ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 9, Sayı: 117, Haziran 2021, s. 123-135

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.50997>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
21.04.2021

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
29.06.2021

Dr. Öğr. Üyesi Yüce SAYILGAN

Mamrara Üniversitesi, GSF Film Tasarımı ve Yönetimi Bölümü
yucesayilgan@gmail.com

SİNEMA VE TELEVİZYON DRAMALARINDA KULLANICI ARAYÜZLERİNİN TEMSİLİ: BLACK MIRROR ÖRNEĞİ

Öz

Günümüzde bilgisayarlar ve kullanıcı arayüzleri modern yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Yaşamı taklit eden geleneksel sinema anlayışı açısından, bu durağan aygıtları ve kullanıcı arayüzlerini etkili bir biçimde temsil etmek önemli bir mücadeledir. Bu çalışmada görsel içerik sağlayıcısı Netflix'te yayınlanan Black Mirror (Siyah Ayna) dizisi örneklem olarak seçilmiş, tüm bölümler incelenerek aygıtların ve kullanıcı arayüzlerinin temsil edilme yöntemleri sınıflandırılmış ve incelenmiştir. İnceleme sonucunda içeriksel ve biçimsel çözümler sunan beş ayrı temsil yöntemi gözlemlenmiştir: arayüzün dışarıdan görüntülenmesi, arayüzün bindirmeyle gösterilmesi, aygıtların görsel olarak dönüştürülmesi, kurgusal aygıtlar kullanılması, arayüzlerin sahnelenmesi. Bu yöntemler zaman zaman bir arada kullanılmıştır. Arayüzlerin sinemada temsil edilmesi, sinema dili ve öykü anlatımı açısından pek çok olanak sağlamaktadır. Arayüzler, farklı gerçeklikleri temsil edebildiği için, sinemasal uzamın ve zamanın kısıtlamalarına bağlı kalmadan, sinema dilinin olanaklarının daha özgürce kullanılmasını mümkün kılmaktadır.

Anahtar kelimeler: Sinema, Televizyon, Akıllı Telefon, Arayüz, Kara Ayna

REPRESENTATION OF USER INTERFACES IN CINEMA AND TELEVISION DRAMAS: THE CASE OF BLACK MIRROR

Abstract

Today, computers and user interfaces have become an integral part of modern life. Effectively representing these static devices and user interfaces is a huge challenge for traditional cinema that imitates life. In this study, the Black Mirror series published on the visual content provider Netflix was selected as a sample, and the representation methods of mobile devices and user interfaces were classified and analyzed. As a result of the analysis, five different representation methods were observed that offer contextual and formal solutions: displaying interface from outside, compositing images, visual transformation of devices, using fictional devices, staging interfaces. These methods can be used together occasionally. Representation of interfaces in cinema provides many opportunities in language of visual storytelling. Since interfaces can represent different realities, they make it possible to use the possibilities of cinematic language more freely without being bound by the constraints of cinematic space and time.

Keywords: Cinema, Television, Smart Phone, Interface, Black Mirror

1. GİRİŞ

Elektronik aygıtlarla etkileşime girmemizi sağlayan kullanıcı arayüzleri, günümüzde hayatın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Özellikle akıllı telefonların toplumun büyük bir kesimi tarafından yoğun olarak kullanılmasıyla, kullanıcı arayüzleri de günlük yaşamımızda önemli bir yer kaplamaktadır. İstatistiklere göre, 2021 yılına gelindiğinde dünyada 3,8 milyar insanın akıllı telefon sahibi olduğu tahmin edilmektedir (O'Dea, 2020). Bir akıllı telefon kullanıcısı günde ortalama 63 defa telefonu ile etkileşime girmektedir. (Milijic, 2019) Başka bir deyişle insanlık zamanının önemli bir kısmını telefonlarıyla ve kullanıcı grafik arayüzleriyle geçirmektedir. E-posta, anlık mesajlaşma ve sosyal medya gibi yeni medya ortamları iletişimin en önemli araçları haline gelmiştir.

James Monaco henüz 21. yüzyıla yeni girerken bu değişimi öngörmüştür: “Sinema ve ürünleri bizim için 20. Yüzyılı tanımlamıştır. Ancak günümüzde kendimizi medya tarihinde yeni bir evrenin kıyısında buluyoruz. Gerçekliği temsil etmesi için ürettiğimiz diller birbirine karışıyor. Film artık baskıdan ayrı değildir. Kitaplar filmleri kapsayabilir, filmler de kitapları. Bu birleşime ‘mültimedya’ ya da ‘yeni medya’ diyoruz.” (Monaco, 2003, s. 489) Bu yeni medya ortamlarına bağlanmamızı sağlayan bilgisayarlar ve akıllı telefonlar ya da telefon bilgisayarlar dışarıdan bakıldığında oldukça durağan aygıtlardır. Tüm bu durağanlığına rağmen hayatın bu kadar içinde yer alan bir aracın, hayatın gerçekçi bir temsilini sunan sinemada temsil edilmemesi beklenemez. Günümüzde hala başat tür olarak öne çıkan klasik anlatı sineması Antik Yunan’dan beri süregelen dramatik anlatı geleneğini sürdürmektedir. Bu bağlamda yaşamı taklit etmek klasik sinema için olmazsa olmaz bir gerekliliktir.

