

T.C.  
Marmara Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
İletişim Anabilim Dalı  
Bilişim Bilim Dalı

Yeni Medya'da Sinema

Sertaç ÖĞÜT

2005, İstanbul

## Yeni Medya nedir?

Günümüzde, iletişim ortamlarına topyekün olarak Yeni Medya denilmektedir. Yeni medya ya da daha açıklayıcı adıyla Yeni Ortamlar, açıklanması pek de kolay olmayan bir kavramdır. Bunun için konuyu biraz irdelemek gerekmektedir.

Yeni Medya kavramı 1970lerde, bilgi ve iletişim tabanlı arařtırmalarda, sosyal, psikolojik, ekonomik, politik ve kültürel çalışmalar yapan arařtırmacılar tarafından ortaya atılmış bir kavramdır.<sup>1</sup> Ancak 70lerde değinilen anlam, 90larda müthiş bir ivme kazanan bilgisayar ve internet teknolojisi ile birlikte genişlemiş ve farklı boyutlara ulaşmıştır.

Bazı yazarlar ve arařtırmacılar yeni medyayı bir teknoloji lisetesi ile gayet basit bir biçimde açıklamışlardır ve CD-ROM, HTML, akan ortam, sayısal video düzenleme, ağ uygulamaları, DVD video gibi ortamlara yeni medya demişlerdir. Her ne kadar bu tespit yersiz değilse de gayet kısıtlı ve eksiktir. Çünkü böylesi bir durumda her geçen sene içerisinde gelişme gösteren bu teknolojilere yeni bir tanımlama getirmek gerekecektir. Bunun yanısıra eski ve yeni medya arasındaki farkları ortaya koymak gerekmektedir. Bir başka deyişle yeni medyayı “yeni” yapan temel presipleri ve özellikleri gözden geçirmek lazımdır.

Yeni medyanın beş temel niteliğı vardır<sup>2</sup>:

1. Sayısal Temsil
2. Modülerlik
3. Otomasyon
4. Değişkenlik
5. Kod Çevrimi

---

<sup>1</sup> Iowa State University, Studio for New Media,  
[http://newmedia.engl.iastate.edu/about/what\\_is\\_new\\_media](http://newmedia.engl.iastate.edu/about/what_is_new_media)

<sup>2</sup> Lev Manovich, “The Language of New Media”, 2001

Sayısal temsil, ortamın kodlardan, yani matematiksel simge ve algoritmalarından oluşmasıdır. Böylece yeni ortamdaki bütün veriler sayılabilir ve programlanabilir bir hale gelerek daha tutarlı davranmaktadır.

Modülerlik, Yeni medyanın ortaya konuluş şekilleriyle doğrudan ilintilidir. Bir web sayfasını örnek alacak olursak, görüntüler, sesler, yazı gibi elemanlar ayrı ayrı özelliklere sahiptir. Bunların bir araya gelip oluşturduğu websayfasında bir değişiklik yapılmak istendiğinde her eleman üzerinde bu değişiklik ayrı ayrı yapılmaktadır bu da modülerliği getirmektedir.

Otomasyon, Yeni medyanın, kullanıcı olmadan üretebildikleri etkinlikleri simgelemektedir. Örneğin Photoshop gibi bir sayısal görüntü düzenleme yazılımında hazır algoritmalar vasıtasıyla istenilen fotografik etkiler yaratılabilmekte, Rhinoceros gibi bir 3 boyutlu modelleme programında kullanıcı etkinliklerini kaydederek daha sonra yazılıma otomatik olarak bunları yaptırabilmektedir.

Değişkenlik, sayısal temsil ve modülerliğin bir uzantısıdır. German'a göre Yeni medya, birbirinden oldukça katı bir biçimde ayrılan nesnelerin dahi aynı nesnenin uzantısı olarak farklı şekillerde sunulmasını olası kılıyor.<sup>3</sup> Yani, yeni ortam, mevcut nesnenin birden çok şekil ile karşımıza çıkmasını mümkün kılmaktadır.

