

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ROMANININ SİNEMA UYARLAMALARINDA
KULLANILAN ANİMASYON TEKNİKLERİNİN GERÇEKLIK
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena KORKMAZ

Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı
Görsel Sanatlar Programı

AĞUSTOS, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ROMANININ SİNEMA UYARLAMALARINDA
KULLANILAN ANİMASYON TEKNİKLERİNİN GERÇEKLİK
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sena KORKMAZ
(Y1912.240008)

Görsel Sanatlar Ana Sanat Dalı
Görsel Sanatlar Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY

AĞUSTOS, 2022

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Yüzüklerin Efendisi Romanının Sinema Uyarlamalarında Kullanılan Animasyon Tekniklerinin Gerçeklik Bağlamında İncelenmesi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (.../.../2022)

Sena KORKMAZ

ÖNSÖZ

Tez çalışmam sürecinde bilgi ve tecrübelerinden faydalandığım ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, danışmanım Dr. Öğ. Üyesi Güneş OKTAY olmak üzere tüm hocalarıma içtenliğimle teşekkür ederim.

Jüri üyesi olan sayın hocalarıma teşekkürlerimi sunuyorum.

Her zaman her konuda inanan, güvenen ve her koşulda yanımda olup hiçbir zaman desteğini ve sevgisini benden esirgemeyen ailem ve dostlarıma tüm içtenliğimle teşekkür ederim.

Ağustos, 2022

Sena

KORKMAZ

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ROMANININ SİNEMA UYARLAMALARINDA KULLANILAN ANİMASYON TEKNİKLERİNİN GERÇEKLIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

ÖZET

Kameranın keşfiyle bir endüstri haline gelen sinema, kitle iletişim aracı olarak kabul edilmiştir. Sinema sanatı, iletmek istediği mesajı gerçekçi ve biçimci olarak iki farklı türde sergilemiştir. Hayali evren modeli yapımlarda biçimci eğilim gösterirken, Lumiere Kardeşler'in belgesel yapımları sinemada gerçekçi eğilimi yansıtmıştır. Sinemada gerçekliğin oluşturulmasında, kurgu, montaj ve animasyon tekniklerinin gelişimi aktif rol oynamıştır. Bu bağlamda, Yüzüklerin Efendisi romanlarının sinema uyarlamalarında kullanılan animasyon tekniklerinin farklı aktarımları üzerinden sahne karşılaştırmaları yapılarak anlatıya gerçeklik bağlamında farklılık ve benzerliklerin nasıl yansıtıldığı incelenmiştir.

Çalışma, Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanı ile Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un sinema uyarlamaları doğrultusunda incelenen ortak sahne karşılaştırmalarıyla sınırlandırılmıştır. Araştırmadaki Tolkien'in romanının sinema uyarlamalarındaki ortak sahne karşılaştırmaları, yapımların yayınladığı dönem olan 1978 ile 2003 yılları arasında kullanılan animasyon teknikleriyle incelenmiştir. Araştırmada, yöntem olarak literatür tarama modeli kullanılmıştır. Animasyon teknikleri üzerinden filmler incelenmiş ve sahne karşılaştırmaları ile filmlerin mekân ve karakter analizlerine yer verilmiştir. Gerçeklik ve sinema üzerine yapılan araştırmada ilgili teorik kaynaklardan yararlanılmıştır.

Elde edilen veriler doğrultusunda, animasyon teknikleri teknolojinin gelişimiyle ilerleyerek kendine yeni araçlar katmaktadır. Bunun sonucunda, izleyiciye gerçekmiş hissi vererek neredeyse fiziki gerçekliğin yerini almaktadır. Yeni iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği bu çağda gerçekliğin alternatif modelleri sinema üzerinden oluşturulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Sinemada Gerçeklik, Fantastik, J.R.R. Tolkien, Epik Roman.

REAL EXAMINATION OF ANIMATION TECHNIQUES USED IN THE FILM ADAPTATIONS OF THE LORD OF THE RINGS NOVEL

ABSTRACT

Cinema, which has become an industry with the invention of the camera, has been accepted as a mass media. The art of cinema exhibited the message it wanted to convey in two different ways as realistic and formalist. While the productions designed with the model of the imaginary universe showed a formalist tendency, the documentary productions of the Lumiere Brothers reflected the realistic tendency in cinema. The development of editing, montage and animation techniques played an active role in the creation of reality in cinema. In this context, scene comparisons were made through the different transfers of animation techniques used in the film adaptations of The Lord of the Rings novels, and how differences and similarities were reflected in the narrative in the context of reality were examined.

The study is limited to common scene comparisons analyzed in line with Tolkien's The Lord of the Rings serial novel and the cinematic adaptations of Ralph Bakshi and Peter Jackson. The common scene comparisons in the film adaptations of Tolkien's novel in the research were examined with the animation techniques used between 1978 and 2003, the period when the productions were published. In the research, literature scanning model was used as a method. The films were examined through animation techniques and scene comparisons and space and character analyzes of the films were included. Relevant theoretical sources were used in the research on reality and cinema.

In line with the data obtained, animation techniques are advancing with the development of technology and adding new tools to itself. As a result, it almost replaces physical reality, giving the viewer a sense of reality. In this age where new communication technologies are developing rapidly, alternative models of reality are created through cinema.

Keywords: Animation, Reality in Cinema, Fantastic, J.R.R. Tolkien, Epic Novel.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
I. GİRİŞ.....	1
A. Çalışma Konusu	3
B. Çalışmanın Amacı	4
C. Çalışmanın Önemi.....	4
D. Çalışmanın Sınırlılıkları	4
E. Çalışmanın Varsayımları.....	4
F. Çalışmanın Yöntemi.....	5
II. ANİMASYON TEKNİKLERİ	7
A. Animasyon Tarihçesi ve Gelişimi	7
B. Geleneksel Animasyon.....	33
1. Cel Animasyon	33
C. Stop-motion Animasyon	34
1. Kil Animasyon	36
2. Kukla Animasyon.....	37
3. Kes-çıkır (Cut-out) Animasyon	38
4. Pıksilasyon.....	39
D. Dijital Animasyon	40
1. Hareketli Grafikler (Motion Graphics).....	41
2. Bilgisayar Tarafından Üretilen Görüntü (CGI).....	43
3. Hareket Yakalama (Motion Capture)	47
4. Rotoskopi.....	49
5. Mat Boyama (Matte Painting).....	52
6. Birleştirme	55

7. Özel Efektler (SFX).....	57
III. SİNEMADA KURGUSAL GERÇEKLİK	60
A. Fantastik ve Hipergerçeklik.....	65
B. Sinema ve Roman İlişkisi Bağlamında Uyarlama Kavramı.....	72
IV. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ SİNEMA UYARLAMALARI İNCELEMESİ	78
A. J.R.R. Tolkien ve Yüzüklerin Efendisi.....	78
B. Ralph Bakshi ve Peter Jackson Yüzüklerin Efendisi Sinema Uyarlamaları ..	90
1. Ralph Bakshi.....	91
2. Peter Jackson	93
3. Ortak sahne karşılaştırmaları	96
V. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	126
VI. KAYNAKLAR.....	133
ÖZGEÇMİŞ.....	150

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Altamira Mağarası, Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu	8
Şekil 2. Leonardo Da Vinci, Camera Obscura, Uygulama Aşaması	9
Şekil 3. Cizvit Athanasius Kircher, Magic Lantern (Büyülü Fener), 1671.....	11
Şekil 4. Sir David Brewster, Kaleydoskop, 1817.....	12
Şekil 5. John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825	13
Şekil 6. Joseph Plateau, Phenakistiscope, 1832	13
Şekil 7. William George Horner, Zoetrope, 1834.....	14
Şekil 8. Etienne Jules Marey, 3 boyutlu alçıdan yapılan Zoetrope, 1887.....	15
Şekil 9. Emile Reynaud, Praxinoscope, 1877	15
Şekil 10. John Barnes Linet, Flipbook, 1868.....	16
Şekil 11. Sir David Brewster, Chromatrope (Kromotrop), 1841	17
Şekil 12. Enoch Rice Morrison, Autoperipatetikos (Otomatik Yüreyen), Bebeği, 1862.....	18
Şekil 13. Lionel Smith Beale, Choreutoscope (Koreutoskop), 1862.....	18
Şekil 14. Eadward Muybridge, Zoopraxiscope (Zoopraksiskop), 1862	19
Şekil 15. Eadward Muybridge, Dört Nala Koşan At, fotoğraflarından kareler, 1872.	20
Şekil 16. Etienne Jules Marey, Uçan Kuşların kanat hareketlerinden kareler, 1886. 21	
Şekil 17. Marcel Duchamp, Nude Descendin a Staircase No: 2 (Merdivenden inen Çıplak), 1912.....	22
Şekil 18. Emile Cohl, Fantasmagorie, filminden bir kare, 1908.....	23
Şekil 19. Winsor McCay, Little Nemo Slumberland çizgi serisinden bir kare, 1905 25	
Şekil 20. Winsor McCay, Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır?, filminden kareler, 1912.....	25
Şekil 21. Max Fliescher, Rotoskopi (Rotoscope), tekniğinin kullanım aşaması, 1915	26
Şekil 22. Max Fliescher, Mürekkep Hokkasından Çıkış, Koko karakteri, 1918-1929	27

Şekil 23. Walt Disney, Steamboat Willie, Mickey Mouse karakteri, 1927	30
Şekil 24. Walt Disney, Disney Stüdyosu, Çok katmanlı kamera (Multiplane Camera), kullanım aşamaları, 1940	31
Şekil 25. Walt Disney, Fantasia, canlı aksiyon ve rotoskopi tekniğiyle yapılan filmden kareler, 1954	33
Şekil 26. Walt Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Cel animasyon tekniği örneği, 1938.....	34
Şekil 27. Ladislav Starewicz, Humpty Dumpty Sirki (The Humpty Dumpty Circus), Stop motion animasyon tekniğinin ilk örneği, 1908	35
Şekil 28. Will Vinton Stüdyo, Mark Twain'in Maceraları (The Adventures of Mark Twain) filminden bir kare, ilk uzun metrajlı kil animasyonu örneği, 1985.....	36
Şekil 29. Alexander Ptushko, Gulliver'in Maceraları (Gulliver's Travels) filminden bir kare, Kukla animasyonu örneği, 1935.. ..	37
Şekil 30. Emile Cohl, En Route filminden bir kare, Kes- çıkar (cut out) tekniğinin ilk örneği, 1910.....	39
Şekil 31. Jon Svankmajer, Alice filminden tavşan karakterinin hareketlerinden kareler, piksilasyon tekniği örneği, 1988	40
Şekil 32. John Whitney, Deneyler (Experiments), deneysel animasyonundan kareler, 1968.....	42
Şekil 33. Arctic Monkeys, Do I Wanna Know, şarkı klibinden kareler, 2013	43
Şekil 34. Disney Stüdyosu, TRON, filminden CGI örneği kareler, 1982.....	44
Şekil 35. John Lassater, Oyuncak hikayesi (Toy Story), filminden bir kare, 1995. ..	46
Şekil 36. Pixar Stüdyosu, İnanılmaz Aile (The Incredibles), filminden bir kare, 2004.	47
Şekil 37. Peter Jackson, Andy Serkis'in canlandırdığı Gollum karakteri, Hareket Yakalama (Motion Capture) örneği, 2004.	49
Şekil 38. Richard Linklater, Beklenen Hayat (Waking Life), filminden rotoskopi tekniği örneği, 2017.....	51
Şekil 39. Hisko Hulsing, Undone dizisinden kareler, dijital rotoskopi tekniği örneği, 2019.....	52
Şekil 40. Centurion University, U History of Matte Painting, Mat Boyama uygulama örneği, 2020.....	53

Şekil 41. John Carpenter, Escape from the New York, James Cameron'un mat boyamayla oluşturduğu sahnelerden kareler, 1981.....	54
Şekil 42. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi (The Lord Of The Rings), Mat boyama öncesi ve sonrası üzerine kareler,2001-2003.	55
Şekil 43. Peter Jackson, Hobbit, Yeşil perde ile oluşturulan arka plan için filmde bir kare, 2012-2014.	57
Şekil 44. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği (The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring), Galadriel karakteri üzerinden gölge arketipi örneği, 2001.	68
Şekil 45. Peter Weir, The Truman Show, filminden bir kare, 1998..	70
Şekil 46. Lana & Lilly Wachowski, The Matrix, filmdeki Neo, Morpheus, Trinity karakterlerinden bir kare, 1998... ..	71
Şekil 47. J.R.R. Tolkien, Hobbit, kitap kapağı çizimleri, 1937.....	80
Şekil 48. J.R.R. Tolkien, Hobbit, Ejderha Smaug'un çizimi, 1937.....	81
Şekil 49. J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi, Orta Dünya Haritası.....	82
Şekil 50. J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Kitap kapağı çizimleri.....	83
Şekil 51. J.R.R. Tolkien, Shire, Hobbit köyünün eskiz çizimleri.....	84
Şekil 52. J.R.R. Tolkien, Bilbo Baggins'in hobbit evi eskizleri ve Gandalf Karakteri.....	84
Şekil 53. J.R.R. Tolkien, Ayrık Vadi (Rivendell), Eskiz çizimleri.....	85
Şekil 54. J.R.R. Tolkien, Lothlorien, eskiz çizimi... ..	86
Şekil 55. J.R.R. Tolkien, Durin'in Kapısı, eskiz çizimleri.....	87
Şekil 56. J.R.R. Tolkien, Miğfer Dibi (Helms Deep), eskiz çizimleri.....	87
Şekil 57. J.R.R. Tolkien, Minas Tirith, eskiz çizimleri.....	88
Şekil 58. J.R.R. Tolkien, Orthanc, eskiz çizimleri.....	88
Şekil 59. J.R.R. Tolkien, Barad-dur eskiz çizimleri.....	89
Şekil 60. Rankin ve Bass, Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü, filminden sahneler.....	93
Şekil 61. Alan Lee, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği, İki Kule ve Kralın Dönüşü, seri filmi için çizdiği sahnelerden kareler.....	94
Şekil 62. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Giriş sahnesi Karşılaştırması.....	98
Şekil 63. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Yüzüklerin üretim sahnesi Karşılaştırması.. ..	98

Şekil 64. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, 9 İnsana bahşedilen yüzük sahnesi.....	99
Şekil 65. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, 7 Cüceye bahşedilen yüzük sahnesi.....	99
Şekil 66. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Elflere bahşedilen 3 yüzük sahnesi.....	100
Şekil 67. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Sauron sahnesi.....	101
Şekil 68. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Sauron'un yüzüğü yapma sahnesi.....	101
Şekil 69. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, İsgildur'un zafer sahnesi..	102
Şekil 70. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Shire kasabası sahnesi....	103
Şekil 71. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Hobbit Bilbo Baggins'in doğum günü sahnesi... ..	103
Şekil 72. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Gandalf ve hobbit evi sahnesi	104
Şekil 73. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Hobbit Frodo Baggins sahnesi.....	105
Şekil 74. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Sam, Merry ve Pippin sahnesi.....	106
Şekil 75. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, İsgengard sahnesi.....	107
Şekil 76. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, İsgengard'da Saruman ve Gandalf Düellosu sahnesi.....	108
Şekil 77. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Sıçrayan Midilli Hanı sahnesi.....	109
Şekil 78. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Aragorn (Yol Gezer) sahnesi.....	110
Şekil 79. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Yüzüktayfları sahnesi.....	111
Şekil 80. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Elf Legolas sahnesi	112

Şekil 81. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Cüce Gimli sahnesi.	113
Şekil 82. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Boromir sahnesi.	113
Şekil 83. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Ayrık Vadi (Rivendell) sahnesi.....	114
Şekil 84. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Elrond Divanı sahnesi....	116
Şekil 85. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Gollum sahnesi.....	117
Şekil 86. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Entler sahnesi.....	118
Şekil 87. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Balrog sahnesi.	119
Şekil 88. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Lothlorien sahnesi.	120
Şekil 89. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Argonath sahnesi.....	121
Şekil 90. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Orklar sahnesi.	122
Şekil 91. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Miğfer Dibi savaş sahnesi.	123

I. GİRİŞ

Ulusal Tez Merkezi ve TR dizine göre, Yüzüklerin Efendisi romanı ve sinema uyarlamaları daha önceki araştırmalarda dil bilimi ve sahne sanatları alanları üzerinden incelendiği gözlemlenmektedir. Yapılan tez çalışmasında Yüzüklerin Efendisi romanı ve sinema uyarlamaları animasyon teknikleriyle oluşturulan kurgusal gerçekliğin yapımlarda etkileri incelenmektedir. Yukarıda verilen bilgiler doğrultusunda bu çalışma, diğer araştırmalardan farklı bulgular sunduğu için özgünlüğünü korumakta ve literatüre katkı sağlamaktadır.

Tezin ikinci bölümünde, animasyon tekniklerinin gelişim süreci ve yapımlara olan görsel etkileri araştırılmıştır. Animasyon sanatının temelleri, tarihsel süreç olarak çok eskiye dayanmaktadır. Animasyonun, başlangıç serüveni ve gelişimi mağara resimlerindeki çizgilerin ve lekelerin devinim kazanmasıyla başlamıştır. Mağara tasvirlerinden sonra animasyon sanatının etkileri orta çağ kitabeleri, elyazmaları, mısır duvar süslemeleri ve çin rulolarında da görülmüştür. Görüntü gelişimine otomat adı verilen aygıtlarla devam etmiştir. Çeşitli malzemelerle yapılan otomatlar sanat, eğitim ve eğlence sektörlerinde pek çok amaca hizmet etmektedir. Bu farklı disiplinlerdeki sanat uygulamasının amacı canlandırılan figürlerle bir animasyon oluşturmaktır. Göz kusurundan kaynaklanan Ağ tabaka izleniminin farkına varılmasıyla optik oyuncaklar icat edilmiştir. Bu optik oyuncaklar arasında Büyülü Fener (Magic Lantern), Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Flipbook ve Praxinoscope aygıtları yer almaktadır. Optik oyuncakların üretilmesiyle animasyon gösterimleri teatral sahnelerde yapılmıştır. 19. Yüzyılda fotoğraf sanatının keşfiyle, art arda gelen anlık görüntüler, insan ve hayvan hareketlerinin analiz edilmesine olanak sağlamıştır. Fotoğraf sanatının öncüleri eserleriyle, animasyon sanatının gelişimine de referans sağlamıştır. Durağan fotoğrafların dizilimiyle hareket ediyor izlenimi sunması, animasyonun oluşmasına ön ayak olmuştur. Animasyon sanatının öncüleri arasında Emile Cohl, Winsor McCay, Max Fliescher, Walt Disney yer

almaktadır. Bu sanatın öncüleri ve onlardan sonra gelen sanatçılar, animasyon yapımında çeşitliliğin artması adına yeni teknikler oluşturmuştur. Klasik animasyon yapımında, geleneksel, cel, stop motion, kil, kukla, kes-çıkır, piksilasyon animasyon teknikleri yer almaktadır. Animasyon sanatına dahil olan bu teknikler sayesinde birbirinden farklı içeriğe ve görüntüye sahip yapımlar ortaya çıkmıştır.

1946 yılında elektronik bilgisayarın üretilmesiyle animasyon sanatında dijital bir dönem başlamıştır. Animasyon tekniklerinin bilgisayar ortamında üretimi 3 boyutlu modelleme, görsel ve özel efektlerle yapılmaktadır. Animasyon tekniklerinin bilgisayar ortamında üretilmesiyle yapımlar izleyiciye daha gerçekçi bir görünüm sunmaktadır.

Tezin üçüncü bölümünde sinemanın tarihi, sinemanın gerçeklik ilişkisi ve kullanılan montaj, kurgu ve animasyon tekniklerinin kurgusal gerçekliğin oluşturulmasındaki etkileri incelenmiştir. Kamerasız sinema sanatının ihtiyaçları, klasik animasyon teknikleriyle görülmüştür. Klasik animasyon teknikleriyle yapılan filmler, sinemanın doğuşuna katkı sağlamıştır. Yapımların gerçekçi ve biçimci yaklaşımlarla ele alınmasıyla sinemada tür kavramı ortaya çıkmıştır. Lumiere Kardeşler'in gerçekçi eğilimle ürettiği sinema yapımlarında, gündelik hayatın gösterimi artık alışlagelmiş bir durum haline gelmesi izleyicinin gösterimlere olan ilgisini kaybetmesine neden olmuştur. Bu dönemde George Melies, biçimci yaklaşımıyla kurmaca türünden yaptığı filmleri izleyiciye sunmuştur.

Sinemada kurgu ve montajın gelişmesiyle dahil olan gösterge, imge, ideoloji terimleri için birçok kuram oluşturulmuştur. Sinema, izleyicinin gerçek hayatta deneyimlemediği hiçbir duyguya yapımlarında yer vermemektedir. Bu doğrultuda sinema iletmek istediği mesajı imgelerle izleyicinin zihnine yerleştirmektedir. Bu konuda Gilles Deleuze'nin Hareket- İmge ve Zaman-İmge eserleri okuyucunun imge kavramını pekiştirmesine olanak sağlamaktadır. Sinema, yapımlarında gerçekçiliğin arttırılması için imgelere başvurmaktadır.

Sinemanın gelişmesiyle birlikte filmlerde tasarlanan gerçekliğin alternatif modelleri fantastik film türü üzerinden oluşturulmuştur. Düşsel diğer tabiriyle fantastik kavramı insanın zihninde inşa ettiği, gerçekte var olmayan görüntülerin bütününe denilmektedir. Sinemanın fantastik türle ilişkisi, George Melies'in Aya Yolculuk kurmaca yapımıyla başlamıştır. Tarihte ilk kez görsel efekt ve animasyon

tekniklerinin kullanıldığı Aya Yolculuk filmi, romandan esinlenen ilk uyarlama fantastik film özelliğini taşımaktadır. Fantastik kavramının tarihi oldukça eskiye dayanmakla birlikte edebi eserlerin hikayelerinde varlığını sürdürmektedir. En bilinen fantastik roman yazarı J.R.R Tolkien, birçok eserinde fantastik olay, mekân ve karakterlere yer vermiştir. Hayali olarak tasarlanan bu mekân ve karakterler izleyicinin büyüdü dünyalarla karşılaşmasına olanak sağlamıştır.

Fantastik türü üzerinde yapılan incelemeden sonra araştırmanın üçüncü bölümünde Hipergerçeklik türüne değinilmektedir. Oğuz Adanır (2011)'in aktarımına göre, Hipergerçeklik ya da simülasyon kuramı 20. YY'da Jean Baudrillard'ın ortaya koyduğu en önemli kuramlardan biridir (Baudrillard, 2011, s. 7). Gerçeklikten yoksun gerçeğin, yapay modeller vasıtasıyla çoğaltılmasına hipergerçek ya da simülasyon denilmektedir. Bu bölümde, Baudrillard'ın simülasyon ve simülakr kavramları için ifadelerine ve hipergerçeklik türünü temsil eden The Truman Show, Matrix seri filminin değerlendirmelerine yer verilmektedir.

Tezin dördüncü bölümünde ikinci ve üçüncü bölümde yapılan araştırmalardan elde edilen veriler doğrultusunda J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanından uyarlanan Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un yapımlarının ortak sahne karşılaştırmaları değerlendirilmiştir. J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanının gerçekliğinin ele alındığı bu araştırmada sinema uyarlamalarıyla oluşturulan kurgusal gerçekliğe animasyon tekniklerinin ve sinema araçlarının nasıl bir etki sağladığı incelenmiştir. Bu bölümde gerçeklik, Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanının anlatısı doğrultusunda belirlenmektedir. Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un uyarlama filmlerinin ortak sahne karşılaştırmalarında animasyon teknikleriyle oluşturduğu gerçeklik incelenmektedir.

A. Çalışma Konusu

Çalışmada J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanı baz alınarak yaratılan Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un sinema uyarlamalarındaki ortak sahne karşılaştırmalarına yer verilmiştir. Ralph Bakshi ve Peter Jackson'ın sinema uyarlamalarında kullanılan animasyon tekniklerinin ve gelişen teknolojinin sinemada gerçeklik algısı oluşturmada doğrudan etkisi olduğu varsayımı çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

B. Çalışmanın Amacı

Çalışmada asıl amaçlanan Yüzüklerin Efendisi romanlarının sinema uyarlanmalarında kullanılan animasyon tekniklerinin farklı aktarımları üzerinden sahne karşılaştırmaları yapılarak anlatıya gerçeklik bağlamında farklılık ve benzerliklerin nasıl yansıtıldığına incelenmesidir.

C. Çalışmanın Önemi

Ralph Bakshi ve Peter Jackson'ın uyarlama filmlerinde kullanılan animasyon teknikleri, hikâyede yeni ve farklı etkiler yaratmıştır. Romandaki anlatı tasvirlerinin sinema uyarlamalarında karakter ve mekanların kullanılan animasyon teknikleriyle gerçekçi bir görünüm kazanması, izleyicinin romanı görsel olarak deneyimlemesine olanak sağlar. Bu bağlamda anlatı olgusundan sinema diline geçişin Ralph Bakshi ve Peter Jackson uyarlamaları üzerinden karşılaştırılması, aynı zamanda da beyazperdeye aktarılan yeni anlatım dilinin gerçeklik üzerinden incelenmesi önemlidir.

D. Çalışmanın Sınırlılıkları

- 1) Teknolojik gelişmeler, sinemada gerçekliğin oluşturulmasına katkı sağlar.
- 2) Edebi eserlerden uyarlanan sinema yapımlarında farklı animasyon tekniklerinin bir arada kullanımı, eserdeki gerçekliğin doğru şekilde yansıtılmasına katkı sağlar.

E. Çalışmanın Varsayımları

- 1) Çalışma Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanı ile Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un sinema uyarlamaları doğrultusunda incelenen ortak sahne karşılaştırmalarıyla sınırlandırılmıştır.

- 2) Arařtırmadaki Tolkien'in romanının sinema uyarlamalarındaki ortak sahne karřılařtırmaları, yapımların yayınladıđı dnem olan 1978 ile 2003 yılları arasında kullanılan animasyon teknikleriyle sınırlandırılmıřtır.

F. alıřmanın Yntemi

alıřmada yntem olarak literatr tarama modeli kullanılmıřtır. Animasyon teknikleri zerinden filmler incelenmiř ve sahne karřılařtırmaları ile filmlerin mekn ve karakter analizlerine yer verilmiřtir. Gereklik ve sinema zerine yapılan arařtırmada ilgili teorik kaynaklardan yararlanılmıřtır.

II. ANİMASYON TEKNİKLERİ

Animasyonun tarihçesi, gelişimi ve animasyon teknikleri üzerine yapılacak olan bir araştırma, tezin ana eksenini oluşturan Yüzüklerin Efendisi sinema uyarlamalarındaki teknik incelemeye referans olabilmesi açısından önemlidir. Bu bağlamda animasyon sanatının tarihi, öne çıkan sanatçılar, teknolojinin gelişimiyle oluşturulan tekniklerin kurgusal gerçekliğe etkileri başka yapım örnekleri de verilerek incelenmiştir.

A. Animasyon Tarihçesi ve Gelişimi

Animasyon kelimesinin tanımı, art arda dizilen görsellerin seri biçimde gösterilmesiyle elde edilen hareketli görüntüdür. En yalın ifadeyle belirli zaman aralığında değişmekte olan görüntülerin hareket ediyormuş izlenimi oluşturmasıdır (Arı, 2015, s.3). Selçuk Hünerli için animasyonun tanımı:

“Gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür” (Hünerli, 2005, s.69).

Kanadalı yapımcı ve animatör Norman McLaren ise canlandırma kavramı için şu açıklamalara yer vermektedir:

Canlandırma, hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır (Aydın, 1989, s.28).

Neanderthal insanı, sanat tarihinin ilk canlandırma örnekleri olarak görülmekte olan bu eserleri gelecek asırlara eylemlerini aktarmak için avladıkları hayvanları mağara duvarlarına resmetmiştir. Mağara duvarlarına resmedilen hayvanların leke ve çizgilerden oluşan görüntüyü imgesel açıdan yeterli bulmadıkları için figürlerin hareketlerini aktarma istekleri görülmüştür. Resimleri oluşturmak için kayalardan elde ettikleri kırmızı ve siyah renkleri kullanmışlardır. Bazı eserleri mağara

duvarlarına boyayarak, bazılarını ise taşlara oyarak hayvanların özelliklerini vurgulamak için taşların doğal kıvrım izlerinden 3 boyutlu görüntüler elde etmişlerdir. Dönemin sanat galerileri olarak kullanılmakta olan mağara resimlerinde insanın ilkelden gelişime doğru ilerleme kat ettiği savını tümünden çürüten, kullanılan perspektif, kabartmalarla oluşan derinlik hissi ve güneş ışığını baz alarak oluşturulan koyuluk açıklık dengesidir. Gelişmiş bir sanat anlayışına sahip oldukları görülmektedir (Hünerli, 2005, s.5). Altamira mağarasının yüzeylerinde resmedilen koşmakta olan bir yaban domuzunun devinim kazanması için toplamda sekiz ayak çizilmiştir (Madsen 1969, Akt. Hünerli, 2005, s.5). Fransa'daki Lascaux mağarasının duvarında bulunan at ve ren geyiklerinin hareketleri, birbirleri üzerine resmedilerek karışmış ayak ve bacak çizimleri ile devinim algısı oluşturulmuştur (Turani 1992, Akt. Hünerli, 2005, s.5).



Şekil 1. Altamira Mağarası, Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu.

Şekil 1. Kaynak: Cabanelas, L. (2017).

Hünerli'nin aktarımına göre, devinim çalışmaları sonraki yıllarda Romalı ve Yunan heykeltıraşların tanrı ve mitolojik tasvirlerinde görülmüştür. Bu zaman diliminde çeşitli orta çağ kitabe ve elyazmalarından, dinsel temalardaki önemli olayları barındıran olay örgüsündeki akışı bozmayacak şekilde birbirini takip eden karelerle gösterilmiştir. Mısır duvar süslemelerinde ve eski Japon rulolarında da devinimin benzer şekillerde aktarımı rastlanmıştır (Hünerli, 2005, s.6). Joseph Henderson'ın aktarımına göre milattan önce 5.Yüzyılın sonlarına doğru Çinli filozof Mozi, karanlık bir kutuya açılan iğne deliğinden giren ışıkla görüntünün ters düşen izdüşümünü kaydeden Camera Obscura adlı aygıtı tasarlamıştır. Camera Obscura'nın keşfi, fotoğraf sanatı ve hareketli görüntünün zeminini oluşturmuştur (Henderson,

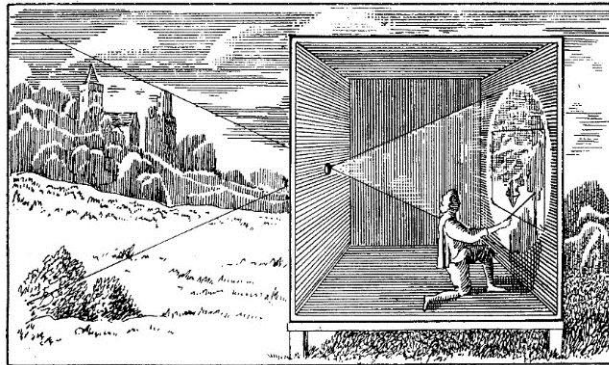
2012). H nerli'nin aktarımıyla, Mozi, Camera Obscura'nın kullanım y ntemini Őu Őekilde tarif etmiŐtir:

Her tarafı kapalı olan bir kutuya k çük bir oyuk a ılır, karanlık kutunun i ine dıŐtan d Ően ıŐık a ılan oyuktan ge erek kutunun i  y zeyine yansır ve alana n fus ederek t m renk ve perspektif a ılarını koruyarak ters bir g r n m oluŐurmaktadır (H nerli, 2005, s.6).

R nesans d neminin en  nl  ressam ve heykeltıraŐı olan Leonardo Da Vinci  izimlerinde dođru perspektifi bulmak i in Camera Obscura'dan yararlanmış ve sonraki d nemlerinde bu tekniđi kullanması gerektiđine notları arasında yer vermiŐtir. Camera Obscura 16. Y zyılın resim sanatına b y k katkılar sunmuŐtur. Karanlık kutular i lerine insan girecek bir oda boyutuna getirilmiŐtir. Kenneth Keele'in ifadelerine g re:

Leonardo, nesnelerin g r nt lerinin "her yerde ve her yerde" dađılımına iliŐkin kavramını "kanıtlamak" veya test etmek i in camera obscura ilkesini kullanır. Deneyini Ő yle anlatır: 'Eđer bir binanın  n  veya g neŐ tarafından aydınlatılan herhangi bir meydan veya tarlanın karŐısında bir konut varsa ve g neŐe bakmayan cephede k çük bir yuvarlak delik a arsanız, hepsi aydınlatılan nesnelere, g r nt lerini o k çük delikten yansıtacak ve beyaz yapılması gereken karŐı duvardaki konutun i inde g r necek. Ve orada aslında baŐ aŐađı olacaklar. Ve aynı duvarda birkaç yerde benzer a ıklıklar yaparsanız, her birinden aynı etkileri alırsınız. Bu nedenle, aydınlatılmış nesnelerin g r nt leri t m duvarın her yerinde ve her bir par asındadır. Eđer cisimler  eŐitli renk ve Őekillerdeyse, g r nt leri oluŐturan ıŐınlar  eŐitli renk ve Őekillerdedir ve  yle olacaktır (Keele, 2014, s. 56).

17. Y zyıla gelindiđinde Camera Obscuraların boyutları daha k çük boyutlara getirilmiŐtir.



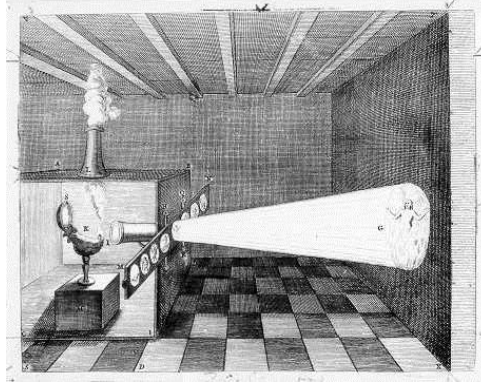
Őekil 2. Leonardo Da Vinci, Camera Obscura, Uygulama AŐaması.

Őekil 2. Kaynak: Yaykın, M. (2016).

Görüntü gelişimine otomat adı verilen aygıtlarla devam etmiştir. Çeşitli malzemelerle yapılan otomatlar sanat, eğitim ve eğlence sektörlerinde pek çok amaca hizmet etmektedir. Bu farklı disiplinlerdeki sanat uygulamasının amacı canlandırılan figürlerle bir animasyon oluşturmaktır. Maureen Furniss'in aktarımına göre, Alman Cizvit papazı Athanasius Kircher, pek çok buluşuyla bu döneme damga vurmuştur. Bir miknatıs aracılığıyla takibini sağladığı dans eden bir figürün etrafını aynalarla çevreleyerek ortamda birden fazla kişinin olduğu algısını yaratmıştır. (Furniss, 2013, s.116).

Görüntünün hareketli hale gelmesi ve sinemanın keşfinde göz kusurundan kaynaklanan Ağ tabaka izleniminin farkına varılması da fotoğrafın icadıyla aynı önemi taşımıştır. Jean Garnier'in aktarımına göre, ağ tabaka izlenimi görüntünün hareketli olduğuna inandıran göz aldatmacasına dayanmaktadır. Optik bir illüzyon olan bu izlenim görüntü göz kusurunun temeline dayanarak oluşturulmuştur. Sinema için en büyük atılan adım bilim adamı Peter Mark Roget'in 1824'te Görüntünün sürekliliği ve devinimli nesnelere bakış adlı eserini British Royal Society'ye sunarak, görüntünün sürekliliği ile ilgili dört temel ilke saptamıştır. Bu ilkeler görüntünün hız, yanılama temeli üzerine oluşturulmuştur. İzleyiciye görüntünün sürekliliğini, hızlı akan resimlerin yanılmasıyla aktarılmıştır (Garnier, 1828, s. 393). Görüntü, göz önünden gittiğinde bile retinada kalan kısa bir süre kalan görüntünün hala devam ettiğine dayanan bir yanılama değildir. Hareketli görüntünün temellerine ve sinemanın gelişimine büyük katkı sağlamıştır. Bu ilke doğrultusunda birçok optik oyuncak tasarımları yapılmıştır. Kameranın icadından önce arayışlarına devam eden insanoğlu, ilkel araçlar tasarlayarak görüntünün hareket devamlılığını sağlamıştır. Kameranın icadından önce görüntünün hareketini izlemek ve incelemek için dönemin teknolojisi doğrultusunda çeşitli optik oyuncaklar üretilmiştir.

Görüntünün hareketlilik algısını sağlamak için tasarlanan başlıca optik oyuncaklar şunlardır; Büyülü Fener (Magic Lantern), Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Flipbook ve Praxinoscope'dur.



Şekil 3. Cizvit Athanasius Kircher, Magic Lantern (Büyülü Fener), 1671

Şekil 3. Kaynak: Paracuru, N. (2008).

Hareketli görüntünün gelişimine yön veren büyülü fenerler, üzerine resimlerin yerleştirildiği ya da stereoskopik yönlü fotoğrafların yer aldığı cam tabakaların kullanımı ile ilk saydam projeksiyon araçlarıdır. Lantern, Büyülü Fener için şu ifadelerle yer vermiştir;

“Genel anlamda Büyülü Fener, önüne yerleştirilmiş saydam nesnelerin büyütülmüş görüntülerini bir duvara veya ekrana yansıtmak amacıyla lenslerle donatılmış optik bir aygıt olarak tanımlanabilir” (Lantern, 1866, s. 8)

Furniss’in aktarımına göre, Sarkaçlı saat mekanizması ile bilinen Alman gökbilimci Christian Hugen’sin 1660 yılında birçok kaynağın referansları doğrultusunda Büyülü Fener’in mucidi olarak görülmektedir. Büyülü fenerler özellikle Fransa’da ünlü bir eğlence türüne dönüşmüştür. Gösterilerin başrolünü gerçekte mümkün olmayan hayaletlere, duman, şimşek, fırtına gibi efektler eklenerek izleyiciye sunulmuştur. Gelişimine etki eden en önemli faktör, gösterinin yansıtılacağı perdenin arkasında yönetilen 8 eş zamanlı kullanılan büyülü fenerleri boyunlarına asan çalışanların şovun tek mekânda gösterime sunulmasını talep etmesinden kaynaklanmıştır (Furniss, 2013, s. 123). Hareketlerin çoğalmasıyla birlikte optik oyuncakların en basite indirgenmesi için iki taraflı animasyon araçları üretilmiştir.

Optik oyuncaklardan dürbüne benzeyen yapısıyla Kaleydeskop, Sir David Brewster tarafından 1815 yılında üretilmiştir (Brewster, 1819, s. 1). Brewster, Kaleydeskop aygıtını şu şekilde tanımlamaktadır:

Kaleidoskop isimli yeni bir optik alet icat ettim. Bu aletle ilgili ilk fikir bana 1814 yılında, ışığın cam levhalar arasındaki ardışık

yansımalarla polarizasyonu üzerine bir dizi deney sırasında sunuldu. Kraliyet Cemiyeti bana Copley Madalyası'nın takdiri ile ayırt etme onurunu verdi. Bu deneylerde, yansıtıcı plakalar, yüzeylerini paralel düzlemlere yerleştirme işlemi sırasında zorunlu olarak birbirine eğimliydi; ve bu nedenle, bir mumun bir merkezin etrafındaki görüntülerinin dairesel düzenini ve A uçlarının oluşturduğu sektörlerin çarpımını belirtmeye yönlendirildim (Brewster, 1819, s. 1).

Silindirik forma yerleştirilen aynalar, aygıtın içindeki objelerin yansımalarını rastgele soyut bir biçimde göstermektedir. Dört çeşit Kaleydoskop vardır: Wheelskop, Marbleskop ve en aktif kullanılan Cellscope (Furniss, 2013, s. 125). Kaleydoskop, yüzeyinde birden çok ayna bulundurarak görüntünün içindeki yansımaları aktarmaktadır.



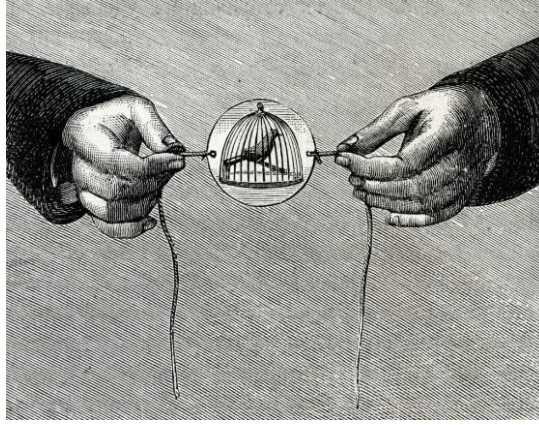
Şekil 4. Sir David Brewster, Kaleydoskop, 1817.

Şekil 4. Kaynak: Baydar, O. (2017).

John Ayrton Paris'in aktarımına göre, ilk üretilen araç olarak kabul edilen Thaumatrope'un yuvarlak ya da dikdörtgen formunda olan bir kâğıdın her iki yüzeyine iki resim yerleştirilmiştir. Elde edilen iki görüntünün tek bir görüntü haline gelmesi için aracın yan tarafına yerleştirilen iplerin döndürülmesiyle sağlanmıştır. Örneğin, bir tarafta kuş diğer tarafta da kafes resmi varsa, thaumatrope döndürülerek kuşun kafes içinde tek bir görüntüsünü ortaya koymaktadır. Paris Thaumatrope için şu ifadelerle yer vermiştir;

Thaumatrope'un hareketini açıklamakta herhangi bir zorluk çekmeyeceksiniz, çünkü bu aynı optik prensibe bağlıdır; karşı tarafı boyanmış olan göze sunulur ve sonuç olarak iki tarafı da aynı anda görürsün (Paris, 2013, s. 15).

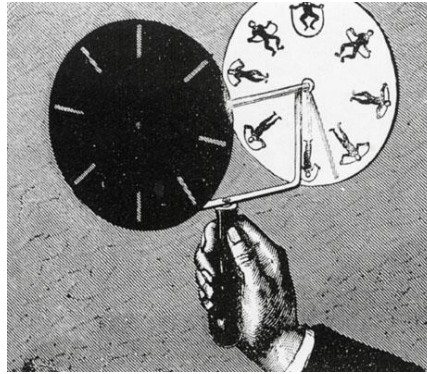
Optik oyuncağın her iki tarafında bulunan mercekleri bombelidir böylelikle daha gerçekçi bir görüntü sunmaktadır.



Şekil 5. John Ayrton Paris, Thaumatrope, 1825.

Şekil 5. Kaynak: Samstag. (2016).

Oyuncağın lenslerinde bulunan görüntüler hangi yöne yatırılırsa oradaki görüntüyü gösterir, asıl gösteri araç bir yandan diğer yana doğru sallanınca iki görüntünün birleşmesiyle başlamaktadır. Stephen Herbert'in aktarımına göre, Thaumatrope'un eğitici yönüne vurgu yapan Dr. John Ayrton Paris 1825 yılında aracı piyasaya sunmuştur (Herbert, 2000, s. 245). Görüntüleri kısa parçalara ayırarak yapılan animasyonlar için çoklu çerçeve araçları kullanılmaktadır. Crary'nin aktarımına göre, bu aygıtlar; Phenakistiscope, Zoetrope, Praxinoscope, Flipbook'tur. Phenakistiscope, Belçikalı Fizikçi Joseph Plateau tarafından 1832 yılında üretilmiştir. Fakat Phenakistiscope'un keşfi sırasında Plateau ile aynı zaman diliminde icadı bulan Simon Stampfer arasında bir karışıklık oluşmuştur (Crary, 1992, s. 443). Joseph Plateau, aygıtını merkez noktaya yerleştirilmiş birbirinden bağımsız hareket eden ve art arda gelen görüntülerin olduğu bir diskten oluşturmuştur. İzleyiciler bir aynanın önüne oturarak diskleri çevirerek delikten yansıyan görüntülerle kesintisiz hareket izlenimi sağlamıştır.



Şekil 6. Joseph Plateau, Phenakistiscope, 1832.

Şekil 6. Kaynak: Evans, M. (2018).

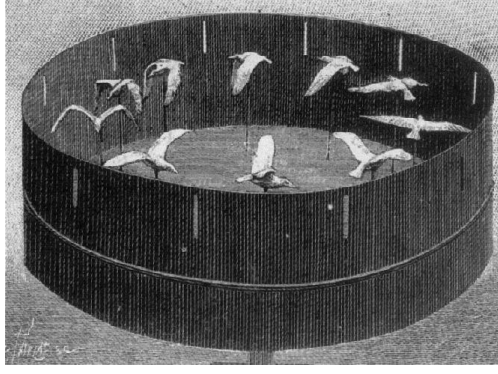
Günümüzde hala kullanımı devam eden Phenakistiscope'un en büyük örneklerinden biri de Amerikalı sanatçı Steve Hollinger'in 2006 yılında yaptığı Man with Flowers (Çiçeklerle Adam) adlı devinimsel heykeli olmuştur. Heykel büyük dönen bir tekerleğin içine yerleştirilmiş, dizlerinin üzerine çökmüş birine çiçek veren adam figürünün sırasıyla görüntülerine yer verilmiştir. Tekerlek içinde görüntüler parçalara ayrılmış ve en üst kısma yerleştirilen led ışığın yansımalarıyla tamamlanmış bir görüntü elde edilmiştir. Phenakistiscope'un icadından sonra Simon Stampfer tarafından 1833 yılında Zoetrope adında bir buluş ortaya koymuş fakat 1834 yılında tarihi kaynaklara göre William George Horner tarafından 1834 yılında icat edilmiştir (Furniss, 2013, s. 126).



Şekil 7. William George Horner, Zoetrope, 1834.

Şekil 7. Kaynak: Erika. (2014).

Phenakistiscope'un farklı bir varyasyonu olan bir silindir şeklinde tasarlanan Zoetrope, bir mil üzerinde dönen silindirin içinde uzun şeritli kağıtlara aktarılmış görüntüler yer almaktadır. Dönme hareketi gerçekleştiğinde içerideki görüntülerin izlenimi hareket ediyor gibi algılanmaktadır. Zaman içerisinde birçok farklı versiyonları yapılmıştır. Aygıt üzerinde yapılan birkaç değişiklikten sonra, tıp alanında öncü isimlerden Etienne Jules Marey uçmakta olan bir kuşun alçından 3 boyutlu modellerini tasarlayarak aygıtın içine yerleştirerek hareket izlenimini aktarmıştır.



Şekil 8. Etienne Jules Marey, 3 boyutlu alçıdan yapılan Zoetrope, 1887.

Şekil 8. Kaynak: Domingo. (2011).

