

Bölüm 6

ARAYÜZEY MEKÂNLAR: SİNEMA VE TELEVİZYONDA GERÇEKLİKTEN HİPERGERÇEKLİĞE UZAM

İbrahim Etem ZİNDEREN¹

Giriş

Hayatın her alanında köklü değişiklikler yaratan teknolojik gelişmeler zinciri birçok kavramı yeniden tanımlama gerekliliğini doğurmuştur. Bununla birlikte söz konusu gelişmeler özellikle dijital tabanlı teknolojilerin etkisi ile yeni yaklaşımlar ve kavramsallaştırmaları beraberinde getirmiştir. Bu gelişmelerin ortaya çıkardığı değişim sürecinin sinema ve televizyon yapımlarının tüm aşamalarına önemli yansımaları olmuştur. Bu yansılardan birini de sinema ve televizyonda giderek etkili bir biçimde kullanıldığına tanıklık ettiğimiz görselliğe dayalı teknolojiler üzerinden mekânsal tasarım oluşturmaktadır.

Dijital teknolojilerle gerçek fiziksel dünya referans alınarak tasarlanan mekânlar, bir etkileşim ortamı olarak arayüzey özelliği kazanmakta ve sanal bir kulvar yaratmaktadır. Diğer yandan tasarım ürünü olması bakımından “kurgusal” bir yapıya işaret eden bu mekânlar; sinema ve televizyonda görsel gramerin tamamlayıcı bir unsuru olarak görülmektedir. Bu unsur, gerçek dünyanın gerçek imajlarını temel alan ve gerçekliğin sanal ortamda yeniden farklı bir düzlemde üretildiği bir çerçeve sunmaktadır. Bu doğrultuda günümüzde sinema ve televizyonda vazgeçilmez bir unsur olarak görülen arayüzey mekânlar, içinde yaşadığımız fiziksel dünyanın gerçeklik algısının birer simülasyonu olarak görülmekte ve dijital teknolojilerle yaratılan bu mekânların oluşturduğu gerçekliği tamamen sanal uzam düzlemine oturmaktadır. Bu kapsamda çalışmada; yaşanan gelişmelerin bir sonucu olarak dijital teknolojilerin günden güne değişen ve gelişen yapısının ortaya çıkardığı geniş etki alanının sinema ve televizyonda yarattığı gözle görülür yansımalarla gerçekliğin yaşadığı evrimsel yapı üzerinde durulmaktadır. Baudrillard’a göre hipergerçeklik olarak ifade edilen bu yapı içinde dijital tabanlı teknolojilerle gerçekliğin bir tasarım ürünü olarak yeniden, kurguya dayalı olarak yaratılmış/üretilmiş olma özelliği ile dikkat çeken arayüzey mekânlar, tartışmanın odağında yer almaktadır. Gerçekliğin evrilen yapısını ortaya koyan arayüzey mekânlar, gerçekliğin bir sonraki aşaması olan hipergerçeklik boyutunu ön plana çıkarmaktadır. Bu anlamda sinema ve televizyon yapımlarında görselliğe dayalı olan mekânsal gerçekliğin dijital teknolojiler üzerinden yaşadığı bu evrim, görsel gerçekliğin dönüşümü bağlamında tartışılmaktadır.

¹Dr. Öğretim Üyesi, Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, E-posta: ibrahim.zinderen@atauni.edu.tr

Kaynakça

- Alışır, A. (2011). Yabancılaştıran Sanal Mekanlar. *Psikeart/ Yabancılaşma Özel Sayı*. (17) Eylül-Ekim, 126-129.
- Armes, R. (2011). Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme, (Zeynep Özen Barkot, Çev.), İstanbul: Doruk Yayınları.
- Benjamin, W. (1981). "Tekniğin Olanaklarıyla Çoğaltılabildiği Çağda Sanat Yapıtı. (Ahmet Cemal, Çev.), *Oluşum*, Yıl: 8 (40), 20-31.
- Baudrillard, J. (1992). Gerçeğin Yerini Alan Simülarkr'lar, İzmir: GSF Yayınlar.
- Baudrillard, J. (2011). Simülakrlar ve Simülasyon, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Büker, S. (2012). Sinemada Anlam Yaratma. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Cevizci, A. (1999). Paradigma Felsefe Sözlüğü, 3. Baskı, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Chesher, C. (1997). The Ontology of Digital Domains. In *Virtual Politics: Identity & Community in Cyberspace*, D. Holmes (ed.), 79-92. London: Sage Publications.
- Danesi, M. (2009). Dictionary of Media and Communications. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Galloway, A. R. (2012). The Interface Effect. Cambridge, UK: PolityPress.
- Künüçen, Ş. (2007). "Sinema ve Televizyonda Teknolojinin Önemi." Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, (5), 225-234.
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media England. Massachusetts, London: MIT Press Cambridge.
- McLuhan, M.&Fiore, Q. (2012). Medya Mesajı Medya Masajıdır. (Çev. İlke Haydaroğlu). İstanbul: MediaCat Yayınları.
- Mitcham, C. (1994). Thinking through Technology: The Path between Engineering and Philosophy. Chicago: University of Chicago Press.
- Nusselder, A. (2009). Interfacefantasy: a Lacanian Cyborg Ontology. England. Massachusetts, London: MIT Press Cambridge.
- Özön, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü: (Eski Terimler, Fransızca, İngilizce, Almanca, İtalyanca Karşılıklar ve Dizinlerle). İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Uğurlu, H. (2008). "Teknoloji Sanat İlişkisi: Günümüzde Teknolojik Sanatların Amacı", *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (Cilt: 1), (Sayı: 2), 247-260.