Öte yandan klasik sinema seyircinin ilgisini canlı tutmak için hareketi önceleyen bir yapı sunmak zorundadır. Göz önce harekete bakar. Bilgisayarlar ya da mobil aygıtlar fiziksel olarak durağan araçlardır, araba ya da bisiklet gibi hareketli aygıtlar değildir; ya da tüfek, kahve makinesi gibi amacı net olarak belli olan aygıtlar da değildir. Mobil aygıtlar, bilgisayarlar ve

bunlar gibi sayısal aygıtlar durağan, amacı duruma göre değişen aygıtlar olduklarından sinemada temsil edilmeleri zordur ve seyircinin konforunu düşüren bir etki yaptıkları kabul edilebilir. Ancak günümüz dünyasında sayısal aygıtların yapabilecekleri o kadar fazladır ki sinemada temsil edilmeleri gerekmektedir. Bir film karakterinin akıllı telefonu ile dünyayı kurtarabilmesi olası bir gerçekliktir, ancak bu durum filme alındığında sadece oturup telefonuyla oynayan bir adam görülür. Bu durum, eylemle öykü anlatan klasik sinema dili için oldukça yetersiz bir anlatım sağlar.

Bununla beraber, sayısal aygıtların kullanıcı arayüzleri bizlere daha fazla bilgi ve hareket sunabilir. Dolayısıyla akıllı telefonuyla oynayan bir adam göstermenin yanında telefonun arayüzünü de göstermek görselliğe yeni bir hareket katacağı ve seyirciye bilgi aktaracağı için çoğunlukla tercih edilmek durumundadır. Ancak kullanıcı arayüzleri de iki boyutlu basit grafiklere ve yazıya dayalı yapılar oldukları için genellikle tek başlarına yeterince hareket sunamazlar. Bu yüzden sinemacılar kullanıcı arayüzlerini, sinema dilinin daha güçlü bir unsuru haline getirmenin pek çok yöntemini denemektedirler. Sayısal aygıtlar ile gerçekleştirilen eylemleri görselleştirmenin günümüz sinemasının en zorlu sınavlarından biri olduğu söylenebilir. Bu mutlaka başarılması gereken bir görevdir, sayısal aygıtların modern yaşamın bu kadar içinde yer aldığı bir çağda sinemanın hayatı yansıtabilmesi için bu gereklidir.

Bu çalışmada sayısal aygıtların arayüzleri görselleştirilirken kullanılan yöntemler incelenip sınıflandırılacak ve kullanılan yöntemlerin güçlü ve zayıf yönleri tartışılacaktır. Bu çalışma için Netflix platformunda 2011 yılında yayınlanmaya başlayan ve beş sezon yayınlanan Black Mirror (Siyah Ayna) dizisinin bölümleri örneklem olarak seçilmiştir. Dizi, Uluslararası Film Veritabanı'nda "İnsanlığın en büyük yeniliklerinin ve en karanlık içgüdülerinin çarpıştığı çarpık, yüksek teknolojili çoklu evreni keşfeden bir antoloji serisi." (Kara Ayna, 2021) olarak tanımlanmıştır. Yeni ve yakın gelecekte kullanılması olası yeni medya teknolojilerinin, bireysel ve toplumsal hayat üzerindeki etkilerini tartışan ve öngörmeye çalışan dizide her bölümde ayrı bir hikâye anlatılmaktadır. Konusuyla da bağlantılı olarak anlatılan öykülerde sıklıkla bilgisayarlar, mobil aygıtlara ve kullanıcı arayüzlerine yer verilmiştir. Bu amaçla tüm bölümler izlenerek, kullanıcı arayüzlerinin kullanım biçimleri derinlemesine incelenmiş ve sınıflandırılmıştır.