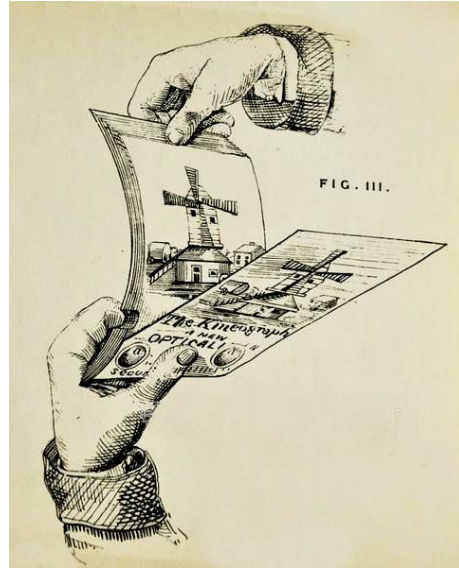
Zoetrope' a benzer bir diğer araç Praxinoscope, Fransız Emile Reynaud tarafından 1877 yılında tasarlanmıştır. Zoetrope ile arasındaki fark silindirin içinde boşluk yoktur bunun yerine aygıtın orta kısmında aynalar kullanılmıştır. Böylelikle silindir hareket ettikçe izleyiciye aynadan yansıyan görüntüler gösterilmiştir. Zaman içerisinde aracın teatral bir sahnede gösterime sunulması için Praxinoscope Tiyatrosu tasarlanmıştır. Reynaud aygıtına izdüşüm özelliği ekleyerek birden fazla seyirci tarafından izlenmesine olanak sağlamıştır (Furniss, 2013, s. 127).



Şekil 9. Emile Reynaud, Praxinoscope, 1877.

Şekil 9. Kaynak: Cinemaescuola. (2020).

İlk görüntü araçlarından en farklı olanı şüphesiz doğrusal formuyla Flipbook'tur. 1868 yılında John Barnes Linet tarafından üretilen araç bir kitap şeklinde tasarlanmıştır. Kitabın her sayfasında sıralı bir şekilde dizilen çizim ya da resimlerin baştan sona hızlı bir şekilde açıldığında canlandırılmış görüntüler ortaya çıkmaktadır.



Şekil 10. John Barnes Linet, Flipbook, 1868.

Şekil 10. Kaynak: Joortje1. (2021).

Flipbook pek çok animatöre ilham kaynağı olmuştur. Örneğin Japon animatör Shizuko Tabata'nın 2002 yılında yaptığı Circulation adlı çalışmasında oluşturduğu desteden çıkan bir kızın görüntüleri destelerin hızlı şekilde değişmesiyle hareket izlenimi sunmaktadır. Bir benzer uygulama Japon animatör Maya Yonesho eskiz defterlerini kullanarak yapmıştır (Furniss, 2013, s. 128). Yaptığı çalışmalar arasında en çok ilgi çekenini 2003 yılında yaptığı Üks Uks adlı çalışmasında eskiz defteri ilk açıldığında hareket olağan şekilde devam ederken, sonlara doğru sayfalardaki figürlerin hareketlerinin birbirlerine karışmasıyla karmaşık görüntüler elde edilmiştir. Flipbook halen etkin kullanımına devam etmektedir. İlk görüntü araçları yerini fotoğrafın gelişimiyle birlikte oluşturulan canlandırma sanatına bırakmıştır.

19. Yüzyılın ortalarında büyülü fenerlerin ve ilk görüntü araçlarının gelişimiyle birlikte farklı aygıtlar üzerinde devam etmiştir bunlar; Chromatope, Choreutoscope, Zoopraxiscope, Phantascope ve bi- phantascope'tur. Phantascope'un ve bi- phantascope'un mucidi İngiliz John Arthur Roebuck Rudge türlü büyülü fener cihazları yapmış ve tümüne aynı adlar koymuştur. Tasarladığı phantascope, 4 adet birleşen mercek ve bir kapaktan oluşmaktadır. Aygıt yüzdeki değişimleri gözlemlmek için 4 ayrı mercekte portrelerin sıralı görüntüleri yansıtılmıştır. Bi- phantascope ya da diğer tabiriyle bio phantascope aracı, çözülme görüntülerindeki ışığı en aza indirgeyerek devinimin sürekliliğini sağlamıştır. 7 görüntünün yer aldığı

2 diskin yerleştığı 2 büyüklü fenerden oluşan cihazın görüntüleri sırasıyla değişmektedir. Mercekler üst üste getirilerek iki ayrı fenerde devir daim sağlamıştır (Furniss, 2013, s. 124). Bir fenerde görüntü arka arkaya ekrana yansıtılırken diğer fenerde görüntüler tekrar devam edebilmesi için değiştirilmiştir böylelikle görüntüler sonsuz devamlılık izlenimi sunmuştur.

1846 yılında İskoçyalı fizikçi Sir David Brewster'in icadı Chromatrop'e un silindirik bir yapısı vardır, (Furniss, 2013, s. 123) arka ve ön yüzeyinde boyalı camları bulunmaktadır. Bir kol aracılığıyla farklı yönlere hareket eden icat içinden geçen ışık sayesinde şaşırtıcı efektlerle bezenmiş soyut görseller sunmuştur.



Şekil 11. Sir David Brewster, Chromatrop'e (Kromotrop), 1841.

Şekil 11. Kaynak: Luikerwaal. (2021).

Bu dönemde çocuklara yönelik alçıdan başı olan, ahşap gövdeli, deriden eklemleri ve telden yayları olan otomatlar tasarlayan İngiltere'den John Hempel ve Amerika'dan George W. Brown uygun bütçede yürüyen ve konuşan bebekler üretmişlerdir. İlk patenti alan Amerikalı Enoch Rice Morrison kendi kendine yürüyen oyuncak bebeğin her iki ayak bölgesinin altına bir mekanizma yerleştirerek devamlı bir hareket sağlamıştır, yanı sıra ilk seri üretimi yapılan bir otomattır. On dokuzuncu yüzyılda ses kayıtlarının icat edilmesiyle Thomas Edison, ninni söyleyen bir otomatlar tasarlamıştır, fakat kullandığı disklerin belirli bir zamandan sonra bozuntuya uğraması ile girişimi başarısız olmuştur (Furniss, 2013, s.117).



Şekil 12. Enoch Rice Morrison, Autoperipatetikos (Otomatik Yüreyen), Bebeği, 1862.

Şekil 12. Kaynak: Lane, R. (2019).

Üretilen bebeklerden sonra yükselişine devam eden optik oyuncaklardan bir diğeri Choreutoscope'tur. Hareketi farklı bir boyuta taşımak için 1886 yılında L.S Beale'in tasarladığı choreutoscope, yatay bir iskeletin üzerine optik lensler yerleştirilmiştir. Canlandırmanın gerçekçi bir izlenim sunması için çerçeveleri arttırılmıştır. Böylelikle hareket eden bir görüntü izlenimi sağlanmıştır. Tüm sinema aygıtları ve izdüşüm araçlarının temelini oluşturmuştur.



Şekil 13. Lionel Smith Beale, Choreutoscope (Koreutoskop), 1862.

Şekil 13. Kaynak: Burns, P. (1999).

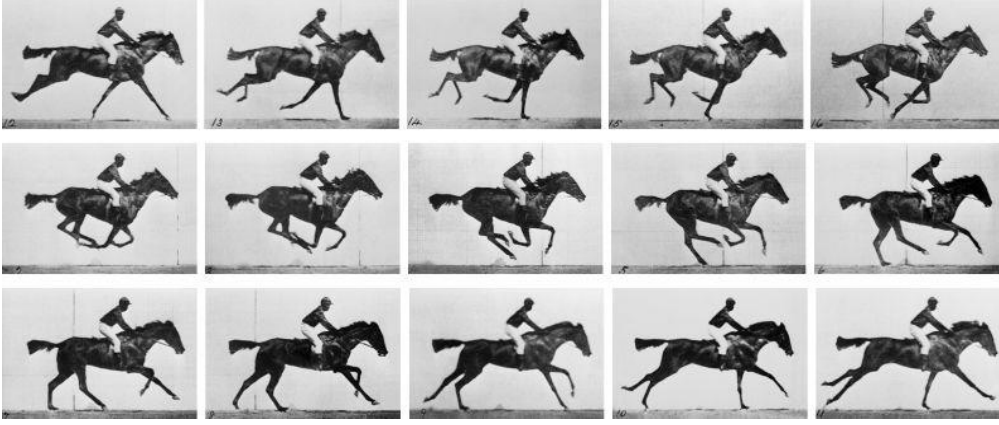
Fotoğraf sanatçısı Eadward Muybridge'in 1879 yılında tasarladığı zoopraxiscope, çektiği görüntüleri büyülü fener aracılığıyla durağan resimlerin hareket kazanmasına olanak sağlamıştır. Yüzeylerini boyadığı diskler hareket ettikçe çizimler devinim kazanmıştır.



Şekil 14. Eadward Muybridge, Zoopraxiscope (Zoopraksiskop), 1879.

Şekil 14. Kaynak: Yılmaz, M. (2020).

19. Yüzyılın ortalarında altın çağını yaşayan fotoğraf, gelişimine devam ederek sinemaya kapılarını aralamıştır. Art arda gelen görüntüler sayesinde insan ve hayvan hareketleri analiz edilmiştir. İki farklı aşamadan geçen görüntü ‘seri fotoğraflar’ tekniğinde resimler farklı tabakalara aktarılmaktadır, ‘kroftograf’ tekniğinde ise resimlerin tek tabakada toplanması sağlanmaktadır. Hareketli görüntüyü farklı bir perspektiften yaklaşan fotoğraf sanatçısı Eadward Muybridge bu alanda çok başarılı işlere imza atmıştır. (Furniss, 2013, s.119). Hareketin anlık görüntülerini yakalamaya çalışan Muybridge, California yönetim görevlisi Leland Stanford’un, savunduğu bir tezin kanıtlanması için görevlendirilmiştir. Bu sav sinematografi için büyük bir önem arz etmekle beraber, anlık görüntünün hareket dinamiklerini de değiştirmiştir. Vali Stanford girdiği bir iddia da atın dörtmala koştuğu anda ayaklarının kısa bir an için bile olsa yerden kesildiğini savunarak, arkadaşlarına bunu göstermek için Muybridge’le birlikte çalışmıştır. Muybridge bu sav için fotoğraf hakkında çok bilgisi olmasa bile iyi bir mühendis olan D. Isaacs ile iş birliği yapmıştır. Tasarlanan manyetik teller hareketi yakalamak için çekim araçlarına bağlanarak koşan atın tellerle teması ile yol kenarına dizilmiş 24 fotoğraf makinesini tetiklemektedir. At her hareketinde manyetik teller devreye girerek fotoğraf makinelerinin ayak hareketlerini yakalaması sağlanmıştır.



Şekil 15. Eadward Muybridge, Dört Nala Koşan At, fotoğraflarından kareler, 1878.

Şekil 15. Kaynak: Soya, H, R. (2018).

Üretken dönemi devam eden Muybridge, yüz binden fazla kadın, erkek ve hayvan çekimleri yapmıştır. Fotoğrafları nesilden nesile aktarılmaya devam ederken bu süreçte anlık görüntülerle oluşturduğu arka arkaya dizilen fotoğrafların animasyona dönüşme serüveni animatörler için oldukça değerli ve önemli bir referanstır. Muybridge çok verimli olduğu günlerde çekimlerinden, yaklaşık altı yüz negatif ekspozite etmiş ve bu fotoğrafların yirmi bin tanesi Muybridge'in 1887 yılında yayınladığı 'Animal Locomotion: An Electrophotographic Investigation of Consecutive Phases of Animal Movements' eseri için tekrar bir araya getirilerek basılmıştır (Furniss, 2013, s. 120). Fotoğrafın canlandırma sanatına Muybridge'den etkilenerek katkı sağlayan bilim adamı Etienne Jules Marey'dir. Marey tıp alanında da birçok araç tasarlamıştır bunlar; vücuttaki ısı varyasyonlarını ölçen Termograf, solunum değerlerini hesaplayan pnömograftır. Hareketin boşluktaki alanlarını kaydeden araçlardan önce kuşların kuşların uçuşları sırasında kanat hareketlerini, sürelerini ve yörüngelerini kaydeden bir cihaz tasarlamıştır. Furniss'in ifadesine göre:

"Bu araştırma uçak teknolojisinin gelişimine büyük katkılar sağlamıştır" (Furniss, 2013, s. 120).



Şekil 16. Etienne Jules Marey, Uçan Kuşların kanat hareketlerinden kareler.

Şekil 16. Kaynak: Hargrave. (2002).

Marey koşmakta olan birinin ayak hareketlerini, adımlarını ve baskı kuvvetini belirli bir ölçüme tabii tutmak için bir ayakkabı tasarlamıştır. Muybridge'in çalışmalarından esinlenen Marey, bir atın hareket halini saptamak için deri soketler yapmıştır. Grafik araçlarına kaydettiği soyut verileri zaman zaman dış hareketi yakalamaması durumunda sorunlar oluşturmuştur. Bilim alanında büyük katkılar sağlayan Muybridge ve Marey'in tasarımları, kendinden sonraki dönemlerdeki pek çok sanatçıya da esin kaynağı olmuştur. Marcel Duchamp'ın 1912 yılında yaptığı meşhur Merdivenden inen Çıplak (Nude Descending a Staircase No: 2) eseri, figürün her hareketini bir tuval üzerine resmederek tablo içerisinde bir animasyon oluşturmaktadır. Merdivenden inen çıplak eseri mağara resimlerinde uygulanan üst üste bindirme tekniğiyle tablo içerisinde animasyona dönüşmüştür. Animatör Devon Damonte Marey'in kare kare fotoğraf çalışmalarını filmine aktararak Rolling Man isimli animasyonunu 1999 yılında seyirciye sunmuştur (Furniss, 2013, s. 120-121). Muybridge ve Marey'in fotoğraflarında sergiledikleri yaklaşımlar John Berger'in de ifade ettiği gibi;

Fotoğraflar çoğu zaman sanıldığı gibi mekanik kayıtlar değildir. Her bir fotoğrafa baktığımızda, ne denli az olursa olsun, fotoğrafçının sınırsız görünüm olanakları arasından o görünümü seçtiğini farkederiz (Berger, 2019, s. 17).

Fotoğraf sanatının öncüleri animasyon kavramının gelişmesine eserleriyle referans sağlamıştır. Durağan fotoğrafların dizilimiyle hareket ediyor izlenimi animasyonun oluşmasına ön ayak olmuştur. Günümüzde halen isimlerinden ve eserlerinden söz ettiren fotoğraf sanatçıları birçok sanatçı için ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.



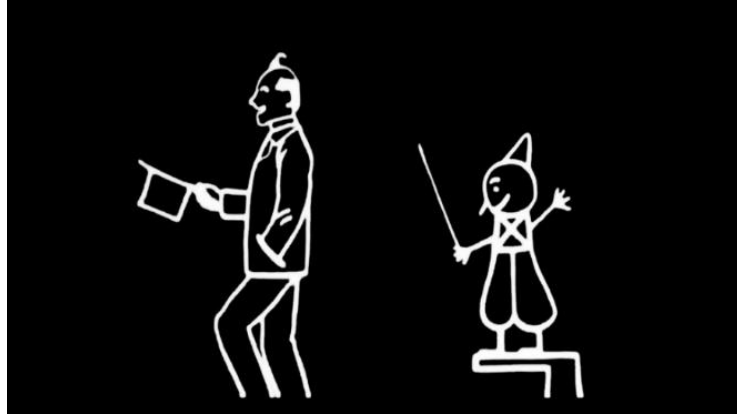
Şekil 17. Marcel Duchamp, Nude Descending a Staircase No: 2 (Merdivenden inen Çıplak), 1912.

Şekil 17. Kaynak: Gallo, I. (2012).

Animasyon kavramı ortaya çıkışından bu yana zorlu bir yolculuktan geçmiştir. Özge Samancı'nın aktarımına göre animasyon sanatını gerçeklikle buluşturmak isteyen sanatçılar çalışmalarıyla animasyonun öncüleri olmuştur. Animasyon öncüleri olarak adlandırılan animatörler Emile Cohl, Winsor McCay, Max Fliescher, Walt Disney'dir. Animasyonun öncüleri ilk zamanlarında izleyici tarafından bir animatör olarak değil sihirbaz olarak kabul görmüştür (Samancı, 2004, s. 4-9). Öncüler, izleyiciye fantastik dünyanın kapılarını açarak animasyon dünyasını oluşturmuşlardır. Bir kısma izleyici haklıdır, büyülü dünyasıyla animasyon illüzyon üzerine kurulu olan bir tekniktir. Fakat izleyiciye sunulan animasyon yoğun bir emek ve buluşlarla ortaya çıkmıştır. Animasyonun öncüleri sihirbaz değil, oluşturdukları büyülü dünyayı gerçek dünyaya sunan animatörlerdir.

Emile Cohl, 4 Ocak 1857 yılında Paris'in Courtet bölgesinde dünyaya gelmiştir. Mark Whitehead'ın aktarımına göre, orduya katılmadan önce kuyumcu çırağı ve sihirbaz yardımcısı olarak çalışmıştır. Sanatsal yeteneklerini orduya katıldığı zaman keşfetmiştir. André Gill ile çalışmaya başladıktan sonra egzotik bir havası olduğuna inandığı için Cohl ismini almıştır. Birçok dergide karikatür sanatçısı olarak çalışmış, bununla birlikte komedi oyunları da yazmıştır. 1880'lerde fotoğrafçılık alanında

uzmanlaşmıştır. 1907 yıllarında hikâye yazmaya devam ederken Gaumont Stüdyosu'nda çalışmaya başlamıştır. Cohl, Fransa'da sessiz dönem boyunca Pathé Stüdyosuyla film üretimine devam etmiştir. Sessiz döneme hakimiyet kuran film yapımcısı James Stuart Blackton'u gösterdiği üstün başarı ve kısa sürede sergilediği yetenekleri karşısında geride bırakmıştır. Blackton animasyonlarında gerçekçiliği korumakta ısrar ederken, Cohl ise gerçekçiliği geride bırakan çizgi dünyayı benimsemiştir. Bağımsız karakterlerden oluşan, dört dakikalık "Fantaasmagorie" adlı ilk animasyon filmi 17 Ağustos 1908 yılında gösterime girmiştir (Whitehead, 2004, s. 24). Fantasmagorie animasyon filminde Blackton'dan ilham aldığı hızlı çizim tekniğini uygulamıştır. Beyaz kâğıt üzerine siyah mürekkep tekniğini negatif baskı almıştır. Siyah arka planın üzerine beyaz uygulayarak figürleri ön plana çekmiştir. Her bir kare için yeni eskiz çizmesi, animasyonun sürdürülebilirliğine büyük katkı sağlamıştır.



Şekil 18. Emile Cohl, Fantasmagorie, filminden bir kare, 1908.

Şekil 18. Kaynak: Redaccion, P. (2016).

Animasyon sanatına öncülük eden Cohl, köktenci grafik ve mizah anlayışına yenilikçi katkılarda bulunmuştur. Karikatürlerinde ve animasyonlarında çarpıcı etkileri çizgileriyle desteklemiştir. Çalışmalarında birçok tekniği harmanlayarak farklı disiplinleri bir araya getirmiştir. Geleneksel flaş skeç ve live action tekniklerini kullanarak tarzını animasyonlarıyla ölümsüzleştirmiştir. Donald Crafton' un ifadelerine göre:

“Cohl'un filmleri aşırılıkları, tuhaflıkları ve sıklıkla anlaşılabilirlikleri bakımından olağanüstüdür” (Crafton, 1990, s. 257).

Cohl, gerçekliğe bağlılık duymaz, temel prensibi gerçeküstü bir anlatıyla izleyiciye rüya izlenimi sunmaktır. Samancı'da Cohl için şu ifadeler yer verir:

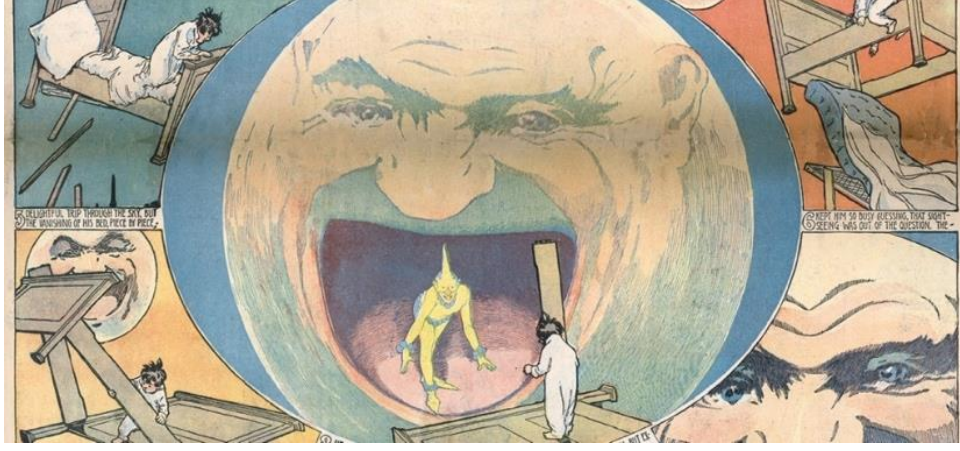
“Yalın çizgisi ile elde ettiği soyut dünyada, nesnelere birbirine dönüşmesine izin verir ve mantıksal neden-sonuç ilişkisine dayanmayan bir yapı izler” (Samancı, 2004, s. 20).

Yukarıdaki ifadeler değerlendirildiğinde, Emile Cohl'un, alışılmadık figür ve çalışmaları, animasyon sinemasının tarihinde derin izler bıraktığı gözlemlenmektedir. Cohl'un üslubu halen canlı aksiyon tekniklerinde kullanılmaktadır. Cohl, hareketsiz dünya için hareketli bir devrim yaparak animasyonun sihirli dünyasını izleyiciyle buluşturmuştur. Emile Cohl'dan sonra animasyon sanatının gelişimi karikatürist Winsor McCay'le devam etmiştir.

Winsor Zenic McCay, 1862 yılında ABD'nin Michagan eyaletinde Spring Lake şehrinde dünyaya gelmiştir. Gordon B. Arnold'un aktarımına göre, McCay, dönemin öncülerinden Emile Cohl'un çalışmalarına bizzat şahit olmuştur. Camiada adından çokça bahsedilen bir karikatürist olan McCay'ın serüveni Ohio'dan Newyork'a uzanmaktadır. Newyork Herald Gazetesinden aldığı iş teklifi ile 1905'te Art Nouveau stilinde tasarladığı Little Nemo Slumberland şeridi ile ilk başarısına imza atmıştır. Little Nemo, bir çocuğun hayal gücündeki fantastik maceraları konu alarak okuyucuyu renkli dünyasına çekmeyi başarmıştır. McCay, çizgi roman ile başlattığı Little Nemo'nun uyarlamalarını her alana yaymaya başlamıştır. Little Nemo çizgi roman ile başladığı serüvenini, sahne şovlarına ve animasyon dünyasına taşımıştır. McCay'in animasyon dünyasında oldukça ses getiren 11 dakikalık çizgi filminde, pirinç kâğıdın üzerinde tasarladığı 4000 çizimi canlı aksiyon görüntüleri ile harmanlamıştır. McCay ilk animasyonunda teknik olarak büyük bir başarıya imza atmıştır lakin filmin içeriğini dönemin ön yargılarından doğan basmakalıp, ırkçı yaklaşımlar ile ele alması itibarını zedelemiştir. Vitagraph Şirketinin önderliğinde çizimlerinin animasyona dönüşmesi izleyiciye aktarılmıştır (Arnold, 2017, s. 12-14).

Samancı'nın aktarımına göre, animasyon üretimi dönemin ilk yıllarında sancılı bir süreç geçirmiştir. İzleyici aşına olmadığı tekniklerle anlatılan görsel öyküleri benimsemekte zorluk çekmiştir. Gelişen animasyon anlayışıyla ön plana çekilen

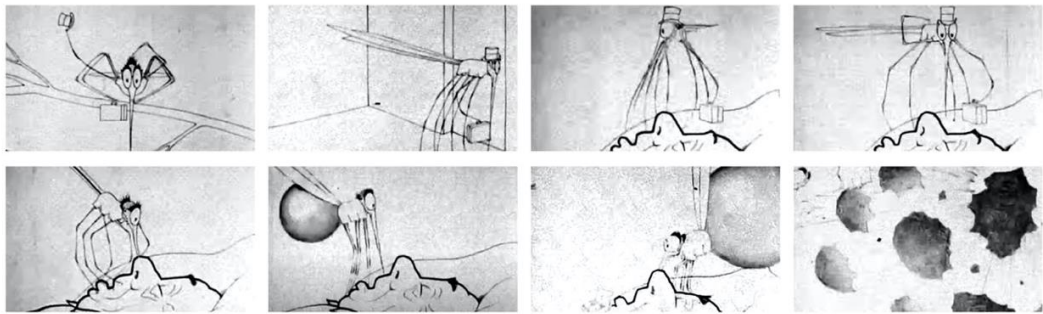
çizim ve canlı aksiyonlarla izleyiciye görsel bir şölen sunulmuştur (Samancı, 2004, s. 7-14).



Şekil 19. Winsor McCay, Little Nemo Slumberland çizgi serisinden bir kare, 1905.

Şekil 19. Kaynak: Beckmann, M. (2016).

McCay, fantastik karakterlerini gerçekliğe yakın özellikler ile detaylandırmaktadır. Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır? (How a Mosquito Operates?) animasyonunu, bir bilim adamının sivrisinekler ile ilgili anlattığı bir bilgidan yola çıkarak kare kare çizim tekniğiyle oluşturmuştur. Sivrisineğin kafasında şapka ve elinde bir çanta ile tasarlanması, fantezi ve gerçeklik arasında oluşturduğu köprünün en güzel kanıtı olarak gösterilebilir. McCay çalışmalarını oluştururken pek çok farklı alanlardan ilham almıştır.



Şekil 20. Winsor McCay, Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır? filminden kareler, 1912.

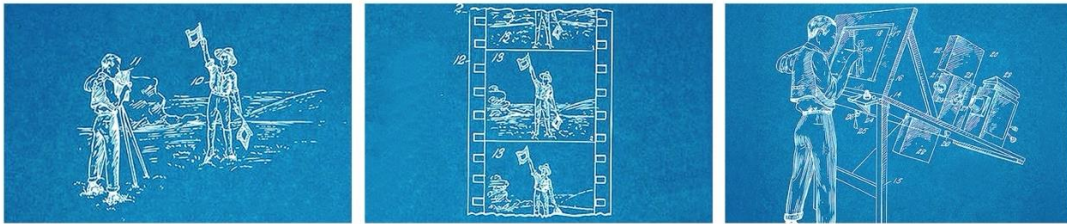
Şekil 20. Kaynak: King, J. (2016).

Samancı'ya göre, animasyon tarihinde öncülüğüne devam eden McCay'in ara çizimlerin başka sahnelerde kullanması animasyon sanatına yenilik getirmiştir. Buna örnek olarak Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur) çizgi filminde hareketlerin ara çizimlerini döngü haline getirmesi gösterilebilir. McCay çalışmalarının arkasında

değil önünde bir duruş sergileyerek, animasyonun yüceliğini animatörün sağladığını vurgulamaktadır. Bunun nedenleri arasında izleyiciye sunulan bir filmin ne kadar büyük emekler karşısında yapıldığını aktarmaktır. Yapımlarının ilk canlı aksiyon sahnelerinde izleyiciye nasıl ürettiği ve hangi tekniklerden yararlandığını aktarmaktadır (Samancı, 2004, s. 7-14). McCay, genel olarak değerlendirildiğinde gerçekliğe sadık bir duruş sergilediği, bilinçli olarak tasarlanan fantastik kurguları ön planda tuttuğu gözlemlenmektedir. McCay çalışmalarında kullandığı flaş skeç tekniğini, canlı aksiyon görüntüleriyle harmanlamıştır. Böylelikle karışık animasyon tekniklerinin nasıl kullanılacağını göstermiş ve çalışmaları bu konuda referans olmuştur. Animasyon sanatına getirdiği yeniliklerle animasyon tekniklerinin gelişimine katkı sağlayan Winsor McCay'den sonra animasyon sanatı gelişimine Max Fliescher ile devam etmiştir.

Max Fliescher 19 Temmuz 1883 yılında Polonya'nın Kraków şehrinde dünyaya gelmiştir. Alberto Menache'nin aktarımına göre, Fliescher, tabiri caizse animasyon sanatının görünmeyen kahramanı olarak görülmektedir. Fliescher animasyona ilk adımını McCay'in Dinozor Gertie yapımından ilham alarak atmıştır. Kardeşi Dave ile yürüttüğü bu süreçte birçok yeniliğe imza atmıştır. Max, erken dönem animasyonda görülen flaş skeç ve canlı aksiyon tekniklerini yeni buluşu Rotoskopi ile taçlandırmıştır. Patentini aldığı Rotoskopi tekniğinin temeli, canlı aksiyon görüntülerin sekanslarını tek tek ışıklı bir yüzeyin üzerine yerleştirerek çizer. Her sekans için aynı işlemi uygular böylelikle gerçekliğe yakın görüntüler elde edilir. Kare kare canlı aksiyon üzerinden çizilen görüntüler art arda getirilerek, bir animasyon oluşturulmuştur. Tarihte ilk rotoskopi tekniği ile yapılan animasyon, Fliescher'in Mürekkep Çıkış (Out of Inkwell) çizgi film serisidir. Bu seride Palyaço Koko karakteri, rotoskopi tekniğiyle oluşturulmuştur (Menache, 2011, s. 2-4).

“Rotoskopi uygulanan ilk çizgi film karakteri Palyaço Koko'ydu. Fleischer'in kardeşi Dave, Koko'nun hareketlerini bir palyaço kostümüyle canlandırdı” (Menache, 2011, s. 2).



Şekil 21. Max Fliescher, Rotoskopi (Rotoscope) tekniğinin kullanım aşamaları, 1915.

Şekil 21. Kaynak: Borders, C. (2020).

Mürekkep Hokkasından Çıkış çizgi filminin ilk sahnelerinde Koko, mürekkebin içinden çıkarak ya da kalemden damlayarak canlandırılmıştır. Max çizgi filmi nasıl oluşturduğunu izleyiciye birinci gözden aktarmıştır. Çizgi dünyada oluşturulan nesnelere birbiri ile doğrudan bağlantılı olarak seçilmiştir. Max çoğu zaman Koko karakterini çizgi filmde, gerçek dünyaya taşımıştır. Gerçekliğe bulaşan Koko, Max için sadece bir karakter değildir aksine yaşamının her anını dolduran yol arkadaşıdır. Koko'nun hikayelerini izleyiciye aktarırken samimi bir anlatı tercih etmiştir. Koko'ya Max'in evinde, şehrin sokaklarında kısacası gerçek dünyanın her yerinde rastlamak mümkün hale gelmiştir. Sihirli dünyanın gezgini Max, izleyicileri hayal ve gerçek arasındaki durakta karşılamaktadır. Karakterlerinin kurgudan mı yoksa gerçeklikten mi oluştuğunu anlamak imkânsız hale gelmektedir. Max'in karakterleri ile kurduğu diyalog, çizgi filmlerini teatral bir sahneye dönüştürmüştür. Fliescher'in ilk göz ağrısı olan Koko ile kurduğu bağ izleyiciyi derinden etkilemektedir. Karakterlerine seçim hakkı tanıyarak animasyonun sadece izlenmek için bir gösteriden ibaret olmadığını duygusal bağlılıklar taşıdığını göstermiştir. Olay örgülerindeki akıcılık, kullanılan tekniklerdeki ustalık Max Fleischer'in animasyon dünyası için biçilmiş bir kaftan olduğunu göstermektedir. Max Fliescher, ikonlaşmış karakterleri, yeniliklerle donanmış tarzı ve anlatı üslubuyla dönemine damga vurmuştur.



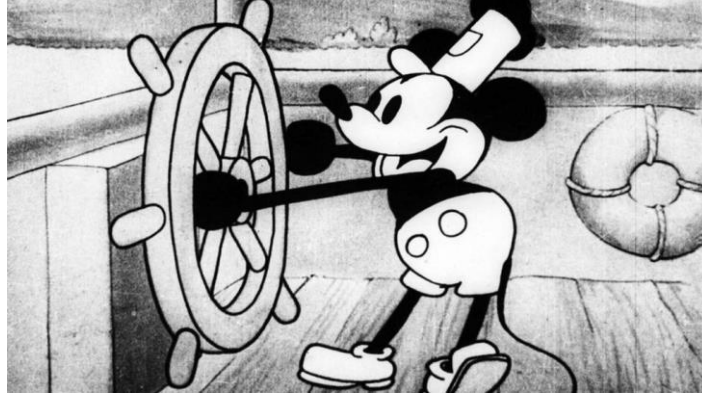
Şekil 22. Max Fliescher, Mürekkep Hokkasından Çıkış, Koko karakteri, 1918-1929.

Şekil 22. Kaynak: Pointer, R. (2014).

Birden çok fazla çizgi film yapımını izleyiciyle buluşturan Max Fleischer'ın Betty Boop, Temel Reis (Popeye) ve Süpermen (Superman) yapımları popüler kültürün ikonu haline gelmiştir. Betty Boop, animasyon endüstrisinde ikonlaşmış bir figür haline gelen, Betty'nin maceralarını konu almaktadır. İlk olarak bir köpek olarak tasarlanan Betty zamanla değişime uğramıştır. Betty karakteri izleyiciye, sevimli, yardımsever, seksi ve arzulanan bir kadın figürü olarak aktarılmıştır. Uzun metrajlı çizgi film serisi, kullanılan teknik ve anlatımdaki yalınlıkla izleyicide halen merak duygusu uyandırmaktadır. Temel Reis karakteri bir kutu ıspanak yer ve böylece inanılmaz bir güce ulaşır. Hünerli'nin aktarımına göre, Temel Reis'in ortaya çıkışı, Fleischer'a bir fabrikadan gelen reklam çekimi teklifiyle başlamıştır. Reklam çekiminin ana teması izleyiciye güçlü olursanız herşeyi elde edersiniz fikri üzerine kurulmuştur (Hünerli, 2005, s. 18). Temel Reis serisinde ise üç ana karakterin etrafında dönen olay örgüsü anlatılmaktadır. Temel, Safınaz ve Kabasakal karakterlerine hayat veren Max, hala aynı duyguyu izleyiciye taşımayı başarmıştır. Süpermen çizgi filminde özel efektleri dramatik sahnelerin üzerine yerleştirmiştir. Max Fliescher yapımlarıyla çizgi film endüstrisinde çığır açmıştır (Fleischer, 2011). İfadeler doğrulusunda, yapımlarının Disney öncesi ve sonrası olarak değerlendirmesi çizgi film endüstrisinin kanayan yarası olduğu düşünülmektedir. Max Fliescher'ın çizgi filmlerinin başka yapımlarla kıyas edilmesi mümkün olmadığı düşünülmektedir. Erken dönem animasyon sinemasında önemli işlere ve buluşlara imza atan Max Fliescher'ı dönemin öncülerinden ayıran birtakım nitelikleri görülmüştür. Cohl'un karakterlerinin hareketi için kalem ya da elini kullanması ya da McCay'in yapımlarında ön planda olma eğilimi, Max Fliescher'ın anlatısındaki yoldan ve karakterleriyle bağlantısından epey uzaktır. Max'in hikayeleri ve birbirinden farklı tarzlarıyla öncüler, erken dönem animasyon sineması için çok büyük katkı sağlamıştır (Samancı, 2004, s. 25-29). Yukarıdaki ifadeler değerlendirildiğinde Max Fliescher'in kendine has tarzı ve animasyon sanatına kazandırdığı animasyon teknikleri halen kullanılmaya devam etmektedir. Max Fliescher'dan sonra animasyon sanatının gelişimi Walt Disney ile devam etmiştir.

Walt Disney 1901 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nin Chicago şehrinde dünyaya gelmiştir. Neal Gabler'in aktarımına göre, küçük yaşta ailesinin geçimini sağlamak için gazete ve dergi satmaya başlamıştır. Renkli dünyaya çocukluğundan beri ilgisi olan Walt, erken dönem animasyon öncülerinden daha kararlı bir yapı oluşturarak

adını tarihe altın harflerle yazdırmıştır. Genel bir tarz belirleyerek oluşturduğu çizgi filmleriyle animasyon endüstrisinin devi haline gelmiştir. Çeşitli stüdyolarda teknik ressam olarak çalışmıştır. Canlı aksiyon görüntüleri ile oluşturulan fantastik dünyayı, çizimler ile destekleyerek arttırılmış bir gerçekliği izleyiciye sunmuştur. Başlangıçta geleneksel hikayelerden ilham alarak kukla animasyonları ve stop motion gibi farklı teknikler üzerinde denemeler yaptılar. Walt, Milton Feld ile anlaşarak 12 seriden oluşan Newman Laugh O Gram çizgi filmini canlandırmaya başladı. Masalları konu alan Newman Laugh O Gram serisinin maddi koşullar yüzünden sadece 9'unu tamamlayabilmiştir. Seride yer alan Alice Wonderland (Alice Harikalar Diyarında) çizgi filmiyle birlikte izleyiciye gerçekliğe açılan bir pencere sunmuştur. Bu seriden istediği başarıyı elde edemeyen Walt, tekniklerin farklı kullanımlarını keşfetmeye başlamıştır. Walt, önceden çalıştığı stüdyolardan arkadaşı olan Iwwerk ve kardeşi Roy'u da yanına alarak Hollywood'a yerleşmiştir. Walt, kardeşi Roy ve ortağı Iwwerk'le birlikte Disney Stüdyosu'nu kurmuştur. Walt, animasyon dünyasına ilk atıldığı zaman kendisi çizmiştir fakat Iwwerk'in üstün başarısıyla yönetmen koltuğuna oturmuştur. Ortağı Iwwerk ve ekibinin yoğun uğraşları sonucunda canlı aksiyon ve tekniklerle harmanlanan animasyonlar Disney'i öne çıkarmıştır. Walt, bir yapımcı edasında belirlediği kurgu ve teknikleri dönemin önde gelen animatörlerine teslim ederek animasyon oluşturmuştur. Birçok film yaptılar ve bu işlerden iyi bir gelir sağladılar. Ortağı Iwwerk ile arası açılmış, kendi şirketinden hiçbir hak talep etmeden ayrılmıştır. Sancılı bir süreçten geçen Walt, kendine özgü karikatürler oluşturmuştur. Farklı arayışlara giren Walt'ın önüne bir fare çıkmıştır. Uzun bir süre gözlemlendiği farenin her hareketini çizmiştir. Çizdiği fareye Mortimer ismini koyar fakat eşinin ısrarı ile ismini Mickey Mouse olarak değiştirmiştir. Böylelikle Hollywood'un ikonu haline gelen Mickey Mouse karakterini izleyiciye takdim etmiştir. 1927 yılında sessiz dönem sinemalarına eklenen ses ile Mickey Mouse'un ilk hikayesi Steamboat Willie gösterime sunmuştur. Dünyanın ilk sesli çizgi filmi ünvanını korumaktadır (Gabler, 2007, s. 54). İfadeler değerlendirildiğinde, Mickey Mouse çizgi film serisinin hikayeleriyle istediği başarıyı elde etmiştir. Dünyaya nam salan şöhretiyle Disney Stüdyosu, yapımlarıyla izleyicinin beklentilerini fazlasıyla karşılamıştır.



Şekil 23. Walt Disney, Steamboat Willie, Mickey Mouse karakteri, 1927.

Şekil 23. Kaynak: Chilton, M. (2014).

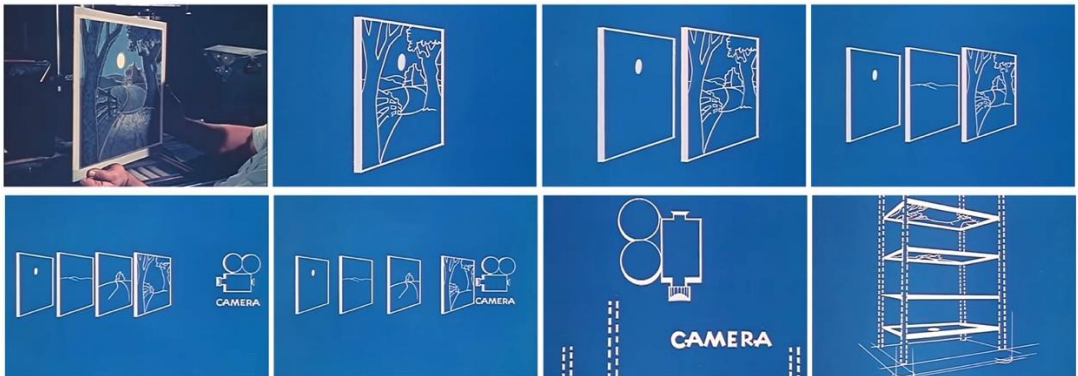
Walt Disney'i erken dönem animasyon öncülerinden ayıran en büyük özellik direktifler doğrultusunda çizgi filmler oluşturmasıdır. Walt Disney'de önceki animatörler gibi canlı aksiyon ile elde ettiği görüntülerden oluşan animasyonlar yapmıştır. Disney'e göre erken dönemde yapılan animasyonlar gerçeklik bağlamında yetersizdir. Bu durumun başlıca nedenlerinden biri, iki boyutlu çizimlerle oluşturulan animasyonların gerçeklikten uzak olmasıdır. Ayrıca Neal Gabler de animasyon öncülerini için şu ifadelerle yer vermiştir;

Erken dönem animatörlerinin çoğu, genellikle finansal kazanç için film patlamasından yararlanmanın bir yolu olarak animasyona gelmişti. Tanınmış bir animasyon tarihçisinin bu öncü grubu tanımladığı gibi; onların ayırt edici özellikleri, gazetecilikte bir arka plan, taslak çizme zorunluluğu, işkolik eğilimler ve iyi gelişmiş lakin kendine özgü bir mizah anlayışıydı (Gabler, 2007, s. 54).

Samancı'nın aktarımına göre, öncülerin belirsiz çizgi estetiğinden rahatsızlık duyan Disney, sade ve belirgin çizgilerle yoluna devam etmiştir. Erken dönem animasyon sinemasından sıyrılan Disney, kendisinden sonra gelecek animatörler için yeni bir çağı başlatmıştır. Animasyonlarının yapımında, nesnelere gerçek formlarına yakın çizgilerle oluşturulması, derinlik hissinin yoğun kullanılması, çizgi karakterlerin ağırlık merkezine sahip olması ve yanılısamayla oluşturulan çizgilerin hareketlerinin gerçeklik algısı bakımından fizik yasalarına uygun biçimde uyarlanması baz alınmıştır. Disney'in amacı hareketin temel prensipleri doğrultusunda şekillendirdiği karakterlerin izleyici tarafından bir anlam ifade etmesidir (Samancı, 2004, s. 33-39). Disney stüdyosunun animatörleri, karakterlerin tasarlanması ve hareketi için on iki temel prensip oluşturmuştur. Bu ilkeler Rick Parent şu şekilde aktarmaktadır;

Sıkıştırma ve esnetme, ön hareket, sahneleme, doğrudan ve pozdan poza, takip eden hareket, ivmeli hareket, yay çizme, ikincil hareket, zamanlama, abartı, boyutlu çizim ve çekiciliktir. Bu temellere dayanan on iki prensip, animatörlere animasyon yapımında büyük katkı sağlamıştır. İlkeler birden çok nitelikle alakalı olduğu için, bazı prensipler birden fazla başlık altında yer almıştır (Parent, 2009, s. 13).

Samancı'nın aktarımına göre, Disney Stüdyosu gerçekçi görüntü sunmakta büyük bir yol kat etmiştir fakat teknik sorunların çözülmesi animasyona rengin dahil edilmesiyle başlamıştır. Disney siyah beyaz görüntülerin esaretinden kurtularak gerçekliğe bir adım daha yaklaşmıştır. Sulu boya tekniğiyle renklendirdiği ilk animasyonlar zamanla yerini yağlıboya tekniğine bırakmıştır. İki boyutlu animasyonların gerçekliği en iyi yansıtacağı can alıcı teknik şüphesiz yağlı boyadır. Yağlıboya ile oluşturulan animasyonlar izleyiciye, gerçeklik algısı bakımından zenginleştirilmiş üç boyutlu görünüm sunmuştur. Sonraki aşamalarda animasyonların üzerine yerleştirdiği sesler ile sessiz animasyon dönemine büyük bir vurgun yapmıştır. Yapılan tüm yeniliklere rağmen iki boyutlu izlenim etkisini sürdürmüştür. Arka ve ön planda yetersiz kalan derinlik algısını geliştirmeye yönelmiştir. Disney, çok katmanlı kamerayla birlikte gerçeklik yanılsamasını sağlam temellere dayandırmıştır. Çok katmanlı kameranın sunduğu üç boyutlu izlenim sunan çekimler, canlı aksiyon görüntüler ile birebir bağlantılıdır. Çok katmanlı (Multiplane) kamerayı ilk olarak 1940 yapımı Pinokyo (Pinocchio) filminde kullanmıştır. Pinokyo çizgi filminde kameranın işlevini ortaya çıkaran yenilik, yakınlaştırma (zoom) tekniğinin sahnelere ustaca yerleştirilmesidir (Samancı, 2004, s. 33-39).



Şekil 24. Disney Stüdyosu, Çok katmanlı kamera (Multiplane Camera) kullanım aşamaları, 1940.

Şekil 24. Kaynak: Rick, O. (2010).

Disney yenilikleriyle donattığı animasyon sinemasında bir can alıcı hamle daha yapmıştır. Samancı'nın aktarımına göre, bu yenilik için rotoskopi tekniğini devreye sokarak gerçekliğe bir adım daha yaklaşmıştır. Rotoskopi tekniği daha öncelerde canlı aksiyon görüntüleri desteklemek için kullanılmıştır fakat Disney, rotoskopi tekniğini hareket analizi için kullanmıştır. Gerçekliğin birebir kopyasını çizim dünyasına rotoskopi tekniğiyle aktarmıştır. Rotoskopi oldukça zorlayıcı bir tekniktir karakterlerin anatomisinde ya da sekanslar arasındaki çizimlerde eksikliklerin olması gerçeklik algısını bozguna uğratar. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and Seven Dwarf) çizgi filminde rotoskopi tekniği kullanılarak ilk uzun metrajlı yapımını 1938 yılında gösterime sunmuştur. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi Walt'ı tüm dünyada bilinir hale getirmiştir. Animasyon sinemasının mucidi olmasa bile şüphesiz çoğu izleyici için animasyon Walt Disney'den ibarettir. Samancı'nın aktarımına göre, 1940'lı yıllarda en görkemli dönemini yaşayan Disney Stüdyosu animasyon sineması endüstrisinin tek hâkimi olmuştur (Samancı, 2004, s. 35-44). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler yapımından gelen kazancı Disney Stüdyosunu animatörlerinin konforu için geliştirmeye harcamıştır. Michael Barrier'in aktarımına göre, Walt Disney için ticaret önemlidir fakat sanat anlayışından ödün vermez. Sanata yönelik ihtiraslarından taviz vermeden aksine onları genişletmesi olağanüstü bir iş başarısı elde etmesine olanak sağlamıştır. Film yapımcısı olarak başladığı bu yolda, amacı haftada bir çizgi film yapan stüdyoya ev sahipliği yapmaktır. Sanata düşkünlüğü, yapımlarında ünlü caz müzisyeni Duke Ellington ve daha nice sanatçıya animasyon dünyasında yer vermesinden anlaşılmaktadır. 1941 yılında savaşın patlak vermesiyle ekonomik zorluklar çekmeye başlayan Disney Stüdyosu, Walt'ın hırsları ve üretim açısından sancılı bir süreç geçirmiştir (Barrier, 2008, s. 1-3). II. Dünya Savaşıyla birlikte en önemli denemesi Fantasia filmi istediği ilgiyi görememiştir. Fantasia filminde öne çıkan yenilik, müziğin animasyon teknikleri doğrultusunda şekillendirilmesidir. Walt, filminde sese üç boyut niteliği kazandırarak çoklu seslendirme yöntemleri içinde zemin hazırlamıştır. Disney Stüdyosunda bu dönemde askeri içerikli karakterlerin hikayeleri anlatılmıştır. Savaşın sona ermesiyle birlikte Walt Disney başladığı yere geri döndü. Masalları konu alan animasyonlar yaparak adından çokça söz ettirmiştir.