Kod Çevrimi, Yeni medyanın iki temel katmanını temsil etmektedir: Sosyal katman ve bilgisayar katmanı. Alışlagelmiş ortam prodüksiyonunun ve yayınının bilgisayarlar tarafından ele alınmasıyla, geçmiş kültürel yargılar da bilgisayarlar ile bir geçiş içerisine girmiştir. Bunun yanısıra sayısallaştırılmış verinin bir formattan diğerine çevrilmesini de kapsamaktadır. Bilindiği üzere bilgisayar dünyası donanım ve yazılım olarak ikiye ayrılmaktadır. Yazılımlar, tamamı kodlardan oluşan yapılardır. Photoshop'ta üretilmiş olan bir görüntü dosyası belli bir formdadır ve kendine has bir formatı vardır. Bu ve bunun gibi formatlar dosya uzantıları ile tanımlanmaktadır. Bu örneğimizde oluşturulan dosyanın formatı PSD'dir. Bu format yine aynı yazılım tarafından oldukça yaygın olan JPEG formatına dönüştürülebilmektedir. Bir benzer

---

<sup>3</sup> German, D. M., "Introduction to New Media", Course notes, 2003, <http://ag.cs.uvic.ca/csc483/notes.php>

örnek de kelime – işlem yazılımı MS Word için verilebilir. Metin belgesi olarak üretilen ve saklanan bu dosyaların format uzantıları DOC / RTF olarak bilinmektedir. Ancak formatlar arası geçiş mümkündür. Örneğin bir metin belgesi yaratılarak içerisine JPEG formatında bir görüntü ithal etmek mümkündür. Dosya üretildiğinde DOC / RTF formatı ile saklanacak hale gelecektir. Böylece aslen metin belgesi formatı olan DOC ile görüntü formatları içerisinde bir kod çevrimi gerçekleşmektedir.

### **Yeni Medya'nın Özellikleri**

Bu niteliklerin yanısıra Yeni medyanın özellikleri üzerinde de durmak gerekmektedir. Yeni medyanın sayısal temsili, formların kesinlik kazanmasına sebep olmaktadır. Yani her bir "bit" verinin kendine has bir özelliği bulunmaktadır ve bunu kesin olarak ifade etmektedir. Söz gelişi bir bütün içerisindeki kelimeler bu özelliğe uygundur. Eğer kelimelerden birisi değişirse, cümlenin tüm anlamı farklılaşmaktadır.

Yeni medya, bütün bilinen farklı ortamları bir araya toplama yetisine sahip bir özelliktedir. Buna multimedia ya da çoklu ortam denilmektedir. Metin, durağan görüntü, hareketli görüntü, ses gibi ortamların birliktelikleri bu özelliği meydana getirmektedir.

Yapı olarak Yeni medyanın başlangıç ve sonları katılık taşımamaktadır. Bir başka deyişle Yeni medya rastgele erişim sağlamaktadır. Böylece istediğimiz veriye istediğimiz anda ulaşabiliriz.

Sayısallığın bir uzantısı olarak Yeni medya, veri kaybının önlendiği ortamlardır. Bir veri kümesinin birer bir kopyası kayıpsız olarak çıkartılabilir. Çünkü her yeni ortam biriminin içerdiği veri sayısı belirli ve katidir.

Yeni ortam öncesi ortamlara göz attığımızda bu özelliklerin var olmadığını görmekteyiz. Yapı itibarıyla bir çok ortam sayısal değildi. Dolayısıyla formlarda bir kesinlik de söz konusu değildi. Bu aşamada bir video kasedi örnek olarak alabiliriz.

Video kasetler yapı itibarıyla analogdur. Bu sebeple içerisindeki veri miktarı tam olarak ölçülememektedir. Bu durum formda değişkenliğe sebep olmaktadır. Söz gelimi bir saatlik bir görüntü her oynatıldığı zamanda ufak da olsa zamansal farklılıklar sunmaktadır. Bazen 59 dakika 59 saniye bazen bir saat 01 saniye olmaktadır. Bunun yanısıra video kaset her kullanılıştan sonra yıpranarak verinin kaybolmasına sebep olmaktadır. Veri miktarının ölçülememesi aynı zamanda bire bir kopyalarının alınamamasına da sebep olmaktadır. Bu durumda veri kaybının ortaya çıktığını görmekteyiz. Ayrıca istediğimiz veriye ulaşabilmek için belirli bir çizgi doğrultusunda tarama yapma zorundalığı mevcuttur. Verilere rastgele ulaşmak mümkün değildir.