2. ARAYÜZLERİN TEMSİLİNDE KULLANILAN YÖNTEMLER

Arayüzlerin temsili bağlamında sınıflandırılan yöntemlerin bazıları biçimsel olarak, bazıları ise içeriksel olarak anlatımı etkilemektedir. Ancak yöntemlerin sınıflandırılmasında biçimsel ya da içeriksel ayrıma gidilmemiştir. Çünkü burada sınıflandırılan tüm yöntemler az ya da çok hem biçimi hem de içeriği etkilemektedir. Diğer yandan yöntemler analiz edilirken klasik anlatı sinemasındaki "katharsis" olgusuna hizmet eden bir sinema dilinin unsurları bağlamında analiz edilmiştir. Aristoteles, tragedyanın amacını uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemek olarak belirlemiştir ve klasik anlatı sineması "katharsis" olarak isimlendirilen bu amaca hizmet etmektedir. (Aristoteles, 2006, s. 22) Bu bağlamda ilgili yöntemlerin seyircinin özdeşleşmesine ve sinemasal gerçekliğe ne kadar hizmet ettiği önem arz etmektedir. Çünkü seyircinin arınması için öykünün içine girerek karakterlerle özdeşleşmesi şarttır.

2.1. ARAYÜZÜN DIŞARIDAN GÖRÜNTÜLENMESİ

Bu yöntem anlatımda kullanılan en yalın yöntem olarak tanımlanabilir. Bir aygıtın arayüzünün yakın ya da uzak çekim ölçekleri kullanılarak doğrudan görüntülenmesi ya da arayüzün bir kısmının ekranı kaplayacak şekilde gösterilmesidir. Bu yöntem özdeşleşmeye en çok öncelik verilen yöntemdir denilebilir. Arayüzlere tamamen dışarıdan bakıldığı için yaşamı gerçeğe yakın biçimde taklit eder. Ancak aygıtın doğasının getirdiği durağan yapı korunur ve iki boyutlu bir yüzey görüntülendiğinden çerçeve derinliği azalır. Siyah Ayna dizisine baktığımızda bu

Görsel 1– Hacker şantaj yaptığı kişilerle iletişim kurarken arayüzler aygıtların ekranlarında doğrudan görüntülenmiştir. Böylece yöntemin pek çok bölümde kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Siyah Ayna'nın üçüncü sezonundaki "Sus ve Dans Et" başlıklı bölümde, bir hacker tarafından kirli sırları, suçları ifşa edilmekle tehdit edilen ve çeşitli görevleri yapmaları için zorlanan bir grup insan anlatılmaktadır. Bölümün içeriğiyle bağlantılı olarak görsel arayüzlere sık sık yer verilmiştir. Şantaj yapan hacker karakteri hiç görülmemekte ve tamamen görsel arayüzlerle temsil edilmektedir. Şantaj yaptığı insanlarla e-posta, mesaj gibi iletişim kanallarıyla

Görsel 2- Şantaj yapan kişi film boyunca hiç görünmez, arayüzde. Görünen bu çizim adeta onun yüzü gösteriliyor. Seyirci aygıtları zaten tanıdığı ve haber beklediği için daha etkili bir şekilde bilgi verilebiliyor.

iletişim kurmaktadır. Görsel arayüzlerin doğrudan bilgisayar ve akıllı telefon gibi aygıtların görüntülenmesi ile gösterilmesi, özdeşleşme örselenmeden filmin karamsar ve gerçekçi havasının korunmasını sağlamıştır. Ayrıca filmde koşut kurgudan faydalanılmıştır. Pek çok karakterin başından geçenler koşut olarak hızlı bir tempo içerisinde karmaşık bir biçimde anlatılmaktadır. Bu yöntemin kullanımıyla arayüzlerin doğrudan gösterilmesi ek bir karmaşaya yol açmamıştır. Bu bağlamda, hızlı tempolu karmaşık kurgulu filmlerde bu tarz bir kullanımın daha az karmaşaya yol açacağı düşünülebilir. Zaman zaman da aygıt ekranlarının bir kısmı çerçeveyi dolduracak biçimde kullanılmıştır. Bu durum halihazırda bilgi almayı bekleyen seyirci için çarpıcı bir kısa yol olarak kullanılmıştır.

Görsel 4 – “DJ’i as” bölümünde akıllı telefonlara benzeyen kurgusal bir aygıt yaratılmış ve arayüzü genel olarak hep dışardan görüntülenmiştir.

Diğer bir doğrudan görüntüleme örneği Siyah Ayna’nın dördüncü sezonunun “DJ’i As (Hang The DJ)” isimli bölümünde de görülmektedir. Bu bölümde akıllı telefona yüklü bir eş bulma yazılımının kullandığı algoritmalar, sanal bir evrende gerçek oyuncular kullanılarak dramatik bir öykü ile anlatılmıştır. Öykünün sonuna kadar bunun sanal bir evren olduğunu anlaşılmamaktadır. Öykünün sonunda ideal bir eşleşmenin bulunmasıyla bunun bir simülasyon olduğu ortaya çıkar. Öykü, bireylerin ilişki yaşamak amacıyla belirli bir süre eşleştirildiği bir evrende geçmektedir. Eşleştirilen bireyler birbirleriyle ne kadar ilişki yaşayacaklarını kendilerine verilen bir mobil aygıttan öğrenmektedirler. Bu mobil aygıt kurgusal bir aygıttır ve bu kurgusal aygıtın arayüzü genel olarak standart bir mobil aygıt gibi dışarıdan gösterilmiştir. Böylelikle bu kurgusal aygıtın gerçekçiliği artırılmaya çalışılmıştır.