“Disney'in masalları canlandırma sinemasına uyarlaması, ona yirminci yüzyılın Esop'u denilmesine yol açmıştır” (Hünerli, 2005, s. 24-25).



Şekil 25. Walt Disney, Fantasia, canlı aksiyon ve rotoskopi tekniğiyle yapılan filminden kareler, 1954.

Şekil 25. Kaynak: Disney Dynasty. (2014)

Yukarıdaki ifadelerden yola çıkıldığında Walt Disney'in Disney Stüdyosu önderliğinde birçok başarılı animasyon filme imzasını attığı gözlemlenmektedir. Dünyada en çok tanınan yapımcı, karikatür sanatçısı olarak birçok ödüle layık görüldüğü bilinmektedir. Hikayelerini oluşturduğu karakterleriyle özdeşleştiren Walt, günümüz animasyon dünyası için geriye ihtişamlı bir tarih bıraktığını söylemek mümkündür. Tarihin tozlu sayfalarını hünerleriyle renklendiren Walt, kendisinden sonraki animatörler için büyüdüğü bir dünya bırakmıştır.

B. Geleneksel Animasyon

Geleneksel animasyon art arda getirilen çizimlerin, yanılısma ile hareket ediyor izlenimi sunan animasyon tekniğidir. Her kare elle çizilir, 1 saniyede 12 ila 24 arasında oluşturulan çizimlerin hareket sırasına göre dizilmesiyle animasyon meydana gelmektedir. Görüntünün hareketliliği keşfedildikten sonra birtakım araçların yardımıyla izleyiciye görsel şölen sunmaktadır. Daha önceki bölümlerde ele alınan animasyon öncüleri bu tekniği ustalıklarla izleyiciye aktarmıştır. Emile Cohl her kareye elle çizdiği Fantasmagorie filminin yapımında 700 çizimle ilk geleneksel animasyonu oluşturmuştur. Geleneksel animasyon tekniği uzun yıllar izlerini sürdürmüştür. Geleneksel animasyonu destekleyen ve içeriğine benzer yapıya sahip olan Cel animasyon tekniği de birçok yapımda başrol oynamıştır.

1. Cel Animasyon

Erken dönem animasyon animatörleri John Randolph Bray ve Earl Hurd bir ortaklıkla Bray Stüdyolarını kurmuştur. Geleneksel animasyonun maddi ve manevi zorluklarından dolayı bir arayışa girerler. Her kare için tek tek yapılan arka plan ve

karakter çizimlerinin daha az maliyetli olması için Cel animasyonu keşfederler. 1914 yılında patentini aldıkları Cel animasyonun ana maddesi selüloz kağıdıdır. Bu teknikte temel unsur arka plan, karakter ve diğer nesnelere farklı katmanlara çizilir. Selüloit kağıdına karakterlerin ana hatlarını çizerler sonrasında ara pozları da oluşturarak deneme çekimleri yaparlar. Selüloit kâğıdın üzerine çizilen arka plan, karakterler ve nesnelere katmanları üst üste yerleştirilir böylece hareket izlenimi sağlanmıştır. Arka plan çizimleri için daha bir mat yüzey kullanılmıştır. Ön planda kalan karakterler ve nesnelere çizimleri içinse selüloit adında parlak bir yüzeye sahip şeffaf geçirgen bir malzeme kullanılmıştır. Ardından katmanlara ayrı ayrı akrilik boya ile renklendirilir. Bu tekniğe örnek olarak Walt Disney'in Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler çizgi filmi verilebilir. Cel animasyon tekniği günümüzde halen aktif olarak kullanılan bir tekniktir.



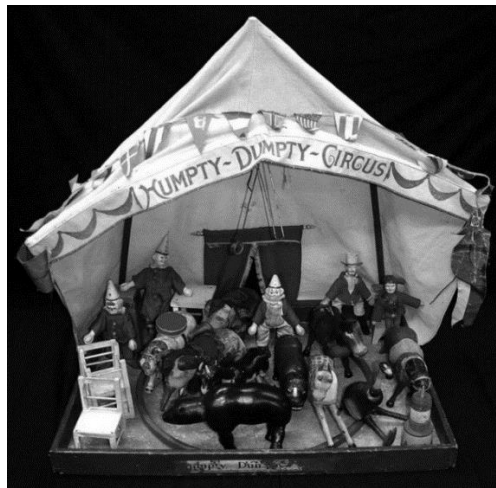
Şekil 26. Walt Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Cel animasyon tekniği örneği, 1938.

Şekil 26. Kaynak: The Guardian. (2018).

C. Stop-motion Animasyon

Stop motion, durağan üç boyutlu obje ve nesnelere hareket sağlanarak çekime alınan bir animasyon tekniğidir. Stop motion tekniğinde, kamera objeye göre ayarlanır, objenin her hareketinde kare kare çekimlerin sırayla dizilimiyle animasyon tamamlanmaktadır. Kare kare çekime alınan sahneler montajlanır ve film sunuma hazır hale gelir. Stop motion tekniğinde birçok malzeme kullanılır bunlar; oyun hamurları, lateks, silikon ve kuklulardır. Genellikle üç boyutlu olarak oluşturulan stop motion tekniği, iki boyutlu olan kum partikül ve iğneli yüzey animasyonlarında da kullanılmıştır. Stop motion tekniğinin tarihi 1800'lü yıllara sinemanın keşfine

dayanmaktadır. Ön planda yaratıcılığın ve deneyselliğın olduğu stop motion, en göz alıcı animasyon tekniğı olarak görölmektedir. Tarihte ilk stop motion yapımı, Rus yönetmen Ladislav Starewicz'in 1908 yılında ele aldığı 'The Humpty Dumpty Circus' eseridir. Starewicz'in deneme yanılma yoluyla stop motion tekniğini öğrendiğı iddia edilmektedir. Böceklere küçük yaştan beri ilgi duyan Starewicz, iki geyik böceğinin kavgalarını filme çekmeye karar verir fakat böcekler stüdyonun fazla ışığına maruz kalıp ölür. Ölen böcekleri çekimlerinde kullanma kararı alır hareketlerini sağlamak için kol ve bacaklarını bal mumu ile tekrar yapıştırır böylece stop motion tekniğini uygulamaya başlamıştır. Stop motion'u diğer tekniklerden ayıran en büyük özellik üç boyutlu karakterlerin yerleştirildiğı sahnenin, gerçeklik algısını izleyiciye sunmasıdır. Halen birçok yönetmen ve animatör tarafından en çok tercih edilen animasyon tekniğidir. Stop motion tekniğı, teknolojinin gelişimiyle orantılı olarak geleneksel ve dijital olarak hüküm sürmektedir (Furniss, 2013, s. 232-242). Günümüz yapımlarına imza atan ünlü yönetmen Tim Burton, yapımlarında stop motion'a yer vererek bu tekniğı izleyiciyle buluşturmuş ve başarılı filmleriyle kutsamıştır. Stop motion animasyonları birçok tekniğın harmanlanmasıyla meydana gelmektedir. Bazı animasyon teknikleri stop motion animasyonun yapımını büyüleyici bir hale getirmiştir bunlar; kukla animasyon, kil animasyon, kes çıkar animasyon ve piksilasyondur.



Şekil 27. Ladislav Starewicz, Humpty Dumpty Sirki (The Humpty Dumpty Circus), Stop motion animasyon tekniğinin ilk örneğı, 1908.

Şekil 27. Kaynak: Raising My Little Superheroes. (2019).

1. Kil Animasyon

Stop motion tekniğini en çok yansıtan kil animasyonudur. Kil animasyonu sinema tarihinin başlangıcıyla gösterime sunulmuştur. İlk kil animasyonu yapan sanatçı, 1902 yılında Pastanede Eğlence (Fun in a Bakery) filminin yapımcısı Edwin S. Porter'dir. Film, bir duvara rastgele fırlatılan hamurun fırıncı tarafından şekillendirmesini konu almıştır. Furniss'in aktarımına göre, ilk uzun metrajlı kil animasyon yapımı ise 1985 yılı yapımı The Adventures of Mark Twain filmidir. Filmin yapımcısı Will Vinton Stüdyo 20. Yüzyıl kil animasyonuna damga vurmuştur (Furniss, 2013, s. 247). Nurullah Arı'nın aktarımına göre, animasyonlar için kullanılan killer, esnek bir yapıya sahip değildir ve su bazlı oldukları için çabukça kurummuştur. Bu yüzden daha figürlerin oluşumu için, esnek bir yapıya sahip olan oyun hamurları kullanılmaya başlanmıştır. Figürlerin hareketlerinin sağlanması için bir omurga sistemi yapılmıştır. Armatür adı verilen bu yapı tel iskelet sisteminden oluşmaktadır. Böylelikle animasyon esnasında figürlerin hareketleri kolay bir hale gelmiştir (Arı, 2015, s. 43). Günümüzde etkisi hala devam eden kil animasyonlarının üretimi devam etmektedir. Kil animasyonlarını etkileyici kılan unsurlardan biri bağımsız bir dünyayı yansıtmak üzerine tasarlanmasıdır. Diğer animasyon tekniklerine göre kendine özgü tiplere ve sahnelenmeye sahiptir. Nick Park ve Steve Box'un 2005 yapımı Wallace & Gromit: Curse of the Rabbit filmi en iyi uzun metrajlı animasyon seçilerek stop motion dünyasını Oscar ödülü ile taçlandırmıştır. Filmde yapılan kil figürler gerçekçi görünüşleriyle animasyona üç boyut izlenimi sunmuştur.



Şekil 28. Will Vinton Stüdyo, Mark Twain'in Maceraları (The Adventures of Mark Twain) filminden bir kare, ilk uzun metrajlı kil animasyonu örneği, 1985.

Şekil 28. Kaynak: Murell, R. (2017).

2. Kukla Animasyon

Stop motion animasyonun bir başka tekniği kukla animasyonlarıdır. Gerçeklikle büyüdü bir ilişki kuran kukla animasyonları, insan, hayvan ve obje figürlerin modellenmesiyle oluşmuştur. Kukla animasyonları görüntü hareketliliğin keşfinden bile daha eski bir tarihe sahiptir. Dünyada çok farklı kullanım alanları olan kukla gösterileri her ülkenin kültürüne göre değişiklik göstermektedir. Canlı kukla geleneği, el kuklaları, silüet şeklinde figürler, maskeler ve oyuncak bebekler olmak üzere tiyatro gösterimini kapsamaktadır. Rusya ve Avrupa stop motion tekniğini kukla animasyonlarıyla gösterime sunan ülkelerdir. Rus animasyonun ilk ortaya çıkışı, Alexander Ptushko'nun 1935 yılında gösterime giren Gulliver'in Maceraları (Gulliver's Travels) filmini stop motion tekniğini kullanmasıyla başlamıştır. Film, bir kitabın üzerinde uyuya kalan çocuğun rüyalar aracılığıyla atıldığı maceraları konu almıştır. Filmin sahnelerinde kullanılan materyaller ahşaptan yapılmıştır, özel efektler çekimler sırasında yerleştirilmiştir. Ahşap kukla animasyonlarıyla nam salmış diğer animatörler George Pal ve Jiri Trnka'dır. Kukla animasyonlarında figürlerin yüz ifadelerinin aktarılması için birçok farklı kafa modelleri kullanmışlardır. Fakat Jiri Trnka, kuklaların duygusal değişimlerini göstermek için farklı yüz ifadeleri kullanmak yerine figürün gövde hareketleriyle yansıtmayı tercih etmiştir. Kukla animasyonun yapım sırasında kumaş, kürk, metal ve çeşitli malzemeler kullanılmaktadır. Kukla yapımı sırasında teknolojinin gelişimiyle birlikte lateksten yapılan figürler görülmeye başlamıştır (Furniss, 2013, s. 257-258). Kukla animasyonları gelişen teknolojiden nasibini alarak halen kullanılan bir teknik olmayı başarmıştır.

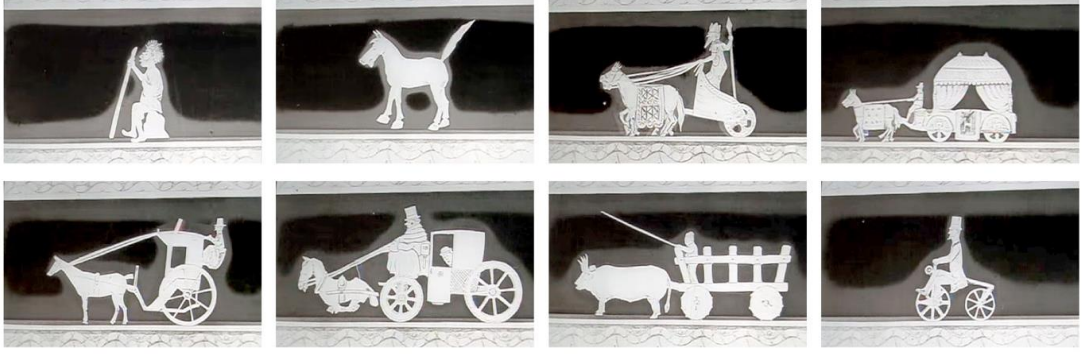


Şekil 29. Alexander Ptushko, Gulliver'in Maceraları (Gulliver's Travels) filminden bir kare, Kukla animasyonu örneği, 1935.

3. Kes-çıkarak (Cut-out) Animasyon

Stop Motion animasyonun en yaygın ve eski tarihi cut out (kes çıkar) tekniğidir. Cut out tekniği stop motion kavramı gelişmeden önce de varlığını sürdürüyordu. İlkel bir teknik olan cut out, kâğıt, kumaş, karton, keçe ve fotoğraf gibi iki boyutlu malzeme ile yapılır. Fakat ışık, doku ve renk geçirmeye en elverişli madde kâğıttır. Bu nedenle genellikle cut out animasyonlarda kâğıt ve makas ana temel malzeme olarak kullanılır. Cut out tekniği, iki boyutlu bir görünüme sahiptir fakat illüzyonlarla hareket sağlanırsa üç boyutlu animasyonlar elde edilebilir. Kesilerek hazırlanan iki boyutlu figür ve nesnelere bir zemin üzerine yerleştirildikten sonra hareket sağlanır ve animasyon çekime alınır. Hareketin sağlanması için tel iskelet sistemi ya da eklemlere yerleştirilen raptiyeler kullanılır. Diğer stop motion tekniklerinde olduğu gibi her hareket için tek tek çekim yapılır ve fotoğraflar art arda yerleştirildikten sonra animasyon tamamlanır. Bir değerlendirme sonucunda cut out animasyon tekniğini kullanan animatörlerin birçok farklı yaklaşımla bu tekniği uyguladıkları görülmüştür. Cut out tekniğinin ilk uygulaması Emile Cohl'un 1910 yapımı En Route filmiyle olmuştur. Cohl, kestiği kâğıtları filmde hareketini sağlayarak tarihte ilk cut out örneğini En Route yapımıyla izleyiciye aktarmıştır. Kâğıt kesme geleneğine hâkim olan Çin'in Shanghai Animasyon Stüdyosu aracılığıyla cut out tekniğinde birçok yeniliğe imza attığı bilinmektedir. Cut out tekniğinin ilk uygulayıcılarından Wang Guchan Shanghai animasyon stüdyosu öncülüğünde birçok film yapmıştır. Guchan, kestiği figürleri uzun cımbızlar kullanarak hareketlerini sağlamıştır. Böylelikle kare kare çekim yerine sabit kameranın önünde akıcı bir sahneleme oluşturulmuştur. Cut out tekniğiyle oluşturulan figürler, arkadan ışıklandırıldığında, beyaz bir arka planda koyu bir görüntüye dönüşürler ve bu görünüm 'silüet' olarak adlandırılmaktadır. Animatör Lotte Reiniger, cut out tekniğiyle birlikte en başarılı silüet çalışmalarına imza atmıştır. Yenilikçi animatörlerden Lotte Reiniger 1962 yılında Prens Ahmet'in Maceraları (The Adventures of Prince Achmed) filmi cut out tekniğinin en başarılı kullanıldığı yapımlar olarak tarihe geçmiştir. Prens Ahmet'in Maceraları filminde bazı karakterler oldukça detaylıdır buna örnek olarak; yakın çekimde kullanılan canavarın başı için ağız için altı, çene için üç, burun için bir, kaş için dört ve saçlar için iki parça toplamda on altı ayrı bağlantı noktası yapılmıştır. Reiniger 70 ten fazla silüet figürler yapmıştır. Arka

planlar silüetlerin koyu açık dengesine bağlı olarak değişiyordu bunun nedeni ise figürleri ön planda tutma isteğidir. Koyu figürler için opak bir arka plan tercih edilirken, orta derece koyuluğa sahip figürler için kopya kâğıdı kullanılıyordu. Hala birçok yapımda kullanılan cut out tekniği South Park'ın pilot bölümünde de kullanılmıştır. Sanat ve Animasyon stüdyosu, 2006 yapımı Hajadla filminde kukla ve cut out tekniğini ustalıkla harmanlamıştır (Furniss, 2013, s. 236-238).



Şekil 30. Emile Cohl, En Route filminden bir kare, ilk cut out tekniği örneği, 1910.

Şekil 30. Kaynak: Presti, G. (2018).

4. Piksilyasyon

Stop motion teknikleri arasında piksilyasyon uygulaması şüphesiz en farklı olan yöntemdir. Piksilyasyon tekniğinde canlı insan ya da hayvan figürleri kullanılır, aşamalı bir şekilde hareket eden figürler çekime alınır. Piksilyasyonda en temel özellik figürler ne kadar yavaş hareket ederse çekimin o kadar iyi olacağıdır. Diğer tekniklerde hareket ne kadar akıcıysa film o kadar etkileyici olur fakat piksilyasyon yavaşlatılmış görüntüler ile harmanlanmış bir gösterim sunmayı amaçlamaktadır. Oyuncular sürekli bir hareketi yakalamak için bir dizi poz verir ve bekler böylelikle durağan kamera kolaylıkla çekim yapabilir. Aralıksız hareket etmek bazı durumlarda oyuncu için avantajlıdır fakat bu hareketin yavaş olması gerekir. Kamerada algılanan hareketler sonrasında istek doğrultusunda yavaşlatılıp, hızlandırılabilir. Piksilyasyon tekniği ve değişken hız sinematografisi sinema yapımının özgün yönlerindedir. Bu doğrultuda animasyonun ve oyuncuların yönetiminde üstün bir beceri gerekmektedir. Değişken hız sinematografisi için kameranın görüntü kaydını yarım, iki kat ya da daha yüksek hızlarda alması gerekmektedir. Yapımın normal hızda akıcı olabilmesi için kameranın ve oyuncunun aynı değişken hızı yakalaması gerekmektedir. Örneğin kamera yarım hız da görüntü alıyorsa oyuncuda yarım hız doğrultusunda hareket

ettiğinde yapım izleyiciye normal hızında aktarılmış olur. Zaman atlama terimi, değişken hız sinematografisinin bir türü olarak kullanılmaktadır. Buna örnek olarak, oyuncunun normal hızda hareketinin kameraya yavaş hızda alındığında görüntüler oldukça hızlı görünecektir. Piksilyasyon oldukça biçimlendirilmiş bir tekniktir bu yüzden genellikle kısa metraj yapımlarda ve değişken hız sinematografi, diğer animasyon teknikleriyle birlikte kullanılır. Uzun metraj yapımlar için piksilyasyon tekniği sancılı bir sürecin başlangıcıdır çünkü oyuncu uzun bir süre belirli hızda rol yapmaktan yorulabilir. Yapım, gösterim aşaması da oldukça zorlayıcıdır izleyici belirli bir süre sonra filminden kopabilir. Tüm bu zorluklara rağmen piksilyasyon tekniği, birçok uzun metraj yapımda kullanılmıştır. Jon Svankmajer esinlendiği bir roman üzerine kendi estetik değerlerine de katarak canlı aksiyon, kullanılan bir tekniktir (Furniss, 2013, s. 265-266).



Şekil 31. Jon Svankmajer, Alice filminden tavşan karakterinin hareketlerinden kareler, piksilyasyon tekniği örneği, 1988.

Şekil 31. Kaynak: Halm, A. (2021).

Stop motion ve piksilyasyon tekniklerini kullanarak uzun metrajlı Alice (1988) filmi gösterime sunmuştur. Karışık animasyon tekniklerine iyi bir örnek olan Alice filmi, özgün konusu ve sürreal karakterleriyle izleyiciyi büyülemektedir. Mike Jittlov'un yönetmenliğini ve oyunculuğunu üstlendiği The Wizard of the Speed and Time (1989) filmi de piksilyasyon tekniğiyle yapılan uzun metrajlı yapımlar için şahane bir örnektir. Filmin konusunda, bir animatörün canlı aksiyon ve animasyon alanında başarısını ispatlamak için Hollywood film endüstrisine girmek için yaşadığı zorluklar anlatılmaktadır. Yapım kült filmleri listesinde yerine almıştır. Kısaca piksilyasyon tekniğiyle iyi işlere imza atmak için yönetmen, kamera ve oyuncu becerisinin en üst düzeyde olması gerekmektedir.

D. Dijital Animasyon

Animasyon tarihinin dijital döneme geçmesi 1946 yılında Pennsylvania Üniversitesi'nin önderliğinde Amerikan ordusunun elektronik bilgisayar (ENIAC) üretmesiyle başlamıştır. Bu bilgisayar askeri ve endüstriyel araştırma ekiplerinin simülasyon ve teknik eğitim çalışmalarını ortaya koymak için oluşturulmuştur. Fakat büyük bir mekanizmaya sahip olmasına rağmen çok az işlem gücüne sahiptir. Paul Wells ve Samantha Moore'un ifadelerine göre, 1950'li yıllarda bilgisayarın içine yerleştirilen ilk silikon dönüştürücüler kullanımlarını daha güçlü ve çeşitli hale getirmiştir. Yine de üretilen bilgisayarlar bu yıllarda teknolojinin az gelişmiş olmasından dolayı büyük ölçüde bir olanak sunmamıştır. Analog bilgisayarlar ilk olarak askeriye ve endüstri ve mühendislik alanlarında kullanılmıştır. Sonrasında içlerine yerleştirilen grafik kartlarıyla animasyonlar için kullanılmaya başlanmıştır. İlk olarak geleneksel animasyonun izinden yürüyen bu grafik tabanlı analog bilgisayarlarda dijital iki boyutlu animasyonlar üretilmeye başlamıştır (Wells & Moore, 2016, s. 151). Bu konuda Isaac Kerlow şu ifadelerle yer vermektedir:

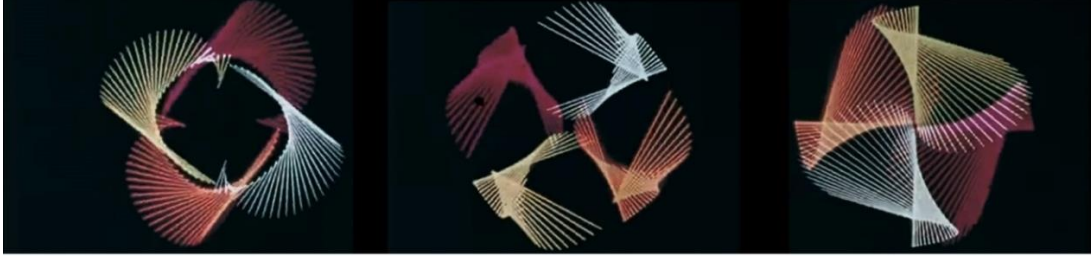
Bilgisayar grafik teknolojisi, 1950'lerin başında insan gözünün göremediği şeyleri görünür kılmak için geliştirildi. Ancak ilk bilgisayar grafik sistemlerinin hiçbiri sanatsal çalışma için geliştirilmemiştir. Bu erken uygulamaların çoğu askeri, imalat veya uygulamalı bilimlerle ilgiliydi ve örneğin, gerçek bir uçağı uçurmak zorunda kalmadan savaş pilotlarını eğitmek için uçuş simülatörleri içeriyordu (Kerlow, 2004, s. 6).

Bilgisayar ortamında oluşturulan sahnelerde kullanılan efektlere Görsel Efektler denilmektedir. Görsel Efektlerin içinde, Hareketli Grafikler (Motion Graphics), Bilgisayar Tarafından Üretilen Görüntüler (CGI), Hareket Yakalama (Motion Capture), Rotoskopi, Mat Boyama (Matte Painting) teknikleri yer almaktadır. Yapım sonrasında elde edilen görüntülerin bilgisayar ortamında kullanılan teknikler görsel efektleri oluşturmaktadır. Animasyonun dijitalleşme süreci, Hareketli Grafikler (Motion Graphics), Bilgisayar Tarafından Üretilen Görüntüler (CGI), Hareket Yakalama (Motion Capture), Rotoskopi, Mat Boyama (Matte Painting) ve Özel Efektler (SFX) başlıkları altında incelenmektedir.

1. Hareketli Grafikler (Motion Graphics)

Hareketli grafiğin babası olarak kabul edilen John Whitney, Motion Graphics şirketini kurarak bilgisayar tarafından oluşturulan bir dizi animasyonu izleyiciyle buluşturdu. Işık gösteri, geometrik şekiller ve illüzyona dayalı bu animasyonlar

izleyici tarafından büyük bir ilgi gördü. John Whitney, geride birçok yapım bırakarak hareketli grafiklerin oluşumunda büyük bir devrim yapmıştır. Ünlü yapımları arasında Katalog (Catalog) (1961), Deneyleler (Experiments) (1968), Arabesk (Arabesque) (1975) ve Matrix I, II, III serileri bulunmaktadır. Bilgisayarın ara yüzüne eklenen bu cihaz, ışıkla çizim yapmayı mümkün kılmıştır. Ayrıca bu cihaz, bilgisayar grafiklerini yaratıcı bir teknoloji olarak tanıtan ilk şirket olan Evans & Sutherland'ın kuruluşunun temelini oluşturmuştur. Hareketli grafikler bir döngüye alınır ve böylece izleyiciye sonsuz bir illüzyon sunmaktadır.

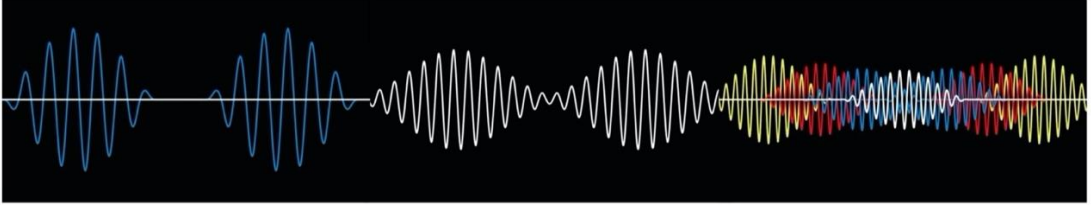


Şekil 32. John Whitney, Deneyleler (Experiments), deneysel animasyonundan kareler, 1968.

Şekil 32. Kaynak: Bayölken, R. (2021).

Hareketli grafikler matematik ve geometrinin hâkim olduğu bir düzlem üzerinde oluşturulmaktadır. Yazılım programlarıyla oluşturulan kodların görsel halleri dijital dünyadan taşıyor var olan gerçeklikle buluşmuştur. Wells ve Moore'a göre, ilk dijital film kaydedicinin 1964 yılında piyasaya sunulmasıyla, yönetmen John Stehura'nın deneysel animasyonu Cıbernetik 5.3 gösterime girmiştir. 8 dakikalık deneysel animasyonunu yalnızca delikli kartlar ve bank kullanarak oluşturmuştur. İfadeler doğrultusunda bu yapımla birlikte Stehura, sinema filmlerinin dijital ortamda deneyimleme şansına nail olup, gerçekliğin içine serpilmiş soyut gösterimle izleyiciyi büyülediği düşünülmektedir. 1970'lerde hareketli grafikler üç boyutlu görüntü sunmak için sanatçı Ed Emshwiller'in önderliğinde analog video grafik sistemine geçmiştir. Emshwiller 1979 yapımı Sunstone (Güneş Taşı) filminde dengeli hareket yaratmak için, geleneksel animasyonun kare kare geçişlerini renkleri kullanarak dijital ortama aktarmıştır. Sunstone (Güneş Taşı) filmi, günümüzde üç boyutlu modelleme tekniği içinde güzel bir örnek teşkil etmektedir. Bu alanda en önemli gelişmelerden biri de en ünlü yönetmenlerden George Lucas'ın 1975 yılında görsel efektlerin yaratılması için Industrial Light & Magic (Endüstriyel Işık ve Sihir) kısaca ILM şirketini kurması olmuştur. Lucas, hareket kontrollü kamera

tekniklerinde öncü olan Robert Abel'i şirketinin kadrosuna dahil etmiştir. En iyi bilim kurgu ödülüne layık görülen 1977 yapımı Star Wars (Yıldız Savaşları) serileri George Lucas'ın yönetmenliğinde yapılmıştır. Filmin görsel efektleri Endüstriyel Işık ve Sihir (Industrial Light & Magic) şirketinin bünyesinde gerçekleştirilmiştir (Wells & Moore, 2016, s. 151-152). Günümüzde hala hüküm süren hareketli grafikler, animasyon, reklam, klip, eğitici videolar ve birçok alanda kullanılmaktadır. Yakın geçmişten bu duruma bir örnek vermek gerekirse, İngiliz rock müzik grubu Arctic Monkeys'in AM albümünde yer alan Do I Wanna Know (2013) şarkısının klibinde hareketli grafiklere yer verilmiştir. Industrial Light & Magic (Endüstriyel Işık ve Sihir) şirketi bilgisayar araştırma ve geliştirme departmanını satın almıştır. Böylelikle hareketli görüntüler gelişimini bilgisayarla üretilen görüntüler (CGI) tekniğine devretmiştir.



Şekil 33. Arctic Monkeys, Do I Wanna Know, şarkı klibinden kareler, 2013.

Şekil 33. Kaynak: Official Arctic Monkeys. (2013).

2. Bilgisayar Tarafından Üretilen Görüntü (CGI)

Bilgisayar tarafından üretilen görüntülerin (CGI) tekniğinin ortaya çıkmasındaki en önemli unsur, bilgisayar grafiklerinin salt bir efekt olarak kullanılmasının ötesine geçerek film yapımının temel süreci için yeni bir model olarak teknolojiye yön verme arzusudur. ILM şirketinin araştırma ve geliştirme departmanına hakimiyetiyle bilgisayar tarafından üretilen görüntüler için birlikte yüzyıllık bir dönem başlamıştır. George Lucas, ILM şirketinin film üretiminde bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) için Pixar stüdyosunu kurmuştur. Bu stüdyo tamamıyla film üretiminin görsel efektlerini ve CGI ile donatılmış yapımları oluşturmak için kurulmuştur. İlerleyen zamanda Apple Computer'in kurucusu Steve Jobs, Pixar stüdyosunu satın alarak görkemli bir dönemin başlangıcına adım atmıştır. ILM şirketinin çekirdeği olan Pixar stüdyosu tarihte ve geleceğimizde derin izler bırakmaya devam etmektedir. George Lucas sinemayı tamamen kıskacına alacak son hamlesini Lucas Film stüdyosunu kurarak yapmıştır. Lucas Film stüdyosuyla George

Lucas, bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) alanında istediği ivmeyi yakalamıştır. Bu süreçte bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) için birkaç deneme yapılmıştır. Başlangıçta bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) tekniğine ekonomik ve estetik açıdan çekimser bir tutum sergilenmiştir. Ancak bu durum 1985 yılında büyük bir önem taşıyan üç yapımın piyasaya sürülmesiyle değişmiştir. Bu yapımlar, gelecekte bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) ile oluşturulacak filmler için kilit bir rol oynamıştır. Bilgisayar tarafından üretilen görüntüler (CGI) tekniğiyle yapılan ilk yapım Disney Stüdyosu'nun ürettiği TRON (1982) filmidir (Wells & Moore, 2016, s. 154). TRON filminin konusu bir programcının bir bilgisayar oyunu tarafından yaşam ve ölüm macerasına dayandırılmıştır. CGI tekniğinin uygulandığı bu yapımda oyuncuların ve mekânın üzerine parlak ışık kontürleri yerleştirilmiştir. TRON filminde sahnelere ustalıklı yerleştirilen CGI tekniği izleyiciyi fazlasıyla tatmin etmiş ve hayal üstü bir serüvene sürüklemiştir.



Şekil 34. Disney Stüdyosu, TRON, filminden CGI örneği kareler, 1982.

Şekil 34. Kaynak: SuperDip. (2020).

1990'lı yıllara gelindiğinde maliyet ve yaratım sürecinin sınırları görülmeye başlandı. Yazılım paketleri ve standart bir üretimin olmaması stüdyo ve animatörleri etkilemiştir. Buna rağmen yönetmen James Cameron'un Terminatör: Judgment Day (1991) filmi başarılı sonuç vermiştir. Terminatör: Judgment Day filminde CGI tekniğiyle etkili bir hikâye anlatımını yakalamıştır. 1993 yılında gösterime giren Jurassic Park filminde kullanılan CGI tekniğiyle dinazorların son derece gerçekçi yapılmasına olanak sağlayarak tarihte en gerçekçi filmlerin arasında yerini almıştır (Wells & Moore, 2016, s. 154). Devamında gerekli yazılımların standartlaştırılmasıyla birlikte, üretim tesisleri çoğalmış ve CGI tekniği yalnızca filmler için değil, video oyunlarında ve multimedya uygulamalarında ticari ve eğlence sektöründe temel bir ifade aracı haline gelmiştir. CGI tekniği dijital dönemle

hayat bulan yeni medya terimini geride bırakmıştır. Ayrıca Wells ve Moore bu konu için şu ifadelerle yer vermektedir:

Açıktır ki, farklı yazılım paketleri daha ekonomik ve kullanıcı dostu hale geldikçe ve bilgisayarın yaratıcı bir araç olarak kullanımı hem yerel hem de endüstriyel bir ortodoks haline geldikçe, diğer tüm yaklaşımları ve teknikleri karakterize eden aynı genişlik ve çeşitlilik derecesi bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerle (CGI) karakterize edecektir. Pek çok anlamda ‘yeni medya’ teriminin artık gereksiz görünmesiyle aynı şekilde, CGI tekniğinin de animasyonda yaratıcı pratik için kabul edilmiş bir sözlüğün parçası olması mümkündür (Wells & Moore, 2016, s. 154).

CGI tekniğinde gerçek oyuncu ve mekanların üzerine uygulama yöntemi zaman içerisinde dijital ortamda farklı alanlara yayılmıştır. CGI tekniği, dijital üç boyutlu animasyonun doğuşuna öncülük etmiştir. Üç boyutlu animasyonlar bilgisayar programlarında mekân ve karakterler dijital ortamda modellenerek yapılmaktadır.

Modelleme tekniği, karakter pozlarının bilgisayar ortamına atılarak program üzerinden üç boyutlu hale getirilmesidir. Modellenen karakter ve mekanların üzerine program aracılığıyla kaplama (texture) yapılır, karakterlere bir iskelet sistemi (rig) yapılarak hareket sağlanır ve son olarak render alınarak animasyon tamamlanır. Üç boyutlu animasyonun temel prensipleri bunlara dayanmaktadır. Üç boyutlu animasyona ihtiyaç duyulmasının en önemli unsuru, fantastik dünya için hayal gücüyle oluşturulan mekân ve karakterlerin gerçekliğe daha yakın bir görüntü sunmasıdır. Böylelikle üç boyutlu animasyon izleyici için dijital gerçekliğe kapılarını açmıştır. Dijital üç boyutlu animasyonlar, geleneksel animasyon tekniklerine nazaran gerçeklik ilkesi üzerine oluşturulmaktadır. Gerçekliği taklit ederek oluşturulan dijital üç boyutlu animasyonlar, izleyiciye ulaşılabilir bir haz yaşatmaktadır. Bu konuda Steven Withrow animasyonun temel prensipleri için şu ifadelerle yer vermektedir;

Çoğu zaman, olayların karikatür gibi değil daha “gerçek” görünmesini sağlamak için bu ilkeleri yumuşatmak zorundayız. Bu ilkelerin tümü, gerçekliği damıtmak ve abartmak isteyen animatörler tarafından geliştirildi, bu yüzden gerçeklik tarafından yükseltildiler. Gerçeği taklit etmeye çalıştığımız için, hala bu ilkelerin nasıl ve neden geçerli olduğunu anlamamız gerekiyor, ancak onları geleneksel animasyonda olduğu kadar güçlü bir şekilde abartmamalıyız (Withrow, 2009, s. 11).

Yönetmen John Lassater, Pixar stüdyosunun önderliğinde 1995 yapımı Oyuncak Hikayesi (Toy Story) gösterime sunarak ilk uzun metrajlı üç boyutlu dijital

animasyonu izleyiciyle buluşturulmuştur (Wells & Moore, 2016, s. 153). Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filminde mekân ve karakterler tamamen dijital ortamda tasarlanarak üç boyutlu bir görünüm kazanmıştır. Çocuklara yönelik içerik üretiminin çoğalmasıyla CGI tekniği büyük küçük her yaşa hitap eden bir alanı izleyiciye sunmuştur. Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filminden sonra dönem karakterize bir özellik kazanmıştır.



Şekil 35. John Lassater, Oyuncak hikayesi (Toy Story), filminden bir kare, 1995.

Şekil 35. Kaynak: Serpa, M. (2019).

Pixar rakip olarak doğan Dreamworks Stüdyosu 2002 yılında Shrek üç boyutlu animasyon filmini izleyiciye sunmuştur. Shrek filmi de dijital ortamda modellenen mekân ve karakterler ile oluşturulmuştur. Pixar 2002 yılında Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo) ve 2004 yılında İnanılmaz Aile (The Incredibles) üç boyutlu animasyon filmlerini yaparak yeniliklerini izleyiciye aktarmaya devam etmiştir (Wells & Moore, 2016, s. 153). İnanılmaz Aile (The Incredibles) yapımı için Rick Parent şu ifadelerle yer vermektedir;

Pixar Stüdyosunun bünyesinde Akademi Ödülü kazanan 2004 yapımı İnanılmaz Aile (The Incredibles) için saç animasyonu, cildi aydınlatmak için yüzey altı saçılımı, kumaş animasyonu ve cildi deforme eden kas modelleri içermektedir (Parent, 2009, s. 34).



Şekil 36. Pixar Stüdyosu, İnanılmaz Aile (The Incredibles), filminden bir kare, 2004.

Şekil 36. Kaynak: O'Neill, S. (2020).

CGI tekniği sinema ve animasyon filmlerinin oluşumunda hala kullanılmaktadır. Buna ek olarak sinema tarihinde büyük bir öneme sahip Matrix serisinin yapımında CGI tekniği kullanılmıştır. Yüzüklerin Efendisi seri filmde karakter ve mekanlarda CGI tekniğinden yararlanılarak oluşturulmuştur.

3. Hareket Yakalama (Motion Capture)

Hareket yakalama (Motion Capture), CGI tekniğinin uygulanmasında aktif rol oynamıştır. Hareket yakalama (Motion Capture), canlı aksiyon görüntülerin olarak dijital ortama aktarılması temeline dayanarak oluşturulmuştur. Gerçekliği yakın bir izlenim sunması için canlı modeller üzerine sensörler yerleştirilmiştir. Canlı modellerin (insan, hayvan, bitki) üzerine yerleştirilen sensörler her hareketi algılayarak, dijital ortamda tasarlanan karakterler için referans olmuşlardır. Hareketlerin yakalanması için, canlı modellerin üzerine özel kostümler giydirilir ve belirli noktalardan oluşan sensörler yerleştirilir. Bu sensörler dijital ortama aktarıldığında canlı modellerin iskelet sistemini bilgisayarların ara yüzlerine kaydeder. Kaydedilen iskelet sistemindeki hareketlerin üzerine CGI tekniğiyle oluşturulan karakterler giydirilir. Hareket yakalama tekniği performans animasyonuna bağlı olarak gerçekleştirilir. Bu bağlamda hareket yakalama tekniğinin uygulanması için canlı model ve sensörler bu işin olmazsa olmazıdır. Hassas bir sayısal düzleme dayanan bu tekniğin kusursuz uygulanması için, canlı model üzerindeki sensörlerin kilit noktalara yerleştirilmesi gerekmektedir. Son olarak dijital ortamda oluşturulan karakter ve canlı model görüntüleri eşleştirilir buna bağlı olarak düzenlemeler yapılır. Netice olarak hareket yakalama, canlı aksiyon görüntülerin

dijital ortamda bir performansa dönüştürülmesini tamamlayan teknolojidir. Bu konuya istinaden Menache şu ifadelerle yer vermektedir:

Kilit noktalar, özneni farklı hareketli parçalarının hareketini en iyi temsil eden alanlardır. Bu noktalar, öznenin sabit (rijit) kısımları arasındaki pivot noktaları ve bağlantılar olmalıdır. Örneğin bir insan için kilit noktalardan bazıları, kemikler için pivot noktaları ve bağlantılar olarak hareket eden eklemlerdir. Bu noktaların her birinin konumu, özneye yerleştirilen ve ana toplam cihazının bilgi kanallarına hizmet eden bir veya birden fazla sensör, işaret veya potansiyometre tarafından tanımlanır (Menache, 2010, s.2).

Menache'nin aktarımına göre, hareket yakalama teknolojisinin tarihi, 1980'lerin başlarında Simon Fraser Üniversitesi, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü ve New York Teknoloji Enstitüsü gibi okullarda araştırma projeleri olarak kullanılmıştır ancak gerçek üretimi ilk olarak Amerika Birleşik Devletleri'nde uygulanmıştır. İlk olarak hareket yakalama teknolojisi, askeri ve tıbbi amaçlar doğrultusunda farklı mecralarda uygulanmıştır (Menache, 2010, s.4). Gelişen teknolojiyle birlikte hareket yakalama, canlı modelin hareketlerini taklit ederek yeni dijital karakterlerin doğuşuna öncülük etmiştir. Hareket yakalama teknolojisinin gelmesiyle yeni bir çağa adım atan sinema sanatı, izleyiciye gerçekçiliği ile büyüleyen yapımları sunmuştur

Wells ve Moore'un aktarımına göre, hareket yakalama teknolojisinin ünlü aktörü Andy Serkis, bilgisayar tarafından oluşturulan karakterlere hayat vermiştir. Andy Serkis, Peter Jackson'ın yönetmenliğindeki çoğu fantastik karaktere can vermiştir. Buna örnek olarak Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde Gollum karakterine, King Kong filminde ise Kong karakterine can vermiştir. Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde Gollum karakterine de hayat veren Serkis, izleyiciyi gerçeklik algısı bakımından büyülemiştir. Gollum karakterinin inşasında iyi bir süreç yönetimi yapılmıştır. En önemlisi Andy Serkis performansıya, Gollum karakterinin yüz ve hareket yakalama kombinasyonlarını büyük bir ustalıkla tamamlamıştır. Serkis'in performansı Gollum karakterinin içine gizlenmiştir ve izleyici bu oluşum sürecinin sadece neticesinden haberdardır. Wells ve Moore, Gollum karakteri için şu ifadelerle yer vermiştir;

Gollum'un başlı başına bir karakter olarak ikna ediciliği vardı; burada uygulanan animasyon, oyuncunun performansını arka planda gizli tutarak karakteri ön plana yansıtmıştır. Böylelikle uygulanan animasyon ve efektler dikkat çekmemiştir. Tüm bunlardan ortaya çıkan kilit nokta, animasyonun neredeyse özünde kendi sürecini ve bu

süreci karakterize eden sanatı gizlediğidir, ancak bu gerekliliği haklı çıkaran nihai sonuçtur (Wells & Moore, 2016, s. 171).



Şekil 37. Peter Jackson, Andy Serkis'in canlandığı Gollum karakteri, Hareket Yakalama (Motion Capture) örneği, 2001.

Şekil 37. Kaynak: Stuff. (2017).

Bu yapımlar arasında Oscar ödüllü Avatar filminin her karakteri için hareket yakalama teknolojisi kullanılmıştır. Yukarıdaki ifadeler değerlendirildiğinde, günümüzde hala kullanılan bu teknikle birlikte fantastik dünyanın karakterleri izleyiciye arttırılmış gerçeklik sunduğu gözlemlenmektedir. Hareket yakalamayla birlikte dijital efekt açısından son teknolojiyi zorlayan filmler her yıl izleyiciye sunulmaktadır.

4. Rotoskopi

Rotoskopi tekniğinin kökeni Max Fleischer'a dayanmaktadır. Mürekkep Çıkış (Out of Inkwell) serisini yaratmak için rotoskopi tekniğini bulmuştur. Fleischer'dan sonra Disney Stüdyosu rotoskopi tekniğine taze bir kan getirmiştir. Rotoskopi aslında görülmeyen bir sanat formudur. Rotoskopi tekniğinin en önemli yeniliği, figürlerin hareketlerini cel animasyon tekniği üzerinde inceleme fırsatına sahip olmasıdır. Mark Langer, rotoskopi tekniğini şu şekilde tanımlıyor:

Canlı bir aksiyon filminin kare kare arkadan bir çizim tahtasına yerleştirilmiş yarı saydam bir yüzeye yansıtılmasına izin veren bir cihaz. Bir animatör, her canlı aksiyon görüntüsünü bir kâğıt parçası üzerinden kolayca izleyebilir, film başka bir kareye ilerletebilir ve işlemi tekrarlayabilir. Bu sayede canlı aksiyon görüntüleri, ayrıntılı ve

gerçekçi animasyonlar için bir rehber haline gelmiştir (Wells & Moore, 2016, s. 169).

