

GERÇEKLİĞİN YENİDEN İNŞASINDA GÖRSEL EFEKT KULLANIMI:

SPARTAKÜS TELEVİZYON DİZİSİ ÖRNEĞİNDE MEKAN KURGUSU¹

Serhat ERDEM²

ÖZET

Bu çalışma, efektlerin “gerçeğin yeniden kurgulanmasını sağlayan yaratıcı bir araç ve gerçekliğe katkı sağlayıcı bir unsur” olarak rolünü tartışmaya açmaktadır. Görsel efektlerin kullanımını merkeze alan çalışmada, Spartaküs televizyon dizisinin olay örgüsünün temelinde yer alan mekanlar örnekleme yöntemi ile incelenmiş; çözümlemede, teknik ve gerçeklik boyutları üzerinde durulmuştur. Mekan kavramı üzerinden çevresel algı ve mekânsal gerçeklik açıklanmaya çalışılarak, efekt teknikleri anlatılmıştır.

Spartaküs televizyon dizisinde kullanılan mekanların, günümüzden yaklaşık 2 bin yıl önce yaşanan bir dünya kesitinin gerekli arayüz ekipmanları ile sanal bir ortamda tekrar oluşturulmasına dayandığı çalışmada vurgulanarak; teknolojik gelişmelerin bilgisayar teknolojisi yardımıyla “gerçek” görüntüler oluşturulmasındaki etkileri ortaya konulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Gerçeklik, mekan, efekt, televizyon.

USAGE OF VISUAL EFFECTS TO RECONSTRUCT THE REALITY:

BUILDING SPACE IN THE FRAME OF SPARTACUS TV SERIES

ABSTRACT

This study brings role of effects into question as creative tools that provide reconstruction of reality and contributing factors to reality. In the study that revolves around usage of visual effects, fundamental spaces in the narration of TV Show Spartacus have been examined by using sampling methodology; tehcnic and reality aspects are the focus of the anaysis. On the basis of notion of space, environmental perception, spatial reality and effect techniques have been explained.

Stating that locations used in the show are based on fractions of real locations from almost two thousand years ago, and created in a virtual space via necessary interface equipment, affects of technological advancement upon creating “real” images with the help of the computer technology has been proved.

Keywords: Reality, place, effect, television.

¹ Bu çalışma, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından, 05.06.2015 tarihinde kabul edilen doktora tezinden türetilmiştir.

² Arş. Gör. Dr. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, serhaterdem@hotmail.com.tr

GİRİŞ

Yaşadığımız dünya hakkındaki görüşlerimizi büyük ölçüde etkileyen ve yaşam pratiklerimize yön veren eylemlerin başında görme süreci gelmektedir. Kalabalıklaşan ve kitleselleşen dünyada sıradanlaşarak yalnız kalan insan, enformasyona çoğunlukla görüntüler aracılığıyla ulaşmaktadır. Resimlerin, illüstrasyonların, fotoğrafların ya da sinema, televizyon, internet gibi farklı görsel iletişim ortamlarının etkisinde kalan insan, gerçeğin ne olduğunu ararken bu araçlara başvurur hale gelmiştir.

İnsanlık, tarih boyunca “gerçek-gerçek olmayan”, “doğru-doğru olmayan” ve “hakikat” gibi kavramların sorgulamasını yapmıştır. Bu düşünsel araştırmayı bilim insanlarından, hukukçulardan ve sanatçılardan önce düşün adamları ve filozoflar yapmıştır. Gerçeğin ne olduğu özünde tüm felsefe tarihinin en önemli sorunlarından biri olmuştur. İnsanın, insan ve doğa ile olan ilişkisinin temelinde gerçeklik problemi yatmaktadır. İngilizcede “reality”, “verity”, Almancada “realität” kelimeleri, dilimize “gerçek” şeklinde geçmiştir. Gerçek kavramı, çeşitli disiplinlerde farklı anlamlarda kullanıldığı gibi, felsefenin kendisinde de “realizm” adı altına toplanmış ve bir disiplin haline getirilmiştir. Gerçekliğin anlamlandırılmasında ve gerçek olarak kabul edilenin aktarılmasında ise görsel anlatı baskın unsur olarak ön plana çıkmaktadır. Görsel imgeler üzerinden iletişimin ve gerçeklik anlatısının nasıl kurgulandığını Gombrich şu sözlerle ifade etmektedir: “İletişime dil açısından baktığımızda, ilk olarak görsel imgenin bu işlevlerden hangisini gerçekleştirebileceğini sormamız gerekir. Bu soruyu sorduğumuzda, şunu görürüz: Görsel imgenin duygu-heyecanları harekete geçirme gücü olağanüstüdür; anlatımsal amaçlarla kullanımı sorunludur; yardım olmaksızın dilin bildiri işlevini yerine getirme olanağından bütünüyle yoksundur” (2015: 138).

İletişim amacı ve becerisi olan insan, farklı yerleri, konumları, alanları kullanarak, belli bir zaman diliminde iletişim mekanı haline getirir. Boş bir arazi üzerine bir yol inşa edildiğinde, orası artık insan kullanımına açılmış bir mekan haline gelir. Ancak mekan tüm potansiyeline ve kullanım kapasitesine rağmen insan tarafından kullanılmadığı (işlevselleşmediği) sürece iletişimsel eylem özelliğine sahip değildir. Benzer şekilde kullanılmayan bir ev, gemi, okul, hapisane, pazaryeri

kısaca insan yapısı her türden mekan fiilen değil potansiyel anlamda iletişim mekanlarıdır. Mekan, bireylerin görsel betimlemeleri doğrultusunda anlam kazanmakta; betimlemeler ise algılamalarımız doğrultusunda yapılmaktadır. Mekanın algılanması, mekanın oluşturulma sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü bireyin mekanı algılayabilmesi için, öncelikle kendini mekanla ilişkilendirmesi, o mekanın içerisinde bulunması gerekmektedir. Ancak içerisinde bulunulamayacak durumdaki mekanlar, tarihsel kalınlardan yola çıkılarak veya kültürün bir parçasından referans alınarak, mümkün olduğu kadar gerçeğe yaklaştırılıp oluşturulmaya çalışılmaktadır. Mekanın bu tarz bir yeniden üretiminde ise, mekanın ‘mekan gibi’ algılanmasını sağlayacak bazı ek imge ve göstergelerin olması gerekmektedir.

