. Hipermedya, hem yaratıcı bir bireysellik içermekte, kullanıcıya tarafından etkin bir katılım sağlamaktadır.

Sonuç olarak bu çalışma, anlatı kavramı ve yeni bir anlatı biçimi olarak hipermedyanın anlatılar içerisindeki yeri ortaya çıkartılmaya çalışırken, kaynaklardan elde edilen bilgiler genelini değerlendirdikten sonra bir bütün haline getirmiştir. Ayrıca bu çalışmada, hipermedya uygulamalarında ortaya çıkan sorunlara dikkat çekilmiş ve çözüm üretilmeye çalışılmıştır.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- Ambrosio, S. & Hooper. **Interactive Multimedia**. Redmond: Microsoft Press, 1988.
- And, Metin. **Oyun ve Būgü**. İstanbul: İş Bankası Yayınları, 1974.
- Barthes, Roland. **Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş**. Çeviren: Mehmet Rifat, Sema Rifat, İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1988.
- \_\_\_\_\_. **Yazı ve Yorum**. Çeviren: Tahsin Yücel, İstanbul: Metis Yayınları, 1999.
- Baudrillard, Jean. **Tam Ekran**. Çeviren: Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.
- Barsky, Robert F. **Noam Chomsky**. Çeviren: Gülden Şen, İstanbul: Doğan Kitap, 2001.
- Bayram, Nazlı. **Geleneksel Anlatılar ve Söylen**. Eskişehir: Anadolu Üni. Yayınları, 1990
- Brecht, Bertolt. **Oyun Sanatı ve Dekor**. Çeviren: Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, 1994
- Blum, Brian. **Etkileşimli Ortam**. Çeviren: Murat Düzgün, İstanbul: Sistem Yayıncılık, 1997.
- Büker, Seçil. **Sinemada Anlam Yaratma**. Ankara: İmge Kitabevi, 1991.
- \_\_\_\_\_. **Sinema Dili Üzerine Yazılar**. Ankara: Dost Kitabevi, 1985.
- Calvino, Italo. **Amerika Dersleri**. Çeviren: Kemal Atakay, İstanbul: Can Yayınları, 1994.

Chion, Michel. **Bir Senaryo Yazmak**. Çeviren: Nedret Tanyolaç, İstanbul: Afa Yayınları, 1987.

Cotton, Bob & Oliver, Richard. **Understanding Hypermedia 2.000**. London: Phaidon Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Siberuzay Sözlüğü**. Çeviren: Özden Arıkan, Ömer Cendeoğlu, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997.

Davis, Jack & Merritt, Susan. **The Web Desing Wow! Book**. Berkeley: Peachpit Press, 1998.

**Dictionnaire Larousse**. İstanbul: Milliyet Larousse, 1993.

Eco, Umberto. **Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti**. Çeviren: Kemal Atakay, İstanbul: Can Yayınları, 1995.

Erdoğan, Nezih. **Seyirci ve Sinema**. Ankara: Med-Campus, 1993.

Elsom-Cook, Mark. **Principles of Interactive Multimedia**. London: The McGraw-Hill Companies, 2001.

Flusser, Wilem. **Bir Fotoğraf Felsefesine Doğru**. Çeviren: İhsan Derman, İstanbul: Ağaç Yayıncılık, 1991.

Hançerlioğlu, Orhan. **Felsefe Sözlüğü**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1982.

Kaplan, E. Ann (ed). **Psikiyatri ve Sinema**. Çeviren: Kemal Atakay, İstanbul: Okuyanıs Yayınları, 2000.

Karasu, Bilge. **Öteki Metinler**. İstanbul: Metis Yayınları, 1999.

Laurel, Brenda . **Computers as Theatre**. New York: Addison-Wesley, 1991.

\_\_\_\_\_. **The Art of Human-Computer Interface Design**. New York: Addison-Wesley, 1990.

Lotman, Yuriy M. **Sinema Estetiđi Sorunları**. Çeviren: Ođuz Özüđül, Ankara: Öteki Yayınları, 1999.

Marcuse, Herbert. **Tek Boyutlu İnsan**, Çeviren: Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınları, 1993.

McLuhan, Marshall. **Gutenberg Galaksisi**, Çeviren: Gül Çađalı Güven, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.

Miller, William. **Anlatı Filmleri ve Televizyon İçin Senaryo Yazımı**. Çevirenler: Yılmaz Büyükerşen, Yalçın Demir, Eskişehir: A.Ü. İletişim Fakültesi Yayınları, 1993.

Milner, Anna. **Multi-Media**, London: Dorling Kindersley, 1996

Mok, Clement. **Graphis New Media 1**, New York: Graphis Press, 1996.

Nutku, Özdemir. **Oyun, Çocuk, Tiyatro**. Ankara: Özgür Yayınları, 1998.

\_\_\_\_\_. **Yaşayan Tiyatro**. Ankara: Çađdaş Yayınevi, 1976.

Özön, Nijat. **100 Soruda Sinema Sanatı**. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1972.

Parkan, Mutlu. **Brecht Estetiđi ve Sinema** . Ankara: Dost Kitabevi, 1983.

Richter, Klaus. **Art From Impressionism to The Internet**. London: Prestel Sightlines, 2001.

Rush, Michael. **New Media in Late 20th-Century Art**. London: Thames&Hudson, 2001.

Serino, Joseph. **Interactive Media**. Newyork: Phaion, 1999.

Semerci, Mehmet. “Anlatı Türünde Yapısal ..” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1988.

Sofuoğlu, Hikmet. “Postmodern Eğretileme Aracı Olarak Bilgisayar” Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1993.

Dinç, Nurşen. “Kullanıcı Merkezli Çokluortam Tasarım Esaslarına Dayanarak Bir Eğitim CD’sinin Hazırlanması” Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2000.

### Dergiler

“İnternet: Üçüncü Devrim?” **Cogito**. Sayı no: 30. İstanbul: Kış 2002.

“The Technology Issue” **Create Online**. Sayı no: 10. London: 2001.

“The State-Of- The-Net Issue” **Create Online**. Sayı no: 11. London: 2001.

Parsa, Seyide. “Televizyon Göstergibilimi,” **Kurgu Dergisi**. Sayı no: 16. 1999.

“İnternet Sanatı” **Sanat Dünyamız**. Sayı no: 81. İstanbul: Güz 2001.

“Oyun” **Morköpük Sanat Felsefe**. Sayı no: 5/6. Ankara: 1985.

### İnternet Kaynakları

<http://www.commarts.com> .12.07.2002

<http://www.hansenmedia.com> .3.05.2002

<http://www.theory.org> .22.12.2001

<http://www.factory.org/nettime/> .14.01.2002

<http://www.eyebeam.org/interaction/home.html> .9.6.2002

<http://www.stunned.org/ross.htm> .4.03.2001

<http://www.artwebnet.com> .23.09.2001

<http://www.jodi.org> .13.01.2002