Rotoskopi tekniğinden önce animatörler çekimleri için referans toplamaya ihtiyaç duymuştur. Referansların kağıtlara iletilmesi hayli zaman alıcı bir eylem olmuştur böylelikle icatla birlikte animatörler doğrudan animasyon oluşturmaya başlamıştır. İnsan hareketlerinin taklit edilmesine kolaylık sağlamıştır. Rotoskopi tekniğiyle birlikte anahtar pozların keşfedilmesiyle birlikte iş dağılımı ciddi oranda düzelmiştir. Buna örnek olarak, usta animatör başladığı işin ara pozlarını çizdikten sonra animasyonun karelerini doldurma işini yardımcı animatörlere bırakmıştır. Rotoskopi artık her alanda faal olarak kullanılmaya başlamıştır. Bu teknik, çekimlere görsel bir incelik katmak için sıklıkla kullanılmıştır. Yapımcıların artık filme alınacak ile karelerle yetinmesine gerek kalmadı. Buna örnek olarak bir çekime ekleme yapılmak istenildiğinde görüntüler ayrı ayrı çekilir sonrasında düzenlenen kareler bir araya getirilir böylelikle yapımcıların tüm unsurları aynı anda getirmeye çalışmasına gerek kalmamıştır. Elle boyanmış optik mat sisteminin yerini, 1990'lı yıllarda dijital rotoskopi tekniği almıştır. Bob Sabiston, 1997 yılında katıldığı bir yarışma için Rotoshop adını verdiği tescilli bir grafik programı tasarlamıştır. Rotoshop, bilinen rotoskopi tekniğinin dijitale geçişi olarak kabul edilmektedir. Rotoshop programı, ana kareler çizildikten sonra, ara kareleri otomatik olarak oluşturulur. Programın çizimleri çok düzgün ve akıcı bir şekilde oluşturması, elle çizerek elde edilmesi son derece zor olan bir özelliktir. Dijital ortamda kayıt altında olması, her kare için çizim ve boyama zahmetinden kurtararak her bir çizimi katmanlara ayırmıştır. Dijitale geçiş yapan rotoskopi tekniğinin sanatçıları açısından büyük değişimler meydana gelmemiştir. Sadece alet edevatlarının yerini bilgisayar ortamında oluşturulan yazılım programları almıştır. Rotoskopi tekniğinin sanatçıları, izleyiciyi gerçekliğe yakın görüntüye yakınlaştırmayı amaç edinmiştir bu yüzden geleneksel ya da dijital olması zorlu yolundan hiçbir şey eksiltmemiştir. Yoğun bir çalışma programı gerektiren bu teknikte yapılan tek bir hata izleyiciye bağlanan gerçeklik kablosunu söker atar. Rotoskopi tekniği, görsel efekt endüstrisi için hayati bir araçtır. Rotoskopi tekniği, görsel efektler için bir alanının oluşumuna olanak sağlamıştır. Modern üretimin ana hatlarını oluşturan rotoskopi tekniğinin sanatçıları, görsel efektler (VFX) ekibinin en değerli üyeleridir. Bir rotoskopi sanatçısının kapsamlı bir animasyon bilgisi olması gerekmez lakin sanatın nereden geldiğini bilmenin yanı sıra neyi arayacağı hakkında bilgi sahibi olmaktan zarar gelmez. Teknikle birlikte

oluşturulan matlar, hemen hemen herşey için gereklidir. Basit mat oluşturma ile olmaz aksine çekimdeki her nesnenin kontür çizgileri ayrı ayrı izole edilir ve renklendirilir. Mat oluşturma rotoskopu sanatçılarının odak noktası haline gelmiştir. Matlar, birleştirme, temiz kalıp oluşturma ve renk düzeltme ve birçok görsel efekt tekniklerinde kullanılarak sektörde bir temel haline gelmiştir. Bir filmin görsel efekt ağırlıklı olması ya da bağımsız bir yapıya ev sahipliği etmesi rotoskopu sanatçısına duyulan ihtiyacı gidermeye yetmez. Böylelikle, rotoskopu tekniğinin sadece animasyon dünyasındaki yapımlarda değil birçok yapımda söz sahibi olduğu görülmektedir. Sanatsal rotoskopunun etkisi görsel açıdan farklı olsa da halen film görüntülerini geliştirilmiş çerçevelere dönüştürmek büyük bir yatırımdır. Sanatsal rotoskopu halen modern film ve reklamlarda kullanılmaktadır (Bratt, 2012, s. 1-4). Richard Linklater, *Waking Life* (2001) ve *A Scanner Darkly* (2006) yapımları filmleriyle dijital dünyayı sanatsal rotoskopu ile bir araya getirmiştir (Goebel, 2009, s. 125). İfadeler değerlendirildiğinde, dijital rotoskopu tekniğiyle oluşturduğu yapımlarının en dikkat çekici yönü, gerçekliğin üzerine fantastik dünyayı yerleştirilmesi kanısına varılmaktadır. Her iki yapımda, varoluşsal bir kriz, kafa karışıklıkları, gerçek ve rüya arasındaki çizgilerin bulanıklaşması gibi temaları barındırmıştır. Böylelikle canlı aksiyon görüntülerinin üzerine yerleştirilen rotoskopu tekniğiyle birlikte izleyiciye gerçek görüntülerle derin bir rüya hissi sunulmuştur.



Şekil 38. Richard Linklater, *Beklenen Hayat (Waking Life)*, filminden rotoskopu tekniği örneği, 2017.

Şekil 38. Kaynak: Sophia. (2017).

Son olarak Amazon Prime'ın 2019 yılında yayınladığı Undone animasyon seri dizisinde dijital rotoskopi tekniği kullanılmıştır. Genel olarak yapım değerlendirildiğinde, canlı aksiyon görüntülere ustalıkla yedirilen dijital rotoskopi tekniği izleyiciye animasyon dünyasının gerçekliğini sunmak için iyi bir örnek olduğu gözlemlenmektedir. Karakterlerin oluşumunda büyük etkisi olan rotoskopi tekniğinin dijitalleşmesi, arka planların eksiklerini ortaya çıkarmıştır. Bu noktada geleneksel mat boyama tekniğinin dijital dünyaya entegre edilmesi kaçınılmazdır.



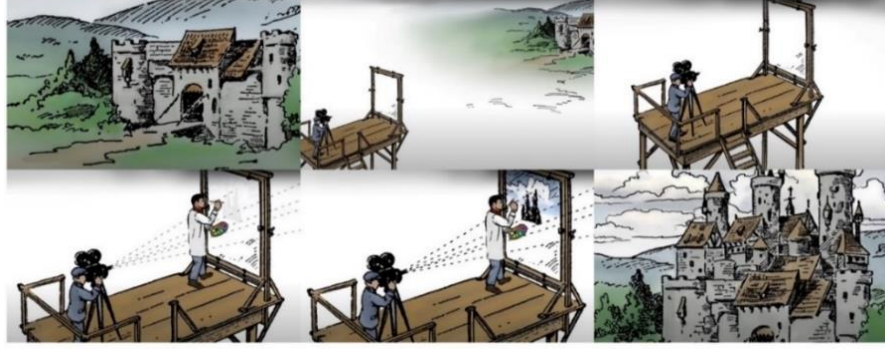
Şekil 39. Hisko Hulsing, Undone dizisinden kareler, dijital rotoskopi tekniği örneği, 2019.

Şekil 39. Kaynak: Amazon. (2019).

5. Mat Boyama (Matte Painting)

Mattingly'nin aktarımına göre, Mat boyama, film yapımının başlangıcından beri hüküm sürmektedir. Mat boyama, erken sinema için görsel bir efekt olarak ortaya çıkan bir sanattır. Mat boyama, film yönetmenlerinin kayıta aldığı canlı aksiyon görüntüleri, elle boyanmış manzara resimleriyle birleştirmesine olanak tanımaktadır. Mat boyamanın mucidi Norman Dawn bir sinema filminin tamamlanması için ilk kez cam çekimi tekniğini kullanmıştır. Fotoğrafın düzeltmelerinden kaçınmak için cam çekimleri filmlerine dahil etmiştir. Bir binanın çekimi için görevlendirilen Dawn, fotoğraf sırasında bir direğin binanın estetiğini bozması üzerine kameranın önüne yerleştirdiği bir cam levhanın üzerine ağaçlar çizmiştir. Böylece fotoğrafında çirkin bir direği engellemek için çizilen güzel ağaçların yer aldığı bir çekim olmuştur. Mat boyama tekniği temelde, görüntülerin arka planlarını daha iyi bir hale getirmek ve daha gerçekçi bir dünya sunmak için kullanılmıştır. İlk zamanlarda kameranın önüne yerleştirilen bir saydam yüzeyin üzerindeki çizimlerle canlı aksiyonda daha iyi bir

arka plan resmedilmiştir. Paris’te bir gezi sırasında tabiri caizse özel efektlerin babası olarak görülen George Melies ile tanışmıştır. Melies’in stüdyosundan çok etkilenmiş ve böylece kendine bir fotoğraf makinesi almış ve özel efektleri deneyimlemeye ilk adımını atmıştır. Dawn, tecrübelerini ve yeteneklerini pekiştirdikten sonra 1907 yapımı Kaliforniya'nın Misyonları (The Missions of California) mat boyama tekniğini uyguladığı ilk sinema filmini çekmiştir. Filminde Kaliforniya'nın kıyılarına dağılmış, çökmekte olan İspanyol sömürge elçilerini çektiği fotoğrafların üzerine mat resimler kullanarak eski dönem ihtişamına kavuşturmasını konu almıştır. Kaliforniya'nın Misyonları (The Missions of California) filmi mat boyama kullanımının en nadide ilk örneği olarak görülmektedir. 1930 ve 1940’lı yıllarda mat boyama için stüdyolarda özel departman açılmıştır.



Şekil 40. Centurion University, History of Matte Painting, Mat Boyama uygulama örneği, 2020.

Şekil 40. Kaynak: Luna, A. (2014).

Mat departmanın öncülüğünde Oz Büyücüsü (1939) filmi için çok sayıda tablo üretilmiştir. 1970’li yıllarda, mat boyama gözden düştü ve birçok stüdyo mat boyama departmanlarını kapattı. George Lucas’ın, Yıldız Savaşları (Star Wars) filminde mat boyama kullanmasıyla teknik eski popüler günlerine döndü. Lucas, çocukluğunda çok sevdiği macera dizisi Flash Gordon’dan esinlenerek bir uzay macerasını konu alan Yıldız Savaşları filmini yapmıştır. Film kısa bir zamanda yüksek bir hasılat yaptı ve gişe rekortmeni oldu. Filminde mat boyama tekniğinin kullanılmasıyla özel efektler izleyiciyi büyüleyerek tekrar ilgi odağı haline gelmiştir (Mattingly, 2011). Geleneksel yüzey yerleştirme tekniğinden dijital alana geçiş yapan mat boyamada oluşturulan arka planlar izleyiciyi harikalar diyarına götürmüştür. Ünlü yönetmen

John Carpenter'ın 1981 yapımı *Escape from the New York* (New York'tan kaçış) filminde mat boyamanın nasıl uygulandığı gösterilmiştir.



Şekil 41. John Carpenter, *Escape from the New York*, James Cameron'un mat boyamayla oluşturduğu sahnelerden kareler, 1981.

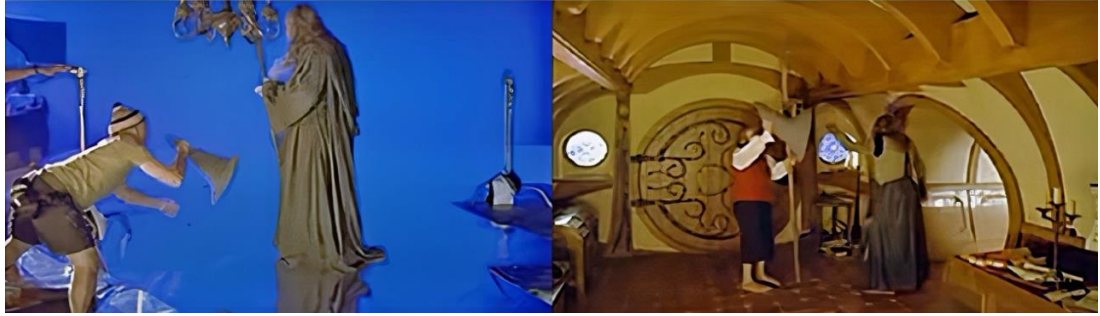
Şekil 41. Kaynak: Yahoo Movies UK Videos. (2018).

Filmin görüntü yönetmenliğini yapan James Cameron mat boyama ile Manhattan şehrinin silüetlerini hazırlamıştır. Mat boyama, özellikle bilim kurgu ve fantastik filmler için en iyi gerçekçi görüntü sağlayan bir tekniktir. Mat boyama ile oluşturulan filmler, derinlik hissini ve boyutlu bir görünüm vaat etmiştir. Fantastik bir dünyayı resmetmek için halihazırda arka planlar yoksa mat boyama tekniğine başvuruluyordu. Austin Shaw mat boyama için şu ifadelerle yer vermektedir;

Yabancı bir dünya, fantezi ortamı veya fütüristik ortam gibi istenen arka planlar mevcut değilse, mat bir boyamaya ihtiyaç vardı. Ek olarak, bir arka plan sahnesinin çekilmesi çok zorsa veya finansal açıdan pratik değilse, mat tablolara ihtiyaç duyuldu. İlk filmler genellikle stüdyo partilerinde çekildi, çünkü mekânda çekim maliyeti çok yüksekti. Filmlerde gerçekçi derinlik ve mekân inanılabilirliği yaratmak için mat boyalar kullanıldı. Bir çekimin özel ihtiyaçlarına bağlı olarak ya cam üzerine ya da tuval üzerine boyandılar. Cam üzerine mat boyama ve yetenek aynı anda çekilerek kamerada kompozisyonlar oluşturulabilir veya yetenek ve mat boyama post prodüksiyonda birleştirildi (Shaw, 2015, s. 205).

İfadeler doğrultusunda, gerçek dünyaya hayali imgelerle birleştiren bu tekniğin izleyicinin ufkunu genişletmekle kalmayarak onları başka bir diyarlara götürdüğü söylenebilir. Tolkien'in meşhur *Yüzüklerin Efendisi* seri kitabının, sinema uyarlamalarında da mat boyama teknikleri kullanılmıştır. Peter Jackson'ın *Yüzüklerin Efendisi* uyarlamasında, orta çağın mistik yapısını en iyi anlatacak teknik şüphesiz mat boyamadır. Hala büyük bir izleyici kitlesine sahip olan *Yüzüklerin*

Efendisi seri filmi arka planlarıyla izleyiciye yeni ve ulaşılamayan bir gerçeklik sunmuştur. Mat boyama ile yapılan arka planlar, olası gerçeklikten bile daha gerçekçi görüntüleri izleyiciye sunmaktadır. Shaw'ın aktarımına göre, Gelişen teknolojiyle birlikte geleneksel mat boyama dijital ortam üzerinde yapılmaya başlanmıştır. Dijital çağın başlangıcıyla mat boyama belirli bilgisayar programları aracılığıyla oluşturularak izleyiciye aktarılmıştır. Dijital mat boyama gerçekçi ve derinlik algısı uyandıran görünümüyle birlikte izleyiciye farklı bir dünya izlenimi sunmaya devam etmektedir. Günümüzde mat boyama ressamaları, sinema prodüksiyonlarında konsept sanatçıları ve dijital mat boyama ressamaları olarak çalışmaktadır. Mat boyama tekniğinin dijitalleşmesiyle birlikte arka ve ön plan bütünlüğü sağlanmıştır fakat bu noktada bu iki planı birleştirmek için araçlara ihtiyaç duyulmuştur (Shaw, 2015, s. 205-210). Dijital olarak gelişen animasyon sanatının birleştirilmesi için dijital kompozisyonlar oluşturulmuştur.



Şekil 42. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi (The Lord Of The Rings), Mat boyama öncesi ve sonrası üzerine kareler,2001-2003.

Şekil 42. Kaynak: Orta Dünya- Legendarium Türkiye. (2020).

6. Birleştirme

Dijital bir dönemin başlamasıyla kompozisyonların birleştirilmesi için yeni bir arayışa girilmiştir. Böyle bir arayışa girmesinin en önemli sebeplerinden biri mat boyamanın yavaş bir süreç izlemesi ve maliyetin yüksek olmasında kaynaklanmış olabilir. Byrne'nin aktarımına göre, bu doğrultuda yeşil ve mavi perde teknolojisi getirilmiştir. Çekimlerin yeşil veya mavi bir fon önünde gerçekleştirilerek oluşturulmasına yeşil ve mavi perde tekniği (Chroma Key) denilmektedir (Byrne, 2012, s. 3-5). Kullanılan yeşil ve mavi fon sonrasında bilgisayar ortamında güzelce temizlenir ve üzerine istenilen görüntü giydirilir. Mükemmel arka planların

yerleştirilmesi için yeşil veya mavi bir fon kullanılır çünkü insan vücudunda bulunmayan renklerden biri yeşildir böylelikle kullanılan fon kolayca silinir ve yerine istenilen görüntü yerleştirilir. Bill Byrne yeşil perde teknolojisini şu ifadelerle özetlemektedir;

Esasen, bir aktör veya bir nesne mavi ya da yeşil bir ekranın önünde fotoğraflanır. Ren mavi veya yeşil olmak zorunda değildir ancak mavi ve yeşil insan tenine en zıt renk aralığında oldukları için sık kullanılır. Sarının karşıtı mavi, dijital kameralar yeşilin daha yüksek parlaklık değerlerine daha iyi yanıt verdiği için dijital birleştirme norm haline geldiğinde yeşil geleneksel bir seçim olarak kullanılmıştır (Byrne, 2012, s. 3).

Yeşil ve mavi perde teknolojisi 1930'lu yıllarda sinema dünyasına girmiştir fakat mat boyamanın sunduğu fantastik evreni izleyiciye yansıtmadığı için tercih edilmemiştir. Dijital birleştirmenin gelişmesiyle kompozisyonlar artık yeşil ya da mavi fon üzerinde uygulanmıştır. Buna örnek olarak hava durumu sunan bir spikerin arkasına yeşil ya da mavi bir fon getirilmiş sonrasında arka planın üzerine görüntüler yerleştirilir. Byrne'nin aktarımına göre, dijital kompozisyonun en önemli ödülllerinden biri olan yeşil ve mavi perde teknolojisi çoğu sinema yapımına halen hizmet etmektedir. Dijital kompozisyonda yeşil ve mavi perde teknolojisini destekleyen ve sahne bütünlüğü sağlayan araçlar üretilmiştir. Bu araçlar bilgi kanalları ve renk anahtarı (color keying) olarak gösterilmiştir (Byrne, 2012, s. 3-4). Yeşil veya mavi arka planın kullanıldığı görüntü dijital olarak çekildikten sonra bilgiler ayrı renk kanallarında saklanır. Bu renk kanalları kırmızı, yeşil ve mavi olarak belirlenmiştir. Ayrıca buna ek olarak alfa kanalı dördüncü bir kanaldır. Alfa kanalında renk kanallarının saydamlığı kontrol edilir ve renk aralığı belirlenir. Ardından renk anahtarı (color keying) uygulanan çekimlerin arkasına bir görüntü yerleştirilir ve birleşik düzenleme tamamlanır. Dijital birleştirme dünyası ayrıca rotoskopi tekniğine duyulan ihtiyacı azaltmak için küçük araçlarla donatılmıştır. Dijital birleştirmenin kullanımı modern dünya eğlencesinde çok yaygın bir hale gelmiştir.

Sinema artık gelişmiştir ve böylelikle bir yapımın en kısa sürede izleyiciye aktarılması gerekmektedir böylelikle yeşil ve mavi perde bu olanağı film üreticilerine sunmuştur. Fakat mat boyamanın verdiği derinlik hissini yeşil ve mavi perdede

deneyimlemek zordur çünkü mat boyama ressamı ince iřçilik ile iřlediđi tablolarıyla izleyiciye gerçek bir dŸnya izlenimi sunmaktadır. Buna 6rnek olarak Peter Jackson'ın Tolkien'in meřhur romanlarından esinlenerek uyarladıđı YŸzŸklerin Efendisi (Lord of The Rings) ve Hobbit (2012-2014) seri filmlerinde yansıtılan gerçeklikte bŸyŸk bir farklılık g6zlemlenmektedir. Hobbit seri filminde maliyetten kaçınılmak ve hızlı bir sŸreç izlemesi iin uygulanan yeřil ve mavi perde tekniđinde arka plan ve akt6r arasındaki boyutlulukta ivmenin dŸřtŸđŸ g6rŸlmektedir. Bu durumun nedenlerinden biri Ÿ boyutlu bir his veren tabloların yerini iki boyutlu g6rsellerin almasıdır. YŸzŸklerin Efendisi serisinde ise arka plan ve akt6r mŸkemmelen bir uyum iinde ve sanki beyaz perdeden fırlayacak gerçeki bir boyutta sunulması izleyici bŸyŸlemiřtir. ođu fantastik ve bilim kurgu filmlerinde yeřil ve mavi perde halen kullanılmaktadır.



řekil 43. Peter Jackson, Hobbit, yeřil perde ile oluřturulan arka plan iin filmde bir kare, 2012-2014.

řekil 43. Kaynak: Jane, P. (2012).

7. 6zel Efektler (SFX)

Film yapımcılarının ekim ařamasında sahnelerde oluřturdukları tekniklere 6zel efekt denilmektedir. Green'in aktarımına g6re, Pratik efekt olarak da bilinen 6zel efektler, bilim kurgu ve fantastik filmlerin ekim ařamasında olađan dıřı sahnelerin oluřturulması iin kullanılmıřtır (Green, 2019, s. 8-9).

Johnson'un aktarımına g6re, 1990'lı yıllarda ortaya ıkan 6zel efektler, set ortamında oluřturulmaktadır. 6zel efektlerin bŸnyesinde, minyatŸr, protez makyaj, atmosferik efektleri, piroteknik olarak adlandırılan patlama efektleri ve animatronik efektler de bulunmaktadır. Set ortamında yerleřtirilen kŸŸk veya bŸyŸk 6lekli 3 boyutlu modellemeyle oluřturulan yaratık ve yapı tasarımlarına minyatŸr ya da maket denilmektedir. Yapım 6ncesi, oyuncuların senaryoda yer alan fantastik karakter veya

yaratık gibi görünmesi için uygulanan işlemlere protez makyaj denilmektedir. Set ortamında yapay olarak oluşturulan, kar, yağmur, sis, duman hava etkilerine atmosferik efekt denilmektedir. Bilim kurgu ve fantastik yapımlarda patlama, havaya uçurma sahneleri için kullanılan efektlere piroteknik ya da patlama efekti denilmektedir. Çekim aşamasında kullanılan maketlerin çoğu yapım öncesinde patlama efektleriyle havaya uçurulmaktadır. İnsan veya hayvan referansı ile oluşturulan fantastik karakterlerin hareketi için kullanılan elektronik ve mekanik sistemlere animatronik denilmektedir (Johnson, 1996, s. 5-25). Özel efektler, yapımlardaki sahnelerin daha gerçekçi bir görünüm sunması için kullanılmıştır. Özel efektlerle oluşturulan sahneler daha sonra dijital ortama aktarılıp diğer bileşenlerle bir araya getirilmiştir. Özel efektlerin kullanıldığı yapımlar arasında Peter Jackson'un Yüzüklerin Efendisi seri filmi bulunmaktadır. Jackson, fantastik filmi Yüzüklerin Efendisi'nin çekimlerinde, minyatür, protez makyaj, atmosferik efektler, patlama efektleri, animatronik olmak üzere tüm özel efektlerden yararlanmışır.

III. SİNEMADA KURGUSAL GERÇEKLİK

Tezin üçüncü bölümünde, sinema tarihi, sinemanın tasarladığı kurgusal gerçekliğin oluşumunda kurgu, montaj, imge ve kameranın gerçekliğe olan etkileri incelenmektedir. Bu kurgusal gerçekliğin belgesel, fantastik ve hipergerçeklik türlerinde kullanılan animasyon teknikleriyle oluşturduğu gerçeklik araştırılmaktadır. Araştırmanın konusu kapsamında roman ve sinemanın birleşimi doğrultusunda ortaya çıkan uyarlama kavramı Tolkien örneğiyle incelenmektedir.

Sinema olgusunun gelişiminde Platon'un Devlet kitabında yer alan mağara alegorisi aktif bir rol oynamıştır. Alain Badiou (2013)'e göre, Platon insanın eğitilmiş ve eğitilmemiş halini göstermek için yer altında bulunan bir mağarada zincirlenmiş üç adamın hikayesini anlatmaktadır. Mağarada zincirlenmiş adamlar ateşin etrafında oturmaktadır ve böylelikle gölgeleri duvara yansıtmaktadır (Badiou, 2013, s. 73-75).

Lumiere Kardeşler sinemayı gerçekçi eğilimiyle ele almıştır ve bu yaklaşımdan belgesel film doğmuştur. Böylelikle sinemanın gerçeklikle ilk teması Lumiere Kardeşler'in belgesel filmleriyle olmuştur. Bu filmler ilk gizli kamerayla görüntülerin elde edilmesine de öncülük etmiştir (Armes, 2011, s. 23). Fabrikadan çıkan işçilerin, gemiden inen yolcuların, mama yiyen bebeğin bu çekimlerden habersiz olması gerçekçi filmlerin oluşmasında büyük bir rol oynamıştır. Lumiere Kardeşler'in sineması belirli disiplinler üzerine oluşturulmuştur. Fakat filmlerde gerçekliğin bu kadar yansıtılması gündelik hayattan kaçan izleyiciyi sıkmaya başlamıştır. Tam da bu esnada izleyicinin imdadına George Melies yetişmiştir. Bir dönem sihirbazlık yapan Melies, sinema sanatı için entrikalı aygıtlar icat etmiştir. Melies, 1902 yılında Aya Seyahat (A Trip to The Moon) filmini çekmiştir. Melies, kurmaca filminde kameranın farklı kullanımlarını keşfetmiştir. Lumiere Kardeşler'in gerçekliği burnumuza kadar sokmasının aksine George Melies izleyiciye kurmaca bir dünya sunmuştur. Ayrıca Melies'in Aya Yolculuk kurmaca filmi tarihte ilk bilim kurgu yapımına örnek niteliğindedir. Fantastik bir kurguya dayanan bu filmin hilelerini çözmeye çalışan izleyici ikiye bölünmüştür. Bu kurmaca filmin izleyiciyi çelişkiye sokması, sinema tarihinde ve kuramlarında yer alan temel ayrımı ortaya

çıkarmıştır. Bu doğrultuda sinemaya yaklaşım, gerçekçi eğilim ve biçimci eğilim olmak üzere ikiye ayrılmıştır (Özarlan, 2015, s. 14-15).

Sinema sanatının öncü kuramcısı Hugo Münsterberg'e göre sinema gerçeklikten soyutlanmış görüntülerden oluşur ve insan zihninin bu görüntüleri algılamasıyla yeni bir gerçek ortaya çıkmaktadır. Parkinson'un aktarımına göre, Münsterberg filmin, dış dünyadan aktarılan imgeleri zihin algıladığını ve izleyiciyi iç dünyasında yolculuğa çıkarttığını savunmaktadır. Zihin aracılığıyla hareketsiz görüntüleri hareketli algılanmasına bir diğer deyişle fi olgusu denilmektedir (Parkinson, 2012, s. 7). Film izlerken bilinç boşlukları doldurarak, gerçeklik yanılsamasını algıladığı için sinema zihinsel bir oluşumdur. Film gerçek bir mekânda çekilmesine rağmen iki boyutlu bir izlenim sunar zihin sayesinde bu algı filmin üç boyutlu görünmesine olanak tanımaktadır. Hacim kazanan iki boyutlu görüntü derinlik hissiyle izleyiciye yeni oluşturulmuş bir gerçeklik sunarak zihindeki gerçeklik algısı güçlenmektedir. Sinema olay örgüsünde oluşturulan hikâye sayesinde izleyicide merak uyandırır, bu yüzden bir filmdeki oyuncuların duyguları coşkulu bir şekilde yansıtması gerekmektedir. Yeni bir gerçeklik sunan sinema, izleyicinin zaman ve mekân algısını genişleterek olası bir gerçeklik oluşturmaktadır. Böylelikle film derinlik kazanarak yeni gerçekliği izleyicinin zihninde oynatmaya devam etmektedir. Bu konuya ilişkin ifadeleri Sinnerbrink (2010), şu şekilde aktarmaktadır:

“Perdedeki derinlik ve hareket, nesnel algı ile bu algının öznel çıkarımlarının karışımıdır. Ancak sinemanın karmaşık, psikolojik dünyasına bir kez girildiğinde bunu fark etmek imkânsız hale gelir” (Sinnerbrink, 2010, s. 25).

1919 yılında Vladimir Lenin'in emriyle Sovyet Rusya'da ilk film okulu olan Gerasimov Sinematografi Enstitüsü kurulmuştur (Armes, 2011, s. 40). Gerasimov Sinematografi Enstitüsü'nün kurulmasıyla sinemaya kurgu kavramı gelmiştir. Kurgunun sinemaya dahil olmasıyla birlikte gerçekçilik sinemada yükselişe geçmiştir. İzleyicinin olay örgüsünü anlaması ve yapımdaki duyguyu hissetmesini sağlamak için birçok kuram geliştirilmiştir. Lev Kuleshov, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein ve Dziga Vertov geliştirdikleri kurgu teknikleriyle Sovyet Rus Sinemasını, evrensel boyuta taşımıştır. Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein teorileri ve sinemaya getirdikleri kurgu teknikleriyle tarihte derin izler bırakmıştır (Bordwell, *The Idea Montage in Soviet Art and Film*, 1972, s. 10).

Lev Kuleshov, film yapımı üzerine yaptığı birkaç deneyden sonra Kuleshov etkisi olarak bilinen sinemanın ilk kurgu tekniğini keşfetmiştir (Kuleshov, 1974, s. 1-4). Kuleshov etkisi, filmde kullanılan bir çekimin ardından gelen görüntüler doğrultusunda izleyicide algı değişikliğine sebep olmaktadır. Tamamen izleyicinin duygu ve algısıyla oynamaya yönelik olan Kuleshov etkisi birçok yönetmenin filminde kullanılmış bir kurgu tekniğidir.

Vsevolod Pudovkin, karşıtlık, paralellik, sembolizm, eşzamanlılık ve temanın tekrarı olmak üzere beş ayrı kurgu türünü sinemaya dahil etmiştir (Monaco, 2000, s. 401). Pudovkin'e göre kurgu, filmin ana hatlarını oluşturan ve doğrudan izleyicinin psikolojisine etki eden bir öge olarak görmektedir. Pudovkin Ana (The Mother) filmiyle, Maksim Gorki'nin Ana romanını sinemaya uyarlamıştır.

Sergei Eisenstein sinemaya çarpıcı kurgu kavramını getirmiştir. Yapımlarında kullandığı bu teknik izleyiciye iki farklı görüntü arasında birden fazla anlam çıkarma özelliğini kazandırmıştır. Örneğin Grev filminde çarlık askerlerini gösterdikten sonra mezbahada hayvan kesilmesi görüntüsünden yeni bir anlam oluşur ve böylelikle askerlerin işçileri hayvanca katlettiği anlamı izleyicinin zihnine kazınmaktadır. Sergei Eisenstein kurgu yöntemleri şu şekildedir; metrik (ölçümlü), ritmik (dizemsel), tonal (titremsel), overtonal (üsttitremsel) ve entelektüel (anlksal) olmak üzere beş aşamadan oluşmaktadır. Görüntü beşinci aşamada en net görünümüne kavuşmaktadır (Betancourt, 2009, s. 99).

Dziga Vertov sinemada kurguyu reddetmiş ve bunun üzerine Sine Göz kuramını ortaya koymuştur. Vertov, Sine Göz kuramını, "Evrenin herhangi bir noktasını, herhangi bir zamansal düzende diğerine bağlayan şey" olarak açıklamaktadır (Vertov, 1974, s. 126-127). Bu tanıma ilişkin Sine Göz kuramı için birbirinden farklı görüntülerin bir bütünü temsil ettiği sonucuna varılmaktadır. Bill Nichols (2017)'ye göre, Vertov, sinemanın sunduğu kurmaca dünyayı izleyicinin algısını değiştirerek gerçeklikten uzaklaştıran bir araç olarak görmüştür. Bu durumu değiştirmek için yapımlarını en yalın haliyle gerçeklikle buluşturarak izleyiciye aktarmıştır (Nichols, 2017, s.163). Vertov'a göre kurgu, insanı madde dünyasına dahil ederek sisteme hizmet etmesini sağlar ve böylelikle insanda makineleşmektedir. Vertov, bu nedenle makineleşen bir insanın yerine kameranın gözünü baz almaktadır. Kamera objektif görüntüleriyle gerçekliğin perdelerini izleyiciye aralamaktadır.

Sinemanın izleyiciden tek beklentisi gösterilene hapsolup onunla güçlü bir bağ kurmasıdır. Filmlerin üretim mantığı tam olarak budur sinema tatmin duygusunu izleyici üzerinden karşılamaktadır. Filozof Henri Wallon filme dair ifadelerine şu sözlerle yer vermektedir:

Görüntüleri birbirinin yerine geçen filmde gözlerimizi başka yöne çeviremeyiz çünkü o zaman hikâyenin ipini koparıyoruz ve bundan sonra ne olacağını artık anlayamayız. Çünkü art arda gelen görüntülerin akışında bize, dikkatimize, duyularımıza, görüşümüze o akıştan hiçbir şey kaybetmememizi emreden bir tür çekim, bir tür teşvik bulma vardır. Çekici ve büyüleyici bir şey (Wallon, 1953, s. 110).

Sinemada kurgunun ve montajın öyküsüyle doğan imge olgusu vardır ve bu usta yönetmenler imgeyi sessiz sinemadan bugüne büyük bir başarıyla taşımıştır. İmge insanın gözüyle algıladığı görüntülerin zihinde tekrar eden bir görünüme kavuşması halidir. İmgeler zihnin ücra köşelerinde her an canlandırılmayı bekleyen anlık görüntülerdir. Başlangıçta imgelerin kullanılma amacı, gerçekte var olmayan şeyleri göz aracılığıyla canlandırma isteğidir. Bu bağlamda zihinsel imge kavramı ortaya çıkmaktadır. Arnheim, bu olgunun açıklamasını şu şekilde yapmaktadır;

“En temel kanaate göre, zihinsel imgeler, yerlerine geçtikleri fiziksel nesnelere sadık kopyalarıdır” (Arnheim, 2007, s. 122).

Bir tabloya ya da bir fotoğrafa bakıldığında sunulan görüntü üzerinden her insanın zihni farklı bir imge tasarlar ve böylelikle imgeler yeniden üretilmektedir. İzleyici, bir filmi birkaç kez izlediğinde filmin karelerinde yer alan bir başka imgeyi yakalamaktadır. Geçmişten bir kesit, anlık bir görüntü ya da gelecek için hayal edilen şeyler imgeleri yeniden üretmektedir. Her imgenin bir görme biçimi vardır. John Berger, imge kavramını açıklarken şu ifadelerle yer vermektedir:

Bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür. İmge ilk kez ortaya çıktığı yerden ve zamandan birkaç dakika ya da birkaç yüzyıl için kopmuş ve saklanmış bir görünüm ya da görünümler düzenidir. Her imgede bir görme biçimi yatar (Berger, 1995, s. 9-10).

Düşsel bir edimle tasarlanan imge, gerçeklikte arzulan şeylerin tezahürüdür. Jean Paul Sartre (2009), imgelerin bir şeyin bilinci olduğunu söyler ve bu durum için şu ifadelerle yer vermektedir:

“İmge belirli bir bilinç türüdür. İmge bir şey değil, bir edimdir. İmge bir şeyin bilincidir” (Sartre, İmgelem, 2009, s. 154).

Zihin belleğinde kayıtlı kalmış anlık kesitler olan imgelerin sinemada işleyişi için Henri Bergson (1945), şu ifadelerle yer vermektedir:

Aslında sinema birbirini tamamlayan iki veriyle işler: imgeler adı verilen anlık kesitler; aygıtın “içinde” olan ve bunlar “yoluyla” imgelerin birbirini peşi sıra akıp gittiği, kişisiz, tek biçimli, soyut, görünmez ya da algılanamaz bir zaman ya da bir hareket (Bergson, 1945, s. 305).

Hareket – İmge ve Zaman – İmge eserlerinin yazarı Gilles Deleuze (2014), imge ve sinemada kullanımı için şu ifadelerle yer vermiştir:

Aslında sinemayı belirleyen koşullar şunlardır: Yalnızca fotoğraf değil, enstantane fotoğraf; enstantanelerin eşit aralıklı olması, bu eşit aralığın ‘film’i oluşturacak bir taşıyıcıya aktarılması; imgeleri hareket ettirecek bir mekanizma. İşte bu anlamda sinema, hareketi herhangi anın, yani bir süreklilik izlenimi oluşturacak şekilde seçilmiş eşit aralıklı anların işlevi olarak yeniden oluşturan bir sistemdir (Deleuze, Sinema I Hareket- İmge, 2014, s. 15-16).

Jean Mitry (1997)’ye göre, sinemada sunulan imgeler izleyicinin gerçek dünyada karşılaştığı nesnelere deneyimleri doğrultusunda duygularıyla temsil etmektedir. Uzamsal boşluktaki görüntüleri zihinde bir imgeye dönüştüren sinema varlığını bu şekilde sürdürmektedir. Bu duruma örnek vermek gerekirse beyaz perdede yansıtılan bir filmdeki nesnelere izleyicilerin zihninde tamamladığı imgelerdir ona dokunamaz boyutunu hissedemez fakat daha önce deneyimleri doğrultusunda o nesnenin (bir masa ya da sandalye olabilir) boyutunu bilir ve bu bilinçle izlemektedir. Sinema izleyicinin daha önce deneyimlemediği duyguları barındırmaz. Duygular soyut bir varlık oldukları için sinema onları imgeler ile somutlaştırmaktadır. Filmin içerisine yerleştirilen duygular imgelerle donatılmaktadır. Örneğin sinema üzgün ve kötü durumda olan birinin duygularını aktarmak için ağlayan bir figür imgesi oluşturur ve böylece izleyici bu görüntü sayesinde karakterin duygularına bizzat şahit olmaktadır. Sinema gerçekliği imgelerle sürdürür fakat yerini alamaz böylelikle algılarla oluşturulan bir gerçeklik ortaya çıkmaktadır. İmgeler aracılığıyla oluşturulan bu gerçeklik izleyiciye görsel algı olarak sunulmaktadır.

Sinemanın doğası gereği filmi düzenlemeye ihtiyaç duyması aktarılmaya çalışılan gerçekliği parçalara ayırmaktadır. Andre Bazin (2005)'e göre, sinema ve gerçeklik arasındaki ilişki hakiki olmayan bağlar üzerine kurulmuştur (Bazin, What Is Cinema?, 2005, s. 12). Beyaz perdede imge ve gerçeklik ilişkisi birbiriyle bağlantılı ve iç içedir.

Sinema sanatının asli görevi perde aracılığıyla izleyiciye başka bir dünya alternatifi sunmaktır. Sinema izleyiciyi filmlere eğlendirirken bir yandan öğretme eğilimindedir. Bu konuya ilişkin Ron Burnett, şu ifadelerle yer vermektedir:

Sinemanın başlangıcından beri örneğin, perdeler izleyicileri başka dünyalara çekmenin aracı olarak kullanılmıştır. Sinemanın kapsamının, derinliğinin ve sınırsız öykü anlatma kapasitesinin keşfedilmesinin yarattığı büyülenme, inanılmaz heyecan, sadece bir endüstriyi idame ettirmekle kalmamış, perdeleri, heyecan ve öğrenme araçlarına dönüşmüştür (Burnett, 2007, s. 258).

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanında karakter, mekanların zihinde görsel bir görünüme kavuşması adına imgelere başvurulmuştur. Yüzüklerin Efendisi sinema uyarlamalarında romanın gerçekliği baz alınarak karakter ve mekanlar için yapımlarda imgelere yer verilmiştir.

A. Fantastik ve Hipergerçeklik

Düşsel diğer tabiriyle fantastik kavramı insanın zihninde inşa ettiği, gerçekte var olmayan görüntülerin bütününe denilmektedir. Jean Luc Steinmetz, fantastik kavramının Latin kökenli fantasticum kelimesinden türeyip Yunanca olağanüstü olaylar çerçevesinde görünür olan anlamına geldiğini aktarmıştır. Kısacası fantastik "Sadece hayal gücüyle var olan" anlamına gelmektedir (Steinmetz, 2006, s. 4-5). Tzvetan Todorov, fantastik kavramını şöyle açıklamıştır; "Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır. Fantastik kavramı böylece gerçek ve düşsel olana göre tanımlanır" şeklinde açıklamaktadır (Todorov, 2004, s. 31). Fantastik kavramının tarihi, oldukça eskiye dayanmakla birlikte edebi eserlerin hikayelerinde varlığını sürdürmektedir. Hikâye anlatma geleneği insanların birbirleriyle paylaştığı sihirli efsaneler ve yazıtlara dayanır. İlk yazılı fantezi eserinin Gılgamış Destanı

olduğunu aktaran Furby ve Hines, fantastik türünün köklerine şu ifadelerle değinmiştir;

“Fantastik türünün köklerinin roman, kısa öykü, epik ve lirik şiir, edebi peri masalı, romans, sözlü halk hikayeleri, mit ve efsane gibi kurgusal hikayecilik biçimlerine uzandığı görülebilir” (Furby & Hines, 2014, s. 17).

Halk hikayeleri, efsaneler ve mitler eski çağlardan beri varlığını sürdüren fantastik metinlerdir. Peri kızları, devler, ejderhalar ve canavarlar yıllardır süre gelen fantastik hikayelerin vazgeçilmez baş karakterleridir. Gerçek dünyada mümkün olmayan herşey fantezi evreninde gerçekleşir ve bunun için sadece gerekli olan düşünmektir. En bilinen fantastik roman yazarı J.R.R Tolkien, birçok eserinde fantastik olay, mekân ve karakterlere yer vermiştir. Fantezi evreninde tasarladığı Orta Dünya haritasında iz süren okuyucular, Sauron’un gözcü kulesinde seyretmeye dalar. Hayal gücünün sınırlarını zorlayan Tolkien şu ifadelerle yer verir:

Görüntülerin birincil dünyada var olmayan şeylere ait (eğer bu gerçekten mümkünse) parçalar olması bir kusur değil, bir erdemdir. Bence fantezi (bu anlamda), Sanat’ın düşük değil daha asil bir biçimdir, aslında neredeyse en saf biçimdir ve öyle olunca da (başarıldığında) en güçlü olanıdır (Tolkien, 1999, s. 67).

Fantastik evren gerçeklik boyutunun reddiyle ortaya çıkmıştır. Gerçek dünya kuralları üzerine varlığını sürdürür ama fantastik evrenin hiçbir kuralı yoktur. Tolkien’in fantastik romanlarında sunduğu karakter ve mekanlar okuyucunun gerçek dünyada rastladığı türden değildir. Hayali olarak tasarlanan bu mekân ve karakterler izleyicinin büyüdü dünyalarla karşılaşmasına olanak sağlamıştır. Fantastik bir tür olarak inceleyen Brian Attebery, şu ifadelerle yer vermiştir:

Fantastik bir metin, bizim gerçekliğimizde geçtiğinde, bizim algıladığımız dünyaya göre imkânsız bir hikâye anlatan; bir “öteki dünyada” veya ikincil dünyada geçtiğinde, bu öteki dünyanın imkânsız olacağı fakat orada geçen hikayelerin öteki dünya’nın terimleriyle mümkün olabildiği, kendi içinde tutarlı bir anlatıdır (Attebery, 1992, s. 8).

Fantastik evren, sinemada izleyicinin gerçeklikten uzaklaşmasına olanak sağlamıştır. İzleyicinin, sihirli değnekle her şeyi düzelten kahramana olan ilgisi, kendi hayatına dokunmuş yapacak aynı sihirli değnek ihtiyacı duymasından kaynaklanmaktadır. Fantastik filmlerin temasında iyiliği ve kötülüğü temsil eden kahramanlar verilmekte

nihayetinde kötülüğün temsilcisini mağlubiyetiyle iyiliğin koruyucusu savaşı kazanmaktadır. Bunlar gerçeklikten uzak dünyalarda geçen iyilik öykülerindedir. Filmin sonunda izleyici gözyaşı selinde boğulmaz aksine mutluluk naraları atmaktadır. Fantastik türünün edebiyat ve sinemadaki öneminden dolayı anlatı ve karakterler üzerine belirli disiplin ve kuramlar oluşturulmuştur. Fantastik filmlerin toplumsal gerçekliğe de etkileri vardır. Bellin'e göre, fantastik filmlerin toplumsal gerçeklikle ilişkisi şu şekilde aktarılmıştır:

Fantastik filmler toplumsal gerçekliği bir çerçeve içine alır: Bir perspektif sunar, bir bağlam oluşturur ve bir görme biçimi üretirler. Öyle ki eğer bunlar tarihsel olarak endişeleri, istekleri ve ihtiyaçları görsel yolla belirleyen kitle kültürü ritüelleri işlevine sahip olurlarsa, aynı zamanda, gösterebildikleri aynı endişeleri, istekleri ve ihtiyaçları artıran, onayan ve yayan birer işlevleri de olacaktır (Bellin, 2005, s. 9).

Sinemada kullanılan fantastik türü diğer sanat alanlarına göre farklılık gösterse de karakter, arketip, tema, olay örgüsü, konu bakımından ortak özelliklere sahiptir (Furby & Hines, 2014, s. 17-18). Arketip terimi ilk defa psikoloji alanında Carl Gustav Jung tarafından kullanılmıştır. Fransızca kökenli arketip kelimesi ilk numune ya da şablon anlamına da gelmektedir. Jung, arketip kavramı için; “Özünde bilinçli hale gelerek ve algılanarak değişen bilinçsiz bir içeriktir ve rengini, içinde ortaya çıktığı bireysel bilinçten alır” ifadelerini kullanmıştır (Jung, 1969, s. 5). James Iaccino arketipi “mevcut düşünce sürecimizin farkında olmaksızın şekillendiren ‘kavimsel anılar’ olarak tanımlar ve “bunların kabile bilgisi, mitoloji, peri masalları, dini sistemler ve ilkel sanat içinde ifade bulduğunu” söylemektedir. (Iaccino, 1998, s. 11).

Jung'a göre bilinçaltı, varlığını masallar ve mitlerde hissettirir. Jung bu bağlamda dört aşamadan oluşan arketipler oluşturmuştur bunlar; Maske (Persona), Gölge (Shadow), Anima ve Animus ve Benlik (Self) arketipleridir (Jung, Anılar, Düşler ve Düşünceler, 2014, s. 352-354). Maske arketipi, kendi benliğini bulunduğu ortama göre maskelerle gizleme durumudur. Gölge arketipi; içsel dünyada duyulan utanç ve öfke sonucunda ortaya çıkan karanlık tarafı temsil etmektedir. Anima ve Animus arketipi, cinsel kimlikler sonucunda eril ve dişil enerjinin gizlenme ve bastırılma durumunu temsil etmektedir. Benlik arketipi, diğer adıyla öz arketipi insanoğlunun kendini gerçekleştirerek en üst mertebeye ulaşması halinde Tanrı'ya erişme ve

alemdaki birliđi hissetme durumdur. Gölge arketipine en iyi örnek şüphesiz Tolkien'in miras romanı, Yüzüklerin Efendisi serisinin film uyarlamasındaki karakter Galadriel'dir. Yönetmenliğini Peter Jackson'un yaptığı Yüzüklerin efendisi seri filminde Galadriel iyiliđin temsilidir fakat öfkeden ortaya çıkan karanlık tarafı gölge arketipini temsil eder.



Şekil 44. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring), Galadriel karakteri üzerinden gölge arketipi örneđi, 2001.

Şekil 44. Kaynak: Hawkins, B. (2022).