İngilizce *effect* “bir eylemin sonucu, etki” sözcüğünden türetilmiştir. Latince olarak *effectus* “icraat, işin sonucu” anlamı ile karşılanmaktadır ve yine Latince’deki *efficere* kavramı, *effect* “icra etmek, bir şeyi yapıp ortaya çıkarmak” fiilinden türetilmiştir (www.etimolojiturkce.com). Görsel anlamdaki kullanımıyla ise ‘efekt’, bir fiil ya da nesneye dönük ‘gibi yapma’ eyleminin görselleşmesine işaret etmektedir. İzleyicilere sunulan hemen her görüntü beğenilmek, dikkat çekmek, ilgi çekmek istemektedir; iletişimin kaynağı hitap ettiği kitleyi sunmuş olduğu ürünün başında sıkılmadan tutmak istemektedir. Örneğin bir filmi ilgi çekici kılan pek çok unsur vardır. Bunların başında yönetmenlik becerisi, senaryo, kurgu, oyuncular ve oyuncuların ortaya koyduğu performans gelir. Kurgusallığın inşası ve gerçekler aracılığıyla inandırıcı kılınması sürecinde efekt, hem izleyiciyi ortaya çıkarılan ürüne bağlamakta, hem de izlenen görselliğin gerçekliğini ve inandırıcılığını artırmaktadır. Sahtelik, yapaylık ya da aldatmanın ötesinde ‘gerçekliğin kurgusal yeniden inşası’ olarak niteleyebileceğimiz efektler aracılığıyla içerik, izleyiciye ne kadar inandırıcı gelirse, onu ne kadar gerçekliğe yakınlaştırırsa, o kadar başarılı olunmaktadır.

Bu çalışmanın, sinema alanında kullanılan efekt tekniklerinin, televizyon yapımlarında da ne denli kullanıldığına yönelik dikkat çekmede bir yeri olacağı düşünülmektedir. Dijital desteğin rolünü kavramak açısından, efektlerin mekan yaratımında, gerçeğin yeniden kurgulanmasındaki etkilerinin araştırılması ayrı bir

yere sahiptir. Efekt tekniği konusunda Türkçe materyallerin azlığı bilgi paylaşımını azaltmaktadır. Çalışma, sinemasal bir anlatım tekniği olan efektin, televizyon dizilerinde gerçeğin yeniden kurgulanmasında anlam yaratma aracı olarak bir yere sahip olduğunu ve efekt tekniğinin yeniden yaratma sürecindeki mekan algısında, gerçekliğe olan katkısının olduğunu ortaya koymaktır.

Çalışmada, başka bir metni kaynak alarak televizyon dizisi haline getirilmiş olan ve televizyon yapımına uyarlanırken, fantastik öğeler kullanılmaksızın günümüz insanının gerçeklik algısına uygun hale getirilen “Spartaküs” televizyon dizisi inceleme kapsamına alınmıştır. Televizyon dizisinin mekanlarının yaratımında, efekt tekniklerinin yoğun olarak kullanıldığı sahneler ele alınarak, “örnekleme yöntemi” kullanılmış ve “olasılıksız örnekleme tekniği” ile teknik ve gerçeklik yönünden incelenmiştir. Gerçekliğin yeniden kurgulanmasında, öykünün geçtiği mekanlarda, bilgisayar teknolojilerinden hangi sahnelerde ve hangi tekniklerle, ne şekilde kullanıldığının görülmesi amacıyla izlenmiştir. Dizi mekanlarının hangi efekt teknikleri kullanılarak oluşturulduğu ve öykü ile nasıl bir olay örgüsü içinde, bugünün izleyicisine dönemi ne şekilde aktardığı anlatılmaya çalışılacaktır.

1. Gerçeklik ve Felsefe’de Gerçeğe Ulaşma Çabaları

“Gerçeklik nedir?” sorusunun cevabı için, öncelikle gerçeklik kavramına “gerçeklik ne ile alakalıdır?” sorusu yöneltilmelidir. Bu sorunun cevabı ise “var olan” dır. Gerçeklik var olanların ya da kimi var olanların bir özelliğidir (Akarsu, 2013: 156).

Var olma konusu genel olarak felsefenin varlık felsefesi (ontoloji) alanını ilgilendirmektedir. Gerçeklik kavramı var olma noktasından hareket ettiği için, kavramı daha iyi açıklayabilmek, “varlık” ve “var oluş” ayrımını, yani “varlık vardır” ve “varlık yoktur” (www.tr.wikipedia.org) fikirlerinin tartışıldığı varlık felsefesinin ortaya çıkardığı sonuçlara bakmayı gerektirmektedir. Şeylerin “var olma” durumunu sorgulayan varlık felsefesi; bir öznenin kanıtlayıcılığı ışığında varlığını gösteren şey ise, bilgi felsefenin alanına girmektedir.

Gerçek kavramı, çeşitli disiplinlerde farklı anlamlarda kullanıldığı gibi, felsefenin kendisinde de “realizm” adı altına toplanmış ve bir disiplin haline

getirilmiştir. Felsefi olarak iki tür gerçeklik söz konusudur; İlki, ‘nesnelerin yapısı’ ile alakalıdır. Bu, anlık görmekten ya da bilgimiz dışında olan bir varoluştur. İkincisi ise, ‘nesneler’ ile alakalıdır. Bu da, somut, denenmiş varlığın varoluşunun kabul edilmesidir (Büyükbacı, 2001: 1).

Antik Yunan’da doğa düşünürleri görünüş-gerçeklik ayrımı yapmış ve görünüşlerin arka planında keyfilik, gelişigüzellik değil de temel ve düzenli sistematik bir yapının var olduğuna inanmışlardır. Doğanın kendi kendine kapalı bir sistem oluşturduğunu savunmuşlar ve doğa ile ilgili açıklamaların yine doğanın kendisinde aranması gerektiğini savunmuşlardır. Dış dünyaya baktıklarında bir çokluk görmüşler ve bu çokluğu oluşturanları bir birliğe indirgendiğinde ancak doğayı açıklayabileceklerini söylemişlerdir. Bunun için dış dünyadaki varlıkları oluşturan ana maddeyi belirlemeye çalışmışlardır. (Cevizci, 2012: 37)

Eski Yunan felsefesinde Platon, bilgi değişmediğine göre, gerçek bilgininin de değişmeye ait olduğunu iddia etmektedir. Duyularla algılanan dünya sürekli bir değişim içerisinde olduğundan bizleri gerçek bilgiye ulaştırmayacağını öne sürmektedir. Gerçek bilginin değişmeyen formlar aleminde bulunduğunu söylemekte (Law, 2007: 30) ve gerçekliği idealize etmektedir. Aristo ise ‘Metafizik’ başlıklı eserinde, öncelikle, “neyin gerçekten var olduğu” sorununu konu edinmektedir. Aristo anlatısında felsefe, kendi konularını ortaya çıkaran şey türlerinin nedenlerini ve ilk ilkelerini bulmaya çalışan özel bilimlerin aksine, var olan her şeyin ilk ilke ve nedenlerini araştıran, var olmanın ne demek olduğunu göstermeye çalışan en temel bilimdir (Cevizci, 2012: 127).

Pythagoras’a göre gerçeğin iki yüzü vardır; biri “asıl gerçek”, diğeri “gölge gerçek”tir diyerek “görünüş”lere gölge biçiminde de olsa gerçeklik vermiştir. Pythagoras sayıların babası olarak da bilinmekte ve var olan her şeyin matematik ile ilgili olduğunu söylemektedir. Ona göre sayılar tek gerçektir ve matematiğin yardımı ile her şey tahmin edilip ölçülebilirdir (www.felsefe.gen.tr). Herakleitos, dünyanın devamlı bir akış içerisinde değişime uğradığını söylerken, insanları da söz konusu gerçeğe yani hep değişime uğrayan dünyada yaşamakta oldukları olgusu ile kavramsal ve pratik olarak başa çıkmamaları nedeniyle eleştirmektedir (Cevizci, 2012: 47).