Görsel 5 – Bingham odası etkileşimli ekranlarla kaplı bir hücreyi andırır.

“On Beş Milyon Hak” bölümünde Bingham karakterinin odası tamamen etkileşimli ekranlarla kaplıdır. Bölüm boyunca arayüzler dışarıdan görüntülenmiştir, ancak oda sahnelerinde arayüz dışarıdan görüntülenirken aynı zamanda da neredeyse mekânın kendisine dönüşür. Diğer yandan ekranları birbirinden ayıran çizgilerle ve çizgi filmsel grafiklerle seyirciye bunun sanal bir mekân olduğu hatırlatılır. Bu kullanım bölümün konusuyla son derece uyumludur. Bölüm Bingham’ın ve diğer insanların bu sanal sistemde nasıl kullanıldığını anlatmaktadır.

2.2. ARAYÜZÜN BİNDİRMEYLE GÖSTERİLMESİ

Siyah Ayna dizisinin üçüncü sezonunun “Dibe Vuruş” isimli ilk bölümünde herkesin akıllı telefon benzeri bir aygıt üzerinden birbirine puan verdiği bir dünya kurgulanmıştır. Tüm toplumsal ilişkiler ve haklar bu puanlar üzerinden düzenlenmektedir. Lacie isimli baş karakter daha iyi bir hayat için puanını yükseltmeyi çok istemektedir ancak başına gelen talihsizliklerle

Görsel 6-Başlangıçta akıllı telefonda gördüğümüz arayüzü sonrasında Lacie'nin bakış açısından görürüz.

puanı dibe vurur. Bu durumu kabullenemez, sinir krizi geçirir, toplumdan dışlanarak hücreye atılır. Bölüm boyunca karakterler sık sık birbirlerinin eylemlerini yıldız vererek değerlendirirler ve genel puanları bu değerlendirmeden etkilenir. Bu yüzden kişilerin puanlarının sık sık gösterilmesi önem arz etmektedir. Bu amaçla iki ayrı yöntem başvurulmuştur. Biri doğrudan görüntüleme, diğeryse arayüzün gerçek görüntü üzerine bindirilerek gösterilmesi. Kişilerin birbirlerine verdikleri puanlar, bir kişinin genel puan durumu gerçek görüntü üzerine bindirilen bir arayüz ile baş karakter Lacie'nin bakış açısından gösterilmiştir. Bu yapılırken gerçekliği örselememek adına Lacie'nin gözündeki kontak lens benzeri kurgusal bir aygıt dikkat çekilmiştir. Böylelikle gösterilen arayüzün Lacie'nin gözündeki lens aracılığıyla gördüğü bir arayüz olduğu vurgulanmıştır. Bu tarz bir kullanım seyirciye pratik bir şekilde bilgi verirken, aynı zamanda öznel bir bakış kullanımıyla özdeşleşmeyi güçlendirir. Kişilerin birbirlerine puan vermesini sağlayan akıllı telefon benzeri aygıt ise her seferinde doğrudan görüntülenmiştir.

Arayüzün gerçek görüntü üzerine bindirilmesinin başka bir örneği ise aynı zamanda arayüzün doğrudan görüntülendiği bir bölüm olan "DJ'i as" bölümünde kullanılmıştır. Burada ilişki yaşayan çiftlerin birbirleriyle ne kadar süre geçireceğini gösteren kurgusal aygıtın arayüzü, seyirciye kısa yoldan bilgi vermek amacıyla görüntünün üzerine bindirilir. Daha öncesinde sık sık dışarıdan gösterilen bu aygıtın arayüzü görüntünün üzerine bindirildiğinde seyircinin görsel hafızasında karşılık bulur. Bu kullanımın pek çok örneğine başka dizi ve filmlerde de rastlarız.

Bu yöntem Lacie'nin kontak lensi ile gördüğü arayüzler gibi, seyirciye ikna edici bir sebep sunarak kullanıldığında gerçekliği bozmayan bir yöntem olabilir ve özdeşleşmeyi güçlendirebilir. Ancak sebepsiz bir biçimde görüntü üzerinde gösterilen arayüzler, seyircinin bir film izlediğini hatırlayarak, öyküden kopmasına yol açabilir ve dikkatli kullanılmalıdır.