Video kaseti bir kenara bırakıp, sinemayı ele alacak olursak bu sefer de bir takım özelliklerin ortak olduğunu görmekteyiz. Örneğin bir sinema filmi, bir büyük ölçekten incelendiğinde aslında 1 saniyesi 25 kareden oluşan bir ortamdır. Bu durumda karelerin bir sayısalılığı ifade ettiği söylenebilir. Ayrıca metin, ses, durağan ve hareketli görüntü sinemada da bir araya gelmiş ortamlardır. Bu durumda “Sinema yeni bir ortam mıdır?” sorusu akıllara gelebilir.

## **Sinema'nın Tarihçesi**

Gerçekten de sinema tüm ortamlar arasında, yeni medyaya özgü pek çok özelliği barındırarak farklı bir yere konmaktadır. Sinema filmleri aslen fotoğraf karelerinden oluşmaktadır. Bir saniye içerisinde hareket eden 24 fotoğraf karesi, göz için bir ilüzyon oluşturmakta ve hareketli görüntü oluşmaktadır.

Hareketli görüntüyü keşfeden kişi Eadweard Muybridge isimli bir fotoğrafçıdır. 1878 yılında bir iddiayı doğrulamak üzere tutulan Muybridge, koşan bir atın bütün ayaklarının yerden kesilip kesilmediğini belgeleyebilmek için bir yarış pistinin kenarına 24 kamera yerleştirir. Atın geçişi sırasında sırayla fotoğrafları çeken Muybridge, tüm ayakların yerden kesildiğini ispatlarken bir yandan da yeni bir buluşun altına imzasını atmak üzeredir. 24 fotoğraf bir araya geldiğinde hareket aleni bir

şekilde algılanmaktadır ve böylece hareketli görüntünün arkasındaki mantık keşfedilmiş olur.<sup>4</sup>

Muybridge, fizikçi Jules Marey ile birlikte seri fotoğraf çekebilen bir makineyi geliştirirken, Thomas Edison da bu konudaki çalışmalarına devam etmektedir. 1891 yılında tek kare çekim yapabilen Kinetograph'ı icat eder. Bir sonraki sene ise Eastman'ın selüloit filmini kullanarak, motor destekli Kinetoscope'u geliştirir. Bu makine 30 saniyede yaklaşık 1.5 metrelik bir filmi oynatabilmekteydi. Ufak bir mercek deliğine sahip bu alet, tek kişilik kısa bir gösteri cihazıydı.

Aynı senelerde ünlü Fransız Lumiere kardeşler, Kinetoscope'u geliştirirler. Aynı makineye kayıt yapabilen bir kamera ve bir projeksiyon cihazı ekleyip Cinematographe'ı icat ederler. Bu makineyi elle çalıştırmayı tercih ederek, taşınabilir bir hale getirirler ve 1895 yılında ilk gösterilerini Paris'te bir kafede gerçekleştirirler. Yirmi dakika süren filme, canlı bir piyano ve Lumierelerin babalarının yorumları eklenince, modern anlamdaki filmlerin doğuşu gerçekleştirilir.<sup>5</sup>

1900'lerin başında sinema siyah – beyaz ve sessiz olarak yükselişe geçer ve 1920lerde bütün uygar toplumlarda aranan bir eğlence aracı olmaya başlar. 1930ların başında ses kaydedilerek filmlere eklenir ve sessiz dönemden çıkılır. İkinci Dünya Savaşı'na kadar geçen süre içerisinde ABD, İngiltere, Fransa gibi ülkeler sinema filmleri yapımcılığını üstlenmiş durumdadırlar. Savaştan sonra 1950lerde televizyonun da ortaya çıkmasıyla sinemada bir dönüşüm yaşanmaya başlamıştır. Temel bir çizgi korunmaya çalışılsa da 1970lerin başında artık bu işin eğitimini almış genç nesiller ortaya çıkmıştır ve düzeni farklı bir yöne doğru itmişlerdir. Özellikle Hollywood sineması, televizyon kültürüyle büyümüş olan bu genç yönetmenlerle birlikte günümüze kadar gelen bir trend yakalamışlardır. Coppola, Scorcesse, Kubrick, Lucas ve Spielberg gibi isimler hafızalara kazınmaya başlamıştır.