“Düşünüyorum öyleyse varım” sözüyle felsefe tarihinin “kesin bilgi” arayışlarını gerçekleştirmiş olan Descartes, var olan her şeyden şüphelenerek dünyaya dair bilgilerimizi elde edebiliriz demektedir. Nesneye dair bilgiyi üretebilir ve şüpheyle onun doğruluğunu veya yanlışlığını ortaya çıkarabiliriz savını desteklemektedir (Kutay, 2009: 31). Descartes, her şeyin temeline inerek, üretilen bir bilginin kaynağı olan nesnenin var olamayacağını bir kenara bırakarak, bu bilgileri üreten kendimizin bile var olamayabileceğini düşündüğümüz noktada, kendi var oluşumuzu vurgulamaktadır. Yani ‘var olanlar üzerinden bilgi üreten bizlerin, var olmayan şeylere karşı bilgi üretemeyeceğini’ söyleyerek; ‘eğer o varlık yoksa bilgi de yoktur, bilgi yoksa kendimiz dahi yokuz’ demek istemiştir.

Modern felsefenin kurucusu Kant ise, gerçek kavramını genişleterek, hakikate dair bir araştırma yapmaktadır. Ona göre, eğer hakikat varsa ona dair bilgi, doğası gereği bireyden bireye değişmez bir yapıda olması gerekmektedir. Gerçeklik bir bilginin nesnesi ile birleşmesinden meydana geliyorsa, bu yolla nesnelere ayırt edilebilir olmalıdır. Çünkü bir bilgi ilişkili olduğu nesne ile bağdaşmıyorsa yanlıştır. Gerçeklik ölçütü olabilecek şey, nesnelere ayırma bakımsızın tüm bilgiler açısından geçerli olmalıdır (Kutay, 2009: 36).

Avusturya orijinli dilbilim felsefesinin en önemli ismi Ludwig Wittgenstein, dilin işleyişinin tam olarak ortaya çıkarıldığında, dünyanın olduğu gibi görülebilir olacağını ifade etmiştir. O, bilgiyi ve bilginin doğruluğu sorununu dilsel ifadelerde, bu ifadelerin yönlendiği nesnelere ilişkisinde aramaktadır. Wittgenstein’in önermeleri içerisinde bulunan cetvel benzetmesi nesnelere gerçekliğinin bilgisi olarak, tasarımın gerçekliğe uygunluğuna vurgu yapmaktadır (Wittgenstein, 1985: 23).

Nesnelere var oluş şekilleri, yasaları bilinirse onu yeniden üretmek, tasarım sonucu üretim yolu ile de yeni gerçekliğine tanıklık ederiz. Üretilen nesneyi dönüştürmek bizlere başka nesnelere üretme becerisi kazandırır. Bu sefer o nesnenin dönüştürülebilir gerçekliğini gözleme şansımız olur. Nesnel gerçeklik bilimsel yöntemlerle kavranır, doğrulanır, kanıtlanır ve anlamlandırılmış olur.

Gerçeğin var olmaktan başlayıp, nesneye; nesnelerin tikelliklerinden çıkıp tümelliklerine doğru yol aldığı tarih sürecinde, artık görünen nesnelerin algılanması ile ilgili görüşler ortaya çıkmaya başlamıştır.

2. Mekan Kavramının Biçimlenmesi

Mekanı, içerdiği cisim ve enerjilerle var olan bir kavram olarak gören, mekanı kendinde bir kendilik olarak görmeyen bakış dolaylı olarak da olsa ‘yer’ ile ‘mekan’ arasında farklılığa dair ipuçları verir. Mekan, boş bir yüzey olmaktan çıkarak, içinde hareketin, devingenliğin ve insanın olduğu bir niteliğe bürünmektedir. Descartes mekanın ‘yer’ den farklı olduğunu vurgularken büyüklük ve şekli öne çıkarır. Ona göre, yer, büyüklük ve şekilden çok, daha kesin olarak durumu gösterir. Bir nesne ‘filan yerdedir’ denildiğinde o nesnenin diğer nesnelere göre belirli bir durumda olduğu anlaşılır, ancak nesnenin herhangi bir mekanı kapladığı belirtildiğinde fazladan olarak orasının büyüklüğü ve şekli de anlatılmış olur (Descartes, 1997: 116-117).

Bu bakış, mekanın devingenliğini, sürekli ‘mekanlaşmasını’, oluş halindeki gelişimini ve antropolojik niteliğini kavramak için yeterli değildir. Temel sorun mekandaki insanın, orayı kaplayan diğer cisimlerle, enerjilerle aynı kefeye konulabilmesinin imkansızlığıdır. Daha da ötesi, insanın uğramadığı, içinde sadece doğanın dilini yansıtan cisimlerin olduğu bir alan mekan olarak değerlendirilebilir mi? ‘Yer’ kavramına içkin hale getirilmiş boşluk, gözün görebileceği yetiler dahilinde ya da dilin sınırları dahilinde mi ifade edilmektedir; yoksa “*a priori*” bir olgu olarak, yani evrensel, deneyden bağımsız ve zorunlu mu kabul edilmiştir? (Öztürk, 2012: 11)

Bu sorular Leibniz felsefesinin temel yaklaşımlarından birisi olan bakış açısına yerleşen özneye göre de yanıtlar değişecektir: “... nasıl ki bir şehre farklı yönlerden bakıldığında aynı şehir bütünüyle farklı görünümlere sahip oluyor, işte tıpkı bunun gibi, basit tözlerin sonsuz çoklukta olmasından dolayı sanki çok sayıda evrenler varmış gibi görünür” (Leibniz, 2009: 11). Bakış açısı gözümüzle ve teleskopla gördüğümüz varlıklara bağlı olarak kurulmuşsa gözün göremediği, ancak mikroskop gibi aygıtlar yardımıyla görülebilecek varlıkların evreni devre dışı

birakılacaktır. Oysa bu evren oldukça zengin ve çeşitlidir; zenginliği ve çeşitliliği kavrayabilmek ise öznenin bakış açısına göre nesne karşısında durduğu yeri değiştirmesine bağlıdır. Yer değiştirmede bazen dilin sınırlarını da dikkate almak gerekir.