Görsel17 - "DJ'i as" bölümünde arayüzün tasarımı zaman zaman görüntünün üzerinde bilgi vermek amacıyla kullanılır.

2.3. AYGITLARIN GÖRSEL OLARAK DÖNÜŞTÜRÜLMESİ

Günümüzde sıklıkla kullanılan pek çok iletişim aracı sinemada görsel olarak güçlü bir görsellik sunamaz. Sinema dilinin olanaklarını durağanlığıyla ya da biçimiyle kısıtlayabilir. Bu kısıtlardan kurtulmak ve görselliği güçlendirmek amacıyla zaman zaman bu aygıtlar dönüştürülerek gösterilir. Siyah Ayna dizisinde bunun pek çok örneği ile karşılaşırız. Dizinin birinci sezonunun üçüncü bölümünde Liam karakteri iş görüşmesinden çıkarak taksiye biner, sürücü kısmı ile yolcu kısmını ayıran camın üzerinde bir ekran belirir. Bu yarı saydam bir ekrandır ve ekranda bölüm boyunca sürekli kullanacağımız insan hafızasını kaydeden bir aygıtın reklamı görülür. Bu tarz bir kullanım dar taksi içerisinde Liam'ın

Görsel 8 – "Senin Tüm Geçmişin" bölümünde kurgusal yarı saydam ekranlar kullanılmıştır. Bu kullanım çok daha verimli ve estetik bir ...

tepkilerinin kolaylıkla görülebilmesini sağlar, kamerayı özgürleştirir. Bölüm boyunca, günümüzde kullanılan sıradan ekranlar yerine cam üzerinde bulunan yarı saydam ekranlar kullanılmıştır. Böylelikle bildiğimiz ekranlar dönüştürülerek hem gelecek izlenimi oluşturulmuş hem de görsel olarak daha doyurucu ve daha az kısıtlayıcı bir kurgusal aygıt yaratılmıştır. Benzer bir ekran kullanımını ikinci sezonun dördüncü bölümü olan "Beyaz Noel"

Görsel 9 – Kara müze bölümünde günümüzde kullanılan aygıtlar dönüştürülmüş ve daha görsel hale getirilmiştir.

bölümünde de görülür. Bölümde yer alan telefon, tablet gibi tüm ekranlar yarı saydam olarak ve arayüzün arkalı önlü olarak görülebildiği biçimde kurgulanmıştır. Bu tarz bir kullanım, seyircinin bu gördüğü aracı tanıyabilmesini sağlarken aynı zamanda arayüzün gösterilmesi için

GörSEL 10 – “Senin Tüm Geçmişin” bölümünde kişiler yerleştirilen implant sayesinde geçmişlerini yeniden izleyebilirler. Seyirci de onların bakış açısından geçmişlerini izleyebilir.

sürekli ağıta açılmasına gerek duyulmamasını sağlar. Derinliği artırabilir ve çerçeve öğeleri arasındaki ayrımı güçlendirebilir. Seyirciye düşsel bir zaman ya da mekânın anlatıldığı sezdirilmesi için de bu yöntemle sıklıkla başvurulur.

Dördüncü sezon altıncı bölümde baş karakter eski bir Amerikan arabasıyla çölün ortasında bir benzinlikte durur ancak benzinlik terk edilmiştir. Arabanın bagajını açar ve bir tür güneş paneli çıkarıp arabaya bağlar. Güneş panelinde bir arayüz belirir ve şarjın bittiğini bu tanıdık arayüzden anlarız. Daha sonra karakter arabasının şarj olmasını beklemek amacıyla yakındaki binaya doğru yürür. Bölüm adını veren binanın tabelası görülür, “Black Museum” (Kara Müze). Bölüm boyunca pek çok değiştirilmiş ya da kurgusal ağıtla karşılaşırız. Bunlardan biri de yarı saydam ekranlardır.

2.4. KURGUSAL AYGITLAR KULLANILMASI

Genellikle günümüzde kullandığımız ağıtların arayüzleri yetersiz kaldığında görselliği güçlendirmek ya da yeni bir anlam yaratmak amacıyla bu yöntemle başvurulabilir. Daha önce ele aldığımız “Dibe Vuruş” bölümünde Lacie karakterinin akıllı telefon benzeri ağıta destek olmak amacıyla kullandığı lens gibi. Bu lens görsel arayüzü ekranda görmemize bir dayanak olarak kurgulanmış bir ağıttır. Bu yöntem arayüzleri karakterin bakış açısından görebilmemizi sağlamanın yanında, karakteri doğrudan bir ağıta da dönüştürebilir.