Hipergerçeklik ya da simülasyon kavramı 20. Yy'da Jean Baudrillard'ın ortaya koyduđu en önemli kuramlardan biridir. Baudrillard simülasyon kavramını; “Bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi” olarak açıklamaktadır (Baudrillard, 2011, s. 7). Gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller vasıtasıyla çoğaltılmasına hipergerçek ya da simülasyon denilmektedir. Sanayi devriminden başlayan ve post modern çağı kaplayan bu süreçte toplum ve tüketimin artmasıyla gerçeklikte kaybolmalar meydana gelmiştir ve bu durum simülasyonun doğuşuna sebebiyet vermiştir. Post modern çağ ile dünya kapitalist bir sistemin yönetimi altındadır. Baudrillard, boyutsal evrendeki gerçekliği değil metafizik anlamdaki gerçekliği sorgulamaktadır. Onun sorguladığı bir dünya modeli yani simülasyonu oluşturan ideolojiler, imgelerden ibarettir.

Modern çağda toplu üretimin artmasıyla birlikte tasarlanan bir nesnenin gerçeğin kopyasını değil taklidin kopyasını temsil etmektedir. İfadeler doğrultusunda, insanların artık üretimin değil tüketimin olduğu bir gerçekliğin içinde yaşadığı gözlemlenmektedir.

Baudrillard'a göre gerçek ve illüzyonun yok olması durumunda simülasyon evrenine geçiş sağlanmaktadır. Böylelikle simülasyon evreninde gerçeğin temsilini Baudrillard'ın "Bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm" (Baudrillard, 2011, s. 7) olarak adlandırdığı simülakr terimi almıştır. Gerçeğin tüm göstergelerine bünyesinde taşıyan fakat gerçek olmayan görünüme simülakr denilmektedir. Simülasyon evreninde simülakrların gerçekmiş gibi görünmesini aracı olan simüle etme kavramıdır. Baudrillard simüle etme kavramını "Gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak" (Baudrillard, 2011, s. 7) olarak açıklamıştır. Simüle edilmiş kişi gerçeğin tüm göstergelerini taşır fakat gerçek değildir işte bu durum simülakr denilmektedir.

Simülasyon evrenine giren çağdan sinema da nasibini almıştır. Beyaz perdenin simülasyon evrenine elverişli doğası vardır. Böylelikle sinema gerçeğin temsillerini taşıyıp gerçek olmayan inşaasını imgeler ve ideolojilerle oluşturduğu filmler üretir. Oğuz Adanır'ın aktarımına göre, Baudrillard hala büyüsunü bütünüyle yitirmemiş bir sanat olan sinema, simülasyon evrenine yakışan öyküler sunarken, televizyon ve reklam bu simülasyon evrenine ait asal araçlar olduğunu savunmaktadır (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 2011, s. 12). Simülasyon evrenin hakimiyetini kurduğu sinemanın yanı sıra beraberliğini medya organlarından televizyon ve reklamlarla sürdürmektedir. Deleuze'a göre sinema ve simülasyon evreni ilişkisi şu şekildedir;

Kurmaca sineması ile gerçeklik sinemasının aynı bir dönüşümden geçerek aralarındaki farkların bulanıklaşması zaman- imgenin bu koşulları altında olur: aynı hareket dahilinde, tasvirler saflaşır saf optik ve sessel hale gelirken anlatılar sahteci, hikayelerse simülasyon olur. Bütün sinema, gerçeklikte faaliyet gösteren bir serbest dolaylı söyleme dönüşür (Deleuze, Sinema II Zaman- İmge, 2021, s. 191).

Burada Deleuze'un ifadelerini en yalın hale getirildiğinde, zaman ve imgenin aracılığıyla kurmaca ve gerçeklik sinemasındaki bulanıklaşmanın sonucunda simülasyon kavramının ortaya çıkacağından bahsetmek mümkündür. Hipergerçeklik sinemanın önemli motifleri arasında yerini almıştır. Bu konuya ilişkin en başarılı

yapımlar arasında Peter Weir'in yönetmenliğini yaptığı 1998 yapımı The Truman Show filmi yer almaktadır. The Truman Show'u diğer hipergerçek temalarını işleyen yapımlardan ayıran en önemli nitelik simülasyon kuramının babası Baudrillard'ın onayını ve beğenisini almış olmasıdır (Laist, 2015, s. 141). Filmin konusu, istenmeyen bir bebek olan Truman Burbank'ın doğumundan itibaren bir televizyon dizisinde 24 saat canlı yayına alınmasıdır. Yaşadığı küçük adada sahip olduğu herşey sahtedir ve 30 yaşına kadar bu sahteliğin farkına varamaz ancak son zamanda yaşadığı olaylar onun ada ve adada yaşayanlardan şüphelenmesine neden olmuştur. Bu yapım Baudrillard'ın simülasyon evrenini açıklarken sözünü ettiği gerçekliğin tüm göstergelerine sahip fakat gerçek olmayan kavramını pekiştirmemize olanak sağlamıştır.



Şekil 45. Peter Weir, The Truman Show, filminden bir kare, 1998.

Şekil 45. Kaynak: Marzo, M, D. (2018).

İzleyicinin hipergerçek ve simülasyon evreni denilince aklına gelen sinema yapımları arasında başı çeken Matrix serisidir. Lana ve Lilly Wachowski kardeşlerin 1999 yılında yayınlanan ilk Matrix 4 seri filminden oluşmaktadır. Büyük bir ilgi toplayan bu seri filmin konusu, tanınmış bir yazılım şirketinde çalışan Thomas Anderson'un, geceleri Neo takma ismiyle program kırarak Matrix'e girmesiyle başlamaktadır. Araştırmalarına devam ederken Trinity ve Morpheus'la tanışan Neo, yaşadığı evrenin zihninde gerçekleşen bir simülasyondan ibaret olduğunu öğrenir ve bu durumdan kurtulmak için Morpheus'un ekibine katılmaktadır. Neo gerçek dünya ve simülasyon evrenindeki yolculuğuyla Matrix'in ne olduğunu kavramaya ve yeni kimliğini tanımaya çalışmaktadır. Distopik bir yapımlar olan Matrix serisi olası evrenler içinde iyi bir örnek niteliğindedir.

Hipergerçek yapımların en önemli özelliği gerçek ve sanal arasında sıkışmış bulanık görüştür. Yaşanılan evrenin gerçekliği sorgulanırken olası evrenin varlığı üzerine zihin yeni şeyler üretmektedir. Gerçekliğin bittiğini düşündüğümüz yerde simülasyon aracılığıyla yeni bir gerçeklik daima oluşturulmaya devam edecektir. “Zaten bu yüzden ani bir gerçek kabına uğrayacak olursak gerçeğin tıpkısı, kusursuz, kaybedilmiş bir ikizi olarak onun yerini alabilecektir” (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 2011, s. 74-75).



Şekil 46. Lana & Lilly Wachowski, The Matrix, filmdeki Neo, Morpheus, Trinity karakterlerinden bir kare, 1999.

Şekil 46. Kaynak: Aygün, Y. (2021).

The Truman Show ve Matrix benzeri birçok yapım hipergerçekliğin anlaşılmasında önem arz etmektedir. Gerçekliğe karşı arayış izleyicinin düşselliğini ve gerçekliğini derinden etkilemektedir. Post modern çağda gerçekliğin yerini alan simülasyon evrenidir. Artık gerçeğin temsili değil yeni olası evren modelleri gerçek dünyanın içine sızdığı görülmektedir. Görselliğini sesle taçlandıran sinema, büyük bir güçtür ve olası evrenlerin alternatifini izleyiciye aktaracak en nitelikli araçtır.

“Bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten söz edebiliriz” (Baudrillard, Simülakrlar ve Simülasyon, 2011, s. 15).

Yüzüklerin Efendisi fantastik romanında oluşturulan kurgusal karakter ve mekanlar fantastik ve hipergerçeklik türü için örnek niteliği taşımaktadır. Günümüzde simülasyon evreninin büyük bir güç olduğunu söylemek mümkündür. Arttırılmış gerçeklikle insanoğlunu çatısı altında tutan simülasyon evreni olası dünyalara kapılarını aralamaya devam etmektedir. Yeni bir gerçeklik sunan sanal evren

(metaverse) teorisi bu alanda yaygınlaşmıştır. Sanal gerçeklik cihazlarıyla tasarlanan bu evren insanlığa dijital ortamda üç boyut izlenimi ve yaşam sunmaktadır. Artık sanal evrene ait olan gerçeklikte yaratılan bir karakter ve yaşam alanı oluşmuştur.

B. Sinema ve Roman İlişkisi Bağlamında Uyarılma Kavramı

Bir söz sanatı olan edebiyatın alt dallarından biri olan romanı Terry Eagleton şu şekilde açıklar; “Roman, makul uzunlukta bir kurmaca düzyazı anlatıdır” (Eagleton, 2012, s. 7). Romanın çıkışı orta sınıfların yükseliş zamanlarına dayanmaktadır. Yazınsal bir içeriğe sahip olan edebi türleri tanımlamak oldukça zordur ve roman da yapısı gereği buna dahildir. Eagleton (2012)’ye göre, bir roman anlatısında, epik, pastoral, hiciv, tarihi anlatı, ağıt, trajedi ve pek çok yazınsal türle birlikte şiir ve diyalog kullanılmaktadır. Geniş kapsamlı olay örgüsüne sahip olan roman, karakter ve mekanların en detaylı betimlendiği bir anlatı türüdür. Roman konu bağlamında oldukça geniş bir anlatıya sahiptir, gündelik yaşamdan kesitler sunmanın yanı sıra fantastik kurguyla tasarlanan hikayeleri epik anlatıyla okurun dünyasına aktarmaktadır. Eagleton epik roman türü için şu ifadelerle yer verir; “Epik, soylular ve savaş kahramanlarının dünyasını ele alır” (Eagleton, 2012, s. 16). Epik romanın fantastik dünyası ve kahramanları kurgusal gerçekliğini anlatıda kullanılan üslup, betimlemeyle oluşturmaktadır. Milan Kundera (2012)’ye göre, bir romanda yer alan karakter, canlı bir varlığın taklidi değildir büsbütün kurmaca bir varlıktır (Kundera, 2012, s. 41). Epik roman türünün en güçlü isimleri arasında fantastik eserleriyle J.R.R. Tolkien yer almaktadır. Tolkien’in romanlarında tasarladığı Orta Dünya tasvirinde karakter ve mekanlar ütöpik bir görünüme sahiptir, okura kurgusal gerçekliğin en güzel ürününü sunmaktadır.

Alain (1965)’e göre, okurun fiziki gerçekliğine yakın bir anlatı sunmaya yönelik hikayeler oluşturmak romanın esas aldığı gerçekliktir (Alain, 1965, s. 41-43). Romanın yaşamdan kesitleri anlatı yoluyla süslediği hikâyeyi okura kurgusal bir gerçeklik modeli sunmaktadır. Roman, toplumun her kesimini kapsayan bir anlatıyı benimser ve okurun hikâyenin içerisinde kendini bulmasına ve zihninde yeni bir gerçeklik oluşturmasına ihtiyacı vardır. Bu ifadeler doğrultusunda Ian Watt ve Roland Barthes şu ifadelerle yer vermektedir;

Roman sırf yaşamın ‘ıçyüzü’nü ortaya koyduđu için ‘gerçekçi’ olsaydı, ancak eski anlamda, yani tersinden bir roman olurdu; oysa roman yalnızca belli bir edebi bakış açısından işine gelen insan yaşantılarını değil, her türlü insan yaşantısını betimler: Romanın gerçekçiliđi sunduđu yaşam tarzından değil, onu sunuş tarzından kaynaklanır (Watt & Barthes, 2002, s. 11).

Romanın gerçeklik üzerinde etkisi anlatıda yer alan eylemlerde görölmektedir. Roman yazarının gerçekliđi hangi ölçüde ele alacađı hikâyenin karakter ve mekân ve olay örgüsünün bütünlüğünün olmasına bađlıdır. Okur bir hikâyeyi okurken, karakterin duygularına, mekânın betimlemesine ve olay örgüsünün gidişatına ne kadar derinden bađlanırsa eser o ölçüde bir gerçekliğe kavuşur. Burada en önemli ölçüt, okurun algısının hikâyeye bađlı kılmaktan geçmektedir. Romanın fiziki gerçekliđin ötesine geçip kendi bünyesinde alternatif bir gerçeklik tasarlaması hakkında Ortega Gasset şu ifadelere yer vermektedir;

Ancak romanının dışında bıraktığı gerçekliđi kendisi unutmaya ve böylece bize unutturabilme yeteneđine sahip olan kişi romancıdır. O dilediđince ‘gerçekçi’ olsun, yani romanının mikrokozmosu en gerçek öğelerle kurulmuş olsun, ama biz o mikrokozmosun içine dalmışken, surların dışında kalmış olan gerçekliđi hiç mi hiç özlemeyelim (Gasset, 2013, s. 87).

Sinema ve roman arasındaki ilişki, okur ve izleyicinin deneyimlerine göre kurgusal gerçekliđi hikayelerle oluşturmasına dayanmaktadır. Sinema ve romanın okur ve izleyiciden en temel beklentisi, eserlerin gerçekliğine adapte olmaları ve hikâyeye sıkı sıkı bađlanıp tasarlanan kurgusal gerçekliğe bađlılık göstermesidir. Edebi romanlardaki anlatının sinema dünyasına girmesiyle uyarlama kavramı ortaya çıkmıştır. Deborah Cartmell (2012)’ye göre, sinemanın başlangıcından bu yana, uyarlamalar film üretiminin temelini oluşturmuştur. İlk filmler arasında edebi eserlerin uyarlamaları yer almaktadır (Cartmell, 2012, s. 1-2). Marta Frago (2016)’ya göre, George Melies’in Aya Yolculuk fantastik filmi, edebi romanlardan uyarlanan ilk belgelenmiş film uyarlaması olarak kabul görmektedir (Frago, 2016, s. 49-50). Cartmell (2012)’ye göre, William Shakespeare’in Romeo ve Juliet romanının 1900’lü yıllarda sinemaya uyarlanması da edebiyattan sinemaya uyarlanan eserler için iyi bir örnek niteliđi taşımaktadır. Sessiz sinema döneminde yönetmenler, edebiyat sanatına olay örgüsü için yönelmiştir. Bazı yapımcılar, edebi eserlerin

bilinirliđi ve anlaşılabilirliđinin film statüsünü yükselteceđini düřündükleri için film uyarlamaları yapmıřtır. İnternet Film Veritabanı (IMDB), edebi eserlerin sinemaya uyarlanmasını “tanınmıř sanat řaheserlerini sadakatle temsil eden” olarak tanımlamaktadır (Cartmell, 2012, s. 1-2). Sinema, edebiyat sanatının ürünü olan uyarlama filmler için Frago (2016) řu ifadelere yer vermektedir;

Film uyarlaması üzerine çalıřan yazarların çođu, sinematografik dili ve onun iç mantıđını anlatmak için ellerinden geleni yaparlar. Bir romanı beyazperdeye tařımanın zor bir süreç olduđu fikrinin kabulü yaygınlařmıřtır; kiřinin iki dil, kelimeler ve hareketli görüntüler arasında çalıřmasına, sözlü dile eřlik eden çağrıřımsal anlamları bulmasına ve bunları sinematografik olanlara dönüřtürmesine veya deđiřtirmesine izin veren özel bir beceri gerektirir. ‘Filmler asla kitap gibi okunmaz’ ve dolayısıyla edebi bir metin ile onun film uyarlaması karřılařtırmalı ve eřitlik kriterlerini uygulamaya mecbur hissetmeye gerek yoktur (Frago, 2016, s. 52).

Frago (2016)’ya göre, roman ve film arasındaki farklılıkların oldukça fazla olmasına rađmen birçok film romanlardan türetilmiřtir. Sinema ve roman, hikâye anlatan bir yapıya sahip oldukları için bir film ve bir roman karřılařtırılabilir ve iliřkileri incelenebilmektedir. Anlatı metinlerinin göstergebilimsel ya da yapısal temelinin incelenmesinde veya bir öykünün analizinde, öykü ve söylem arasında temel bir ayırım yapılmaktadır. Bir hikâyede, masal, olay örgüsü, çatıřma, karakterler, zaman mekân bađlantıları vb. unsurlar bulunurken, ‘söylem’ kelimesi hikâyenin anlatılma řeklini tanımlamaktadır ve bu durum anlatıda kullanılan dile bađlıdır. Öykü ve söylem, anlatı sesi, bakıř açısı, bařlangıç ve bitiř, noktalama iřaretleri, betimleme ve dilin sembolik iřlevleri gibi öğeleri içermektedir. Edebiyat ve sinema kuramcıları, öykü ve söylemi kendi alanlarında uyguladıkları için uyarlama filmleri benimsemeleri kolay olmuřtur. 90’lı yıllara gelindiđinde yönetmenler uyarlama yapımların metin içeriklerine belirli oranda sadık kalarak alternatif bir anlatı sunmuřtur (Frago, 2016, s. 52). Bu bađlamda bir romanın filme uyarlama sürecini etkileyen faktörler dikkate alınmalı ve arařtırılmalıdır. Frago (2016), bu arařtırmanın üç yönü olduđunu söyler ve řu řekilde açıklar;

Birincisi, filmin yapım sistemi var: stüdyoların dayatmaları, bütçe kısıtlamaları, halkın istediđi tür vb. İkincisi, zamanın geçmesi: uyarlanan filmin sosyal ve kültürel deđiřimlere uygunluđu, orjinal edebi eserin yazılması ile filme dönüřtürüldüđu zaman arasında meydana gelir. Üçüncüsü, etkiler vardır: uyarlanmıř filme dahil

edilebilecek metinlerarasılıkların ve imgelerin belirlenmesi, film yapımcısının kendi film yapım stiline dahil ettiği ve biriktirdiği edebi, sinematografik ve sanatsal referansları kapsamaktadır (Frago, 2016, s. 53).

Michael Drout (2007)'nin aktarımına göre, romandan uyarlanan eserler arasında J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit seri romanları yer almaktadır. Tolkien'in eserlerini daha geniş edebiyat ve tarih alemleriyle ilişkilendiren okur, farklı gözlemleri birbirine bağlamaktan yoğun bir haz duymaktadır. Tolkien, okuru icat ettiği dilleri öğretmeye ya da yıllardır yazılmış olan tarihin ve siyasetin karmaşıklığını hâkim olmak için mücadele etmeye teşvik etmektedir. Romanlarında kullandığı Eski İngilizce, Eski İskandinav ve Gotik dillerle okurun dil haznesini geliştirmektedir. Tolkien'in yapıtlarının sanat alanlarında uyarlanması, sadece eserlerin incelenmesine değil, dönemin kültürel yapısına da ışık tutmaktadır (Drout, 2007, s. 29). Tolkien'in romanları, büyük bir ilgi görmüş ve hayran toplulukları yaratmıştır. Böylelikle Tolkien'in romanları, sinema, oyun, müzik ve birçok alanda uyarlama için ilham kaynağı olmuştur. Okur ve izleyici tarafından popüler bir hale gelmesi sonucunda Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit epik romanlarının sinema dünyasında görsel bir dile dönüşen uyarlama filmleri yapılmıştır. Araştırmanın konusu gereği J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanının sinemaya uyarlayan Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un nasıl bir yol izlediğini incelemekte fayda vardır. Ralph Bakshi'nin animasyon filmi J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanının Yüzük Kardeşliği ve İki Kule olmak üzere iki bölümünü kapsamaktadır. Drout (2007)'ye göre, Ralph Bakshi'nin Yüzüklerin Efendisi animasyon filmi ilk teatral uzun metraj film olarak tarihsel açıdan önem arz etmektedir. Bakshi'nin Yüzüklerin Efendisi filmini toplamda altı yüz sanatçıdan oluşan bir animasyon ekibi ve yedi milyon doları aşan bir bütçeyle yapması girişilen en iddialı animasyon filmi unvanını almasını sağlamıştır. Bakshi'nin yapımında Chris Conkling ve Peter Beagle tarafından hazırlanan çekim senaryosu, Tolkien'in anlatısını tahmin edilebilir şekilde hazırlamaları romanın olay örgüsüne sadık kalındığını göstermektedir. Bakshi, filminde rotoskopi tekniğini doğal bir etki yaratmak ve gerçekçi hareketleri yakalamak için kullanmıştır (Drout, 2007, s. 47-49) Genel olarak uyarlama bağlamında Bakshi'nin Yüzüklerin Efendisi uyarlaması değerlendirildiğinde, filmin son bölümünün yapılmamasından kaynaklanan olay örgüsünün akışının bozulduğu gözlemlenmektedir. Drout (2007)'ye göre, Peter

Jackson'ın en zorlu görevi, Yüzüklerin Efendisi romanının özellikle Tolkien'in Orta Dünya tarihinin en detaylı şekilde uyarlaması olabilir. Jackson, Yüzüklerin Efendisi uyarlamasında görsel ve özel efektler kullanarak romanın en gerçekçi görünümünü elde etmeye çalışmıştır. Bu bağlamda Peter Jackson'un Yüzüklerin Efendisi uyarlamasında Tolkien'in romanı büyük ölçüde kısaltılmış olsa da daha önce uyarlanan yapımlara göre en başarılı uyarlama olarak görülmektedir (Drout, 2007, s. 303-307). Genel olarak değerlendirildiğinde Bakshi ve Jackson'un Yüzüklerin Efendisi uyarlamalarında olay örgüsü, karakter arketipleri, mekân betimlemeleri için detaylı bir çalışma ortaya koyduğu gözlemlenmektedir. Günümüzde edebi eserler sinema aracılığıyla görsel bir dil oluşturmaya uyarlama filmlerle devam etmektedir.

IV. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ SİNEMA UYARLAMALARI İNCELEMESİ

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanı yönetmenler tarafından beyaz perdeye aktarılmıştır. Yüzüklerin Efendisi uyarlamasını filme alan yönetmenler, gerçekçiliği Tolkien'in anlatısına göre oluşturmuşlardır. Tolkien'in Orta Dünya anlatısındaki karakter ve mekân tasvirleri gerçekçi görünümün elde edilmesi için referans niteliği taşımaktadır. Bu bölümde, Yüzüklerin Efendisi romanının sinemaya farklı aktarımlarıyla oluşturduğu kurgusal gerçekliğe animasyon teknikleri ve sinema araçlarının katkıları değerlendirilmiş, ikinci ve üçüncü bölümlerde elde edilen veriler doğrultusunda Yüzüklerin Efendisi romanı ve sinema uyarlamalarının detaylı analizi yapılmıştır.

A. J.R.R. Tolkien ve Yüzüklerin Efendisi

John Ronald Reuel Tolkien, 1892 yılında Güney Afrika'da dünyaya gelmiştir. Babası Arthur Tolkien'in işi nedeniyle yerleştikleri Güney Afrika'nın sıcaklığı J.R.R Tolkien'in sağlığını etkilediği için Birmingham'ın Worcestershire köyüne taşınmışlardır. Eğitimini annesinden alan Tolkien'i, annesinin derslerde anlattığı fantastik hikayeler etkilemiş ve daha küçük yaşta onun ufkunu genişletmiştir. Carpenter (2011)'in aktarımına göre, manzara resimleri yapmayı seven ve öğrenmeye oldukça hevesli olan Tolkien'in esas tutkusu diller üzerine olmuştur. Tolkien, küçük yaşta annesinden Latince'nin temellerini öğrenmiş ve sonrasında okumayı sökerek birçok fantastik hikayeleri okumaya başlamıştır. Tolkien'in sevdiği hikayeler arasında Gerger MacDonald'ın Prenses ve Goblin seri kitapları vardır. Arthur efsaneleri de onu heyecanlandırmış fakat en çok Andrew Lang'ın Kırmızı Peri Kitabını okumaktan zevk almıştır. Kırmızı Peri Kitabının hikayesi Sigurd'un ejderha Fafnir'i öldürmesidir (Carpenter H. , 2011, s. 12-26). Buradan anlaşılacağı üzere Tolkien, Orta Dünya'nın inşasına Kırmızı Peri Kitabıyla başlamıştır. Duriez (2012)'in aktardığına göre, Tolkien kelimelerin anlamlarıyla olduğu kadar sesleri ve biçimleriyle de ilgilendiği dil konusunda özel bir yeteneğe sahip olduğunun farkına

varmıştır. Annesinin ölümü sonrası eğitimine devam ettiği King Edwards Okulunda dilin genel ilkelerini öğrenmiş ve dilin neden olduklarını anlamaya yönelik çalışmalara başlamıştır. Bu süre zarfında zihninde beliren görüntüleri kâğıda dökmeye ve karakterlerini tasarlamaya devam etmiştir. Eski İngilizce Anglo Sakson diline duyduğu ilgiyi ileriye taşımış ve bu dilden yazılar yazmaya başlamıştır. King Edwards'ta, Rob Gilson, Geoffrey Bache Smith ve Christopher Wiseman adlı 3 yakın arkadaş edinmiş ve kendilerine TCBS adını verdikleri gizli bir topluluk kurmuşlardır. Bu sırada ileride hayatının birleştireceği Edith Bratt ile tanışmıştır. Yeni diller oluşturmaya başlayan Tolkien'in bu konuda en büyük destekçilerinden biri Edith Bratt olmuştur. Carpenter (2011)'in aktarımına göre, ona bir dilin sadece ağızdan çıkan bir sözcük olmadığını ve dilin bir hikayesinin bir anlamının olması gerektiğini söylemiştir. Dilin yeni bir dünyaya hayat verdiği bilincine ulaşan Tolkien, onlara özel hikayeler ve karakterler yaratmaya başlamıştır. Oxford Üniversitesi'ni kazanmış ve Edith Bratt'i ardında bırakmak zorunda kalmıştır (Carpenter H. , 2011, s. 26-27). Duriez (2012)'in aktarımına göre, Tolkien Oxford Üniversitesinde Klasikleri okumaya başlamış fakat isteğinin bu olmadığını anlayıp İngiliz dili ve Edebiyatı Bölümüne geçmiştir. Bunda hiç şüphesiz Gotik dilinin ilk öğrencilerinden Josep Wright'la tanışmasının etkisi olmuştur. Tolkien, Joseph Wright ile yaptığı çalışmaların yanı sıra, çocukken kendisini büyüleyen Finlandiya'nın ana dili Fince'yi ve Kelt dil ailesinden Galce'yi incelemeye başlamıştır. Tolkien bu esnada, Fince'ye dayanan Yüksek Elf olarak adlandırdığı Elf dillerini icat etmeye başlamıştır. Tolkien'in Galce'ye dayanan diğer dil icadı Sindarin olmuştur (Duriez, 2012, s. 59-60). Tolkien'in eski yazıları ve dilleri keşfederek yeni diller yaratmak en büyük arzusu olmuştur. Curry (2004)'ün aktarımına göre, ilk eseri Hobbit'i yazmaya başlamış ve 1937 yılında yayınlamıştır (Curry, 2004, s. 2-6). Hobbit romanıyla yarattığı Orta Dünya ve kahramanlarını okuyucuyla buluşturmuştur. Elfler, cüceler, hobbitler, insanlar ve kötücül varlıklardan oluşan Orta Dünya'yı konu alan romanları okuyucuya yüksek fantezinin en güzel örneğini sunmuştur. Bu konuya ilişkin Peter Kreeft şu ifadelerle yer vermiştir:

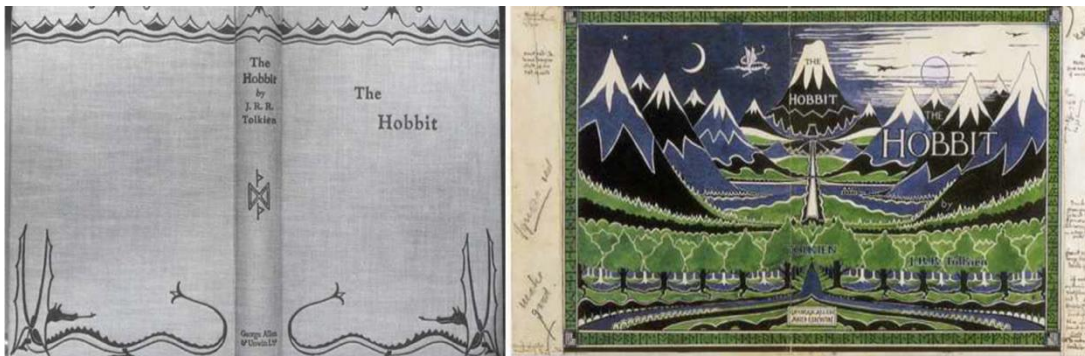
Neredeyse Tolkien'in tüm karakterleri tanımlanabilir – Entler bile. Herhangi bir yazarın yetişkin insanlarda ağaçların konuşulduğuna dair edebi bir inanç uydurabileceğine kim inanırdı? Ve Hobbitler: Başka hangi yazar başarıyla tamamen yeni bir tür yarattı? Ve başka kim bize daha güvenilir Elfler verdi? Bunların gerçek Elfler olduğunu biliyoruz; doğuştan gelen bir Elf dedektörüne, gerçek Elflığın

doğuştan gelen bir Jungian arketipine sahip olmalıyız. Cansız şeyler bile- ormanlar, boynuzlar, kılıçlar, akılda kalıcı, inandırıcı kişilikleri olan karakterlerdir (Kreeft, 2005, s. 18).

Kreeft'in de vurguladığı gibi Tolkien'in Orta Dünyası ve karakterlerinin eşi benzeri yoktur. Sadece bu dünya için tasarlanan mekanlar, karakterler ve lisanlar vardır. Curry (2004)'ün aktarımına göre, Tolkien'in Orta Dünya'yı konu alan eserlerinden en bilinenleri Hobbit, Yüzüklerin Efendisi ve Silmarillion romanları olmuştur. 1954 ve 1955 yıllarında yayınlanan Yüzüklerin Efendisi romanı, yaklaşık 50 milyon kopya ile yüzyılın en çok satan tek kurgu eseri olmuştur (Curry, 2004, s. 2-6). Beahm (2004)'ün aktarımına göre, gerçekte bir üçleme olmayan Yüzüklerin Efendisi, altı bölümden oluşmaktadır ancak yayıncının etkisiyle tek bir kitap üç cilt olarak piyasaya sunulmuştur. Tolkien, üç cilt için şu başlıkları tasarlamıştır; Cilt 1: Gölge Büyüyor, Cilt 2: Gölgedeki Yüzük, Cilt 3: Yüzük Savaşı veya Kralın Dönüşü (Beahm, 2004, s. 27). Fakat yayıncının üzerinde oynamalar yapmasıyla geride kalan yüzük ön plana çıkartılmış ve bölümler ona göre cilt adlarını almıştır. Son halini alan üç cilt sırasıyla şu şekildedir; Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği, Yüzüklerin Efendisi: İki Kule ve Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü.

Kreeft'e göre Tolkien'in romanlarının en büyük başarısı, yarattığı dünya ve barındırdığı karakterlerin inandırıcılığıdır. Şu şekilde ifade eder:

Tolkien'in en büyük başarısı, bizi bu dünyada yeniden yaşamaya davet etmesidir. Bize bu dünyanın evimiz olduğunu gösteriyor. Bize kahramanlığı bile gösteriyor: bize sadece kahramanları göstermekle kalmıyor, aynı zamanda bizim de kahramanlara inandığımızı gösteriyor. Çünkü Tolkien'in kahramanlık destanlarını okuduktan sonra, 'Eh, bu gerçeklikten küçük, hoş bir kaçıştı' yerine 'Hey! Bu gerçektir!' diyoruz (Kreeft, 2005, s. 34).



Şekil 47. J.R.R. Tolkien, Hobbit, kitap kapağı çizimleri, 1937.

Şekil 47. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien'in Hobbit eseri için ilk tasarladığı siyah beyaz yalın çizim yerini hareketli renkler ve şekillerle donatılmış diğer çizimine bırakmıştır. İlk çiziminin alt kısmında ejderha motifini üst kısmında ise dağ motifini kullanmıştır fakat ilk çizimi çok baskı için çok sade kalmıştır. Bu yüzden ikinci kapak tasarımında çizdiği dağ, ağaç ve diğer motiflerini mavi, yeşil, siyah ve beyaz renkler kullanarak ön plana çıkarmıştır. “Sadece rengiyle değil grafik enerjisiyle de cezbediyor. Dağlar, yayılım boyunca ritmik bir şekilde ilerler, kar örtüleri karanlık alt yamaçlarla parlak bir tezat oluşturur. Şimşek gibi pürüzlü çizgiler dağların üzerinden geçer ve ayaklarının dibinde titreşir” (Hammond & Scull, 1995, s. 213).



Şekil 48. J.R.R. Tolkien, Hobbit, Ejderha Smaug'un çizimi, 1937.

Şekil 48. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Hobbit kitap serisinde yer verdiği ejderha Smaug karakteri üzerine yoğun birçok eskize yer vermiştir. Bu konuya ilişkin ejderha Smaug'un tasarımı için Andrew Lang'ın Kırmızı Peri Kitabı'nın ejderha Fafnir'inden ilham almıştır. “Tolkien Lang'ın Sigurd ve Fafnir hikayesini okuduğunda çocukluğundan beri ejderhalardan etkilenmişti. Fafnir'den ‘tüm ejderhaların prensi’ olarak bahsetmiştir” (Hammond & Scull, 1995, s. 70).

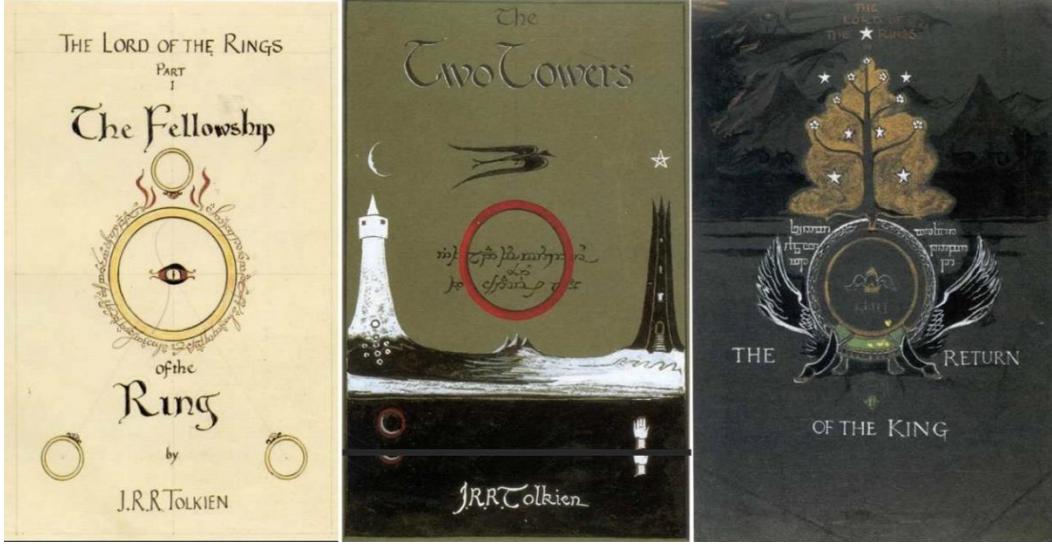
J.R.R. Tolkien'in 1953 ve 1955 yılları arasında yayınladığı 3 ciltli epik romanı Yüzüklerin Efendisi, yüksek fantezi türü arasında yerini almıştır. Tolkien'in ilk eseri Hobbit romanından sonra ikinci yayınlanan eseri Yüzüklerin Efendisi seri romanı olmuştur. Carpenter'in aktarımına göre, Tolkien, Yüzüklerin Efendisi seri romanının anlatısını , başta Hobbit eseri tarzında bir çocuk masalı olmasını amaçlamıştı, fakat romanı yazmaya başladığında anlatı daha karanlık ve yetişkin temalı bir hale gelmiştir (Carpenter H. , 2011). Yüzüklerin efendisi seri romanında yer alan olay örgüsü, karakter ve mekan için epik ve fantastik bir anlatının hakim olduğu gözlenmektedir.

Tolkien'in Orta Dünya'yı konu alan Yüzüklerin Efendisi romanında, iyi ve kötü karakterlerin arasında güç yüzüğünden dolayı başlayan savaş anlatılmıştır. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi romanındaki Orta Dünya'nın karakterlerini hobbit, cüce, elf, goblin, ork, büyücü, yaratık ve insan ırklarını temel olarak oluşturmuştur. Orta Dünya'da geçen romanda kötü karakterler, Sauron, Saruman, Orklar, Balrog, Gollum, Yüzüktaşı, iyi karakterler ise dokuz yoldaş olarak adlandırılan, Gandalf, Frodo, Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Legolas, Gimli, Boromir olarak gösterilmiştir. Sauron karakterinin Orta Dünya'ya hükmeden güç yüzüğünü yapmasıyla iyi ve kötü karakterler arasında savaş başlamıştır. Macera dokuz yoldaşın güç yüzüğünü yok etmek üzere yola çıkmasıyla başlamıştır. Kahramanlık öyküsü, dokuz yoldaşın kötü karakterleri mağlup edip yüzüğü yok etmesiyle tamamlanmıştır.



Şekil 49. J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi, Orta Dünya Haritası.

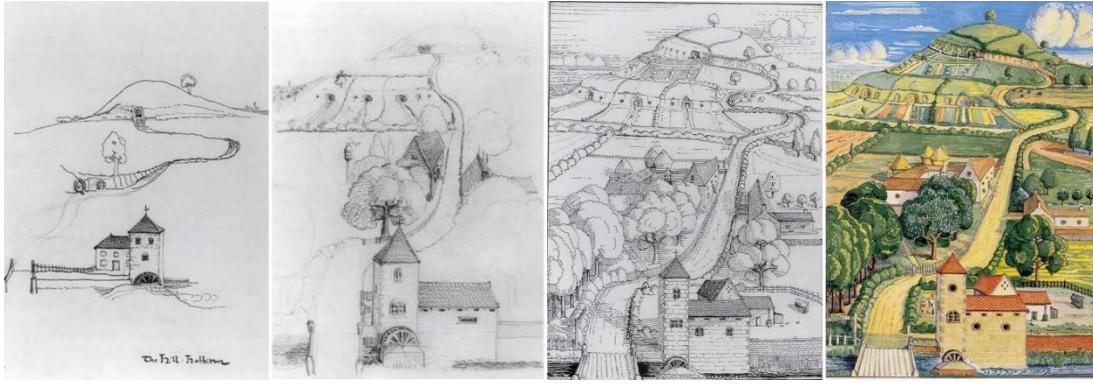
Şekil 49. Kaynak: Ozdemir, F. (2020).



Şekil 50. J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi, Kitap kapağı çizimleri.

Şekil 50. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliğinin kapak çiziminde ortaya ateş çemberini çizmiştir. Çemberin içerisine Sauron'un gözünü yerleştirmiştir. Elflere bahşedilen üç kadim yüzüğü üçgen bir formda yerleştirmiş ve yüzükleri Sauron'un gözüne yönlendirilmiş bir güç olarak tasarlamıştır. Yüzüklerin Efendisi: İki Kule de ise yeşil bir arka planın üstüne sağda kalacak şekilde Minas Morgul'u, sol tarafa ise Isingard'ı yerleştirmiştir. İki kulenin ortasına hüküm dağını kulelerin altlarına ise sağ tarafa Sauron'un yüzüğü, sol tarafına ise Saruman'ın beyaz el amblemini çizmiştir. Minas Morgul'un üzerine yerleştirilen eğri hilal uğursuzluğu temsil ediyor. Kulelerin üstünde uçan Yüzüktayfları resmedilmiş ve onun alt tarafında kırmızı yüzüğün altına elf yazıları yazılmıştır. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü'nde gri arka planın üzerine siyah renkle dağları çizmiştir. Kapağın ön kısmında yüzük motifinin kullanıldığı boş bir taht resmetmiş, tahtın etrafına yerleştirdiği kanatlı kuşları kral tacı olarak göstermiştir. Taht'ın üzerine Gondor'un ak ağacını çizmiş ve üzerine yedi çiçek motifini koymuş etrafına ise Elendil'in amblemi olan yedi yıldız çizmiştir. Gondor'un zaferi arzuladığını ve kralını tahta beklediğini resmetmiştir (Hammond & Scull, 1995, s. 264-275).

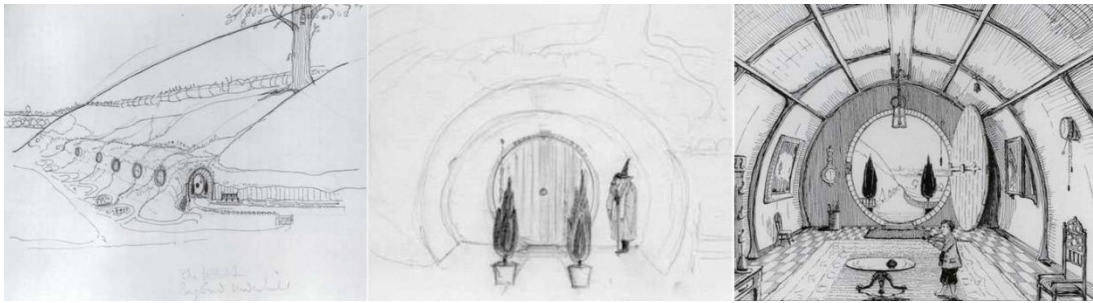


Şekil 51. J.R.R. Tolkien, Shire, Hobbit köyünün eskiz çizimleri.

Şekil 51. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Hobbit köyünü tepeden bakış açısından çizmiştir. Hobbit köyünde yer alan değirmen ve diğer yapıları çizimiyle vurgulamıştır. Tolkien, Hobbit köyünü ilk olarak Hobbit eseri için çizmiştir daha sonra Yüzüklerin Efendisi' eseri için bu çizim referans olmuştur.

Şimdiye kadar yaptığı en ilginç resimlerden biri ve en titizlikle çizilenlerden biridir. Hobbit köyünü canlandırıyor ve detayların yanı sıra Bagshot Row, Yaşlı Grange ve parti ağacının (Bag-End'in hemen altındaki tarlada) olduğu Yüzüklerin Efendisi'ndeki Hobbit köyünün tanımını doğrudan etkiledi (Hammond & Scull, 1995, s. 145).



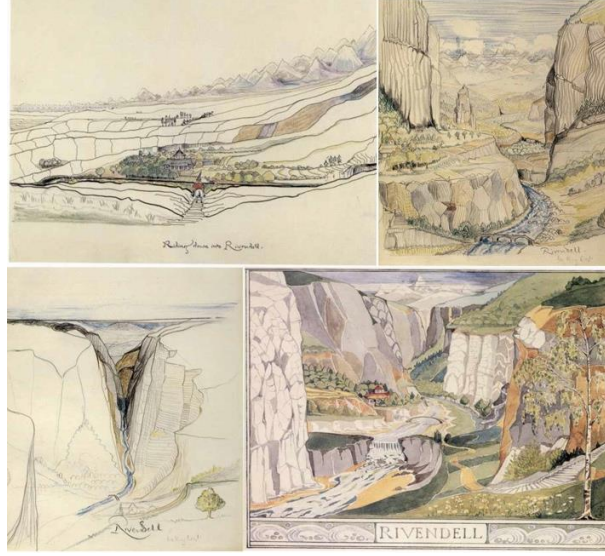
Şekil 52. J.R.R. Tolkien, Bilbo Baggins'in hobbit evi eskizleri ve Gandalf Karakteri.

Şekil 52. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Hobbit evinin görünümünü ilk kez Hobbit eseri için çizmiş sonrasında Yüzüklerin Efendisi eseri için de kullanmıştır. Zihninde tasarladığı hobbit evinin çizimlerini yaparak okuyucuya hayal edebileceği bir done vermiştir. Tolkien'in yeşillığe ve ağaçlara duyduğu tutkuyu hobbit evinde oldukça iyi resmetmiş ve okuyucuya ağacın köklerinden yeşilliğin içinde bir ev sunmuştur. Tolkien

karakterlerinden ziyade mekanların çizimlerini yaparak okuyucunun zihninde Orta Dünya'yı inşa etmiştir.

Tolkien, okuyucuların bir metin tarafından yönlendirilen ancak spesifik bir görüntü tarafından kısıtlanmayan kendi zihinsel resimlerini çizebilecekleri arka planlar sağladı. Daha pratik düşünüldüğünde, figürlerden ziyade manzara tasviri onun gücüne oynuyordu (Hammond & Scull, 1995, s. 138).

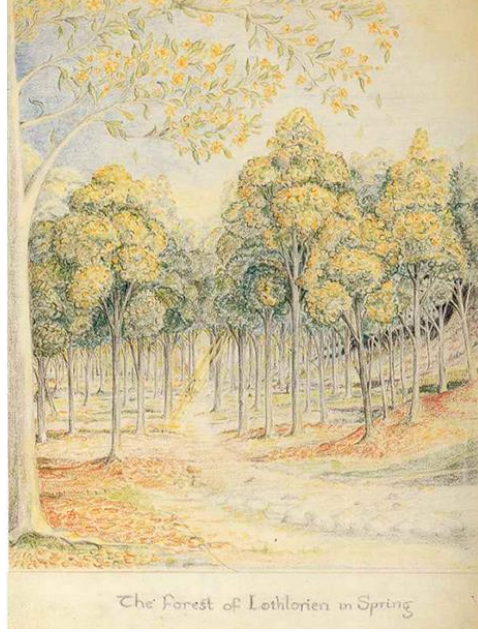


Şekil 53. J.R.R. Tolkien, Ayrık Vadi (Rivendell), Eskiz çizimleri.

Şekil 53. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Elflerin diyarı Ayrık Vadi'yi resmederken İsviçre gezisinde çok etkilendiği Alp Dağlarından ilham almıştır. İki dağ arasına yerleştirdiği Ayrık Vadi, Orta Dünya'nın en korunaklı ve büyülü yeri olarak gösterilmiştir. Tolkien mektuplarında bu konu için şu ifadeleri kullanmıştır;

“Ayrıkvadi'den nehrin diğer tarafındaki Dumanlı Dağlar, kayan taşlar, çam ormanları ve daha nicesi 1911'deki İsviçre maceralarıma dayanıyor” (Hammond & Scull, 1995, s. 165).

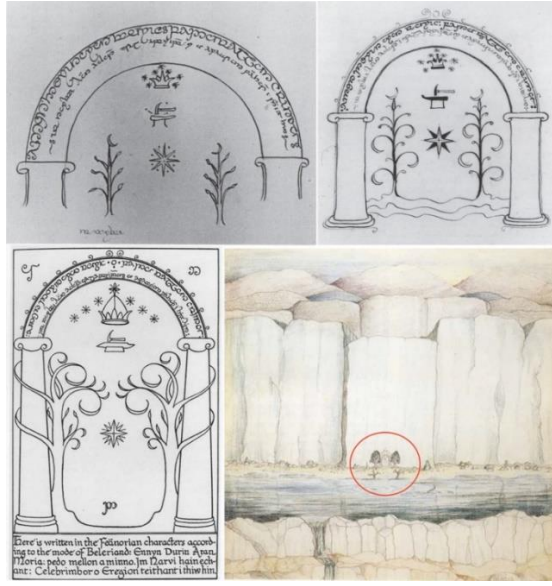


Şekil 54. J.R.R. Tolkien, Durin'in Kapısı, eskiz çizimleri.

Şekil 54. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Lothlorien ormanının çizimlerini yapmış ve bu ormanın mistik yapısı ve özelliklerini vurgulamak için ağacın gövdesini gümüş rengiyle, yapraklarını, dallarını ve zemini altın rengiyle renklendirmiştir. Tolkien'in çiziminde ilkbahar mevsiminin teması hâkim olmuştur.