Descartes'in da sorunsallaştırdığı üzere “bir ‘mekan boştur’ denildiğinde orada hiçbir şey bulunmadığı söylenmek istenmez. Örneğin bir su testisinde hava bulunduğu bilinmesine karşın –ki bunun yanında Descartes'in bahsetmediği birçok bakteri bulunduğu da açıktır– yine de ‘testi boştur’ deriz (Descartes, 1997: 117). Bu ifade ile kast edilen su bulundurmak üzere tasarlanan testinin içinde su olmamasıdır. ‘Var’ ve ‘yok’, tasarlanan nesnenin işlevine göre nitelendirilen sözcüklerdir. Descartes, konuyla ilgili başka örnekler de verir: içinde su bulunmayan havuza, hava dolu olmasına karşın, içinde bir şey yok deriz; eşya yüklü olması gereken gemi rüzgarın gücüne karşı koymak için kum ile yüklense bile yine de boştur deriz (Descartes, 1997: 117). Böylece dünya merkezli bir genellik düzeyinden bakıldığında; ister alan, ister yer isterse mekan denilsin, gerçekte boş olan hiçbir alan, yer ve mekan yoktur; her yer çıplak gözlerle görebildiğimiz veya göremediğimiz, anlam yüklediğimiz ya da yüklediğimiz cisimlerle, varlıklarla ve enerjilerle doludur. Bu durum boşluk ve doluluk kavramlarına hangi düzeyden bakıldığıyla ilişkilidir.

Mekanın iletişimsel boyutlarını kavrayabilmek için öncelikle bu kavramı antropolojik boyutuyla kavramak gerekmektedir. Bu boyuta girdiğimizde ise ‘yer’ ile ‘mekan’ kaçınılmaz şekilde birbirinden ayrılır. Bir ‘yer’in ‘yer’ niteliğinden sıyrılması ve mekan olarak değerlendirilebilmesi için ‘iletişim’in uğrak noktası olması gerekir. Mekan, ancak, en temel bir insani deneyim olan iletişim ile ilişkisi halinde mekan olur; aksi halde bir ‘yer’ olarak kalır (Öztürk, 2012: 14). Mimar Turgut Cansever mekanın organizasyonunda insani taleplerin belirleyiciliğini şöyle ifade eder:

“Belirli bir faaliyetin mekan organizasyonu için duyulan ihtiyaç yahut koruma ihtiyacı olarak belirli bir amaç için bir ilham, bir insan isteği, bir ihtiyaçla ilgili eski bir kararın varlığı, malzeme ve teknolojileri kullanmak suretiyle biyo-sosyal varlık düzeyinin problemlerini çözmeyi amaçlayan bir binayı gerçekleştirmek için zaruridir. Barınak, ev ve işyerlerine olan talep, belirli bir yer ve zamanın şartlarına göre formüle edilmiş belirli bir toplumun, belirli bir kullanıcı talipler grubunun kendine özgü ekonomik şartları altında gelişerek nihai formuna kavuşur” (Cansever, 2009: 18).

İnsan yaşadığı çevreyi, kenti, onun fiziksel yapısını anlamlandırmakta, seçmekte ve zihninde örgütlemektedir. Psikolojik haritalar, insanın kenti gözleyip, kodlamasının, çevredeki düzenlilikleri ayırt edici, seçici bir algıyla imgeye dönüştürmesinin sonucudurlar. Mekânsal davranışlar, insanın mekâna ilişkin imajlarından etkilenmektedir. Bilişsel haritalama çalışmaları bu olgulara açıklık kazandırabilmeyi, çevre- insan etkileşimi sonucu oluşan algılarımızı anlamayı amaçlamaktadır. İnsanların fiziksel çevreyi nasıl algıladıkları ve şekillendirdiklerinin ilkeleri bilinebilirse, bireylerin çevresel davranışları daha iyi anlaşılabilir; insanlar için daha algılanabilir, temsil edilebilir ve nihayet yaşanılabilir mekânlar yaratılabilir (Göregenli, 2013: 17-18).

Lynch mekan algısı kavramını kent ölçeğinde ele almıştır. Kent mekanın algılanabilmesi için gereken bileşenleri beş başlık altında toplamıştır. Bu öğeler; yollar, sınırlar/kenarlar, bölgeler, düğüm/odak noktaları ve işaretler'dir (Lynch, 2012: 51-52).

1. Yollar: Bu öğeler pek çok kimsenin imgesinde baskındır. İnsanlar hareket ederken çevresini gözlemler ve bu yollar üzerinde diğer çevresel öğeleri algılayabilir. Bu şekilde bütünle diğer gördüklerinin ilişkisini kurabilir. Aslında çevreyle ilişki kurabilmek için gerekli bir taşıyıcıdır. Sokaklar, yaya yolları, demiryolları olabilir.

2. Kenarlar: İki bölge arasında sınır işlevi görür, sürekliliği doğrusal olarak bölerler. Kıyıları bunun en önemli örneğidir. Bu tür kenarlar, bazı noktalarında geçişler veren ve iki bölgeyi birbirinden ayıran duvarlar veya iki bölgeyi birleştiren bağlantı noktaları olabilir.

3. Bölgeler: Bölgeler iki boyutlu olarak algılanırlar ve kentin orta veya büyük ölçekli bölümlerini oluştururlar. Algılayıcı psikolojik olarak bu alanların içine girdiğini hisseder. Bölgelerin içine giren algılayıcı mekanı kolayca tanımlayabilir. Eğer algılayıcı bölgeleri dışarıdan da görebiliyorsa bu ona mekanı algılamada dışsal verileri de verebilir.

4. Düğüm Noktaları: Düğüm noktaları, algılayıcının kente girebilmesini sağlayan stratejik noktalardır. Bu noktalar bir birleşme alanı olarak da tanımlanabilir. Düğüm noktaları birbirlerine bağlı ve süreklilik içeren bir yapıya sahiptir. Ulaşım

sisteminde ki kesintilere neden olan kavşaklar buna örnek verilebilir, bir noktadan diğer noktaya geçiş noktalarını oluştururlar. Genellikle faaliyetlerin bir araya toplandığı noktalar olduğundan bölgelerin niteliklerini taşımaktadırlar.

5. İşaretler: İşaret öğeleri, diğer bir noktasal referans kaynağını oluşturur. Ancak, harici öğeler olduklarından algılayıcı bu noktaların içerisine giremez. Bunlar genellikle kolay tanımlanabilen yapılardır, bir bina, bir dağ, bir park. Bazı işaret öğeleri, imgelerde kullanılan daha küçük ölçekli öğelere göre yüksekte yer alırlar ve genellikle birçok açıdan uzaktan kolaylıkla fark edilebilirler.

Algılayıcının mekan içerisindeki konumunu belirleyebilmesi için mekan sınırı, ölçeğini; mekânsal ilişki tanımlayabilmesi için, içinde yönelimini sağlayan yolları bağlantı elemanlarını, yönlenmesini sağlayan işaret ve düğüm noktaları ile bağlantı kurmasını sağlayan alan ve bölgeyi tanımlaması gerekmektedir.