GörSEL 11 – “Acımadan Öldürmek” bölümünde (üst sıra) er Stripe, yerleştirilen implant sayesinde pek çok yardımcı arayüzden yararlanır ve insanları canavar gibi görür. Bu onları öldürmesini kolaylaştırır. “Arkangel” ve “Beyaz Noel” bölümlerinde ise

“Senin Tüm Geçmişin” bölümünde de benzer bir implant baş karakterin anılarını, karakterin gözünden görebilmemizi sağlar. “Acımadan Öldürmek” isimli bölümde ise askerlere yerleştirilen implant her şeyi olduğundan farklı gösterir. Askerlere verimliliklerini arttıracak arayüzler gösterirken, asileri öldürmelerini sağlamak için canavar gibi görünmelerini sağlar. “Arkangel” ve “Beyaz Noel” bölümlerinde benzer kurgusal aygıtların sansür amaçlı kullanıldığını görürüz. “Arkangel” bölümünde bir anne kızına kötü şeyleri görüp duymaması için gördüklerini sansürleyen bir implant yerleştirilmesine izin verir. “Beyaz Noel” bölümünde ise insanlar arayüzleri gösteren implant sayesinde diğer insanların sesini ve görüntüsünü perdeleyebilir.

Görsel 12 – “Beyaz Noel” bölümünde Greta akıllı evini kontrol edecek bir kişisel asistan olması bilincinin bir kopyasını çıkarır. Ama bu kopya kendinin kopya olduğunu bilmemektedir. Onu rahat hissettirmek için bir mekân arayüzü yaratılır.

Bu gibi kullanımlar artık aygıtı insanla birleştirerek insanı bir akıllı aygıtı dönüştürür ve arayüzü onun gözünden görmemizi sağlar. Bu yöntemin kullanılabilmesi için öykünün bu amaçla düzenlenmesi gerekir. Böyle bir düzenlemenin yapılması her öyküye uygun olmayabilir.

2.5. ARAYÜZLERİN SAHNELENMESİ

Kullanıcı arayüzleri kullandığımız aygıtlarla iletişim kurmamıza aracılık eder. Arayüzleri kullanarak belirli algoritmalar kullanan yazılımlara bilgi aktarır ya da bilgi alırız. Çeşitli algoritmalar kullanarak işlemleri gerçekleştiren yazılımların her zaman bir arayüzü olmayabilir. Arka planda süren işlemleri görselleştirmek için zaman zaman sinemasal anlatımdan yararlanılabilir. Bazı durumlarda ise görselliği olan ama görselliği yetersiz kalan yazılımlar da gerçek görüntülerle temsil edilebilir. Siyah Ayna dizisinin pek çok bölümünde bu yönteme başvurulduğu görülmektedir. Bu yöntemde arayüz doğrudan sinemasal uzama dönüşür.

Görsel 13 – Simülasyonlar pek çok bölümde işlenmiştir. Karakterler pek çok hayali aygıt kullanarak bu sanal dünyaların içine girerler. Bu sanal dünyalar seyirciye gerçek görüntülerle sunulur.

“Beyaz Noel” bölümünde Greta, kişisel sayısal asistanı olması için bilincinin bir kopyasını çıkarttırır. Hizmeti veren şirket Greta’nın bilincinin kopyasının daha iyi hissetmesi için ona sanal bir vücut ve sanal bir mekân yaratır. Seyirciye bu mekân ve karakter sinemasal uzam içerisinde farklı bir sahne olarak sunulur. “Kara Müze” bölümünde ise komaya giren bir kadının bilinci önce kocasının zihnine daha sonra oyuncak bir maymuna yerleştirilir. Gerçek bir vücudu olmayan kadın sanal bir odada tasvir edilir.

“Arttırılmış Gerçeklik” bölümünde Amerikalı bir gezgin olan Cooper bir korku oyunu için oynanış denemelerine katılır. Bu korku oyununun bir ekranda gösterilen herhangi bir arayüzü yoktur. Oyuncunun bilinci tüm duyuları ile doğrudan oyunun içine aktarılır. Oyun seyirciye gerçekliğin birebir kopyası olarak gösterilir. Benzer bir kullanım “Striking Vipers” isimli bölümde de bulunur. İki arkadaş geceleri farklı görüntüleriyle fotogerçekçi bir dövüş oyununun içinde buluşurlar. Bu oyunun arayüzü o kadar gerçekçidir ki oyunda yeni kimlikleriyle bir aşk yaşamaya başlarlar. Üçüncü sezondaki “San Junipero” isimli bölümde ise iki eski aşık sanal bir gerçeklikte gençlik halleriyle tekrar buluşur. Bu yöntem, gücünü öyküden alır. Bu yöntemin kullanabilmesini sağlayacak kurgusal bir aracın öyküde yer alması gereklidir. Bu yüzden her öyküye uygun olmayabilir.