Ancak bu Yüzüklerin Efendisi'ndeki gerçek bir sahnenin bir örneği değildir, çünkü Kardeşlik Lothlorien'i ilkbaharda değil kışın ziyaret eder. Tolkien'in renkli kalem tekniğinin güzel bir örneğidir, çok özenle çizilmiştir; ama tepedeki hafifçe sallanan dallar, havada asılı duran birkaç yaprak ve garip bir güneş ışığı huzmesi dışında, altın rengi cansız görünüyor (Hammond & Scull, 1995, s. 239).



Şekil 55. J.R.R. Tolkien, Durin'in Kapısı, eskiz çizimleri.

Şekil 55. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

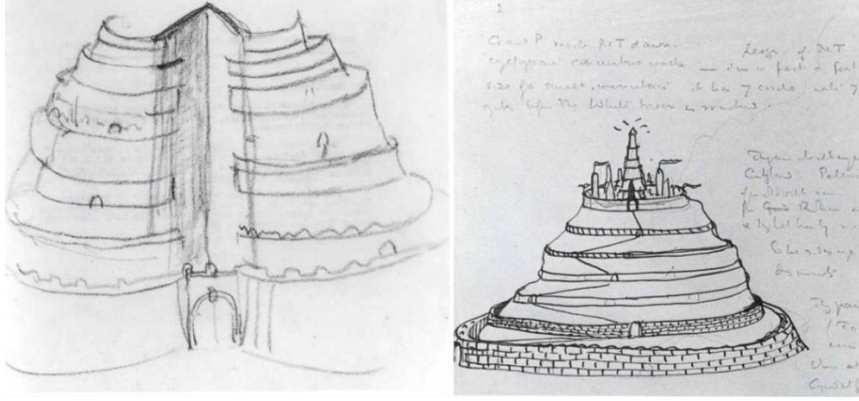
Tolkien Durin'in kapısı için en az dört çizim yapmıştır, el yazmalarını birbirine bağlı kemerlerin içinde resmetmiştir. Çizimin orta kısmında bir örs ve çekici resmetmiş onun üstüne ise taç yerleştirmiştir. Tacın etrafında Erendil'in amblemi olan 7 yıldız çizmiştir ve son olarak çiziminde kemerin sütunlarına dolanan ağaçları resmetmiştir (Hammond & Scull, 1995, s. 229).



Şekil 56. J.R.R. Tolkien, Miğfer Dibi (Helms Deep), eskiz çizimleri.

Şekil 56. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Miğfer Dibi'nin çizimlerinde Almanya'nın Hornburg eyaletinin yapı formundan esinlenmiştir. Tolkien, çizimindeki mekânın yakın, uzak ve harita çizimlerini detaylı bir şekilde yapmıştır (Hammond & Scull, 1995, s. 247).

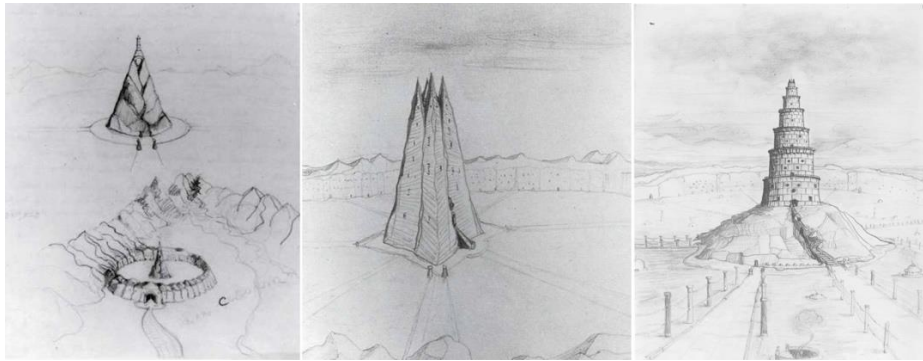


Şekil 57. J.R.R. Tolkien, Minas Tirith, eskiz çizimleri.

Şekil 57. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Gondor'un muhafız kulesi Minas Tirith için diğerlerinden farklı bir tasarım yapmıştır. Minas Tirith'in tasarımında Fransa'nın Strazburg şehrindeki yapılardan esinlenmiştir. Bir dağın içinden dolambaçlı geçen 7 kattan oluşan beyaz oval bir yapı çizmiş ve şehre antik bir tiyatro havası vermiştir.

Tolkien'in zihninde birkaç ilginç anlayış değişikliği geçirdi, ancak sanatında hiçbiri görsel olarak bu kadar dramatik değildi. İlk başta, bir dağ yamacına tırmanan dolambaçlı bir yolla ulaşılan yeşillikler içerisinde bir plato hayat etti, bunun ötesinde doğal bir kayalık amfi tiyatro ve ötesinde duvarların arkasında mağaralar vardı (Hammond & Scull, 1995, s. 252).

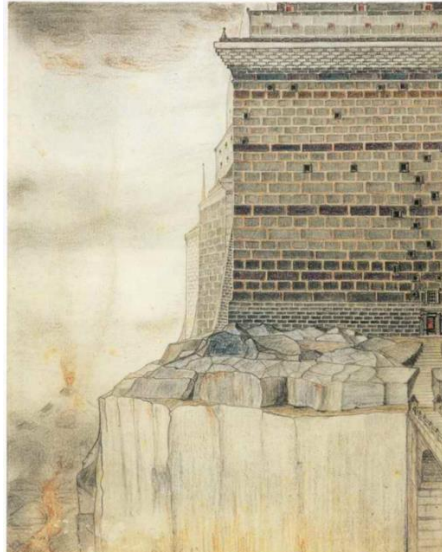


Şekil 58. J.R.R. Tolkien, Orthanc, eskiz çizimleri.

Şekil 58. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien'in hayali şehri Isingard'da yer alan Orthanc Kulesi ak büyücü Saruman'ın yönetimi altındadır. Yıkılmaz duvarlardan yapılan Orthanc Kulesi'nin ortasında Isingard'ın halkası yer almaktadır. Koni şeklinde yükselen bu yapıyı Tolkien ilk olarak bir sınav kağıdına çizmiştir. Orthanc Kulesi için modern havalandırma delikleri kullanılmıştır. Saruman'a ait kulenin alt bölgesinde ork ve goblinlerin yaratılması için derin bir çukura yerleştirilen fırın ve cephanelikler vardır. Kulenin tasarımı, Babil Kulesi ve Mezopotamya yapılarını andırmaktadır. Yapının tepe kısmı gittikçe daralan sivri uçlarla resmedilmiştir.

Orthanc'ın etrafındaki ovada, Saruman'ın 'hazinelere, depolarına, cephaneliklerine, demirhanelerine ve büyük fırınlarına uzanan bacaların üzerinde, modern endüstriyel binalardakine çok benzeyen havalandırma delikleri vardır. Demir tekerlekler orada durmadan dönüyor ve çekiçler gümbürdüyordu (Hammond & Scull, 1995, s. 247-248).



Şekil 59. J.R.R. Tolkien, Barad-dur eskiz çizimleri.

Şekil 59. Kaynak: Hammond, W. G., & Scull, C. (1995).

Tolkien, Sauron'un Kalesi Barad-dur'un tasarımını hapisane şeklinde resmetmiştir. Karanlık bir şekilde resmedilen Barad-dur Kalesi Orta Dünya'nın en görkemli yapılarından biri olmuştur.

Kalenin sadece bir köşesi görülüyor, bu da metinde bütünüyle gösterilenden daha iyi bir şekilde hayal edilen daha büyük bir kompleksi düşündürüyor: 'ölçülemez çukurların üzerinde güçlü bir

dağ tahtına kurulmuş, tepeler kadar uzun kuleler ve siperler...
(Hammond & Scull, 1995, s. 263).

Tolkien'in anlatısında yer verdiği bu tasvirler, yönetmenlerin uyarlama filmlerine referans olmaları ve filmlerde mekân ve karakterlere göre tasarlanan sahnelerin, Tolkien'in anlatısı doğrultusunda olması açısından önemlidir.

B. Ralph Bakshi ve Peter Jackson Yüzüklerin Efendisi Sinema Uyarlamaları

Yapımcı Saul Zaentz'in önderliğinde Tolkien'in başyapıtı Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin bir kısmını 1978 yılında sinemaya uyarlayan ilk yönetmen, bunu canlı aksiyon, rotoskopî ve cel animasyon teknikleriyle harmanlayan Ralph Bakshi olmuştur. Bakshi, bütçe yetersizliğinden dolayı sadece Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği ve Yüzüklerin Efendisi: İki Kule'nin uyarlamalarını yapabirmiştir. Bu yüzden Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü'nün çekimleri yapılamadığı için Tolkien'in üçleme eserinin uyarlaması tamamlanmamıştır.

Tolkien'in üçleme eserinin son bölümü olan Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü romanını 1980 yılında televizyon filmi olarak uyarlayan, Arthur Rankin, Jr. ve Jules Bass olmuştur. Rankin ve Bass'ın Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü uyarlamasında geleneksel animasyon tekniği kullanılmıştır. 1977 yılında Rankin ve Bass, Tolkien'in Hobbit romanını sinemaya uyarlamış, sonrasında 1980'deki Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü uyarlamasını bir önceki yapımın devamı niteliğinde izleyiciye sunmuşlardır. Doğrudan Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi serisine bağlı kalmadıklarından Rankin ve Bass'ın bu uyarlamasına ortak sahne karşılaştırmalarında yer verilmemiştir. Yapımın karşılaştırmalarda yer almamasındaki bir diğer neden, bu yapımda tek animasyon tekniğinin kullanılmasıdır. Kullanılan animasyon tekniklerinin çeşitliliği ve Tolkien'in anlatısındaki gerçekliğe farklı tekniklerin katkısı araştırmada temel alınmıştır. Gelişen teknolojinin animasyon tekniklerine olan katkısı da önemlidir. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanındaki anlatıda yetişkin tema hakimken Rankin ve Bass'ın uyarlama filminin çocuklara yönelik olması, ortak sahne karşılaştırmalarında bu yapıma yer verilmemesinin bir diğer nedenidir.

Peter Jackson, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* (2001), *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule* (2002), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003) eserinin üçlemesini uyarlayarak sinema dünyasına kazandırmıştır. Jackson'un görsel ve özel efektlerle yaptığı seri filmi izleyici ve eleştirmenler tarafından tam not almış ve birçok dalda Oscar ödülü kazanmıştır.

1. Ralph Bakshi

1938 yılında dünyaya gelen Amerikalı Ralph Bakshi, karikatür alanındaki becerisiyle kazandığı Endüstriyel Sanat Okulu'ndan mezun olmuştur. Ralph Bakshi animatör olarak kariyerine ilk olarak Terrytoons stüdyolarında başlamış ve burada Mighty Mouse, Heckle ve Jeckle ve Vice Dawg gibi çizgi filmler üzerine çalışma yapmış ve birçok kısa film üretmiştir. Bakshi daha sonra kariyerine Paramount Stüdyoları'nda devam etmiş ve stüdyonun animasyon departmanında yer almıştır. Ardından Örümcek Adam (Spider Man) animasyon televizyon dizisinin yapımı için anlaşma imzalamıştır. Bu süre zarfında Bakshi, Hulk, Captain America ve Iron Man gibi Marvel Comics karakterlerine dayanan animasyon dizileri üzerinde çalışmıştır. Bu diziler üzerinde çalıştıktan sonra Bakshi, uzun metrajlı yapımlar üzerine çalışmalar yapmıştır. Uzun metrajlı yapımlarında gösterdiği başarılarından ötürü yaratıcı animatör unvanını almıştır. Bakshi'nin 1970 yapımı Fritz the Cat animasyon filmi ilk uzun metrajlı olarak tarihe geçmiştir. Fritz the Cat filminin hasılatının yüksek olması yetişkin temalı animasyonların önemini arttırmıştır (Walker, Rausch, & Watson, 2009, s. 1-2). Bakshi diğer uzun metrajlı yetişkin temalı animasyon filmleri için maliyetleri düşürmek zorunda kalmıştır bu yüzden yapımlarında rotoskopi tekniğini kullanmıştır. Canlı aksiyon görüntülerle harmanladığı rotoskopi tekniğini ilk olarak J.R.R. Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinin uyarlama filmini yapmıştır. *Yüzüklerin Efendisi* romanından uyarladığı yetişkin temalı animasyon filmi izleyiciden istenilen ilgiyi görmemiş ve böylelikle gişede düşük hasılatlar elde etmiştir (Mathijs, 2008, s. 23). Bakshi'nin filminin başarılı olmamasının nedenleri arasında rotoskopi tekniğinin dezavantajları ve bütçe yetersizliği olmuştur. Markos (2012)'in aktarımına göre, Bakshi, canlı aksiyon görüntülerin hareketi üretiminde avantajını dile getirirken rotoskopi tekniğinin filmi mekanikleştirdiği için dezavantaj oluşturduğunu öne sürmüştür. Canlı aksiyon görüntülerle elde ettiği gerçekliğin üzerine yerleştirilen rotoskopi çizimleriyle filmin genelinde yapay bir tema hakimiyet kurmuştur. Bu konuya ilişkin Markos şu ifadelerle yer vermiştir; “Biraz

ilginç olsa da film romanın kapsamını veya zenginliğini yakalayamıyor” (Markos, 2012). Bakshi, Yüzüklerin Efendisi yapımı için büyük bir emek harcamış fakat maddi yetersizlik ve kaynak eksikliğinden dolayı yapım hedeflenen kitleye ulaşamamıştır. Bu konuya ilişkin Ralph Bakshi'nin ifadelerini, Andrew J. Rausch şu şekilde aktarmıştır:

En büyük zorluk bütçeydi! Bunun için sadece 8 milyon dolarımız vardı fakat Lord of the Rings üzerindeki çalışmalar için miktar yetersizdi çünkü Tolkien çok büyük bir yazardı. Detaylara gösterdiği özen inanılmazdı. Her sahnede etrafta dolaşan dokuz farklı karakteri vardı. Animasyonda, etrafta dolaşan üç karakteriniz varsa, animasyondan kaçınmak için yakın plan kesmeye çalışırsınız. Her sahneye yerleştirmek için dokuz karakter sırasıyla ne söylediklerini ne yaptıklarının nerede olduklarını sürdürmek bu muazzam ve son derece zor bir iştir. O zaman hiç kimse animasyonda böyle bir şey yapmamıştı. Bunun tasarımı da bir meydan okumaydı. Biliyor musun, bir yüzük hayaleti neye benziyor? Bir ork neye benziyor? Tolkien'i tasvir etmem gerekiyordu. Demek istediğim, canlı aksiyon versiyonunu yapan insanlara bakmaları için bir resim! Bu yüzden 'bunu sevdi fakat beğenmedik' diyebilirler (Rausch, 2015, s. 15).

Weiner (2018)'in aktarımına göre, Bakshi, Yüzüklerin Efendisi yapımını İspanya ve İngiltere'deki ses sahnelerinde canlı aksiyon filmi olarak çekmiştir. Ardından Walt Disney'in öncülük ettiği kare kare çizilen rotoskopi tekniğini kullanarak canlı aksiyon görüntüleri canlandırmıştır. Filmin sekansları yüksek kontrastlı canlı aksiyon görüntülerde oluşturulmuştur. Bakshi'nin yapımı orkların miğfer dibi kalesine saldırmasıyla bitmiştir. Bütçe yetersizliğinden dolayı üçlemenin sadece iki bölümü çekilmiştir. Bu sebeple Frodo'nun tek yüzüğü Mordor'daki Hüküm Dağı ateşine attığı sahne filmde yer almamıştır (Weiner, 2018).

Yukarıdaki ifadelerden yola çıktığımızda Bakshi, Tolkien'in eserini sinema dünyasına kazandırmış ve Yüzüklerin Efendisi kitap serisini ilk uyarlayan animatör olmuştur. Tolkien'in kitabında yer verdiği karakter ve mekanların tasarımları Bakshi'yi oldukça zorlamıştır. Bakshi'nin Yüzüklerin efendisi yapımında mekân ve karakterler birbirleriyle uyumlu değildir. Canlı aksiyon görüntülerden oluşan teatral atmosfere yerleştirilen çizgi karakterler oldukça yapay durmuş ve gerçekliği hezeyana uğratmıştır. Filmde kullanılan efektler zayıf kalmış ve istenilen duyguyu izleyiciye aktaramamıştır. Genel bir değerlendirmeye tabii tutulduğunda sahne, mekân ve karakter ilişkilerinde aksamalar meydana gelmesiyle yapım karışık

tekniklerle oluşturulan deneysel bir animasyon haline gelmiştir. Yine de Bakshi'nin tüm zorluklara rağmen Yüzüklerin Efendisi animasyonunu yapması gelecekte bu filmi yapmak isteyen yönetmenler için güçlü bir referans olmuştur.



Şekil 60. Rankin ve Bass, Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü, filminden sahneler.

Şekil 60. Kaynak: Skuta, M. (2018).

2. Peter Jackson

Film yapımcısı Peter Robert Jackson 31 Ekim 1961 yılında Yeni Zelanda'nın Wellington bölgesinde dünyaya gelmiştir. Peter Jackson küçük bir sahil kasabasında doğayla iç içe büyümüştür. Felix (2016)'nın aktarımına göre, annesinin mükemmel bir hikâye anlatıcısı olması Jackson'un hayal gücünü genişletmiştir. Jackson çocukluk dönemlerinde bilim kurgu şovu Thunderbirds'i izlemekten büyük keyif almıştır. Bu yapım özel efektler, kuklalar ve stop motion teknikleriyle yapılmıştır. Jackson izlediği yapımdan esinlenerek kendi gösteri sahneleri tasarlamıştır. Jackson'un dokuz yaşında izlediği 1933 yapımı King Kong filmi sinemaya ve animasyon tekniklerine yönelik becerilerini keşfetmesine aracılık etmiştir. Filmdeki dev goril modelinden esinlenen Jackson, bir yakınından aldığı 8mm film kamerasıyla stop motion tekniğini kullandığı ilk kısa filmi çekmiştir (Felix, 2016, s. 6-8). Thompson (2007)'nin aktarımına göre, Jackson'un filmlere ve efektlere olan ilgisi gittikçe büyümüş ve kendisini kurgu, 3 Boyutlu modelleme, özel efekt ve makyaj

alanlarında geliřtirmiřtir. Bu nedenle Jackson odađını film ve efektlere çevirerek sinema sektöründe çalışmaya başlamıřtır. Jackson'un ilk uzun metrajlı korku temalı yapımı Bad Taste 1987 yılında vizyona girmiřtir. Jackson'un 1989 yapımı Meet the Feebles ve 1992 yapımı Dead Alive korku ve fantezi içerikli uzun metraj filmleriyle ününü pekiřtirmiřtir (Thompson, 2007, s. 20-21). Peter Jackson'ın yapımlarında kurguya dahil edilen kuklalar ve yaratık modelleri ve makyaj dikkat çekmektedir.

Peter Jackson'ın bu yapımlarından sonra çocukluđundan beri ilgi duyduđu Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi üçlemesini sinemaya uyarlamıřtır. Sibley (2016)'ya göre, Yüzüklerin Efendisi filmini sinemaya uyarlayan Ralph Bakshi'nin uyarlama serisi de Jackson'un bu seriyi yapma isteđini kamçulamıřtır (Sibley, 2016, s. 60) Jackson'u Yüzüklerin Efendisi üçlemesini sinemaya uyarlamaya tetikleyen bir diđer etken kitap illüstratörü Alan Lee'nin Orta Dünya için yaptıđı çizimleri görmesi olmuřtur. Alan Lee, Tolkien'in fantastik metinlerinde bahsettiđi karakter ve mekanları çizimleriyle ölümsüzleřtirmiřtir. Jackson, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin yapımı için kadroya filmin baş konsept tasarımcısı olarak ilk Alan Lee'yi dahil etmiřtir (Nathan, 2018, s. 109-112). 2001 ve 2003 yılları arasında tamamladıđı Yüzüklerin Efendisi seri filmi giře rekortmeni olmuř ve Jackson'a birçok dalda Oscar ödülü kazandırmıřtır.



řekil 61. Alan Lee, Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeřliđi, İki Kule ve Kralın Dönüřü, seri filmi için çizdiđi sahnelerden kareler.

řekil 61. Kaynak: Tolkien, J.R.R. (1995).

Peter Jackson, Tolkien'in anlatısı üzerine Yüzüklerin Efendisi evrenini okuyucudan sonra izleyiciye de kazandırmıştır. Bu konu üzerine Golden şu ifadelerle yer vermiştir:

Tolkien'in evreninin, karakterlerin etimolojik olarak tamamlanmış kurgusal dilleri konuştuğu Orta Dünya'nın derin temelleri ve her bir soy ağacı uzun uzadıya tasvir edilmiştir. Tolkien'in hikâye anlatımı, bu dünyayı yavaş ve organik bir şekilde işliyor: Jackson, bu dünyanın muhteşem görüntüsünü alıyor ve onu ortalamanın üzerinde bir fantezi filmi için bir fondan daha fazlası olarak kullanıyor" (Golden, 2002, s. 73).

Orta Dünya – Legandarium Türkiye (2020)'nin aktarımına göre, Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi seri filmini Yeni Zelanda'da çekmiş ve burada büyük bir ekiple detaylı çalışmalar yaratmıştır. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi seri filminin çekiminde özel efektler (optik, minyatür, mekanik, animatronik, plastik makyaj), görsel efektler (mavi ve yeşil perde, motion capture, CGI, dijital mat boyama, dijital kompozisyon birleştirme) ve 3 Boyutlu modelleme tekniklerini kullanmıştır. Gollum karakteri CGI tekniğiyle üretilmiş, motion capture tekniğiyle canlandırılmıştır. Stüdyoda Gollum karakterine hayat verecek olan oyuncu Andy Serkis'in tüm hareketleri kaydedilmiş ve bilgisayar ortamında tasarlanan Gollum'un modelini aktarılmıştır. Filmde boy farklarının belirgin hale gelmesi için küçük ve büyük ölçekli kameralar kullanılmıştır. Filmin çoğu sahnesi için dev maketler üretilmiş, karakter ve nesnelere CGI tekniğiyle üzerine bindirilmiştir. İsingard için 18 metre genişliğinde dev maket üretilmiş ve kameralarla 5 farklı açıdan çekimleri yapılmıştır. Farklı boyutlarda üretilen maketlerin boyutları oyuncuların yakın ve uzak planına göre tasarlanmıştır. Yüzüklerin Efendisi filminde dijital karakterleri oluşturmak için Massive adında bir yazılım programı tasarlanmıştır. Sinema tarihine yenilik getiren bu program sayesinde ork orduları oluşturulmuştur. Programdaki komutların aktifleşmesi için stüdyodaki oyuncuların hareketleri kaydedilmiş ve karakterlere aktarılmıştır. Filmdeki bazı karakterler stüdyoda çekilmiş bazıları ise CGI tekniğiyle yaratılmıştır. Filmde dijital ortamda tasarlanan başlıca karakterlerden biri de mağara trolü olmuştur. İlk olarak heykeli yapılan mağara trolünü lazer tarayıcı yardımıyla dijital ortama aktarmışlardır. Barad-dur için 7 buçuk metrelik bir maket yapılmıştır. Filmdeki fantastik karakterler için plastik makyaj kullanılmıştır (Orta Dünya - Legandarium Türkiye, 2020). Peter Jackson, Tolkien'in Orta Dünya'sını görsel ve özel efektlerle yeniden şekillendirmiş ve izleyiciye aktarmıştır. Fantastik bir yapı

olmasına rağmen Jackson, gerçekçi dokunun bozulmasını istememiştir bu yüzden filmdeki her sahne en ince ayrıntısına kadar yapılmıştır. Daha gelişmekte olan CGI teknolojisinin filmde kullanılmasıyla gerçekliğe yakın görüntüler elde edilmiştir. Sibley, Peter Jackson'un ifadelerin şu şekilde aktarmıştır:

Bir film yapımcısı olarak her zaman amacım buydu: Hikâyeye dahil olmak ve kahramanlarını önemsemek için inanmak zorundasınız. Bu nedenle Yüzüklerin Efendisi'nin çekimlerine yaklaştığımızda, ne kadar çok trol, balrog ve canavarla karşılaşırsak karşılaşalım, onların var olduğu dünyanın gerçek olacağına karar verdim, tıpkı benim gibi J.R.R Tolkien için gerçek olduğuna eminim (Sibley, 2016, s. 14).

3. Ortak sahne karşılaştırmaları

Yüzüklerin Efendisi sinema uyarlamalarında ortak sahne karşılaştırmaları için kullanılan animasyon teknikleriyle oluşturulan gerçeklik Tolkien'in anlatısına göre belirlenmiştir. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson'ın (2001-2003) yapımı uyarlama seri filmlerinde Tolkien'in anlatısının gerçekliği baz alınmış ve buna göre uyarlamalar için animasyon tekniklerinden yararlanılmıştır. Bakshi ve Jackson'un yapımlarında 23 yıl bir zaman aralığının olması kullanılan teknik ve efekt açısından farklılıklar göstermektedir. Tolkien'in anlatısı baz alınarak belirlenen gerçeklik açısından, 1970 ve 2000'li yıllar arasında animasyon tekniklerinin gelişim süreci ve koşullar doğrultusunda farklılıklar meydana gelmiştir. Anderson'ın aktarımına göre, Bakshi o dönemin şartları doğrultusunda yapımı için canlı aksiyon, cel animasyon ve rotoskopi tekniklerini kullanmıştır. Ralph Bakshi, Yüzüklerin Efendisi uyarlamasında Tolkien'in anlatısına sadık kalmıştır (Anderson, 2016). Bakshi'nin Yüzüklerin Efendisi uyarlamasını filme alındığı dönem bilgisayar teknolojisi yeni yeni geliştiğinden o dönem, gerçekliği yansıtmak için geleneksel animasyon tekniklerinden faydalanılmıştır. Ralph Bakshi, Ira H. Gallen (2009)'a verdiği röportajda bu konuya ilişkin şu ifadelere yer vermiştir:

Yüzüklerin Efendisi haklarını aldığımında biliyorsunuz ki bunu çok fena yapmak istiyorum çünkü gençken birkaç kez kitaplarını çok dikkatle okumuş ve beğenmişim. Sektördeki beraber çalıştığım animatörlerin Frodo'yu nehir boyunca kovalayan 9 Yüzüktayfını yapma yeteneği azdı. Yüzüklerin inanılabilirliğinin hayati olduğunu biliyorsunuz ve Disney'in tüm insan karakterleri için rotoskopi tekniğini kullanıyordu. Bunu oldukça kapsamlı bir şekilde yapmak ve bunun kesinlikle ekranda bir tür gerçekçilik elde etmenin cevabı olacağını düşündüm çünkü gerçekçiliğin peşindeydim (Gallen, 2009).

Bakshi'nin Gallen'a verdiđi ifadelere bakıldığında, Tolkien'in anlatısını beyaz perdeye aktarırken hedeflediđi Őey, hikâyenin gerçekçi bir görünüme sahip olması olduđu sonucuna varılmaktadır. 1970'lerdeki teknolojik olanaklara bakıldığında Bakshi, yapımının gerçekçi bir görünüm sunması için canlı aksiyon, rotoskopi ve cel animasyon teknikleri kullanmış ve yetişkin animasyon filmini izleyiciye aktarmıştır.

Orta Dünya – Legandarium Türkiye (2020)'nin aktarımına göre, Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi seri filmini Yeni Zelanda'da çekmiş ve burada büyük bir ekiple detaylı çalışmalar yaratmıştır. Jackson, Yüzüklerin Efendisi seri filminin çekiminde özel efektler (optik, minyatür, mekanik, animatronik, plastik makyaj), görsel efektler (mavi ve yeşil perde, motion capture, CGI, dijital mat boyama, dijital kompozisyon birleřtirme) ve 3 boyutlu modelleme tekniklerini kullanmıştır. Savaş sahnelerinde kalabalık orduların yaratımında yapım ekibi Massive adlı yazılım programını tasarlamıştır. Wikipedia (2008)'e göre, Jackson, film yapımındaki görsel ve özel efektleri oluşturmak için Weta Digital ve Workshop atölyelerinin kurulmasına öncülük etmiştir (Wikipedia, 2008). Film and Media Arts International Academy (2016)'nın aktarımına göre, Weta Workshop, Yüzüklerin Efendisi seri filmi için yaptıkları 72 büyük minyatür için 'bigature' terimini kullanmıştır. Büyük boy olarak adlandırmalarının nedeni, bir minyatür için boyutunun aşırı büyük olmasıdır. Ekibin minyatürler üzerine çalışması 1000 gün sürmüştür. Filmde yer alan troller, balrog, entler, gollum ve diđer yaratıklar tamamen bilgisayar tarafında oluşturulan görüntüler (CGI) tekniđiyle yapılmıştır. Peter Jackson yapımının Tolkien'in anlatısındaki gerçeklikle iliřkili olması için tüm teknik ve efekt olanaklarından yararlanmıştır. Son olarak Jackson, Pajasek99 (2021)'e verdiđi bir röportajda bu konuya Őu ifadelere yer vermektedir:

Yüzüklerin Efendisi'nin 2000'li yıllarda yapılabilmesinin bir diđer önemli nedeni de teknolojik geliřmelerdir. Bu açıkçası, bilgisayar görsel efektlerinin ortaya çıkmasıyla gerçekten sadece son yedi ya da sekiz yılda ortaya çıktı. Artık Tolkien'in anlattıđı görüntüleri ekranda gösterebiliyoruz. Örneđin bu filmi 80'lerde yapsaydık, kaynaklarımız çok daha sınırlı olurdu. Bence sonuç bu kadar tatmin edici olmazdı (Pajasek99, 2021).

Yukarıdaki ifadelerde yola çıkıldığında Tolkien'in anlatısının gerçekçi bir görünüm kazanması için Ralph Bakshi ve Peter Jackson yapımlarında animasyon tekniklerini kullanmışlardır. Tolkien'in anlatısına sadık kalan her iki yapımında dönemin

animasyon teknikleriyle oluşturdıkları gerçeklik yapımlarda etkisini hissettirdiği gözlemlenmektedir.



Şekil 62. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Giriş sahnesi Karşılaştırması.

Şekil 62. Kaynak: Skuta, M. (2017).

Ralph Bakshi, Şekil 62’de gösterilen sahnesinde siyah arka plan üzerine kırmızı renkli iki boyutlu tipografi oluşturmuştur. Peter Jackson, Şekil 62’de gösterilen sahnesinde siyah arka plan üzerine gold renkli üç boyutlu tipografi tasarlanmış ve üzerine doku atılmıştır. The Outside Inn (2020)’e göre, Jackson’un giriş sahnesindeki tipografi tasarımına verilebilecek örneklerden biri ringbearer yazı fontudur (The Outside Inn, 2020).



Şekil 63. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Yüzüklerin üretim sahnesi Karşılaştırması.

Şekil 63. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 63’te gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntüler kullanmış, üzerine kırmızı renkte doku atmıştır. Peter Jackson Şekil 63’te gösterilen sahnesinde

birden fazla kullandığı kamera açısıyla görüntüler elde etmiştir. Bakshi'nin canlı aksiyon çekimleri kırmızı tema hâkim olduğu sahne gölge oyunu gibi tasvir edilmiştir. Jackson'un çekiminde farklı açıların kullanılması ve karanlığın hâkim olduğu sahnede ateşin yoğun ve gerçekçi görünümü efektler yardımıyla gösterilmiştir.



Şekil 64. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, 9 İnsana bahşedilen yüzük sahnesi.

Şekil 64. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 64.'te gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkte doku atmıştır. Bakshi'nin sahnesindeki kırmızı ve siyah temanın hakimiyeti sebebiyle oyuncuların ifadeleri net görülmemektedir. Peter Jackson Şekil 64.'te gösterilen sahnesinde kamera açılarıyla perspektif oluşturmuş ve ışık gölge oyunları ile ifadelerini aktarmıştır. Jackson'un sahne için karanlık temayı kullanması oyuncuların arasındaki hiyerarşik düzeni belirlemiş, buna göre kudretli olan ön plana çıkarılmıştır. Ayrıca Jackson, bu sahnede gerçekçiliği oyuncuların kostümleriyle ve duruşlarıyla göstermiştir.



Şekil 65. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, 7 Cüceye bahşedilen yüzük sahnesi.

Şekil 65. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

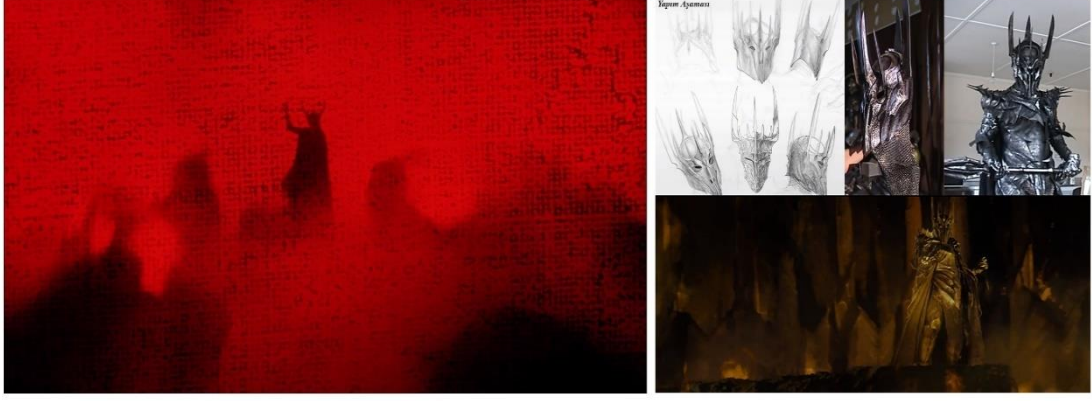
Ralph Bakshi, Şekil 65'te gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkli doku kullanmıştır. Bakshi'nin sahnesinde cüceler teatral bir duruşa sahiptir lakin kullanılan kırmızı ve siyah temanın hakimiyeti sebebiyle oyuncuların ifadeleri ve temsil ettikleri karakterler anlaşılmamaktadır. Peter Jackson Şekil 65'te gösterilen sahnesi birden fazla kamera açısıyla çekilmiş ve yüzük motifi ön planda gösterilmiştir. Jackson'un karanlık bir tema oluşturduğu bu sahnede cücelerin ifade ve kostümleri daha gerçekçi bir görünüm elde edilmesine olanak sağlamıştır.



Şekil 66. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Elflere bahşedilen 3 yüzük sahnesi.

Şekil 66. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 66'da gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkte doku giydirmiştir. Bakshi'nin kırmızı ve siyah temanın yoğun o sahnesinde elflerin temsilini gösteren tek motif taç olmuştur lakin oyuncuların ifadeleri ve temsil ettikleri karakterler net olarak anlaşılmamaktadır. Peter Jackson, Şekil 66'da gösterilen sahnesinde birden fazla kamera açıları kullanılmış ve yüzük motifi ön planda gösterilmiştir. Ayrıca Jackson, bu sahnelerde Elflerin konumlarını hiyerarşik düzene göre tasarlamış, sahnenin gerçekliğini kostüm ve dekorlarla güçlendirmiştir.



Şekil 67. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Sauron sahnesi.

Şekil 67. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 67’de gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkte doku giydirmiştir. Bakshi’nin siyah ve kırmızı yoğunluğun hâkim olduğu sahnede temsili Sauron karakterinin net olmamasından dolayı gerçekçi bir görünüm sunmamaktadır. K9black (2018)’in aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 67’de gösterilen sahnesi için karakterin her açıdan çizimleri ve metalden üç boyutlu metal kostümü yapılmıştır. Jackson, sahnenin çekimleri için metal kostümü gerçek oyuncunun üzerine giydirmiştir. Sahnenin arka plan tasarımları dijital ortamda yapılmıştır. Oluşturulan bu görüntüler mavi perde yardımıyla bilgisayar ortamında arka plana yerleştirilmiştir. (K9black, 2018).



Şekil 68. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Sauron’un yüzüğü yapma sahnesi.

Şekil 68. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 68’de gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkte doku giydirmiştir. Bakshi’nin bu sahnesi yakın planda çekilen yüzük motifi ön planda tutulmuştur. Bakshi’nin Şekil 68’deki sahnesi genel olarak değerlendirildiğinde yüzüğün özelliği ve önemi net olarak gösterilmediği gözlemlenmektedir. K9black (2018)’in aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 68’de gösterilen sahne için büyük bir yüzük modeli tasarlamıştır. Koyu tema üzerine yerleştirilen ateşin harlanan bir görüntü sunması için bilgisayar ortamında görsel efektler eklenmiştir (K9black, 2018).



Şekil 69. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, İsilur’un zafer sahnesi.

Şekil 69. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 69’da gösterilen sahnesinde canlı aksiyon görüntülerin üzerine kırmızı renkte doku giydirmiştir. Bakshi’nin bu sahnesinde İsilur’un Sauron’u mağlup ederek yüzüğü ele geçirmesi anlatılmaktadır. Oyuncuların ifadeleri ve temsil ettikleri karakterler belli olmamaktadır. Peter Jackson, Şekil 69’da gösterilen sahnesi için birden fazla kamera açısı kullanmıştır. Jackson’un bilgisayar ortamında efekt eklenen sahnesinde oyuncunun ifadeleri ve temsil ettiği karakter belirgin olarak gösterilmiştir. Ayrıca, sahenin tasarımı için kullanılan kostüm ve dekorlarla daha gerçekçi bir görünüm elde etmiştir.



Şekil 70. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Shire kasabası sahnesi.

Şekil 70. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 70’te gösterilen sahnesi için cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Agent Palmer (2013)’ün aktarımına göre, Bakshi, selüloid kağıtlara iki boyutlu olarak çizdiği mekânı renklendirerek sahneyi tamamlamıştır (Agent Palmer, 2013). Carpenter (2012)’nin aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 70’te gösterilen sahnesi için Yeni Zelanda’nın Kuzey Adası’nda kalıcı film seti inşa etmiştir. Yapımı 9 ay süren Shire kasabası için 37 hobbit deliği, değirmen ve çift kemerli köprü inşa edilmiştir. Shire kasabası halen dünyanın her köşesinden ziyaretçilerini ağırlamaktadır (Carpenter C. , 2012). Bakshi ve Jackson’un Şekil 70’te gösterilen sahnesindeki Shire kasabası, Tolkien’in anlatısıyla paralellik kurmaktadır. Shire kasabası Tolkien’in çizimleri doğrultusunda her iki yapımda da kullanılan çizim, dekorlar kasaba imgesini izleyicinin zihninde güçlendirmektedir.



Şekil 71. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Hobbit Bilbo Baggins’in doğum günü sahnesi.

Şekil 71. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Bakshi Studios Film (1978)'in aktarımına göre, Ralph Bakshi Şekil 71'de gösterilen sahnesinde cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Bakshi'nin sahnesinde Bilbo karakteri ve mekân iki farklı selüloid kâğıt üzerine çizilmiş ve üst üste bindirilmiştir. Sonrasında elle çizilen arka plan Bilbo Baggins ve diğer karakterlerin arkasına yerleştirilmiştir (Bakshi Studios Film, 1978). Bakshi'nin sahnesi değerlendirildiğinde kahve tonlarının hâkim olduğu ve eski dönem kostümlerinin çizildiği görülmektedir. Ayrıca Bakshi'nin hobbiti çizerken kocaman ayak ve ufacık boy özelliklerini vurgulaması, Tolkien'in anlatısındaki hobbit karakteriyle paralellik kurmaktadır. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'ın Şekil 71'de gösterilen sahnesinde 18. Yüzyıl stillerini andıran özel kostümler ve hobbitler için plastik ayaklar yapılmıştır (Pajasek99, 2021).



Şekil 72. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Gandalf ve hobbit evi sahnesi.

Şekil 72. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Bakshi Studios Film (1978)'in aktarımına göre, Ralph Bakshi Şekil 72'de gösterilen sahnede Gandalf ve ve hobbit evini cel animasyon tekniğiyle yapmıştır. Selüloid kağıtlara ayrı ayrı çizilen karakter ve mekân üst üste bindirilerek sahne oluşturulmuştur (Bakshi Studios Film, 1978). Bakshi'nin bu sahnesinde gösterilen hobbit evi ve Gandalf karakteri Tolkien anlatısıyla paralellik kurmaktadır.

Bakshi'nin Görsel 26'daki sahnesi değerlendirildiğinde Orta Dünya'nın en büyük varlıklarından Gandalf'a göre hobbit evinin daha küçük bir yapıda olması gerekmektedir. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson Şekil 72'de gösterilen sahnesinde kostüm, dekor ve mekân tasarımları yapılmıştır. Jackson, tasarımcılarından Gandalf karakteri için özel bir kostüm yapmalarını istemiştir. Bu kostüm yamalarla parçaların birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Bunun yapılmasının nedeni Gandalf'ın bu kostümü hiç üstünden çıkarmadığı izlenimini izleyiciye vermektir. Sonrasında Gandalf için özel bir şapka tasarımı yapılmıştır. Ayrıca hobbit evinde Gandalf'ın hobbitlerle boy farkının belirgin olarak gösterilmesi için çekimlerde Ian McKellen'in dublörü kullanılmıştır (Pajasek99, 2021). Orta Dünya – Legendarium Türkiye (2020)'nin aktarımına göre, Jackson'un Şekil 72'de gösterilen sahnesi için hobbit evinin maketi de yapılmıştır. Maketin içerisinde hareket ettirilen kamera yardımıyla görüntüler alınmış bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu sayede kalıcı film setindeki hobbit evinden ve maketten alınan görüntüler birleştirilmiştir. Hobbit evlerinden alınan görüntüler, stüdyo ortamındaki oyuncuların hareketleriyle bilgisayar ortamına aktarılıp birleştirilmiştir. Ayrıca Jackson, hobbit evindeki sahnelerde perspektif ve küçük ve büyük kamera ölçekleri kullanmıştır (Orta Dünya - Legendarium Türkiye, 2020). Tolkien'in hobbit evi tasvirinin baz alındığı gerçeklikte her iki yapımda kullanılan dekor ve çizimler mekân imgesini güçlendirmiştir.



Şekil 73. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Hobbit Frodo Baggins sahnesi.

Şekil 73. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

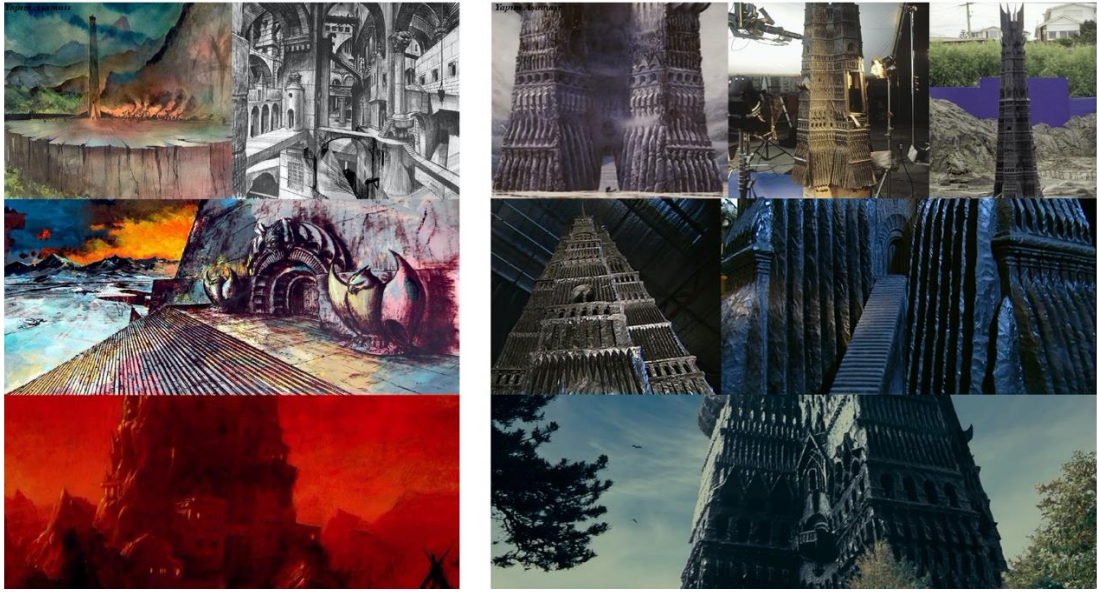
Ralph Bakshi, Şekil 73'te gösterilen sahnenin yapımı için The Öne Wiki to Rule Them All (2020)'nin aktarımına göre, cel animasyon tekniğini kullanmış, Frodo karakterini selüloid kağıtlara ayrı ayrı çizmiş ve renklendirmiştir. Arka plan ve karakterin ayrı ayrı çizildiği katmanlar üst üste bindirilerek sahne tamamlanmıştır. Bakshi'nin yapımında Frodo karakterini Christopher Guard seslendirmiştir (The One Wiki to Rule Them All, 2020). Bu sahne genel olarak değerlendirildiğinde kahve tonlarının yoğun olarak kullanıldığı ve kostümlerin eski dönemlere göre tasarlandığı görülmektedir. Bakshi'nin, Şekil 73'te gösterilen sahnesi kostüm ve kullanılan renklerle Tolkien'in anlatısındaki dönemle paralellik göstermiştir. Değerlendirmeler doğrultusunda Bakshi'nin yapımında Frodo karakterinin yaşlı gösterilmesi Tolkien'in tasvirindeki karakterin daha genç oluşu dikkate alındığında, karakter tasvirlerinin birbiri ile uyuşmadığı gözlemlenmektedir. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 73'te gösterilen sahnesindeki Frodo karakterinin yapımı için özel efektlerden yararlanmıştır. Jackson'ın sahnesinde Frodo'nun çizimi yapılmış, özel olarak kostüm, plastik yüz ve ayak tasarlanmıştır. Tolkien'in anlatısıyla paralellik kurması için Frodo karakterinin kostümleri 18. Yüzyıl stillerine göre tasarlanmıştır. Bazı sahnelerde Frodo karakterini canlandıran oyuncu Elijah Wood'un dublörü kullanılmıştır. Bunun nedeni ise Wood'un boyu hobbit karakteri için uyumlu değildir, gerçekçi görünmesi için yerine ufak boylu dublörü kullanılmıştır (Pajasek99, 2021). Jackson'un yapımı kullanılan kostüm ve özel efektler sayesinde Tolkien'in Frodo tasviriyle bire bir bağlantı içerisindedir.



Şekil 74. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Sam, Merry ve Pippin sahnesi.

Şekil 74. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 74'te gösterilen sahnesindeki Sam, Merry ve Pippin'in bir arada olduğu sahneyi tasarlarken cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Bakshi'nin sahnesi, Tolkien'in anlatısındaki Sam, Merry ve Pippin karakterleriyle bağdaşmaktadır. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'ın ekibi Şekil 74'te gösterilen sahnesindeki Sam, Merry ve Pippin karakterleri için 18.Yüzyıl stillerini andıran kostümler tasarlamıştır. Yanı sıra Bilbo ve Frodo da kullanılan plastik yüz ve ayak bu karakterlerde de kullanılmıştır. Bu oyuncuların sahne çekimlerinde hobbitlerin ufak boylu olduğunun yansıtılması için dublörleri kullanılmıştır (Pajasek99, 2021).