3. Mekanın Yeniden Üretiminde Efekt Teknikleri

Teknolojik gelişmelerin sinemadaki en önemli ve en etkili yansıması efektlerdir. Bu yansıma inandırıcılığı ve görsel zenginliği arttırmaktadır. Efektler sinema sanatındaki gelişmelerle paralel ilerlemekte ve bu ilişki artık televizyon yapımlarında da rol oynamaktadır. Temelde iki tip efekt tekniğinden söz etmek mümkündür (Ses de bir efekt tekniğidir ancak görsel bir öğe değildir). Bunlardan ilki olan özel efektler, mekanik yollarla yapılan bir etki tekniğidir. Bir maket yapılacaksa o maket sadece o filmde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Örnek vermek gerekirse Jaws filminde kullanılan köpekbalığı maketi sadece o film ve devam filmlerinde kullanılmak üzere inşa edilmiştir. İnşa edilmiştir diyoruz çünkü o maket için birçok sanatçı, biyolog ve makine uzmanlarından yardım alınmıştır. Maket gerçeğine uygun hazırlanmış, yüzey kaplaması yapılmış ve sudaki hareketlerini sağlaması içinde mekanik pistonlar, hareket düzenekleri makete uygulanmıştır.

İkinci teknik olan görsel efektler, bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntülerdir. Normal yollarla yaratılması mümkün olmayan veya çok riskli olan görüntüleri ortaya çıkarma tekniğidir. Büyük patlamalar ve uzaya yolculuk gibi çekimlerde sıkça kullanılır. Yapılan şeylerin hepsi hayal ürünü değildir, bazı nesnelere gerçeklerinden referans alınarak bilgisayarda yaratılır. Görsel efekt ile yapılan

patlamalar, sentetik partikül sistemleridir, yıkılan binalarsa, üç boyutlu modellenmiş objelerdir. Sıkça kullanılan efekt çeşitleri şu başlıklar altında sıralanabilecektir:

1. Yeşil Perde Tekniği (Green Screen-Bluebox Tekniği): Yapımlarda, gerçek bir sahneye bir aktörü yerleştirmenin çok pahalı, çok tehlikeli ya da fiziksel açıdan imkansız olduğu birçok durum vardır. Yapımcı, söz konusu durumlarda, aktörle pahalı olmayan ve güvenli bir ortamda yapımı kayda almak, daha sonrasında da gerçek, pahalı, tehlikeli ya da imkansız arka planlarla birleştirmek isteyebilir. *Green screen-blue box* tekniği bu kompozisyon ile ilgilidir (Wright, 2011: 5).

2. Hareket İzleme (Motion tracking): Match move ile birlikte, tasarım sanatçısı bir sahnede yüzlerce hatta bazen binlerce referans noktalarını takip eder ve bu verileri kullanarak üç boyutlu modeller inşa eder. Bununla birlikte ortaya üç boyutlu kamera hareketi çıkar (Wright, 2011: 7).

3. Warping and Morphing: Warping, herhangi bir piksel grubunun tutup çekiştirilmesine (yan yatırma, büyütülmesi, küçültülmesi) yarayan bir tekniktir. Bu teknikle bir insanın gözlerini büyütme, burnunu küçültme veya bir nesneyi eğip bükme etkisi sağlanmaktadır.

4. Bullet Time Shots (Flow Motion): Bu tekniği, donmuş görüntü üzerindeki kamera hareketi olarak açıklayabiliriz. Görüntü akışına çevrilebilir bir etki amacıyla kullanılmaktadır. Bu teknikte kamera hızlı hareket ettirilmektedir. Soldan sağa, sağdan sola ya da yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya hareketler hızlı bir şekilde gerçekleştirilmektedir.

5. Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama): Kalabalık kopyalama işlemi günümüzde yaygın bir şekilde kullanılan tekniktir. Özellikle savaş sahnelerinde, spor karşılaşmalarında karşımıza çıkmaktadır. Yapımcı bir savaş sahnesinde binlerce savaşçının olmasını ya da bir spor karşılaşmasının verildiği bir sahnede tribünlerin tamamen dolu olmasını isteyebilir. Bu durumda binlerce figüran bulmaktansa elde olan figüranların kopyalanarak sahneye eklenmesi daha cazip gelmektedir.

6. Atmosferics (Atmosfer Etkisi): Atmosfer etkisi, bir başka dijital kompozisyon efekti olarak karşımıza çıkmaktadır. Atmosfer etkisi ile anlatılmak

istenen sis, kar, duman, yağmur, ışık huzmesi, lenslere yansıyan ışığın ortaya çıkardığı haleler vb. gibi doğada bulunabilecek yapıla bilinecek etkilerdir.

7. Rotoscoping: Bir kamera ‘live action’ bir sekansın her bir çerçevesini ışıklı bir yüzey üzerine yapıştırdığı bir kağıda kopyalar. Sonra çizer diğer çerçeveye aynı işlemi uygular. Böylece bu sistem ‘live action’ olarak kaydedilmiş hareketlerin animasyon kağıdına aktarımını mümkün kılınmış ve tam anlamıyla gerçekçi bir görünümü sağlamış olmaktadır (Martin, 1994: 84).

8. Wire Removal (Tel Kaldırma): Çok dik bir kayaya tırmanış, uçan kahramanlar, çok güçlü kahramanların dövüş sırasında karşısındaki figürana vurduğunda ortaya çıkan gücü sembol edebilmesi için, figüranın metrelerce geriye sürüklenmesi vs. gibi sahnelerde bu teknik sıkça kullanılmaktadır. Bu teller güvenlik dolayısıyla da kullanılmaktadır. Bu teknik ile teller, dijital ortamda görüntüden ayrıştırılmaktadır.

9. Scene Salvage (Sahne Kurtarımı): Yapımcı, teknolojinin sağlamış olduğu imkanlardan faydalanarak negatif görüntüleri laboratuvara getirir ve hasarlı kareleri dijital olarak düzeltme yoluna gidebilir. Bu işlem birçok dijital kompozisyon aracı/yazılımı ile yapılmaktadır.

Günlük yaşamda her zaman rastlanmayan figürleri içerisinde bulunduran yapımlar, izleyici tarafından ilgi çekici bulunmaktadır. Bu yapımlarda kullanılan efekt tekniği ve mekanlar bu tür yapımlarda önemli bir yere sahip olmaktadır. Zaman ve mekan tasarımıda kullanılan efekt teknikleri, yapımların, yansıtılan gerçekliğe ve yaşanabilirliğe yakın olmasına çalışmaktadır.

4. Spartaküs Televizyon Dizisinde Gerçeklik İnşası: Spartaküs Televizyon Dizisinin Mekansal Olarak İncelenmesi

Spartaküs (*Spartacus*) televizyon dizisi, 22 Ocak 2010 tarihinde ilk gösterimi yapılan, ABD yapımı tarihsel drama türünde bir yapımdır. Dizinin yönetici yapımcıları, Spartaküs karakterinin yaşamındaki gizli kalmış ilk dönemlerini tarihsel kayıtların başlangıcına kadar uzanan olayları yapılandırmaya çalışmışlardır. Dizinin kaynağı Howard Fast’in aynı isimle yazdığı kitaptır (www.tr.wikipedia.org).

Spartaküs televizyon dizisi, otuz dokuz bölümlük dört sezon üzerine yapılmış bir yapımdır. Bu bölümler de toplam 13 bin 255 adet efekt destekli çekimler vardır. Özellikle son sezonunda toplam 4 bin 350 adet efekt kullanılmıştır ve bunların 935 adeti 53 dakikalık final bölümüne aittir.