3. SONUÇ

Sayısal aygıtların hayatın içine gittikçe daha fazla girmesi ve son yıllarda gösterdikleri gelişim neticesinde bu aygıtlar adeta insanın bir uzvu haline gelmiştir. Kablosuz teknolojiler, gittikçe küçülen mobil telefonlar, büyüyen ve kapasitesi artan ekranlar görsel dünyamızı şekillendirmekte ve bu aygıtları hayatın ayrılmaz bir parçası haline getirerek, daha görünmez olmalarını sağlamaktadır. Bu durum Siyah Ayna dizisinin pek çok bölümünde göze çarpmaktadır. Arayüzlerin, mümkün olduğunca gerçek görüntünün içinde kaybolacak, gerçek görüntülere uyum sağlayacak şekilde kullanıldığı ve bu yönde yaratıcı çözümler geliştirildiği gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, sık sık arayüzlerin sahnelenmesi yöntemine başvurulmuştur. Bu yöntem öykü anlatım sürecine büyük katkı sağlamaktadır. Bu sayede sinemasal zaman ve mekânın istenildiği gibi şekillendirilmesi mümkündür. Sinemanın gerçekle olan ilişkisi istenildiğinde tamamen kopartılabilir ve sonsuz bir simülasyon evreni ya da iç içe geçmiş simülasyonların temsiline dönüşür. Bu anlatım imkânını yaratan sayısal aygıtların kullanımıdır.

Arayüzlerin dışarıdan gösterilmesi yönteminin tek başına kullanımı, görsel konforu düşürmesiyle doğru orantılı olarak az kullanılmaktadır. Bu yöntem kullanıldığında ise genellikle diğer yöntemlerle birlikte kullanıldığı gözlemlenmiştir. Öte yandan arayüzlerin doğrudan gösterilmesi yöntemi gerçekliği koruduğu için seyircinin özdeşleşmesini zayıflatmamaktadır, ancak durağan ve iki boyutlu olduğundan görselliği zayıflatın bir yöntemdir. Bu yöntemin zayıf görselliğini güçlendirmek amacıyla arayüz yerine aygıtların görsel olarak güçlendirilmesi için dönüştürülerek gösterilmesi yöntemi benimsenmektedir. Aygıtlar yarı saydam olarak görüntünün fiziksel gerçeklikte üstüne binecek şekilde kullanılmıştır. Böylece gerçeklik korunmuş, görselliğin de güçlü olması sağlanmaya çalışılmıştır.

Seyirciye bir film izlediğini sezdirmeyen bir diğer yöntem ise gerçekliğin tamamen yok olduğu arayüzün sahnelenmesi yöntemidir. Bu yöntemde seyirci arayüzü başka bir sinemasal gerçeklik olarak yaşamaktadır ve özdeşleşme üst seviyededir. Bununla birlikte, eyleme ve görselliğe dayalı olduğu için sinema dili açısından da güçlü bir yöntemdir. Ancak bu yöntemde seyirci bir arayüzün içerisinde olduğunu fark etmeyebilir. Bunun bilgisinin seyirciye bir noktada verilmesi gerekmektedir. Arayüzün görüntünün üzerine bindirilmesi yönteminde ise seyirci bir arayüze baktığının farkındadır ancak bu sinemasal gerçekliği sekteye uğratarak bir film izlediğinin farkına varmasına yol açabilir. Bu durumdan kaçınılmak istendiği durumlarda ise yeni bir kurgusal aygıt yaratılması yöntemine başvurulabilir. Böylece, örneğin bir karakterin bakış açısından arayüzleri görmesini sağlayan bir lens ile, arayüzlerin görüntünün üzerine bindirilmesi sinemasal gerçekliğin güçlendirilmesini sağlar. Yine de öznel bakış açısının kullanıldığı örnekler sinemasal gerçeklik açısından risklidir, çünkü baş karakterle etkileşim kuran oyuncular, doğrudan kameraya bakmak durumunda kalabilir.

Görüldüğü gibi kullanılan tüm yöntemlerin sinema dili açısından kayıp ve kazanımları bulunmaktadır. Bununla beraber arayüzlerin sinemada temsil edilmesi, sinema dili ve öykü anlatımı açısından pek çok olanak sağlamaktadır. Arayüzler sanal evrenleri temsil ettiği için ve sanal bir evrende her şey mümkün olduğu için, sinemasal uzam ve zamanın kısıtlamalarına bağlı kalmadan sinema dilinin tüm araçlarını kuralsızca kullanılması mümkün kılınmaktadır. Bu bağlamda arayüzler sonsuz olanağa sahip bir öge paleti olarak hizmet edebilir.