---

<sup>4</sup> Sertaç Öğüt, Interactivity in New Media, 2004, İstanbul

<sup>5</sup> İbid.

## Sayısal Sinema

Günümüze artık bilgisayarın her ortamdaki etkisi, sinemada da kendisini göstermektedir. Sayısal kamera çekiminden, sayısal kurgu ve görüntü düzenlemeye, özel efektlerden, sayısal karakterler yaratmaya kadar pek çok özellik sinemaya hakim duruma gelmiştir. Bilgisayar teknolojisinin kullanımı ile çok pahalıya mal olabilecek filmler, çok daha ucuza mal edilmektedir. Pek çok sahne bilgisayar ile tasarlanmakta, maliyet müthiş bir derecede düşürülebilmektedir. Bunun yanısıra zamansal açıdan da bir kar söz konusudur. Doğrusal kurgunun yerini doğrusal olmayan kurgu almış ve bu anlamda müthiş bir hız kazanılmıştır. Sinemadaki bu teknik dönüşüm, içeriği de etkilemiştir.

Son zamanlarda ödüle layık görülen pek çok sinema filminin %80 - %90'lık bir kısmı bilgisayar destekli olarak çekilmektedir. Tüm zamanların en çok seyredilen film serilerinden Yıldız Savaşları'nın ikinci bölümü olan Yıldız Savaşları: Klonların Saldırısı'nın oyuncular ile çekimleri 80 gün sürerken, geriye kalan bütün prodüksiyon bilgisayarlar ile 8 ayı aşkın bir sürede tamamlandı. Yıldız Savaşları'nın yanısıra Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Örümcek Adam, Batman gibi süper kahraman filmleri ve yerli bir yapım olan G.O.R.A da üst düzey bilgisayar desteği ile üretilmiş sinema filmleridir. Reel mekanlarda geçen oyunculuğun asgariye düşmüş olması, oyuncuların özel stüdyolarda sadece yeşil ya da mavi perde önünde, çoğu zaman gerçekte var olmayan nesnelere ya da kişiliklerle etkileşime geçmesi, oyunculuk kavramına da yeni bir yaklaşım getirmektedir. Oyuncuların birbirleriyle olan etkileşimi gittikçe azalmaktadır. Buna ek olarak bu etkileşim reel mekanlardan çıkmakta ve oyuncunun işini zorlamaktadır. Sky Captain and the World of Tomorrow isimli Hollywood yapımı, temel karakterler hariç bütün karakterlerin bilgisayar grafikleri olduğu, mekan olarka ise hiç bir reel mekanı içermeyen bir film olarak bu anlamda göze çarpmaktadır.

Bu tip filmlerin yanısıra geçtiğimiz seneler içerisinde pek çok animasyon film gösterime girmiştir. Bu animasyon filmlerden bazıları gişelerde hasılat rekorları kırmıştır. Shrek, Finding Nemo, Shark Tale, Toy Story, The Incredibles gibi filmler teknolojinin, tasarım ve bilgi ile birleştiği önemli yapıtlardır. Zaman zaman çizgi film

havasında, zaman zaman da konusunda ve görüntüdeki realizmi nedeniyle animasyon filmler oldukça ilgi çekici filmler olmayı başarmışlardır.