Fotoğraf 1 – Gladyatör Okulu'nun mekan yaratımı.



Kaynak: Fxphd, “Behind the Environments of Spartacus”, www.fxphd.com, 14 Mart 2015

4. 1. Gladyatör Okulu Mekan Yaratımının Teknik Yönden Analizi

Gladyatör Okulu'nun modelleme aşamasında, “alan modifikasyonları” şeklinde daha çok *matte paint* tekniği kullanılarak yapılmıştır. Bu arazinin geometrik yapısı sanat bölümü tarafından, genel bir çekim açısı ile izleyiciye ulaştırılmıştır. Sanal mekan oluşturmada kullanılan yazılımlar yardımıyla, tasarım sanatçıları üzerine hiçbir efekt eklenmemiş bir model oluşturmuşlardır. İlk sahnede, Romalı askerler tarafından saldırılacak mekanın, üzerinde her hangi bir değişiklik yapılmamış hali görülmektedir. Daha sonra, efekt tasarımcıları tarafından bilgisayar destekli bir operasyona uğratılmıştır. İkinci sahnede yer alan yapı, “*color correction*” tekniği uygulandıktan sonra ortaya çıkan bir görüntüdür. Askerlerin çadırları da tasarım sanatçıları tarafından bilgisayarda modellenerek görüntüye eklenmiştir. Canlı unsurlar olan atlar ve askerler farklı setlerde kameraya alınarak, bilgisayar yardımı ile modellenen sanal mekan üzerine bindirilmiştir.

İkinci sahne oluşturulurken, bir kaç çekimin üst üste bindirilmesi sonucu ortaya çıkan uyumsuzluklar ortadan kaldırılmaya çalışılmıştır. Hareketli unsurların, gerçekçi bir görüntü verebilmesi için istenilen noktalara, hesaplamalar sonucu görüntüye bindirilmesi titiz bir çalışma gerektirmektedir. Ortaya çıkan görüntüde

yanan meşalelerin hava durumunun etkilerine uydurulmak için, rüzgar efekti verilmiş ve belirli bir yöne doğru savrulması sağlanmıştır. Bu da “Vue” denilen bir program içerisinde bulunan eklentiler yardımı ile gerçekleştirilmiştir.

Genel açılı kamera kullanılan sahnede, yapay aydınlatma kullanılmış ve hava durumunu ortaya çıkaran atmosfer efekti yine bilgisayar yazılımları yardımıyla eklenmiştir.

4. 2. Gladyatör Okulu Mekan Yaratımının Gerçeklik Yönünden Analizi

Dizi sahnelerinde bilgisayar ortamında modellenmiş gerçekte var olmayan bir mekan vardır. Teknik açıdan incelenen bölümde anlatılan ve uygulanan tekniklerle sahne gerçekliğe yakınlaştırmaktadır. İzleyici bu mekanın varlığını bilmemesine rağmen, kendisini mekanın var olduğu gerçeğine inandırmaktadır. Çünkü ortaya çıkan görüntü günlük yaşamın içerisinde karşılaştığı imgeleri barındırmaktadır. Rüzgarın hareket eden unsurlara etkisi, aydınlatmanın bir yamaca inşa edilmiş mekanı ortaya çıkarması ve ayrıntıların titizlikle son görüntüye, bilgisayar yardımı ile işlenmesi modern insanın gerçekliğe olan beklentisini büyük ölçüde tatmin etmektedir.

Uyarıcılardan gelen duyumların, bellekte daha önceden toplanan bilgilerin duyumlarla birleştirilerek beyin tarafından tekrar algılanması sürecini sahne karşılamakta ve günümüz insanı, daha önceden toplamış olduğu bilgilerle sahnede yer alan unsurları birleştirerek kendini sahnenin gerçek olduğuna inandırmaktadır.

Fotoğraf 2 – Savaş Alanından Roma Kentine Bakış.



Kaynak: Fxphd, “Behind the Environments of Spartacus”, www.fxphd.com, 14 Mart 2015

Fotoğraf 3– Roma Kenti ve Roma Ordusunun Savaş Hazırlıkları.

Kaynak: CGsociety, "Spartacus: War of the Damned", www.cgsociety.org, 12 Aralık 2015

4. 3. Roma Kenti ve Roma Ordusunun Savaş Hazırlıkları Sahnelerinin Teknik Yönden Analizi

Roma Kentinin, bilgisayarda hazırlanmış modelini gösteren Fotoğraf 2’de, sol tarafta yer alan sahnesinde, üç boyutlu çizim programı için referans niteliği taşıyan bir Roma görüntüsü yer almaktadır. Bu sahne Crassus’un ordusunun, Spartacus’un ordusuyla savaşmak için yola çıktığı anı göstermektedir. Sahne uzak çekim yapılarak izleyiciye sunulmuştur. Tam karşıdan yapılan çekimlerde, yapının sadece eni ve boyu görüneceğinden dolayı sahneye açı verilerek çekim yapılmıştır. Kullanılan kamera, modelleme yapılan yazılımın içerisinde bulunan sanal kameradır. Sanal kamera gerçek kameraları taklit ettiği için, sahneye uygulanan çekim rahatlıkla, gerçek kameranın etkisini vermiştir. Ayrıca çekim göz hizasından yapılmıştır. Roma ordusu askerleri kalabalık kopyalama tekniği ile sahnede uygun yerlere yerleştirilerek, kalabalık bir ordu görüntüsü haline gelmiştir. Bilgisayar ortamında modellenen kente, bilgisayar yazılımları ile çevresel unsurlar eklenmiştir. Geri planda, havanın durumunu belirleyen bulutlar ve çekimin saatini izleyiciye göstermek için yapay güneş ışığı (doğal aydınlatma) eklenmiştir. Sahneye Hollywood sineması renk tekniği uygulanarak sarartılmıştır.

4. 4. Roma Kenti ve Roma Ordusunun Savaş Hazırlıkları Sahnelerinin Gerçeklik Yönünden Analizi

Roma ordusunun ekrana yaklaştırılmış olması aslında dikkatin ekranın ön tarafına çekilmek istenmesindedir. Bu şekilde ki ekran düzeni yapımcıyı birçok olumsuzluklardan korumaktadır. Bunlardan ilki, gerçeklik algısı içerisinde arkada bulunan mekanın bir maket olduğu izleri silinmeye çalışılmıştır. İkinci planda kalan sahnede yapılabilecek herhangi bir yanlış kendini hissettirmeden izleyici gözünden akıp gidebilir. İkinci avantaj, yapımcıya zaman ve maddi katkı sağlamasıdır. Arkada kalan mekan üzerinde fazla oynama yapılmadan, sis ve pus görüntüsü verilerek daha az dikkat çekici hale getirilmesi bahsi geçen avantajı sağlamakta ve görüntü sunumuna etki etmektedir. Çünkü güçlü bir Roma ordusunun, Köle ordusuna karşı girmiş olduğu bu savaşta *devletin desteğini alan bir ordu* görüntüsü verilmeye çalışılmış, düzen bozucu bir organa karşı birliktelik duygusu verilmiştir. Sahneler, yapımcı tarafından kendi gerçekliklerini başarılı bir şekilde yansıtmıştır.