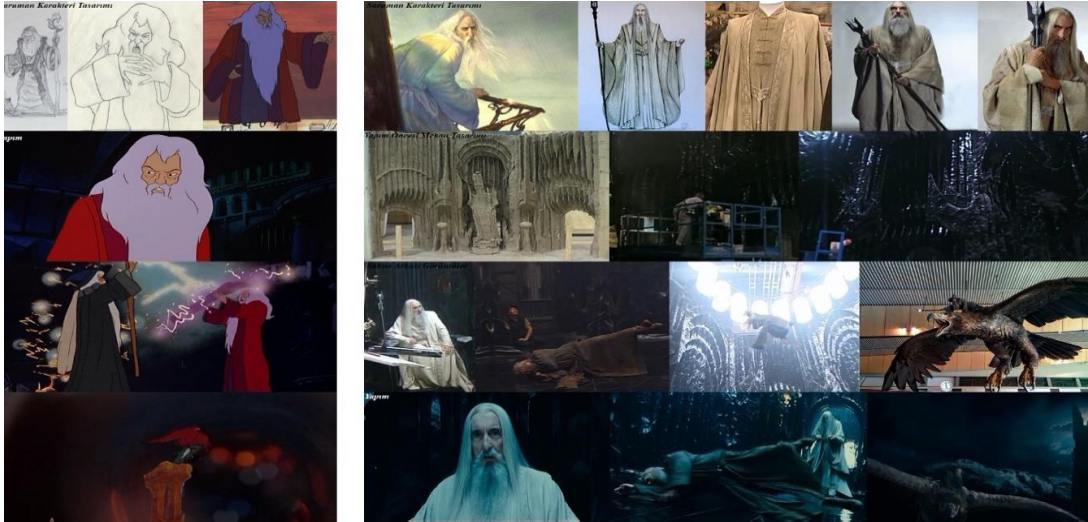
Şekil 75. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, İsengard sahnesi.

Şekil 75. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi'nin Şekil 75'te gösterilen İsengard sahnesinde Ralph Bakshi (2021)'in aktarımına göre, İsengard'ın çizimleri Mentor Huebner ve Tom Lay tarafından yapılmıştır (Ralph Bakshi, 2021). En üst karenin sol tarafında İsengard'ın dış görünümü, sağ tarafında ise iç görünümü yani orkların yaratım yeri çizilmiştir. Ralph Bakshi'nin İsengard sahnesi için canlı aksiyon görüntüler kullanılmış üzerine kırmızı renkte doku giydirilmiştir. Genel olarak sahne değerlendirildiğinde çizimlerdeki netlik Bakshi'nin kırmızı ve siyah temanın hâkim olduğu canlı aksiyon görüntülerinde gözlemlenememektedir. Peter Jackson, Şekil 75'te gösterilen İsengard sahnesinin yapımı için Pajasek99 aktarımına göre, konsept tasarımcısı Alan Lee'nin çizimini referans almıştır. Jackson'un yapım ekibi İsengard'ın metal görünümünü

oluşturmak için mikrokristal bal mumu kullanmıştır. Yapım ekibi bal mumunu eritip büyük bir silikon kaba dökmüş ve yapının devasa maketini oluşturmuştur. Bu maket sayesinde İsegard'ın dış görünümü ve yakın plan çekimlerinde kameranın mikroskobik büyütme özelliğiyle gerçekçi görüntüler elde edilmiştir. Ayrıca İsegard maketinin arkasına mavi perde yerleştirilmiş ve elde edilen görüntünün arka planı bilgisayar ortamında mat boyama tekniğiyle yapılmıştır (Pajasek99, 2021). Jackson'un ekibi, Pajasek99 (2021) kanalına İsegard'ın yapımı hakkında şu ifadeleri vermiştir:

İsegard, Tolkien tarafından siyah olarak tanımlanmaktadır. Bu yüzden, yapılacak element olarak obsidyen volkanik camı seçtik. İsegard'a keskin, bıçak gibi, sert ve agresif bir görünüm vermek istedik. Yapıyı polistiren ile normal bir çerçeveden inşa ettik. Sonra sert bir kaplama ile kapladık. Derinlik kazandırmak için bu tür cila katmanlarını dijital olarak oluşturduk (Pajasek99, 2021).



Şekil 76. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, İsegard'da Saruman ve Gandalf Düellosu sahnesi.

Şekil 76. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 76'da gösterilen Saruman karakterinin çizimleri yapılmıştır. Bakshi, sahne için cel animasyon tekniğini kullanmış, Saruman karakterini ve mekanları ayrı ayrı katmanlara çizmiş ve renklendirmiştir. Bakshi, bu sahneyi oluşturduktan sonra bilgisayar ortamında efekt eklemiştir. Genel olarak Bakshi'nin sahnesini değerlendirildiğinde Saruman karakterinin kırmızı bir cüppeyle tasarlanmış olması Tolkien'in anlatısında yer alan Saruman tasviriyle uyum sağlamamaktadır.

K9black (2018)'in aktarımına göre, Peter Jackson ise Şekil 76'da gösterilen sahnesindeki Saruman karakterinin tasarımında John Howe'nin çiziminden ilham almıştır. Jackson'un yapım ekibi Ak büyücü Saruman karakteri için görkemli ve beyaz renkte bir kostüm tasarlamıştır. İsengard'da çekilen bu sahnenin çekimi için maket ve dekor tasarımı yapılmıştır. Saruman'ın Gandalf'ı sürükleyip havaya fırlattığı sahnede mavi perde ve ip kullanılmıştır. Gandalf'ın kuşa bindiği sahne için mavi perde kullanılmış, kuş maketi tasarlanmıştır. Stüdyo ortamında Gandalf'ın görüntüleri ve mavi perde önünde çekilen kuş sahnesi birleştirilmiştir. Sonrasında mavi perdede görüntüleri alınan bu sahneler bilgisayar ortamına aktarılmış ve mat boyama tekniğiyle arka planları eklenmiştir (K9black, 2018).

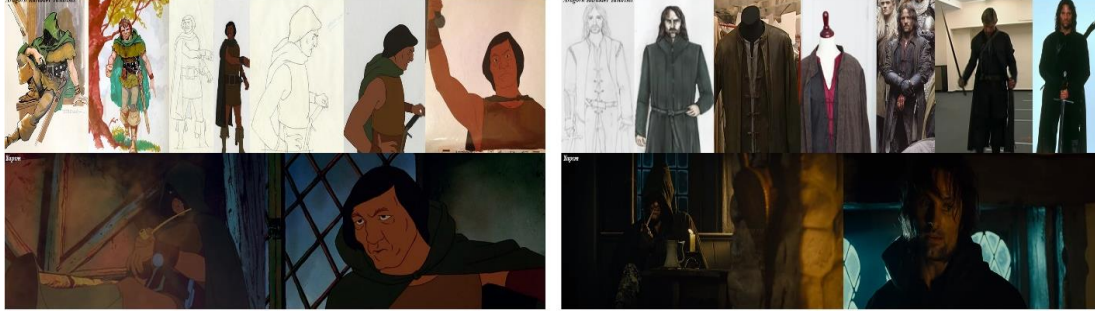


Şekil 77. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Sıçrayan Midilli Hanı sahnesi.

Şekil 77. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 77'de gösterilen sahnenin dış mekânı için çizimler yapmış ve renklendirmiştir. Bakshi, sahnenin iç mekanındaki karakterleri canlı aksiyon görüntüleriyle çekmiş sonrasında rotoskopi tekniğiyle çizmiş ve renklendirmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde Bakshi'nin rotoskopi tekniğiyle yaptığı karakterleri diğer sahnelerine nazaran daha gerçekçi bir görüntü sunmuştur. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 77'de gösterilen sahne için Bree kasabasına büyük bir set kurmuş ve çekimler için birden fazla kamera açısı ve figüran kullanmıştır. Ayrıca Han sahnesinde hobbitler için büyük eşyalar kullanılmış ve bunun sayesinde çekimlerde doğal ve gerçekçi bir görüntü elde edilmiştir. Jackson'un ekibi, set ortamındaki çekimleri dijital ortama aktarmış ve burada son

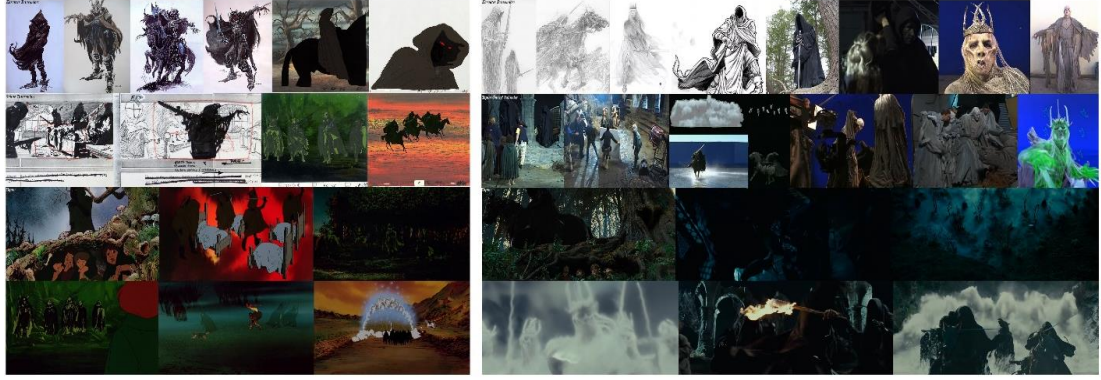
düzenlemelerini yaparak sahneyi tamamlamıştır (Pajasek99, 2021). Farklı animasyon tekniklerinin kullanıldığı iki sahne değerlendirildiğinde Tolkien'in anlatısıyla paralellik içinde olduğu gözlemlenmektedir. Her iki yapımda tabelada yer alan midilli imgesi Tolkien'in anlatısındaki gerçeklikle birebir bağlantı kurmaktadır.



Şekil 78. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Aragorn (Yol Gezer) sahnesi.

Şekil 78. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi'nin yapım ekibi, Aragorn karakterinin tasarımı için birden fazla eskiz çizimleri yapmıştır. Bakshi, Şekil 78'de gösterilen sahnenin yapımında Aragorn II Elessar (2020)'nin aktarımına göre, arka plan ve karakterleri ayrı katmanlara çizmiş, cel animasyon tekniğiyle birleştirmiştir. Bakshi, Aragorn için uzun boylu gür saçlı ve kudretli bir karakter tasvirini kullanmıştır. Bakshi'nin yapımında Aragorn karakteri John Hurt tarafından seslendirilmiştir. Bakshi'nin Aragorn karakteri, Tolkien'in tasvirindeki karakteriyle kısmen benzerlik göstermektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde Bakshi'nin Aragorn karakteri kostüm ve karakter tasarımıyla Kızılderilileri anımsatmaktadır (Aragorn II Elessar, 2020). Peter Jackson yapım ekibi, Şekil 78'de gösterilen sahnesinde 01x07 – Costume Design | Lord of the Rings Behind the Scenes (2021)'in aktarımına göre, Aragorn karakteri için yapılan referans çizimlerle oluşturulan karakter için kostüm ve dekor tasarlamıştır. Jackson ekibi Aragorn karakterinin tasarımı için çok detaylı çalışmıştır. Jackson'un yapımında Aragorn karakterini Viggo Mortensen canlandırmıştır (Pajasek99, 2021). Farklı animasyon tekniklerinin kullanıldığı her iki sahne değerlendirildiğinde Tolkien'in anlatı tasvirindeki Aragorn karakterinin gerçekçiliği Bakshi'de kısmen, Jackson'da ise birebir paralellik gösterdiği gözlemlenmektedir.



Şekil 79. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Yüzüktayfları sahnesi.

Şekil 79. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Groovy History (2019)'un aktarımına göre, Ralph Bakshi, Şekil 79'da gösterilen sahnesinde canlı aksiyon, rotoskopi ve cel animasyon tekniklerini kullanmıştır. Bakshi, Yüzüktayflarını selüloid kağıtlara cel animasyon tekniğiyle hücreler halinde çizmiştir. Sonrasında canlı aksiyon görüntülere alınan oyuncuların hareketleri rotoskopi tekniğiyle çizilmiş ve renklendirilmiştir (Groovy History, 2019). Genel olarak Bakshi'nin, Şekil 79'daki sahnesi değerlendirildiğinde Tolkien'in anlatısında yer alan Yüzüktayf'ı tasviriyle paralellik kurduğu gözlemlenmektedir. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'ın, Şekil 79'da gösterilen sahnesinde Yüzüktayflarının karakter tasarımları Alan Lee tarafından yapılmıştır. Yapım ekibi Yüzüktayfları için siyah görkemli bir kostüm tasarlanmış ve sahnelerin storyboardlarını çizmiştir. Jackson'un yapımında Yüzüktayflarının dünyasını korkutucu olarak betimlenmesindeki amaç, Sauron'un yüzüğü takıldığında karakterin o dünyada kalmamasını sağlamak için yapılmıştır. Ayrıca ekip tarafından Frodo yüzüğü taktığında Yüzüktayflarının ürkütücü, hızlı hareket eden beyaz varlıklar olarak gözükmesi için oyuncuların dijital ortama atılan görüntülerinin üzerine optik efektler eklenmiştir. Jackson'un yapım ekibi Yüzüktayflarının 2 boyutlu sahne çizimleri dijital ortama aktarılmış ve burada karakter ve mekanların 3 boyutlu modelleri oluşturulmuştur. Yapım ekibi, Yüzüktayflarının nehir sekanslarında, su atlarının 3 boyutlu modellemesini dijital ortam aracılığıyla su ve bulut benzeri hacimsel tip senaryoları simüle etmek için 3 boyutlu metodolojilerinden bazıları kullanmıştır. Jackson'un ekibi, bu sekansların dijital ortamda oluşturulmasında 3 boyutlu animasyon yazılım programı (Houdini)'den yararlanmıştır. Yapım ekibi,

CGI tekniğinin birleşimi olan 2 Boyutlu ve 3 Boyutlu efektlerden oluşan parçaları dijital ortamda bir araya getirerek sahneyi tamamlamıştır (Pajasek99, 2021). Farklı animasyon tekniklerinin kullanıldığı her iki sahne değerlendirildiğinde, Tolkien'in anlatısındaki Yüzüktafı karakter tasvirinin yapımlarda gerçekçi bir görünüm kazandığı gözlemlenmektedir. Tolkien'in anlatısında Yüzüktafları tasvirinde siyah bir ruhsal varlık gösterilmektedir. Her iki yapımda ruhsal varlığın imgesi siyah kostüm, dekor ve çizimlerle güçlendirilmiştir.



Şekil 80. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Elf Legolas sahnesi.

Şekil 80. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 80'de gösterilen sahnesindeki elf soyundan gelen Legolas karakterinin çizimlerini yapmıştır. Bakshi, bu sahnenin yapımında canlı aksiyon görüntüleri ve cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Ayrı katmanlara cel animasyon tekniğiyle Legolas karakteri ve arka planları çizilmiş ve renklendirilmiştir (Groovy History, 2019). Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'un ekibi tarafından Şekil 80'de gösterilen sahnesindeki elf soyundan gelen Legolas karakterinin çizimleri yapılmış ve karaktere özgü kostüm, dekor ve plastik makyajla sivri kulaklar tasarlanmıştır (Pajasek99, 2021). Farklı animasyon tekniklerinin kullanıldığı iki sahne değerlendirildiğinde Legolas karakterinin Tolkien'in anlatı tasvirlerindeki gerçeklikle bağlantılı olduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 81. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Cüce Gimli sahnesi.

Şekil 81. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 81’de gösterilen sahnesindeki cüce Gimli karakteri için çizimler yapmıştır. Bakshi, bu sahnenin yapımında canlı aksiyon görüntüler ve cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Bakshi, Gimli karakteri karakteri ve arka planlar sonrasında cel animasyon tekniğiyle ayrı katmanlara çizilmiş, renklendirilmiş ve sahne tamamlanmıştır (Groovy History, 2019). AsArt (2020)’nin aktarımına göre, Bakshi’nin tasarladığı Gimli karakteri, dekor ve kostümüyle Walt Disney’in Pamuk Prenses ve 7 Cüceler hikayesindeki cüce tasvirini anımsatmaktadır (AsArt, 2020). Pajasek99 (2021)’in aktarımına göre Peter Jackson’ın ekibi, Şekil 81’de gösterilen sahnesindeki cüce Gimli karakteri için çizimler yapmış ve karaktere özgü kostüm ve dekor tasarlamıştır. Yapım ekibi, Gimli karakterinin yüzü için özel köpük lateks malzemeden oluşan protez makyaj, vücudu içinse zırlı kostümler tasarlamıştır. Gimli karakterini canlandıran oyuncu John Rhys Davies’in boyu bir cüceye göre uzun olduğu için çekimlerde sahneye uygun boyda dublörü kullanılmıştır (Pajasek99, 2021). Farklı animasyon teknikleriyle oluşturulan iki sahne değerlendirildiğinde, Tolkien’in anlatısındaki Gimli tasvirinin yapımlarda gerçekçi bir görünüm sunduğu gözlenmektedir.



Şekil 82. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Boromir sahnesi.

Şekil 82. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 82’de gösterilen sahnesindeki Boromir karakterinin çizimlerini yapmış ve karakter özelliklerini oluşturmuştur. Groovy History (2019)’a göre, Bakshi, bu sahnenin yapımında canlı aksiyon görüntüleri ve cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Boromir karakteri ve arka planlar sonrasında cel animasyon tekniğiyle ayrı katmanlara çizilmiş, renklendirilmiş ve sahne tamamlanmıştır. (Groovy History, 2019). Dan Olson (2021), Bakshi’nin Boromir sahnelerini şu şekilde değerlendirmiştir:

“Boromir’in ölümü gibi sahneler yeterince dramatik bir ağırlığa sahiptir, referans oyunculuk, animasyon ve vokal performansların hepsi bir araya gelir ve gerçekten filmi en güçlü gösterecek şekilde tasarlanmıştır” (Olson, 2021).

Olson’un ifadeleri doğrultusunda Bakshi’nin Şekil 82’deki sahnesinde kullanılan karışık animasyon teknikleri sahnenin gerçekliğini arttırmıştır. Peter Jackson’ın, Şekil Şekil 82’de gösterilen sahnesindeki Boromir karakteri için yapım ekibi özel kostüm ve dekor tasarlamıştır. Jackson, bu sahnenin yapımında birden fazla farklı kamera açıları kullanmıştır. Farklı animasyon tekniklerinin kullanıldığı iki sahne değerlendirildiğinde Tolkien’in anlatısındaki Boromir tasviriyle paralellik içerisindedir ve yapımlarda gerçekçi bir görünüm sunduğu gözlemlenmektedir.



Şekil 83. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Ayrık Vadi (Rivendell) sahnesi.

Şekil 83. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 83’te gösterilen sahnesindeki Ayrık Vadi’nin çizimini yapmış ve renklendirmiştir. Bakshi’nin Ayrık Vadi sahnesinde kullanılan dumanlı efektler

mekânın yüksek bir alanda olduđu izlenimini sağlamıştır. Pajasek99 (2021)'e göre, Peter Jackson, Şekil 83'te gösterilen sahnesindeki Ayrık Vadi'nin referans çizimi John Howe tarafından yapılmıştır. Jackson'un ekibi, iç ve dış mekân tasarımını Alan Lee'nin yaptığı Ayrık Vadi için büyük ve küçük ölçekli minyatürler yapmıştır. Tasarlanan Ayrık Vadi minyatüründen kameralar aracılığıyla çekimler yapılmış ve elde edilen görüntüler dijital ortamda görsel ve özel efektler eklenerek sahne tamamlanmıştır. Ayrık Vadi için tasarlanan maketin geniş plan çekimleri için yetersiz kalması durumunda tasarımcılar maketi daha detaylı hale getirmiş ve yakın plan çekimlerinde bile net görüntü alınmasını sağlamıştır. Ayrık Vadi'nin arka planı için mavi perde kullanılmış sonrasında çekimleri yapılan sahne dijital ortama aktarılarak mavi perdenin üzerine mat boyama tekniđi uygulanmıştır. Pajasek99 (2021)'in ifadelerine göre Ayrık Vadi'nin minyatürünün dijital ortama aktarılma aşaması için şu şekilde aktarılmıştır:

Bunu çeken Chuck Schumann, minyatürün ışıklandırılmasını canlı aksiyon ışıklandırmasıyla eşleştirme konusunda harika bir iş çıkardı. Ayrıca, çođu durumda hareketlerin uyması için özenle işlem yapılması gerekiyordu. Çođu durumda, derinlikte uzanan birkaç minyatür katman vardı ve hepsinin farklı konumlarda ve farklı hızlarda çekilmesi gerekiyordu (Pajasek99, 2021).

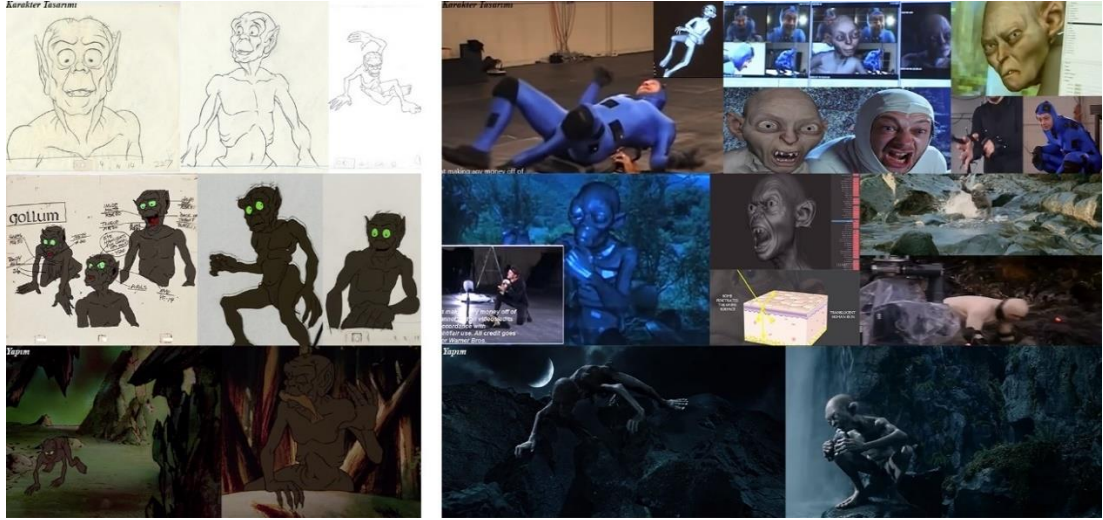
Peter Jackson'un filminde yapım ekibinin ifadeleri doğrultusunda Ayrık Vadi sahnesinin gerçekçi bir görünüm sunması için detaylı maketler tasarlanmış ve geniş yakın kamera plan çekimlerine alınan görüntüler dijital ortamda özel efektlerle birleştirilmiş ve sahne tamamlanmıştır. Tolkien'in Ayrık Vadi tasvirinin gerçekliđinin baz alındığı her iki yapımdaki mekân imgeleri tasvirin görsel anlatımını güçlendirmiştir.



Şekil 84. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Elrond Divanı sahnesi.

Şekil 84. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 84'te gösterilen sahnesindeki Elrond Divanı'nın tasarımı için cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Groovy History (2019)'a göre, Bakshi, cel animasyon tekniğiyle Elrond Divanı sahnesinin mekân ve karakterlerini ayrı katmanlara çizmiş ve üst üste bindirerek sahnenin hareketli görüntülerini elde etmiştir (Groovy History, 2019). Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'ın yapım ekibi, Şekil 84'te gösterilen sahnesindeki Elrond Divanı'nda yer alan elf Elrond karakteri için özel kostüm tasarlamış ve karakterin kulakları için protez makyaj uygulamıştır. Elrond Divanı'nın mekânın çekimlerinde Ayrık Vadi'de tasarlanan büyük maket kullanılmıştır. Elrond Divanı'nın mekânı için özel dekorlar tasarlanmıştır. Elrond Divanı sahnesinde oyuncuların mavi perde önünde çekilen görüntüleri daha sonra dijital ortama aktırılarak sahnenin mekân ve arka plan tasarımı bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) ve mat boyama tekniğiyle tamamlanmıştır (Pajasek99, 2021). Tolkien'in tasvirinde yer alan Elrond Divanı'nın mekân imgeleri her iki yapımda da romanının gerçekliğiyle paralellik kurmaktadır.

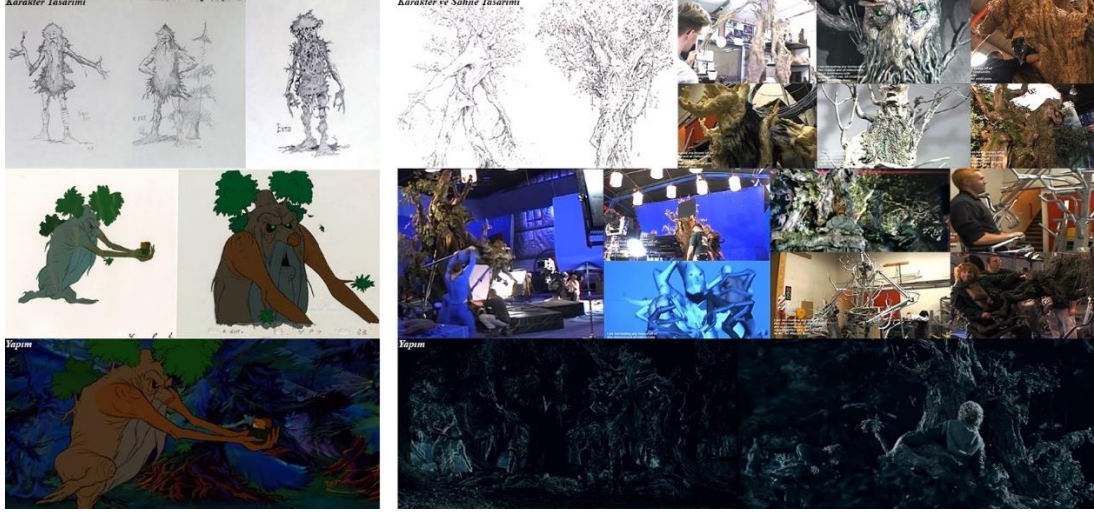


Şekil 85. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Gollum sahnesi.

Şekil 85. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Tolkien Gateway (2022)'nin aktarımına göre, Ralph Bakshi, Şekil 85'te gösterilen sahnesindeki referans çizimlerini yaptığı Gollum karakteri için canlı aksiyon, rotoskopi ve cel animasyon tekniklerini kullanmıştır. Gollum karakteri ve mekân çizimleri cel animasyon tekniğiyle ayrı katmanlara çizilmiş ve renklendirilmiştir. Bakshi'nin filmdeki oyuncuların canlı aksiyon görüntüleri referans alınarak rotoskopi tekniğiyle Gollum karakterinin hareketleri canlandırılmıştır (Tolkien Gateway, 2022). Orta Dünya – Legandarium Türkiye (2020)'nin aktarımına göre, Peter Jackson'ın, Şekil 85'te gösterilen sahnesindeki Gollum karakteri bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniğiyle yapılmıştır. Gollum karakteri için canlı aksiyon görüntü, 3 boyutlu modelleme, hareket yakalama (motion capture), bilgisayar tarafından üretilen görüntü (CGI) teknikleri kullanılmıştır. Gollum karakterini canlandıran oyuncu Andy Serkis'in hareket yakalama (motion capture) teknolojisiyle canlı aksiyondaki görüntüleri kaydedilmiş ve dijital ortamda 3 Boyutlu olarak modellenen Gollum karakterine aktarılmıştır. Hareket yakalama teknolojisi için mavi perde önünde çekimler yapılmış ve oyuncu Andy Serkis'e hareketin algılanması için sensörlü kostümler giydirilmiştir. Canlı aksiyonda alınan tüm görüntüler eş zamanlı dijital ortama aktarılmış ve bilgisayar tarafından oluşturulan (CGI) karakteri Gollum aktarılmıştır. Dijital bir karakter olan Gollum'un ekranda görüntüsünde gerçekçilik hakimdir ve filmin sahnelerindeki diğer canlı aksiyon görüntülü oyuncularla uyum içerisinde olduğu gözlemlenmektedir (Orta Dünya -

Legandarium Türkiye, 2020). Her iki yapımdaki yaratık imgesini temsil eden Gollum karakterinin Tolkien'in anlatısındaki gerçeklikle kısmen bir paralellik gösterdiği gözlemlenmektedir.

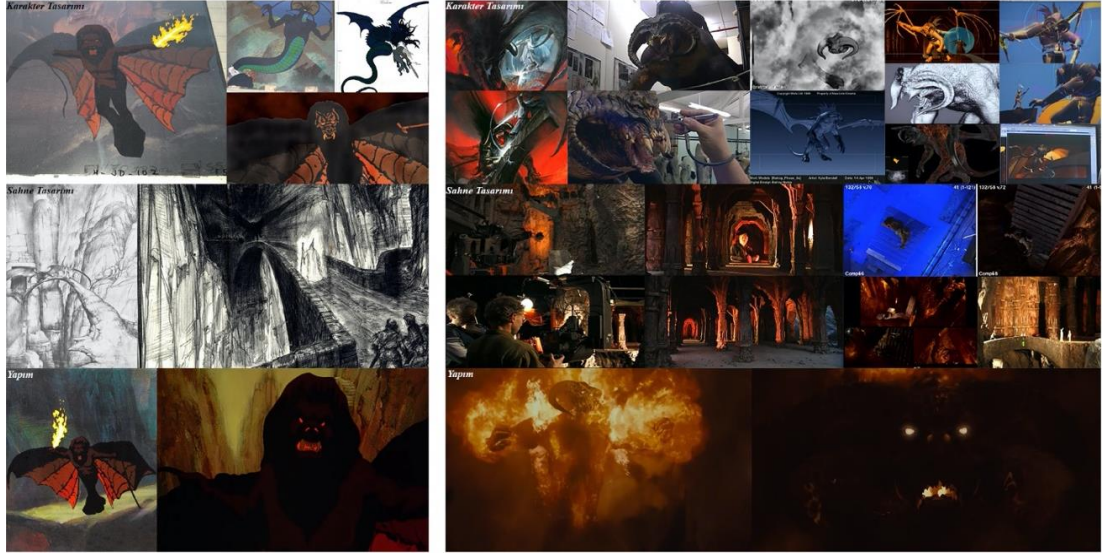


Şekil 86. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Entler sahnesi.

Şekil 86. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 86'da gösterilen sahnesindeki Ent karakterleri için cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Groovy History (2019)'un aktarımına göre, Bakshi Entlerin sahnesi için cel animasyon tekniğiyle karakterin ve arka planları ayrı katmanlara çizmiş ve renklendirmiş son olarak katmanları üst üste bindirerek sahneyi tamamlamıştır (Groovy History, 2019). ET95 (2017)'nin aktarımına göre, Peter Jackson, Şekil 86'da gösterilen sahnesindeki Ent karakterleri için stüdyo ortamında set inşa edilmiştir. Jackson'un, Şekil 86'daki sahnesi için canlı aksiyon görüntüler, mavi perde, minyatür, 3 boyutlu modelleme, animatronik, dekor, mat boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniği kullanılmıştır. Ent karakterlerinin çizimleri doğrultusunda minyatürler yapılmış, sahne için tasarlanan dekorlarla birlikte arka planda mavi perdenin kullanıldığı stüdyo setine yerleştirilmiştir. Ent karakterlerinin dijital ortamda 3 Boyutlu modelleri yapılmıştır (ET95, 2017). Ent karakterlerin canlı aksiyona alınan görüntüleri, dijital ortama aktarılarak mavi perdenin yerine mat boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniğiyle sahne tamamlanmıştır. Tolkien'in anlatısının baz alındığı

gerçeklikte Entler, Bakshi ve Jackson'un yapımlarında kullanılan dekor, kostüm, çizim ve efektler doğrultusunda ağaç imgesi güçlendirilmiştir.

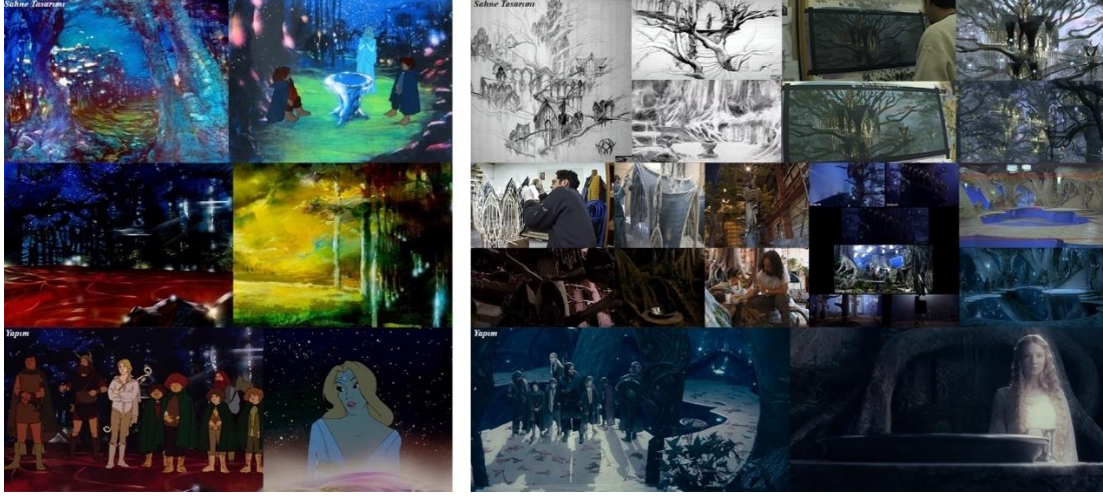


Şekil 87. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Balrog sahnesi.

Şekil 87. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 87'de gösterilen sahnesindeki Balrog karakterinin tasarımı ve mekân için cel animasyon tekniği kullanılmıştır. Groovy History (2019)'un aktarımına göre, Bakshi, Balrog karakteri ve mekanları ayrı katmanlara çizmiş ve renklendirdiği katmanları cel animasyon tekniğiyle üst üste bindirerek sahneyi tamamlamıştır (Groovy History, 2019). Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre Peter Jackson'ın ekibi, Şekil 87'de gösterilen sahnesindeki Balrog karakteri ve mekân için canlı aksiyon görüntüleri, mavi perde, 3 boyutlu modelleme, minyatür, özel efektler (ateş ve sis efektleri), mat boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniğini kullanmıştır. Yapım ekibi Balrog karakterinin minyatürünü yapmış ve cihazlar yardımıyla alınan minyatürün görüntüleri dijital ortama aktararak 3 boyutlu modelleme yapılmış ve karakterin üzerine ateş, duman efektleri eklenmiştir. Balrog karakterinin sahnelerdeki görünümü ve hareketleri 3 boyutlu modelleme ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniğiyle yapılmıştır. Yapım ekibi, Şekil 87'de gösterilen sahnenin mekânı için minyatür yapmış ve arka planına mavi perdenin yerleştirildiği stüdyo ortamında maketin canlı aksiyon görüntülerini almıştır (Pajasek99, 2021). Mavi perde önünde canlı aksiyon görüntüleri çekilen oyuncular, mekân görüntüleri ve Balrog karakteri dijital ortamda birleştirilmiş ve üzerlerine mat

boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniği yerleştirilmiştir. Her iki yapımda canavar imgesi Tolkien'in anlatısındaki gerçeklikle paralellik göstermektedir.



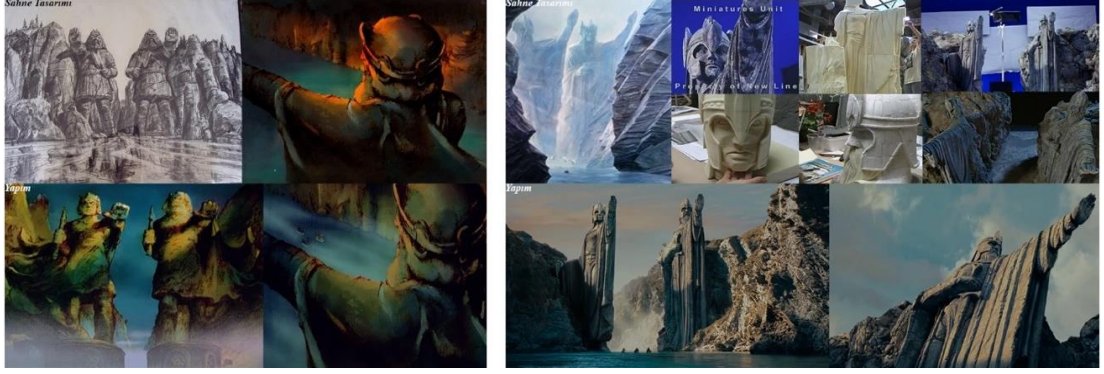
Şekil 88. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Lothlorien sahnesi.

Şekil 88. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 88'de gösterilen sahnesindeki Lothlorien için canlı aksiyon görüntüleri ve cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Groovy History (2019)'a göre, Bakshi, Lothlorien mekânını ve karakterleri cel animasyon tekniğiyle ayrı katmanları çizmiş, renklendirmiş ve sahneyi tamamlamıştır. Şekil 88'deki karakterlerin hareketleri için canlı aksiyon görüntüleri referans olarak kullanılmıştır. Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'un ekibi, Şekil 88'deki Alan Lee'nin çizimlerini yaptığı Lothlorien sahnesi için canlı aksiyon görüntüleri, minyatür, dekor, kostüm, mavi perde, mat boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniklerini kullanmıştır. Şekil 88'deki Lothlorien için 26 fit yükseklikte, polistiren, çelik gibi malzemelerin kullanıldığı detaylı işlenmiş bir minyatür yapılmıştır. Jackson'un ekibi, arka planda mavi perdenin kullanıldığı stüdyo setine Lothlorien minyatürünü ve dekorlarını yerleştirmiş, canlı aksiyon görüntülerini almıştır. Canlı aksiyon görüntüleri alınan Lothlorien sahnesi dijital ortama aktarılmış ve mavi perdenin yerine mat boyama ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü (CGI) teknikleri yerleştirilerek sahne tamamlanmıştır (Pajasek99, 2021). Pajasek99'un aktarımına göre Jackson'un ekibi Lothlorien sahnesinin yapımı için şu ifadelerle yer vermiştir:

“Ağaçların içine inşa edilmiş, Elf daireleri. Bu art nouveau binaların aralarına yürüyüş yolları asıldı. Yüzlerce ampul, Noel ışıkları minyatüre yerleştirildi. Buradaki tüm amaç, mümkün olduğunca fazla derinlik yaratmaktı” (Pajasek99, 2021).

Tolkien’in tasvirinin baz alındığı gerçeklikte Lothlorien sahnesi’nde yer alan ağaç imgesi, her iki yapımın çekimlerinde kullanılan dekor ve çizimlerle güçlendirilmiştir.



Şekil 89. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Argonath sahnesi.

Şekil 89. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 89’da gösterilen sahnesindeki Argonath’ın mekânı için cel animasyon tekniğini kullanmıştır. Pajasek99 (2021)’in aktarımına göre, Peter Jackson’ın ekibi, Şekil 89’da gösterilen John Howe’nin illüstrasyonunu çizdiği Argonath sahnesi için canlı aksiyon görüntüler, minyatür, mavi perde, mat boyama ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü (CGI) tekniklerini kullanmıştır. Sahne için yaklaşık 2 metre boyunda Argonath minyatürleri yapılmış ve arkasına mavi perde yerleştirildiği stüdyo ortamında canlı aksiyon görüntüleri alınmıştır (Pajasek99, 2021). Dış mekân ve stüdyo ortamında çekilen görüntüler dijital ortamda birleştirilmiş ve üzerine mat boyama ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniği yerleştirilerek sahne tamamlanmıştır.



Şekil 90. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Orklar sahnesi.

Şekil 90. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 90'da gösterilen sahnesindeki Ork karakterleri ve mekân için canlı aksiyon, kostüm, dekor rotoskopisi, solarizasyon ve cel animasyon tekniklerini kullanmıştır. Sollazzatore (2017)'nin aktarımına göre canlı oyuncular ve mekân için dekor ve kostüm kullanılmış ve bu oyuncuların hareketleri canlı aksiyona alınmış, sonrasında karakterler ve mekân cel animasyon tekniğiyle ayrı katmanlara çizilmiş, renklendirilmiş ve üst üste bindirilmiştir. Canlı aksiyon ve cel animasyon tekniğinin uyguladığı sahnelerin hareketleri rotoskopisi tekniğiyle kare kare çizilmiştir. Son olarak canlı aksiyon referansı doğrultusunda elle hazırlanan görüntüler dijital ortama aktarılmış ve üzerlerine bilgisayar efektleri atılmıştır (Sollazzatore, 2017). Pajasek99 (2021)'in aktarımına göre, Peter Jackson'un ekibi, Şekil 90'da gösterilen sahnesindeki Ork karakterleri için canlı aksiyon, minyatür, protez makyaj, kostüm ve bilgisayar ortamında görüntü (CGI) tekniklerini kullanmıştır. Jackson'un ekibi, Orklar için farklı minyatürler yapmış sonrasında bunları referans olarak kullanarak protez makyaj tasarlamıştır. Yapım ekibi sahnede yer alan Ork karakterleri için canlı aksiyonda görüntüye alınacak oyuncuların yaratık görünümünü sunması için birbirinden farklı tasarlanan birçok protez makyaj ve kostüm oyunculara

giydirilmiştir. Sonrasında ekip, oyuncuların canlı aksiyon görüntülerini dijital ortama aktarmış ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü (CGI) tekniğiyle sahnenin ön ve arka planına efektler eklemiştir (Pajasek99, 2021). Her iki yapımda karakterlerin protez makyaj ve kostümle oluşturulan görüntüleri Tolkien'in tasvirindeki gerçeklik doğrultusunda izleyicinin gözündeki yaratık imgesini güçlendirmiştir.



Şekil 91. Ralph Bakshi (1978) ve Peter Jackson (2001-2003), Yüzüklerin Efendisi Serisi, Miğfer Dibi savaş sahnesi.

Şekil 91. Kaynak: Korkmaz, S. (2022).

Ralph Bakshi, Şekil 91'de gösterilen sahnesindeki Miğfer Dibi savaş sahnesi için canlı aksiyon, dekor, kostüm, cel animasyon, solarizasyon ve rotoskopi tekniklerini

kullanmıştır. Sollazzatore (2017)'nin aktarımına göre, Bakshi'nin yapım ekibi, dekor ve kostüm kullandıkları oyuncuların canlı aksiyon görüntülerini almış sonrasında bu görüntüleri cel animasyon tekniğiyle karakter ve mekanları ayrı katmanlara olacak şekilde çizmiş ve renklendirmiş ve tüm katmanları üst üste bindirmiştir. Elde edilen görüntülerin hareket kazanması için rotoskopi tekniğiyle kare kare çizimleri yapılmıştır. Miğfer Dibi savaş sahnesinin çekimi için sekiz kamera ve üç bine yakın canlı performans sergileyen oyuncular kullanılmıştır. Yapım ekibi, çekim için gerçek bir mekân kullanmış ve bu alanı set ortamına dönüştürmüştür. Gerçek mekânda tamamlanan bu sahnenin çekimlerindeki elle elde edilen görüntüler dijital ortama aktarılmış ve bu görüntülerin bilgisayarda üzerine solarizasyon ve son rötüşleri eklenmiş ve sahne tamamlanmıştır (Sollazzatore, 2017). Orta Dünya – Legandarium Türkiye (2020)'nin aktarımına göre, Peter Jackson'un yapım ekibi, Şekil 91'de gösterilen Miğfer Dibi savaş sahnesinin yapımı için canlı aksiyon, mavi perde, minyatür, dekor, kostüm, Massive yazılım programı, özel efektler (patlama efektleri) ve bilgisayar ortamında oluşturulan görüntü (CGI) tekniklerini kullanmıştır. Yapım ekibi, bu sahnenin mekânı için küçük ve büyük olmak üzere 2 adet maket tasarlamıştır. Yapım ekibi, Şekil 91'deki Miğfer dibi savaşındaki patlama sahnesini yapmak için büyük maketi patlatmış ve bu sahneyi tek seferde çekmiştir. Miğfer Dibi savaş sahnesinde yer alan ork orduları bilgisayar tarafından oluşturulmuştur. Sahnedeki dijital karakterleri yaratmak için Peter Jackson'un yapım ekibinin tasarladığı Massive yazılımı kullanılmıştır. Massive yazılımı kısaca bilgisayar o yollarında üretilen dijital karakterler filmlere uygulanması için üretilen programdır. Böylece bu sahnede yer alan ork ordularının görünüşleri ve hareketleri için Massive yazılımında hazır komutlar hazırlanmıştır. Yapım ekibi, Massive yazılımında rastgele dijital karakterler üretmek için referansa ihtiyaç duymuştur böylelikle performans oyuncuların canlı aksiyona alınan görüntülerindeki hareket ve görüntü Massive yazılımının ara yüzüne eklenmiş ve bu durum dijital karakterlerin tasarımına olanak sağlamıştır. Bu sahnelerin çekimlerinde mavi perde ve canlı aksiyon görüntüler kullanılmış sonrasında dijital ortama aktarılıp görüntülerin üzerine bilgisayar tarafından oluşturulan görüntü (CGI) tekniği, mat boyama ve patlama efekti eklenmiş ve sahne tamamlanmıştır (Orta Dünya - Legandarium Türkiye, 2020). Her iki yapımın çekimlerinde kullanılan kale duvarı imgesi Tolkien'in tasvirindeki gerçeklik doğrultusunda savaşın gerçekçiliğini arttırmıştır.

V. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Geçmişten günümüze, canlı varlıkların ve nesnelerin hareketlerini algılama ve bu görüntüleri elde etme isteği animasyonun doğuşuna öncülük etmiştir. Animasyon sanatının gelişimi, hareketli görüntünün kaydedilmesi için birtakım aygıtların icat edilmesiyle devam etmiştir. Geleneksel elle kare kare çizim tekniğine dayanan animasyon sanatı, zaman içerisinde bünyesinde farklı tekniklerin oluşumuna aracılık etmiştir. Animasyon teknikleri bilgisayarın keşfiyle dijital ortama aktarılmıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte animasyon tekniklerinde yer alan bilgisayar destekli görsel ve özel efektler sayesinde yapılan filmler, izleyiciye daha gerçekçi görünümler sunmaya devam etmektedir. Film üretiminin yapı taşı olan animasyon teknikleri, olay örgüsünde yer alan karakter ve mekanları izleyicinin görsel olarak deneyimlemesine olanak sağlamaktadır. Günümüzde yapımların hepsinde animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Tüm film türlerinde uygulanabilen animasyon teknikleriyle, yapımlar gerçekçilik açısından daha zengin bir içeriğe sahip olmaktadır. Araştırmanın son bölümünde incelenen Yüzüklerin Efendisi sinema uyarlama filmleri animasyon teknikleriyle yapılmıştır. Her iki yapımda kullanılan farklı animasyon teknikleri sayesinde izleyici, filmlerde oluşturulan birbirinden farklı kurgusal gerçekliği beyaz perde aracılığıyla deneyimlemektedir. Animasyon tekniklerinin geleneksel ve dijital kullanım olanağı sunması izleyicinin film seçimine alternatif sunmaktadır. Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un yapımlarında kullanılan animasyon teknikleriyle J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanı görsel bir görünüme kavuşmuştur. Animasyon tekniklerin çeşitliliği sayesinde izleyici gerçeğe yakın görüntü deneyimini yaşamaya devam etmektedir. Sinemanın yanı sıra tüm medya organlarında animasyon tekniklerinin uygulanması bireylerin görsel iletişim ihtiyacını karşılamaktadır.