Prodüksiyon aşamasında bilgiayarların kullanılması, sinemayı sayısallaştırmaktadır. Sayısal filmi şöyle tarif etmek mümkündür<sup>6</sup>:

Canlı hareket materyali + boyama (painting) + görüntü işleme + resim birleştirme (compositing) + 2B bilgisayar animasyonu + 3B bilgisayar animasyonu

Sinemanın sayısallaşması, yeni bir medya olabilmesi için önemli bir adım olsa da yeterli değildir. Yeni medyadaki en önemli dönüşüm etkileşim alanın yaşanmaktadır.

### **Yeni Medya olarak Sinema: Yeni Sinema ve Etkileşim**

Etkileşim, en az iki nesne arasındaki iletişim vasıtasıyla, nesnelere birbirlerini davranışsal ya da biçimsel olarak değişikliğe uğratmasıdır. Yeni medya etkileşim opsiyonu sunmaktadır.

Shannon ve Weaver'in iletişim modelinde kaynak ve alıcı arasındaki iletişime ek olarak alıcıdan kaynağa doğru bir geri bildirim mevcuttur. Geri bildirim, kaynağı, alıcıya iletiyi gönderdikten sonra alıcının kaynağa geri gönderdiği ileti şeklinde açıklanabilir. Ancak etkileşim, geri bildirimden farklıdır. Alıcı, kaynağın tasarladığı iletinin tamamını almadan duruma müdahale edebilme seçeneğine sahiptir. Böylece kaynak da etkileşim doğrultusunda asıl iletiyi değiştirmeye yönelmektedir. Bu durumda kaynak, alıcıya istediği etkiyi doğrudan yansıtamamakta, aksine alıcı kendi istekleri doğrultusunda kaynağı manipüle edebilmektedir.

Bazı filmler, kurguları itibarıyla kısmi etkileşim sunmaktadırlar. Örneğin bir sahnede elinde çöp torbasıyla, çöp kutusuna doğru giden bir kadının bir sonraki sahnede markete girmesi, seyircinin zihninde "poşet çöpe atılmıştır" mesajını

---

<sup>6</sup> Lev Manovich, "What is Digital Cinema", [www.manovich.net](http://www.manovich.net)



doğrudan vermemekte ancak seyircinin bunu kendi çabasıyla birleştirmesini mümkün kılmaktadır. Ancak bu oldukça kısıtlı bir etkileşimdir.

Günümüzde etkileşimi ciddi bir seviyede sağlanmaktadır. Yeni sinema kavramı da etkileşime açık bir platformdur. Lev Manovich, Soft-Cinema adını verdiği projesinde, önceden kaydedilmiş video parçacıkları, ses kayıtları ve çeşitli görselleri bir veri tabanında toplayarak, kullanıcıya bir arayüz sunmaktadır. Bu arayüz sayesinde kullanıcı, veri tabanında metadatalar ile tanımlı ortam parçacıklarını, kendi istekleri doğrultusunda bir araya getirebilmekte ve kendi filmlerini yapabilmektedirler. Projenin bir başka özelliği de rastgele bir film oluşturulabiliyor olmasıdır. Söz gelimi kullanıcı “korkunç” bir sahne istediğinde, arayüze konuyla ilgili verileri girerek, yazılımın kendi kendine “korku verici” bir sahne oluşturmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak sinemanın 1900lü yılların başından itibaren, bugün yeni medyanın parçası olmak için geçirdiği evreleri değerlendirdiğimizde teknolojinin oldukça önemli bir rol oynadığını görmekteyiz. Ancak ortamların yapılarını ve etkilerini sadece teknoloji ile açıklamak mümkün değildir. Bunun içindir ki sosyo – kültürel yapıları da irdelemek ve ortaya koymak gereklidir. Postman’a göre toplumlarda geçerli olan iletişim biçimi, kültürü belirlemektedir<sup>7</sup>. Teknik alandaki her ilerleme bir gelişme olarak nitelendirilmemelidir. Teknolojinin ortam ve insan üzerindeki etkisi su götürmez bir gerçektir. Ancak sosyal yapının dönüşümü de ortamdaki bu dönüşümün doğru algılanabilmesi için gözardı edilmemelidir.

---

<sup>7</sup> Nurdoğan Rigel et. al., “Kadife Karanlık”, 2003, Su Yayınları, İstanbul