Fotoğraf 4 – Sinuessa Limanı Modeli.



Kaynak: CGsociety, "Spartacus: War of the Damned", www.cgsociety.org, 12 Aralık 2015

Fotoğraf 5 – Sinuessa Limanı'nın Efekt Uygulanmamış Görünümü.



Kaynak: CGsociety, “Spartacus: War of the Damned”, www.cgsociety.org, 12 Aralık 2015

4. 5. Sinuessa Limanı Modelinin Teknik Yönden Analizi

Sinuessa Limanı, uçurumunun hemen kenarında Vue dijital programı yardımı ile bilgisayarda modellenmiştir. Sahnede set uzatması (set extension) görsel efekt tekniği uygulanmıştır. İstenilen görüntünün sadece bir kısmı set içerisine inşa edilmiş, geri kalan katman ise bilgisayar yazılımları ile modellenip görüntüye eklenmiştir (Fotoğraf 6).

Fotoğraf 6 – Sinuessa Limanı’nın Bilgisayar Görüntüleri Ve Gerçek Set ile Birleştirilmiş Son Hali.



Kaynak: “Behind the Environments of Spartacus”, www.fxphd.com, 14 Mart 2015

Limanın günün değişik zamanlarındaki görüntüsünü ortaya çıkarabilmek için 360 derecelik bir görüntü gerekmektedir. Bu da “sixpack” denilen bir teknik yardımı ile ortaya çıkarılmıştır. Bu teknik “Nuke” isimli bir üç boyut modelleme programı içerisinde yer alan “küre” eklentisi ile ortaya çıkarılmıştır. Çoklu geçiş yöntemi ile değişik kamera açıları, program yardımı ile işlenmiştir. Söz konusu program, limanın gece ve gündüz görüntülerinin efekt yapımcıları tarafından kolaylıkla görüntüye aktarılmasına yardım etmiştir.

Gündüz atmosferinin yaratılmasından sonra, program yardımı ile ışıklar kapatılmış, gölgeler kamera bakış açısına göre tekrar hesaplanıp kayıt altına alınmıştır. Bahsi geçen sahneler üst üste mat boyama tekniği ile bindirildikten sonra mat boyama teknisyenleri yardımı ile arka plan değişik şekillerde tekrar tasarlanmıştır. “Yeşil perde” tekniği ile birleştirilip işlenmiştir. Fotoğraf 5’de Sinuessa Limanı’nın son görüntüsü yer almaktadır. Sinuessa Limanının bulunduğu Sinuessa kenti tamamen bilgisayar yardımı ile üretilmiştir. Üç boyutlu programlar

yardımı ile çizilen ve çoğaltılan, o döneme ait ev çizimleri, yine o döneme ait yerleşim planlarına göre yerleştirilmiştir.

Sahne için önemli bir unsur olan savaşçının hareketini verebilmek için geniş çerçeveleme uygulanmıştır. Sahnenin en önemli unsuru savaşçı hareketi olduğu için, Roma askerlerinin tamamı çerçevelemeye dahil edilmemiştir. Sahne için alt aç kullanılmıştır. Günün zamanını ortaya çıkarmak, sembolik etkilerin ortaya çıkarılması için karanlık bir aydınlatma yapılmıştır. Mekanın geneline yansıyan ay ışığı, bilgisayarda taklit edilerek genel aydınlatmaya dahil edilmiştir.

4. 6. Sinuessa Limanı Modelinin Gerçeklik Yönünden Analizi

Mekânsal imajın oluşması için gerekli koşulları sağlamış olan sahne, izleyicinin kafasında “gerçekliği doğrulanmış” olarak belirlemektedir. Kendi gerçekliği içerisinde sahnede yer alan unsurların fantastik öğeler barındırmaması, gerçeklik hissini çoğaltmaktadır. Gerçeklik, nesnel olarak var olanın bir özelliği olduğundan, modellenen sahne, dünya üzerinde herhangi bir yerde karşılaşılabilecek gerçekliktedir. Lock’un zihinden bağımsız bir dış gerçekliğin olduğu savını kanıtlar niteliktedir. “Bu yerin var olduğu izlenimi” gerçekliğinin kabul edilmiş olması ile ilgilidir. Sahnenin tümünde yer alan unsurlar ile bir bütün oluşturmuş ve bir biri ile temas halindedir. Gladyatör, askerler ve rıhtımı tamamlayan diğer elemanlar kompozisyonu tamamlamış ve kendi gerçekliğini olumsuz bir şekilde etkilememektedir.

Sahnenin büyük bir kısmına hakim olan gece/gündüz aydınlatması, yine bilgisayar yardımı ile elde edilen doğal ışık izleyicinin gerçek hayatta ki algısına yaklaşmaktadır. Ayrıca aksiyonun yer aldığı sahnelerde kullanılan ses efektleri doğru bir zamanlama ile verilmiştir. Bu da izleyiciyi diğer efektlerle birlikte gerçekliğe daha da yaklaştırmıştır. Renk unsuru klasik Hollywood etkisi altındadır. Kaliteli bir izleme aracında renkler olabildiğince canlı ve nettir. Dramatik aydınlatmanın yoğun olarak kullanıldığı sahnede, atmosferin ruhu izleyiciye hissettirilmeye çalışılmıştır. Düşük düzeyli bir aydınlatma ile gölgeler daha belirgin hale getirilerek sahne tamamlanmıştır. Bu sahnede yer alan kamera açısı dikey çizgiler taşımaktadır. Dikey çizgilerin yer aldığı sahneler, izleyiciyi harekete hazırlamaktadır. Bu da gerçeklik

açısından başka bir detayı oluşturmaktadır. Diyaloglar da genellikle öznel kamera açısına yer verilmesi, izleyiciyi sahnenin içine çekerek “o anı yaşıyorum” izlenimi yaratmak istenmesidir. Dolayısıyla sahnenin izleyici üzerinde uyandırdığı gerçeklik hissini güçlendirmektedir.

SONUÇ

Dünyada somut olarak var olan nesne, olgu ve olayların her biri gerçek; bunların toplamı ise gerçeklik olarak tanımlanmaktadır. Gerçeklik doğada kendiliğinden vardır. İnsan bilincinden bağımsızdır. İnsan, gerçekliği dünyaya adım attığı andan itibaren aramaktadır. Bu arayış içerisinde duyu organlarından faydalanmakta ve organlar içerisinde ise en çok görme duyusuna ihtiyaç duymaktadır. Çünkü insanlar gördükleri şeyleri “gerçek” olarak kabul etmektedir. Duydukları ya da okudukları şeyler hakkında hep kuşku duymaktadır. Bunun içindir ki bireyler; yaşam tecrübelerini veya aktarmak istedikleri mesajları genel olarak görsele çevirme isteklerine sahiptirler. Resim, fotoğraf, sinema, televizyon vb. gibi araçlardan izlenen görüntüler, dünyanın gerçekliğini göstermeye çalışmaktadır. O an olaylar canlı olarak bahsi geçen araçlar tarafından insanlara ulaşmakta ve insanlar da bu uyarıcılar neticesinde dünyanın gerçekliğini yaşamaktadırlar.