“Godard’ın Jandarmaları’nda (1963) unutulmaz bir sahne vardır. İki asker savaştan sonra ganimetleriyle beraber eşlerine dönerler. Yanlarında dünyanın bütün harikalarına dair kartpostallar vardır. Bunları hemen gururla gösterirler: Eiffel Kulesi, Büyük Piramit, Empire

State Building, Grand Canyon... Bu resimlerin onların mülkiyetlerinin tapuları olduğunu düşünürler. Posta kartları yığılırken, biz onların saflıklarına güleriz. Bu sahne enformasyon devriminin simgesidir: Artık dünyanın bütün entelektüel zenginliklerinin tapularına sahibiz. Ama bu tahayyül edilemez servetle ne yapacağız? Belki de Godard'ın jandarmaları kadar safız. Bize sanal krallığın anahtarları verilmiştir. Peki bir zamanlar onun konusu olan gerçekliğe ne oldu?" (Monaco, 2003, s. 490)

Simülasyonlar ve kullanıcı arayüzleri bize sinemada temsil edebileceğimiz sınırsız bir evren vermiştir, ancak bu evrenle ne yapacağız, sinemasal gerçekliği nasıl sağlayacağız? Bu çalışmada kullanılan örneklerin kapsamını genişleten seyirciler üzerinde yapılacak algı çalışmaları bu yöntemlerin daha sağlıklı anlaşılması için önerilebilir. Görsel dünyamızı şekillendiren arayüzler, dolaylı olarak sinema dilini de dönüştürmektedir.

KAYNAKÇA

Aristoteles. (2006). Poetika. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Kara Ayna. (2021, 03 25). International Movie Database: <https://www.imdb.com/title/tt2085059/> adresinden alındı

Milijic, M. (2019, 11 7). 29+ Smartphone Usage Statistics: Around the World in 2020. 2 3, 2021 tarihinde leftronic.com: <https://leftronic.com/smartphone-usage-statistics/> adresinden alındı

Monaco, J. (2003). Bir Film Nasıl Okunur? İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.

O'Dea, S. (2020, 12 10). Number of smartphone users worldwide from 2016 to 2021. 02 1, 2021 tarihinde Statista.com: <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/> adresinden alındı

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Bridges, W. (Senarist). Brooker, C. (Senarist). ve Watkins, J. (Yönetmen). (2016). Sus ve Dans Et [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 2. Bridges, W. (Senarist). Brooker, C. (Senarist). ve Watkins, J. (Yönetmen). (2016). Sus ve Dans Et [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 3. Bridges, W. (Senarist). Brooker, C. (Senarist). ve Watkins, J. (Yönetmen). (2016). Sus ve Dans Et [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 4. Brooker, C. (Senarist). ve Van Patten, T. (Yönetmen). (2017). DJ'i As [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 5. Brooker, C. (Senarist). Huq, K. (Senarist) ve Lyn, L. (Yönetmen). (2011). On Beş Milyon Hak [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 6. Jones, R. (Senarist). Schur, M. (Senarist). ve Wright, J. (Yönetmen). (2016). Dibe Vuruş [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 7. Brooker, C. (Senarist). ve Van Patten, T. (Yönetmen). (2017). DJ'i As [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.

Görsel 8. Armstrong, J. (Senarist). ve Welsh, B. (Yönetmen). (2011). Senin Tüm Geçmişin [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix

- Görsel 9. Brooker, C. (Senarist). Jillette, P. (Senarist) ve McCarthy, C. (Yönetmen). (2017). Kara Müze [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix
- Görsel 10. Armstrong, J. (Senarist). ve Welsh, B. (Yönetmen). (2011). Senin Tüm Geçmişin [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix
- Görsel 11. Brooker, C. (Senarist). ve Verbruggen, J. (Yönetmen). (2017). Acımadan Öldürmek [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Brooker, C. (Senarist). ve Foster, J. (Yönetmen). (2017). Arkangel [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Görsel 12. Brooker, C. (Senarist). ve Tibbetts, C. (Yönetmen). (2014). Beyaz Noel [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Görsel 13. Brooker, C. (Senarist). ve Harris, O. (Yönetmen). (2019). Striking Vipers [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Brooker, C. (Senarist). ve Harris, O. (Yönetmen). (2016). San Junipero [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Brooker, C. (Senarist). Bridges, W. ve Haynes, T. (Yönetmen). (2017). USS Callister [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.
- Brooker, C. (Senarist). ve Trachtenberg, D. (Yönetmen). (2016). Artırılmış Gerçeklik [İnternet Dizisi Bölümü]. Siyah Ayna. Türkiye: Netflix.