Kameranın keşfiyle bir endüstri haline gelen sinema, kitle iletişim aracı olarak kabul edilmektedir. Sinemada gerçeklik Lumiere Kardeşlerin sinematografi aygıtını keşfetmesi ve gerçekçi biçimde belgesel filmler yapmasıyla başlamıştır. Birinci

Dünya Savaşından bu yana sinemanın gerçeklik arayışını karşılayan filmler yapılmıştır. Egemen güçlerin tekelinde olan sinema endüstrisi, filmlerin altına yerleştirdiği imge, ideoloji ve sembollerle izleyicinin zihninde hakimiyet kurmuştur. Sinema, fantastik ve hipergerçekçi yapımlarıyla izleyicinin gerçek dünyada deneyimlemediği yapay evren modellerini sunmaktadır. Sinema, filmler aracılığıyla görsel anlatımla oluşturduğu gerçekliğin alternatif modellerini tasarlamaya ve izleyiciye aktarmaya devam etmektedir. Animasyon teknikleri teknolojinin gelişimiyle ilerleyerek kendine yeni araçlar katmaktadır. Bunun sonucunda, yapımlarda kurgulanan gerçeklik, izleyiciye gerçekmiş hissi vererek neredeyse fiziki gerçekliğin yerini almaktadır. Yeni iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği bu çağda gerçekliğin alternatif modelleri sinema üzerinden oluşturulmaktadır. Günümüzde simülasyon evreninin büyük bir güç olduğunu söylemek mümkündür. Arttırılmış gerçeklikle insanoğlunu çatısı altında tutan simülasyon evreni olası dünyalara kapılarını aralamaya devam etmektedir. Yeni bir gerçeklik sunan sanal evren (metaverse) teorisi bu alanda yaygınlaşmıştır. Sanal gerçeklik cihazlarıyla tasarlanan bu evren insanlığa dijital ortamda üç boyut izlenimi ve yaşam sunmaktadır. Artık sanal evrene ait olan gerçeklikte yaratılan bir karakter ve yaşam alanı oluşmuştur. Fantastik türünün edebiyat ve sinemadaki öneminden dolayı anlatı ve karakterler üzerine belirli disiplin ve kuramlar oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Fantastik filmlerin toplumsal gerçekliğe de etkileri olduğu görülmüştür. Sinema ve roman arasındaki ilişki, okur ve izleyicinin deneyimlerine göre kurgusal gerçekliği hikayelerle oluşturmasına dayandığı gözlemlenmiştir. Sinema ve romanın okur ve izleyiciden en temel beklentisi, eserlerin gerçekliğine adapte olmaları ve hikâyeye sıkı sıkı bağlanıp tasarlanan kurgusal gerçekliğe bağlılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Edebi romanlardaki anlatının sinema dünyasına girmesiyle uyarlama kavramı ortaya çıkmıştır. Romandan uyarlanan eserler arasında J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit seri romanları yer almaktadır. Tolkien'in eserlerini daha geniş edebiyat ve tarih alemleriyle ilişkilendiren okur, farklı gözlemleri birbirine bağlamaktan yoğun bir haz duyduğu görülmektedir. Tolkien, okuru icat ettiği dilleri öğretmeye ya da yıllardır yazılmış olan tarihin ve siyasetin karmaşıklığını hâkim olmak için mücadele etmeye teşvik ettiği sonucuna varılmıştır. Romanlarında kullandığı Eski İngilizce, Eski İskandinav ve Gotik dillerle okurun dil haznesini geliştirdiği gözlemlenmektedir. Tolkien'in yapıtlarının sanat alanlarında uyarlanması, sadece eserlerin incelenmesine değil, dönemin kültürel yapısına da ışık

tutmuştur. Tolkien'in romanları, büyük bir ilgi görmüş ve hayran toplulukları yaratmıştır. Böylelikle Tolkien'in romanları, sinema, oyun, müzik ve birçok alanda uyarlama için ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanında karakter, mekân betimlemeleri ve olay örgüsünün akıcılığı okuyucunun zihninde canlandırmasını kolaylaştırmıştır. Bu bağlamda eserin sunduğu fantastik dünya okuyucuya olası bir gerçekliği zihninde tasarlamasına olanak sağlamaktadır. Gerçekte var olmayan bir dünyayı yazısal bir metinde betimleme, imge ve göstergeler aracılığıyla okuyucunun zihninde gerçekçi bir görüntüye kavuşturmuştur. Edebi eserin kendi içerisinde oluşturduğu bir gerçeklik vardır ve bu özellik onu fiziki gerçeklikten ayırmaktadır. Fantastik dünyada fiziki gerçekliğin kurallarının geçersiz olması, karakter ve mekanların ütöpik bir evreni sunmasına olanak sağlamaktadır. Bu bağlam içerisinde J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi epik romanı değerlendirildiğinde, yazarın oluşturduğu kurmaca dünya ancak okuyucunun zihninde bir gerçekliğe kavuşmaktadır. Tolkien'in romanlarına bakıldığında, kişisel ilgi alanlarının eserlerine ilham kaynağı olduğu gözlemlenmektedir. Fanteziye ve dillere olan ilgisi Tolkien'in bu alanlarda gelişimine yol açmış ve nihayetinde eserlerinde tasarladığı Orta Dünya tasviri, birçok okurun zihninde gerçekliğe bürünmüş ve canlanmaya devam etmiştir.

Yazılı bir metnin işitsel ve görsel bir dile dönüşümünde sinema endüstrisi rol oynamaktadır. J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi seri romanının gerçekliğinin baz alındığı sinema uyarlamalarında kullanılan animasyon teknikleriyle oluşturulan kurgusal gerçekliğe etkileri olduğu gözlemlenmiştir. Ralph Bakshi ve Peter Jackson'un Yüzüklerin Efendisi uyarlamalarındaki ortak sahne karşılaştırmaları değerlendirilirken, her iki filmin yapıldığı dönemlerdeki teknolojik ve ekonomik koşulların göz önünde bulundurulması ve bu bağlamda değerlendirilmesi gerekmektedir. Yüzüklerin Efendisi üçlemesini sinemaya uyarlayan Bakshi ve Jackson birbirinden farklı teknikler kullanmıştır. Ralph Bakshi'nin olanaklar doğrultusunda kullandığı teknikler anlatıda istenilen hakimiyeti sağlayamamıştır. Tolkien'in Orta Dünya tasvirindeki mekanların tasarımlarının, Bakshi'nin uyarlamasında zayıf kaldığı gözlemlenmektedir. Bakshi'nin uyarlamasında tasarlanan karakterlerin bazıları Disney karakteri gibiyken bazıları Japon anime karakterlerini andırmaktadır. Bu durum, yapımın karakter arketiplerinin çözümlenmesini zayıflatmıştır. Bakshi'nin uyarlamasında, farklı tekniklerin

kullanılmasından dolayı sahne geçişlerinde uyumsuzluk söz konusu olmuştur. Bu durumu örneklendirmek gerekirse, uyarlamanın giriş sahnelerinde canlı aksiyon görüntülerin hemen ardından cel animasyon tekniğiyle yapılan sahnelerin gelmesi verilebilir. Bakshi'nin canlı aksiyon, rotoskopî ve cel animasyon teknikleriyle yaptığı uyarlamasını özetlemek gerekirse, olay örgüsü bağlamında tasarlanan mekân ve karakter tasvirlerinin romandaki gerçekliği yeterli düzeyde yansıtamadığı gözlemlenmektedir. Ralph Bakshi uyarlamasında Yüzüklerin Efendisi seri kitabının 2 bölümünü ele aldığı için olay örgüsü sahnelerde hızlı geçmektedir. Filmde kullanılan efektler zayıf kalmış ve istenilen duyguyu izleyiciye aktaramamıştır. Genel bir değerlendirmeye tabii tutulduğunda sahne, mekân ve karakter ilişkilerinde aksamalar meydana gelmesiyle yapım karışık tekniklerle oluşturulan deneysel bir animasyon haline gelmiştir. Yine de Bakshi'nin tüm zorluklara rağmen Yüzüklerin Efendisi animasyonunu yapması gelecekte bu filmi yapmak isteyen yönetmenler için güçlü bir referans olmuştur.

Peter Jackson'un Tolkien'in anlatısındaki gerçekliğe göre uyarladığı yapımında, görsel ve özel efektler kullanılmıştır. Orta Dünya'nın karakter ve mekân tasarımlarının detaylı bir şekilde oluşturulması yapıma gerçekçi bir görünüm kazandırmıştır. Dönemin teknolojisinin iyi kullanıldığı bu yapım, kitabın baz alındığı gerçeklikle bazı bölümler hariç birebir paralellik kurmaktadır. Bu yapımda, karakterlerin ve mekanların özenle oluşturulması Tolkien'in metinsel Orta Dünya tasvirini görsel bir hale getirmiştir. Yapımdaki karakter ve mekanların birbirleriyle olan uyumu sahnelerin kurgusal gerçekliğini arttırmıştır. Bu yapım için tasarlanan Massive yazılımı, savaş sahnesini etkileyici bir hale getirmiştir. Genel olarak Peter Jackson'un Tolkien'in anlatısı gerçekliğine bağlı kalarak uyarladığı filmde, görsel ve özel efektlerin kullanımıyla sahneler gerçekçi bir görünüme kavuşmuştur. Karakter arketipleri ve mekân tasvirleri kitabın gerçekliğiyle birebir paralellik kurmuştur. Jackson'un Yüzüklerin Efendisi seri filmi için kullandığı teknikler, bir sonraki fantastik yapımlar için referans olmuştur. 2000'li yılların en iyi yapımları arasında yer alan Yüzüklerin Efendisi seri filmde, mat boyama tekniğiyle oluşturulan arka planlar, yaratık ve mekân minyatürleri, bilgisayar ortamında üretilen görüntü (CGI) tekniğiyle oluşturulan karakterler, yapıma derinlik ve boyut kazandırmıştır.

Her iki uyarlamanın olay örgüsü ve karakterlerinde, Tolkien'in anlatısı açısından bazı değişiklikler yapıldığı gözlemlenmektedir. Buna örnek olarak Tolkien'in anlatımında yer alan Tom Bombadil ve Glorfindel karakterlerine iki yapımda da yer verilmemiştir. Romandaki olay örgüsü uyarlamaların gidişatına göre düzenlenmiş ve sekans olarak değiştirildiği görülmüştür. Uyarlama filmlerin ortak noktası ise Tolkien'in anlatısında yer alan mekân ve karakter tasvirlerinin gerçekçi görünmesi için çoğu sahnede birebir uygulandığı gözlenmektedir. Tolkien'in anlatısına göre yapılan uyarlamaların romanla paralellik içerisinde farklı gerçekçi görünüşleri sunmayı başardığı görülmektedir. Her iki uyarlamada kullanılan animasyon teknikleri ve efektler, Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanını sinema dünyasıyla görünür hale getirmiştir. Farklı gerçeklikler oluşturan iki yapımın, kullandıkları animasyon teknikleri ve dönemin koşulları doğrultusunda Bakshi ve Jackson, Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanına görsel bir görünüm kazandırmayı başarmıştır. Yüzüklerin Efendisi sinema uyarlamalarının ortak sahne karşılaştırmalarında animasyon tekniklerinin nasıl kullanıldığını detaylı incelemek adına ikincil kaynaklar kullanılmıştır.

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi kitabının uyarlama yapımları, izleyiciye alternatif gerçeklik sunmuştur. Bakshi ve Jackson'un uyarlamayı yaparken arzuladıkları Tolkien'in gerçekliğini görsel bir dile döküp izleyiciye aktarmaktadır ve bu bağlamda uyarlamaların bunu gerçekleştirdiği görülmektedir. Birden fazla yönetmenin kalemine alınan Yüzüklerin Efendisi romanı günümüzde halen uyarlama yapımlara ilham kaynağı olmaktadır.

VI. KAYNAKLAR

KİTAPLAR

- ADANIR, O. (2003). **Sinemada Anlam ve Anlatım**, İstanbul, Alfa Yayınları.
- ALAIN, B. (2013). **Etik**, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul, Metis Yayınları.
- ALAIN, C. (1965). **Edebiyat Üstüne**, Çev. Asım Bezirci, İstanbul, Dönem Yayınları.
- ANDREW, D. (2018). **Sinema Nedir! Bazin'in Arayışı**, Çev. Melih Tumen, İstanbul, Küre Yayınları.
- ANDREW, D. J. (1976). **The Major Film Theories: An Introduction**, Oxford, Oxford University Press.
- ARMES, R. (2011). **"Sinema ve Gerçeklik" Tarihsel Bir İnceleme**, Çev. Zeynep Özen Barkot, İstanbul, Doruk Yayınları.
- ARNHEIM, R. (2007). **Görsel Düşünme**, Çev. Rahmi Ögdül, İstanbul, Metis Yayınları.
- ARNOLD, G. B. (2017). **Animation and the American Imagination: A Brief History**, California, Praeger.
- ATTEBERY, B. (1992). **Stratejis of Fantasy**, Indianapolis, Indiana University Press.
- BARRIER, M. (2008). **The Animated Man: A Life of Walt Disney**, California, University of California Press.
- BAUDRILLARD, J. (2011). **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları.
- BAUDRILLARD, J. (2016). **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- BAZIN, A. (1967). **What Is Cinema? (Cilt 1)**, London, California University Press.
- BAZIN, A. (2005). **What Is Cinema? (Cilt II)**, California, University of California Press.
- BEAHM, G. W. (2004). **The Essential J.R.R Tolkien Sourcebook: A Fan's Guide to Middle earth and Beyond**, New Page Books.

- BELLIN, J. D. (2005). **Framing Monsters: Fantasy Film and Social Alienation**. Carbondale, Southern Illinois University Press.
- BERGAN, R. (2016). **Sergei Eisenstein: A Life in Conflict**, New York, Skyhorse Publishing.
- BERGER, J. (1995). **Görme Biçimleri**, İstanbul, Metis Yayınları.
- BERGER, J. (2019). **Görme Biçimleri**, Çev. Yurdanur Salman, İstanbul, Metis Yayınları.
- BERGSON, H. (1945). **L'évolution créatrice**, Paris, Editions d'Art Albert Skira.
- BETANCOURT, M. (2009). **Structuring Time (Second Edition)**, Maryland, Wildside Press LLC.
- BONITZER, P. (2011). **Kör Alan ve Dekadrajlar**, Çev. İzzet Yaşar, İstanbul, Metis Yayınları.
- BRATT, B. (2012). **Rotoscoping**, Taylor & Francis.
- BREWSTER, D. (1819). **A Treatise on the Kaleidoscope**, Archibald Constable & Company .
- BURNETT, R. (2007). **İmgeler Nasıl Düşünür?**, Çev. Ebru Kılıç & Tuncay Birkan, İstanbul, Metis Yayınları.
- BUYAN, B. (2013). **Sinema Kuramları I - Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar "Hugo Münsterberg"**, B. Küçükerdoğan, M. Parkan, S. Yıldız, E. Yılmaz, B. Buyan, B. Odabaş, . . . N. Gider Işıkman, İstanbul, Su Yayınevi.
- BYRNE, B. (2012). **The Visual Effects Arsenal; VFX Solutions for the Independent Filmmaker**, CRC Press.
- CARPENTER, H. (2011). **J.R.R. Tolkien: A Biography**, HarperCollins UK.
- CRAFTON, D. (1990). **Emile Cohl, Caricature and Film**, Princeton, New Jersey.
- CRARY, J. (1992). **Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century**, October Books.
- CURRY, P. (2004). **Defending Middle Earth: Tolkien: Myth and Modernity**, HMH.
- CARTMELL, D. (2012). **A Companion to Literature Film And Adaptation**, Oxford, Blackwell Publishing .
- DELEUZE, G. (2014). **Sinema I Hareket- İmge**, Çev. Soner Özdemir, İstanbul, Norgunk Yayıncılık.
- DELEUZE, G. (2021). **Sinema II Zaman- İmge**, Çev. Burcu Yalım & Emre Koyuncu, İstanbul, Norgunk Yayıncılık.

- DURIEZ, C. (2012). **J.R.R. Tolkien: The Making of a Legend**, Lion Books.
- EAGLETON, T. (2012). **İngiliz Romanı**, (B. Özkul, Çev.) İstanbul, Sözcükler Yayınları.
- FELIX, R. (2016). **Peter Jackson: Director of The Lord of the Rings and The Hobbit Trilogies**, North Mankato, Abdo Publishing.
- FLEISCHER, R. (2011). **Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution**, Kentucky, The University Press of Kentucky.
- FRAGO, M. (2016). **Telling and Re telling Stories: Studies on Literary Adaptation to Film. Adaptation, Re adaptation, and Myth**, Ed. Paula Baldwin Lind, New Castle, Cambridge Scholars Publishing.
- FURBY, J., & HINES, C. (2014). **Fantastik**, Çev. Sena Yavuz, İstanbul, Kolektif Kitap.
- FURNISS, M. (2013). **Animasyonun Kutsal Kitabı**, İstanbul, Karakalem Kitabevi.
- GABLER, N. (2007). **Walt Disney: The Triumph of the American Imagination**, Vintage, Illustrated Edition.
- GARNIER, J. G. (1828). **Correspondance mathématique et physique**. Brussels, Garnier and Quetelet.
- GASSET, J. O. (2013). **Sanatın İnsansızlaştırılması ve Roman Üstüne Düşünceler**, Çev. Neyyire Gül Işık, Ankara, Yapı Kredi Yayınları.
- GIANNETTI, L. (2005). **Understanding Movies**, New Jersey: Pearson Education.
- GOEBEL, R. J. (2009). **A Companion to the Works of Walter Benjamin**, Camden House.
- GREEN, S. (2019). **Special Effects**, Bellwether Media, 8-9.
- HÜNERLİ, S. (2005). **Canlandırma Sanatı Üzerine**, İstanbul, Es Yayınları.
- HAMMOND, W. G., & SCULL, C. (1995). **J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator**, New York, Houghton Mifflin Company.
- HENDERSON, J. (1964). **Ancient Myths and Modern Man**, London.
- HERBERT, S. (2000). **A History of Pre-cinema**, Psychology Press.
- IACCINO, J. (1998). **Jungian Reflections within the Cinema: A Psychological Analysis of Sci-Fi and Fantasy Archetypes**, Westport, Praeger.
- JOHNSON, J. (1996). **Cheap Tricks and Class Acts: Special Effects, Makeup, and Stunts from the Films of the Fantastic Fifties**, McFarland.
- JUNG, C. G. (1969). **The Archetypes and Collective Unconscious**, Princeton, Princeton University Press.

- JUNG, C. G. (2014). **Anılar, Düşler ve Düşünceler**, Çev. İris Kantemir, İstanbul, Can Yayınları.
- KEELE, K. D. (2014). **Leonardo Da Vinci's Elements of the Science of Man**, Academic Press.
- KERLOW, I. V. (2004). **The Art of 3D: Computer Animation and Effects**, John Wiley Sons.
- KREEFT, P. (2005). **The Philosophy of Tolkien: The Worldview Behind The Lord of the Rings**, Ignatius Press.
- KULESHOV, L. V. (1974). **Kuleshov on Film: Writing of Lev Kuleshov**, Çev. Ronald Levaco, California, California University Press.
- KUNDERA, M. (2012). **Roman Sanatı**, Çev. Aysel Bora, İstanbul, Can Yayınları.
- LAIST, R. (2015). **Cinema of Simulation: Hyperreal Hollywood in the Long 1990s**, New York, Bloomsbury Publishing.
- LANTERN, M. (2018). **The magic lantern, how to buy and how to use it, by 'a mere phantom'. Also, How to raise a ghost**, New York, Bloomsbury Publishing.
- MARKOS, L. (2012). **On the Shoulders of Hobbits: The Road to Virtue with Tolkien and Lewis**, Moody Publishers.
- MATHEWS, R. (2002). **Fantasy: The Liberation of Imagination**, New York, Routledge.
- MATHIJS, E. (2008). **Watching the Lord of the Rings: Tolkien's World Audiences**, Peter Lang.
- MATTINGLY, D. B. (2011). **The Digital Matte Painting Handbook**, John Wiley & Sons.
- MCLANE, B. A. (2012). **A New History of Documentary Film: Second Edition**, A&C Black.
- MENACHE, A. (2011). **Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games**, Burlington, Morgan Kaufmann.
- MITRY, J. (1997). **The Aesthetics and Psychology of the Cinema**, Bloomington, Indiana University Press.
- MONACO, J. (2000). **How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia: Language, History, Theory**, Oxford, Oxford University Press.
- NATHAN, I. (2018). **Anything You Can Imagine Peter Jackson and the Making of Middle Earth**, London, Harper Collins Publisher.

- NICHOLS, B. (2017). **Introduction to Documentary, Third Edition**, Indiana University Press.
- ÖZÖN, N. (2008). **Sinema Sanatına Giriş**, İstanbul, Agora Kitaplığı.
- ÖZUYAR, A. (2017). **Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi (1895-1922)**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- PARASKEVA, A. (2017). **Samuel Beckett and Cinema**, Bloomsbury.
- PARENT, R. (2009). **Computer Animation Complete: All in One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point Based, and Maya Winning Techniques**, Morgon Kaufmann.
- PARIS, J. A. (2013). **Philosophy in Sport Made Science in Earnest: Being an Attempt to Illustrate the First Principles of Natural Philosophy by the Aid of the Popular Toys and Sports**, Cambridge University Press.
- PARKINSON, D. (2012). **History of Film**, Australia, Thames&Hudson.
- PEUCKER, B. (2007). **The Material Image: Art and the Real in Film**, California, Redwood City, Stanford University Press.
- POMERANCE, M. (2004). **An Eye for Hitchcock**, New Jersey, Rutgers University Press.
- PUDOVKIN, V. I. (1972). **Film Technique and Film Acting**, New York, Grove Press.
- RASHED, R. (2019). **Encyclopedia of the History of Arabic Science**, Routledge.
- RAUSCH, A. J. (2015). **Fifty Filmmakers: Conversations with Directors from Roger Avary to Steven Zaillian**, McFarland.
- ROHMER, E. (1989). **"The Classical Age of Film", The Taste for Beauty**, Cambridge, Cambridge University Press.
- SAMANCI, Ö. (2004). **Animasyonun Önlenez Yükselişi**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- SARTRE, J. P. (2004). **The Imaginary: A phenomenological Psychology of the Imagination**, Hove: Psychology Press.
- SARTRE, J. P. (2009). **İmgelem**, Çev. Alp Tümerterkin, İstanbul, İthaki Yayınları.
- SHAW, A. (2015). **Design for Motion: Fundamentals and Techinques of Motion Design**, Routledge, 1st Edition.
- SIBLEY, B. (2016). **Peter Jackson A film maker's Journey**, HarperCollins Entertainment.

- SINNERBRINK, R. (2010). **Film, Theory and Philosophy, The Key Thinkers, "Hugo Münsterberg"**, R. Sinnerbrink, A. Martin, D. Robnik, J. Kuhlken, A. Powell, D. Olkowski, . . . M, North America, McGill- Queen's University.
- STEINMETZ, J. L. (2006). **Fantastik Edebiyat**, Çev. Hasan Fehmi Nemli, Ankara, Dost Kitabevi.
- THOMPSON, K. (2007). **The Frodo Franchise: The Lord of the Rings ve Modern Hollywood**, California, University of California Press.
- TODOROV, T. (2004). **Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**, Çev. Nedret Öztokat, İstanbul, Metis Yayınları.
- TOLKIEN, J.R.R. (1995). **The Lord of the Rings**, İllustrated by: Alan Lee, New York, Harper Collins.
- TOLKIEN, J.R.R. (1999). **Peri Masalları Üzerine**, İstanbul, Altıkırkbeş Yayın.
- TRUFFAUT, F. (1987). **Hitchcock**, Çev. İlyas Hızlı, İstanbul, Afa Yayınları.
- VAUGHAN, D. (2016). **The Documentary Film Reader: History, Theory, Criticism "Let There Be Lumiere (1999)"**, Ed. Jonathan Kahana, Oxford University.
- WALKER, D., RAUSCH, A. J., & WATSON, C. (2009). **Reflections in Blaxploitation: Actors and Directors Speak**, Scarecrow Press.
- WALLON, H. (1953). **L'acte perceptif et le cinéma (Cilt Revue Internaionale de filmologie)**, Paris, Presses universitaires de France.
- WATT, I., & BARTHES, R. (2016). **Roman ve Gerçek Etkisi**, Çev. Mehmet Sert, İstanbul, Donkişot Yayınları.
- WELLS, P., & MOORE, S. (2016). **The Fundamentals of Animation**, Bloomsbury Publishing.
- WHITEHEAD, M. (2004). **Animation: The Pocket Essential Guide**, Harpenden, Herts, Pocket Essentials.
- WITHROW, S. (2009). **Secrets of Digital Animation: A Master Class in Innovative Tools and Techniques**, Rockport Publishers.
- WOLLEN, P. (2004). **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Çev. Semih Sökmen, & Bülent Doğan, Çev.) İstanbul, Metis Yayınları.

MAKALELER

- BORDWELL, D. (1972). "The Idea Montage in Soviet Art and Film", **Cinema Journal**, cilt 11, sayı 2, ss. 9-17.

GOLDEN, N. (2002). "Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring", **Film Comment**, cilt 38, sayı 1, s.73.

VERTOV, D. (1974). "Sinema-Göz Toplulukları İçin Geçici Direktifler", **Gerçek Sinema**, sayı 7, s.13.

TEZLER

ARI, N. (2015). "Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği Pixilation ile Uygulama Projesi", (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Grafik Anasanat Dalı, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

AGENT PALMER. "Rotospective: The Lord of the Rings directed by Ralph Bakshi is truly an Epic piece of Cinematic Art", <http://agentpalmer.com/2083/media/movies/rotospective-the-lord-of-the-rings-directed-by-ralph-bakshi-is-truly-an-epic-piece-of-cinematic-art/>, (Erişim Tarihi: 25.05.2022).

AMAZON. "Lord of the Rings", <https://www.amazon.com/Lord-Rings-Christopher-Guard/dp/B000GOXPXO>, (Erişim Tarihi: 22.06.2020).

AMAZON. "Undone", <https://www.amazon.com/Undone-Season-1/dp/B0875GVR67>, (Erişim Tarihi: 22.12.2021).

ANDERSON, K. "Nerdist. Schlock & Awe: Ralph Bakshi's The Lord of the Rings", <https://nerdist.com/article/schlock-awe-ralph-bakshis-the-lord-of-the-rings/>, (28.05.2022).

ARAGORN II ELESSAR. "One Wiki to Rule Them All", https://lotr.fandom.com/wiki/Aragorn_II_Elessar, (Erişim Tarihi: 29.05.2022).

ASART. "Heeeeeeeey that's not Gimli! Animated Lotr Ralph Bakshi", <https://www.youtube.com/watch?v=OiMYVdQC4rs>, (Erişim Tarihi: 01.06.2022).

AYGÜN, Y. "Matrix Resurrections: Efsanevi Film Serisindeki Kehanetlerle Gerçek Hayat Arasında Paralellik Var Mı?", <https://www.cbr.com/galadriel-dark-form-lord-of-rings/>, (Erişim Tarihi: 26.03.2022).

- BAKSHI STUDIOS FILM. “The Art of Ralph Bakshi”,
<https://www.bakshistudio.com/lord-of-the-rings>, (Eriřim Tarihi: 05.06.2022).
- BAKSHI, R. “Lord of the Rings Animation Cels”,
<https://animationcelsonline.com/bakshi-animation-cels/lord-of-the-rings-animation-cels/>, (Eriřim Tarihi: 05.06.2022).
- BAYDAR, O. “Kaleydoskop (çiçek drbn) nedir ne demektir?”,
<https://www.lafsozluk.com/2010/10/kaleydoskop.html/>, (Eriřim Tarihi: 20.06.2020).
- BAYLKEN, R. (2021). “John Whitney- Experiments in motion graphics 1968 Generative graphics”, <https://www.youtube.com/watch?v=jIv-EcX9tUs>, (Eriřim Tarihi: 30.11.2021).
- BECKMANN, M. “Little Nemo in Slumberland”,
https://www.schirn.de/en/magazine/context/schirn_comic_winsor_mccay_little_nemo_in_slumberland/, (Eriřim Tarihi: 15.06.2021).
- BORDERS, C. “Pp293-blueprint Cartoon Method Patent Poster”, Fine Art America,
<https://fineartamerica.com/featured/1915-max-fleichers-original-rotoscope-for-cartoons-blueprint-patent-print-greg-edwards.html>, (Eriřim Tarihi: 19.06.2021).
- BOQUERINI. “Nanuk, el esquimal', la puesta de largo del cine documental”,
<https://www.elcorreo.com/butaca/cine/lecciones-cine/nanuk-esquimal-puesta-20190313135330-ntrc.html>, (Eriřim Tarihi: 31.12.2021).
- BURNS, P. “Lionel Smith Beale- Chorentoscope Optical Toy 1866”,
https://archive.org/details/beale_ls_choreutoscope_skeletonani, (Eriřim Tarihi: 25.05.2021).
- BUSCH, J. “How Ralph Bakshi Rescued The Animated Lord Of The Rings”,
<https://www.slashfilm.com/758948/how-ralph-bakshi-rescued-the-animated-lord-of-the-rings/>, (Eriřim Tarihi: 25.05.2022).
- CABANELAS, L. “El caverncola que encendi la chispa del cine en las cuevas de Altamira”, <https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-cavernicola-encendio->

chispa-cine-cuevas-altamira-201707060235_noticia.html, (Erişim Tarihi: 06.06.2020).

CARPENTER, C. “Bilbo's green and pleasant land: First look at the magical film set of of The Hobbit”, <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2147590/The-Hobbit-First-look-Hobbiton-Peter-Jacksons-magical-film-set.html>, (Erişim Tarihi: 08.06.2022).

CHILTON, M. “Mickey Mouse Music: Disney’s Secret Weapon”, <https://www.udiscovermusic.com/stories/mickey-mouse-music/>, (Erişim Tarihi: 15.11.2021).

CINEMAESCUOLA. “Il precinema e i fratelli lumiere”, <https://cinemaescuola.files.wordpress.com/2020/02/precinema-e-lumiere.pdf>, (Erişim Tarihi: 20.08.2020).

DOMINGO. “Marey y la influencia de la cronofotografía”, <http://elefectomuybridge-fernando-aporicio.blogspot.com/2011/06/marey-y-la-influencia-de-la.html>, (Erişim Tarihi: 15.07.2020).

ERIKA. “Throwback Thursday: More Than You Ever Wanted To Know About 'Optical Toys' of the 19th Century”, <https://www.core77.com/posts/26865/throwback-thursday-more-than-you-ever-wanted-to-know-about-optical-toys-of-the-19th-century>, (Erişim Tarihi: 10.07.2020).

EVANS, M. “Plateau's Phenakistoscope- A Variant”, <https://pixels.com/featured/plateaus-phenakistoscope-a-variant-mary-evans-picture-library.html/>, (Erişim Tarihi: 06.07.2020).

ET95. “Lord of The Rings The Two Towers Behind The Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=Rg4VkfWBby4&t=134s>, (Erişim Tarihi: 03.06.2022).

GALLEN, I. H. “Ralph Bakshi Director”, https://www.youtube.com/watch?v=iC7DR--A-_Q, (Erişim Tarihi: 04.06.2022).

GALLO, I. “Art History Through Sci Fi-Colored Glasses”, <https://www.tor.com/2012/01/26/art-history-through-sci-fi-colored-glasses/#more>, (Erişim Tarihi: 07.06.2021).

- GROOVY HISTORY. “Animated 'Lord of the Rings' From 1978: Ralph Bakshi's Inventive Classic”, <https://groovyhistory.com/lord-of-the-rings-movie-1978-ralph-bakshi>, (Erişim Tarihi: 07.06.2022).
- Halm, A. (2021). “Alice in Wonderland 1988 With an Original Soundtrack”, <https://www.youtube.com/watch?v=fRQ5TCcIs-I>, (Erişim Tarihi: 30.11.2021).
- HARGRAVE. “Étienne-Jules Marey: Movement in Light: Aviation”, <https://www.ctie.monash.edu/hargrave/marey.html>, (Erişim Tarihi: 05.06.2021).
- HAWKINS, B. “Why Galadriel Turns ‘Evil’- and What Her Dark Form Really Means in Lord of the Rings”, <https://www.cbr.com/galadriel-dark-form-lord-of-rings/>, (Erişim Tarihi: 17.02.2022).
- ILGAZ, D. “Sinemada Ses ve Müzik”, <https://sitemder.org/wp/sinemada-ses-ve-muzik/>, (Erişim Tarihi: 28.12.2021).
- JANE, P. (2012). “Hobbit Filminden 17 Yeni Görsel!”, <https://ortadunya.com/forum/viewtopic.php?t=16850&i=1>, (Erişim Tarihi: 26.12.2021).
- JOORTJEL. “Uploaded a work by John Barnes Linnett from Letters Patent No. 925 with UploadWizard”, https://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book/, (Erişim Tarihi: 06.05.2021).
- KING, J. “How a Mosquito Operates, Winsor McCay”, <https://www.youtube.com/watch?v=RMpYa81wHmo>, (Erişim Tarihi: 17.06.2021).
- KINOPROCESSOR. “Александр Птушко-120: Раритетная Анимация Из Госфильмофонда”, <https://kinoprocessor.com/aleksandr-ptushko-120-raritetnaya-animaciya-iz-gosfilmofonda/>, (Erişim Tarihi: 25.11.2021).
- K9BLACK. “Lord of the Rings Fellowship of the Ring Extras (Part 2)”, <https://www.youtube.com/watch?v=V9HrGfkI2mw&t=4837s>, (Erişim Tarihi: 13.06.2022).

- K9BLACK. “Lord of the Rings Fellowship of the Ring Extras (Part 3)”, <https://www.youtube.com/watch?v=8sZMTUIegE0&t=4569s>, (Erişim Tarihi: 12.06.2022).
- K9BLACK. “Lord of the Rings Fellowship of the Ring Extras (Part 4)”, <https://www.youtube.com/watch?v=xJNKs4InzUc&list=PLnC0qvGbCv7wBtDpDOXEbttJuB2-C9Wov&index=4>, (Erişim Tarihi: 11.06.2022).
- LANE, R. “Best Foot Forward”, <https://www.rubylane.com/blog/categories/dolls/best-foot-forward/>, (Erişim Tarihi: 22.05.2021).
- LARSON, J. “Lost Bakshi Animated Lord of the Rings Footage Comes to Light”, <https://www.ign.com/articles/2014/03/24/lost-bakshi-animated-lord-of-the-rings-footage-comes-to-light>, (Erişim Tarihi: 22.05.2021).
- LUIKERWAAL. “Chromatropes”, https://www.luikerwaal.com/newframe_uk.htm?/chromatroop1_uk.htm, (Erişim Tarihi: 20.05.2021).
- LUNA, A. (2014). “The Matte Painting”, https://dibujourjc.files.wordpress.com/2015/03/aarc3b3n-luna-cepeda_6059223_assignsubmission_file_matte_painting_aaron_luna_1c2bab_baa_mac3b1ana.pdf, (Erişim Tarihi: 22.12.2021).
- MARZO, M, D. “The Truman Show: Trama e Curiosità”, <https://www.newsly.it/the-truman-show-trama-curiosita/>, (Erişim Tarihi: 20.03.2022).
- MURELL, R. “Retro Review: The Adventures of Mark Twain (1985)”, <http://www.mercwithamovieblog.com/2017/02/retro-review-adventures-of-mark-twain.html>, (Erişim Tarihi: 23.11.2021).
- OFFICAL ARCTIC MONKEYS. “Arctic Monkeys- Do I Wanna Know? (Official Video)”, <https://www.youtube.com/watch?v=bpOSxM0rNPM>, (Erişim Tarihi: 30.11.2021).
- OLSON, D. “An Exhaustive History of Ralph Bakshi’s Lord of the Rings”, https://www.youtube.com/watch?v=Cr_rb_pitHk, (Erişim Tarihi: 14.06.2022).

ORTA DÜNYA - LEGANDARIUM TÜRKİYE. “Yüzüklerin Efendisi ve Görsel Efektler (Yüzüklerin Efendisi - Orta Dünya)”, <https://www.youtube.com/watch?v=hs41pL5LaTI>, (Erişim Tarihi: 29.04.2022).

OZDEMİR, F. “Yüzüklerin Efendisi-Yüzük Kardeşliği: Kitap ile Film Arasındaki Farklar”, <https://medium.com/@fulyaozdemir07/y%C3%BCz%C3%BCklerin-efendisi-y%C3%BCz%C3%BCk-karde%C5%9Fi%C4%9Fi-kitap-ile-film-aras%C4%B1ndaki-farklar-30b8bb5350cb>, (Erişim Tarihi: 15.06.2022).

O’NEILL, S. “Why The Villain Of The Incredibles Wasn't Actually Syndrome”, <https://www.looper.com/254893/why-the-villain-of-the-incredibles-wasnt-actually-syndrome/>, (Erişim Tarihi: 12.12.2021).

PAJASEK99. “01x05 - Designing Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=gaytoO3tVCE>, (Erişim Tarihi: 26.04.2022).

PAJASEK99. “The Making of "The Fellowship of the Ring" | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=-OGRHMi2RiE&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=22>, (Erişim Tarihi: 21.04.2022).

PAJASEK99. “01x06 - Weta Workshop | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=5XjoyptwUX4&t=1668s>, (Erişim Tarihi: 30.04.2022).

PAJASEK99. “01x07 - Costume Design | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=mdaYOovyneI&t=303s>, (Erişim Tarihi: 21.04.2022).

PAJASEK99. “02x02 - The Fellowship of The Cast | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=werApB4scp4&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=10>, (Erişim Tarihi: 20.03.2022).

PAJASEK99. “02x03 - A Day In the Life of a Hobbit | Lord of the Rings Behind the Scenes”,

<https://www.youtube.com/watch?v=qsTkbF0v8VE&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=11>, (Erişim Tarihi: 15.03.2022).

PAJASEK99. “02x04 - Cameras in Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=ONyAUXrtHy8>, (Erişim Tarihi: 28.04.2022).

PAJASEK99. “02x05 - Scale | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=PB8db3PMZ9s&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=13>, (Erişim Tarihi: 23.04.2022).

PAJASEK99. “02x06 - Big-Atures | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=uwicllZtJTQ>, (Erişim Tarihi: 23.04.2022).

PAJASEK99. “02x06 - Big-Atures | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=uwicllZtJTQ&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=14>, (Erişim Tarihi: 02.05.2022).

PAJASEK99. “02x07 - Weta Digital | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=6Koa50421Pg&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=15>, (Erişim Tarihi: 20.04.2022).

PAJASEK99. “02x07 - Weta Digital | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=6Koa50421Pg&t=557s>, (Erişim Tarihi: 05.05.2022).

PAJASEK99. “Pre-Vis Animatic - Gandalf Rides to Orthanc | Lord of the Rings Behind the Scenes”, https://www.youtube.com/watch?v=kq0_LdUTe0U&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=31, (Erişim Tarihi: 03.05.2022).

PAJASEK99. “05x02 - J.R.R. Tolkien - The Legacy of Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=p8fq3rk1CMg&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=72>, (Erişim Tarihi: 06.05.2022).

PAJASEK99. “05x04 - Designing Middle-earth | Lord of the Rings Behind the Scenes”, <https://www.youtube.com/watch?v=h->

- 4va7xzB4w&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=74
, (Erişim Tarihi: 02.05.2022).
- PAJASEK99. “05x05 - Big-atures | Lord of the Rings Behind the Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=EE-AfGunQmQ&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=75>
, (Erişim Tarihi: 04.05.2022).
- PAJASEK99. “05x05 - Big-atures | Lord of the Rings Behind the Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=EE-AfGunQmQ&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=75>
, (Erişim Tarihi: 06.05.2022).
- PAJASEK99. “05x06 - Weta Workshop | Lord of the Rings Behind the Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=lbhmwRpHWek>, (Erişim Tarihi:
07.05.2022).
- PAJASEK99. “05x08 - Home of the Horse Lords | Lord of the Rings Behind the
Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=9m8qxhy4AF0&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=78>, (Erişim Tarihi: 03.05.2022).
- PAJASEK99. “06x02 - Cameras in Middle-earth | Lord of the Rings Behind the
Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=H4n1r6XNvYI&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=81>, (Erişim Tarihi: 02.05.2022).
- PAJASEK99. “06x03 - Weta Digital | Lord of the Rings Behind the Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=7gHpvMv53yE&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=82>, (Erişim Tarihi: 15.05.2022).
- PAJASEK99. “06x03 - Weta Digital | Lord of the Rings Behind the Scenes”,
<https://www.youtube.com/watch?v=7gHpvMv53yE&list=PLRzqXH8K0HzHLIkb6g9PcXtaKBpFpomPB&index=82>, (Erişim Tarihi: 15.05.2022).
- PARACURU, N. “No alvorecer da imagem em movimento”,
<https://maracutaialivros.wordpress.com/2008/06/09/no-alvorecer-da-imagem-em-movimento/>, (Erişim Tarihi: 15.06.2020).

- PRESTI, G. “En route (1910) di Emile Cohl musicato dall'Enrico rava Tribe con Dave Douglas il”, <https://www.youtube.com/watch?v=YjHaj4rLqgA>, (Erişim Tarihi: 28.11.2021).
- POINTER, R. “The Search for Koko the Clown”, <https://www.traditionalanimation.com/2014/the-search-for-koko-the-clown/>, (Erişim Tarihi: 23.06.2021).
- RAISING MY LITTLE SUPERHEROES. “Stop Motion Animation”, <https://www.raisingmylittlesuperheroes.com/2019/06/stop-motion-animation-stikbots.html>, (Erişim Tarihi: 21.11.2021).
- REDECCAION, P. “El primer dibujo animado de la historia cumple 108 años [Video]”, <https://peru21.pe/cultura/primer-dibujo-animado-historia-cumple-108-anos-video-226081-noticia/>, (Erişim Tarihi: 09.06.2021).
- RICK, O. (2010). “Walt Disney's MultiPlane Camera (Filmed Feb. 13, 1957)”, <https://www.youtube.com/watch?v=3YIR39KeJMk>, (Erişim Tarihi: 17.11.2021).
- SAMSTAG. “Das Thaumotrop: Augentäuscher und Wunderscheibe”, <https://kleidungum1800.blogspot.com/2016/12/das-thaumotrop-augentaescher-und.html?m=1/>, (Erişim Tarihi: 28.06.2020).
- SERPA, M. “Toy Story (1995)”, <https://medium.com/@migdomserpa/toy-story-1995-13ca663ad7a2>, (Erişim Tarihi: 10.12.2021).
- SKUTA, M. “Return of the King Side-by-Side: Rankin/Bass ('80) & Peter Jackson ('03)”, https://www.youtube.com/watch?v=OLLH3_zmF2k, (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- SKUTA, M. “The Lord of the Rings Side-by-Side: Ralph Bakshi ('78) /Peter Jackson ('01-'03)”, <https://www.youtube.com/watch?v=4t7KSarpfFM>, (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- SOLLAZZATORE. “The Making of The Lord of the Rings (1978, Bakshi)”, <https://www.youtube.com/watch?v=nZH4ELRrN1g&t=1s>, (Erişim Tarihi: 15.05.2022).
- SOPHIA. “Waking Life / Hayata Uyanmak”, <https://www.boslevha.com/waking-life-hayata-uyanmak/>, (Erişim Tarihi: 18.12.2021).

- SOYA, H, R. “Eadweard Muybridge ve Dört Nala Koşan At”, <https://salutorium.com/2018/04/29/eadweard-muybridge-ve-dort-nala-kosan-at/>, (Erişim Tarihi: 30.05.2021).
- SUPERDIP. (2020). “Tron (1982) Flynn Using His User Power All Scenes 4K”, <https://www.youtube.com/watch?v=sbVGvSSxnvE>, (Erişim Tarihi: 08.12.2021).
- STUFF. (2017). “Motion Capture’ı deneyenler ve film dünyasından en iyi Motion Capture performansları”, <https://www.stuff.com.tr/motion-capture-i-deneyenler-ve-film-dunyasindan-en-iyi-motion-capture-performanslari/>, (Erişim Tarihi: 15.12.2021).
- THE GUARDIAN. “Conservators race against time to save film cels of classic Disney characters”, <https://www.theguardian.com/science/2018/feb/20/conservators-race-against-time-to-save-film-cels-of-classic-disney-characters>, (Erişim Tarihi: 19.11.2021).
- THE ONE WIKI TO RULE THEM ALL. “Frodo Baggins”, https://lotr.fandom.com/wiki/Frodo_Baggins, (Erişim Tarihi: 07.05.2022).
- THE OUTSIDE INN. “Video Essay: The Legendary Fonts of LOTR”, <https://www.youtube.com/watch?v=WYuzYRvKGmY>, (Erişim Tarihi: 09.05.2022).
- TOLKIEN COLLECTOR’S GUIDE. The Lord of The Rings: Original Ralph Bakshi Animation Cels, <https://www.tolkienguide.com/modules/auctions/123483959800>, (Erişim Tarihi: 20.03.2022).
- TOLKIEN GATEWAY. “The Lord of The Rings (1978 film)”, [http://tolkiengateway.net/wiki/The_Lord_of_the_Rings_\(1978_film\)](http://tolkiengateway.net/wiki/The_Lord_of_the_Rings_(1978_film)) (Erişim Tarihi: 20.05.2022).
- YAHOO MOVIES. “Escape From New York’ 4K remaster clip: John Carpenter on 'resident genius' James Cameron”, <https://ca.movies.yahoo.com/escape-york-4k-remaster-clip-134207056.html>, (Erişim Tarihi: 24.12.2021).

- YAYKIN, M. “İdeolojinin karanlık kutusu”,
<https://www.birgun.net/haber/ideolojinin-karanlik-kutusu-1182381>, (Eriřim Tarihi: 10.06.2020).
- YILMAZ, M. “Öncü Dijital Sanatçılar”, <https://www.timetoast.com/timelines/oncu-dijital-sanatcilar-mert>, (Eriřim Tarihi: 30.05.2021).
- WEINER, D. “One Ring to Rule Them All: Ralph Bakshi's Animated 'The Lord of the Rings'. It Came From”, <https://itcamefromblog.com/2018/07/06/one-ring-to-rule-them-all-ralph-bakshis-animated-the-lord-of-the-rings/>, (Eriřim Tarihi: 21.05.2022).
- WIKIPEDIA. “Weta Digital”, https://tr.wikipedia.org/wiki/Weta_Digital, (Eriřim Tarihi: 22.04.2022).

ÖZGEÇMİŞ

Ad Soyadı: Sena KORKMAZ

ÖĞRENİM DURUMU

Yüksek Lisans: 2022: İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Görsel Sanatlar bölümü.

Lisans: 2018: İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon bölümü.

MESLEKİ DENEYİM

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR

Korkmaz, S. (2020). Anarşizmin Estetiği. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 6 (12), 175-186. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/aydinsanat/issue/62387/826365>.

Topçu, E.; Korkmaz, S.; Üstünel, C.; Yarıcı, V.; Bayrak, U.; Yıldırım, S.; Alemdar, H.; Kodal, İ. (2020). İstanbul Bienali 2019: Yedinci Kıta Hakkında, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Cilt 6, Sayı 11, 65-83.