Günümüzde mekanın var olması için gerekli temel noktalardan yola çıkılarak birçok alan, mekana dönüşmektedir. Mekanı oluşturan yapılar da temel de bu noktaları barındırmaktadır. Bir yol ile bağlantısının olması, üzerinde yapıyı tanıtan işaretlerin olması, bir bölge içerisinde olması kendisine yapı mekanı içerisinde yapı kimliğini kazandırmaktadır. Tarihsel dönem olaylarını gösteren televizyon yapımında mekanlar, günümüze kadar ulaşabilen kalıntılardan referans alınarak tekrar oluşturulmuştur. Bir çoğunun gerçekten yaşamış olduğunu kanıtlayan belgelerle dizide yerini almış karakterler, bilgisayar ortamında yeniden oluşturulmuş mekanlar içerisinde günlük yaşamlarını bizlere göstermeye çalışmaktadır. Her ne kadar sanal olarak oluşturulsa da bu mekanlar, topoğrafik gerçeklik özelliklerini taşımaktadır. Mekan olabildiğince gerçeğe yakın bir şekilde yeniden tasarlanmaya çalışılmaktadır. Konutlar günümüze göre değil, o güne göre yeniden üretilmiş ancak yeteri kadar üzerinde büyüklük oynaması yapılmıştır. Mesela bir ev on katlı değil de iki katlı ancak geniş bir şekilde tasarlanmıştır.

Çalışmanın inceleme materyalini oluşturan Spartaküs televizyon dizisinde efektler önemli bir yer tutmaktadır. Bunun en önemli sebeplerinin başında dizinin bir dönem yapımı olması gelmektedir. Dönemin atmosferi çalışmamızın ana kısmını oluşturan gerçeklik ilkesi ile sıkı bir bağ içerisinde bulunmaktadır. Özellikle dövüşlerin gerçekleştiği amfilerdeki, kan efektleri, dövüş sonrası oluşan yaraların veya öldürülme sahnelerinin gerçeğe yakın olması için genelde bilgisayar destekli efekt tekniklerinden yararlanılmıştır. Gerçek hayatta bu uygulamaların herhangi biri gerçekleştirilemeyeceği için yapımcı görsel veya özel efekt tekniklerinden faydalanmak zorunda kalmıştır. Teknolojinin günümüzde geldiği nokta ise bu uygulamaların kolayca ve gerçeklik hissini kaybetmeden gerçekleşmesine olanak sağlamaktadır.

Spartaküs televizyon dizisinde yapımcılar, M.Ö. 71 yılında geçen olayları anlatan dönem dizisi yapmaya çalışmışlardır. Ancak bunu yaparken zamanın gerçek yaşantısı, atmosferi ve mekanlarını da dikkatli bir şekilde simüle etmeye çalışmaktadırlar. Referans alınan, günümüze kadar ulaşan yapıların kalıntılarında yola çıkılarak, o dönemin mekanları tekrar oluşturulmuş ve oluşturulan bu mekanlar bizlere gerçekmiş gibi gösterilmiştir. O dönemden kalan kalıntılar sonucunda elde edilen kanıtlar doğrultusunda yapımcı ve mimari sanatçılar bu mekanları bilgisayar ortamında simüle ederek ‘gerçek’ yapıların yerini almasına sağlamıştır. Spartaküs televizyon dizisinde kullanılan mekanlar günümüzden 2000 yıl önce yaşanan bir dünya kesitini sanal bir ortamda, kalıntılardan yola çıkılarak; gerekli arayüz ekipmanları ile tekrar oluşturulmuştur.

Kitle iletişim araçları arasında en popüler olanları kuşkusuz sinema ve televizyondur. Bunda teknolojik gelişmelerin payı büyüktür. Sinema ve televizyon teknoloji ile sanatın birbirine en çok yaklaştığı, birbirleriyle en çok kenetlendiği birbirine en çok ihtiyaç duyduğu iletişim araçlarıdır. Bu bağlamda kitle iletişim teknolojilerince kurgulanan gerçekliğin etkilerinin analiz edilmesi sonrasında, görsel yaratıcılık ile sanatsal etik olgusu arasındaki bağların belirginleşeceği açıktır!

KAYNAKÇA

- AKARSU, Bedia (2013). Felsefe Terimleri Sözlüğü, İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- BÜYÜKBALCI, Haşim (2001). “Gerçek Kavramı”, www.historicalsense.com, Erişim Tarihi: 12 Temmuz 2014.
- CANSEVER, Turgut (2009). İslam’da Şehir ve Mimari, İstanbul: Timaş Yayınları.
- CEVİZCİ, Ahmet (2012). Felsefe Tarihi, İstanbul: Say Yayınları.
- CGSOCIETY, “Spartacus: War of the Damned”, www.cgsociety.org, Erişim Tarihi: 12 Aralık 2015.
- DESCARTES (1997). Felsefenin İlkeleri, (Çev. Mesut Akın), İstanbul: Say Yayınları.
- ETİMOLOJİTÜRKÇE, “Efekt”, www.etimolojiturkce.com, Erişim Tarihi: 20 Temmuz 2015.
- FELSEFE DÜŞÜNCE PLATFORMU, “Pisagor Kimdir?”, www.felsefe.gen.tr, Erişim Tarihi: 28 Aralık 2013.
- FXPHD, “Behind the Environments of Spartacus”, www.fxphd.com, Erişim Tarihi: 14 Mart 2015.
- GOMBRICH, Ernst H. (2015). İmge ve Göz, (Çev. Kemal Atakay), İstanbul: YKY.
- GÖREGENLİ, Melek (2013). Çevre Psikolojisi İnsan Mekan İlişkileri, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- KUTAY, Uğur (2009). Gerçeği Öldüren Kamera, İstanbul: Es Yayınları.
- LAW, Stephen (2007). Büyük Filozoflar, (Çev: Feza Çakır), İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (2009) Monadoloji ya da Felsefenin İlkeleri, (Çev. Ogün Ürek), İstanbul: Küre Yayınları.
- LYNCH, Kevin (2012). Kent İmgesi, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- MARTIN, Leonard (1994). Of Mice and Magic: History of American Animated Cartoons, UK: Penguin Books Ltd.
- ÖZTÜRK, Serdar (2012). Mekan ve İktidar Filmlerarası İletişim Mekanlarının Altpolitikası, Ankara, Phoenix Yayınevi.
- VİKİPEDİ, “Ontoloji”, www.tr.wikipedia.org, Erişim Tarihi: 12 Nisan 2015.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1985). Tractatus, (Çev. Oruç Aruoba), İstanbul: BFS Yayınları.

WIKIPEDIA, “Wire Removal”, www.en.wikipedia.org, Erişim Tarihi: 24 Nisan 2015.

WRIGHT, Steve (2011). Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist, Oxon (UK): Focal Press.