



Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

**FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA
“MATTE PAINTING” TASARIMI**

Elvan KANMAZ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2018

FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA
“MATTE PAINTING” TASARIMI

Elvan KANMAZ

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

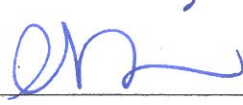
Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

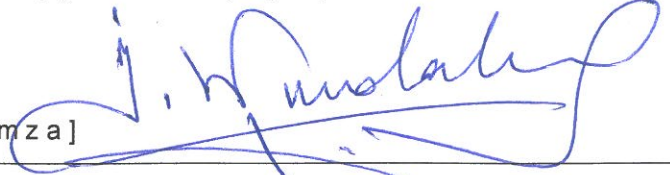
Elvan KANMAZ tarafından hazırlanan "Fantastik Animasyon Sinemasında 'Matte Painting' Tasarımı" başlıklı bu çalışma, 12.06.2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

[İ m z a]



Prof. Çiğdem DEMİR (Başkan)

[İ m z a]



Prof. Dr. İncilay YURDAKUL (Danışman)

[İ m z a]



Doç. M. Burcu CODUR

[İ m z a]



Doç. Kağan OLGUNTÜRK

[İ m z a]



Dr. Öğr. Üyesi Banu BULDUK TÜRKMEN

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

[Unvanı, Adı ve Soyadı]

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

12.06.2018

Elvan KANMAZ

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

- **Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.**

(Bu seçenekle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etseniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

- **Tezimin/Raporumuntarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.**

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

- ✳ **Tezimin/Raporumun 2020 tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**

- **Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi**

12/06/2018


Elvan KANMAZ

ETİK BEYAN

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, Tez Danıřmanının **Prof. Dr. İncilay YURDAKUL** danıřmanlıđında tarafımdan retildiđini ve Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Tez Yazım Ynergesine gre yazıldıđını beyan ederim.

Arř. Gr. Elvan KANMAZ

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamı hazırladığım uzun ve yorucu süreçte, her türlü desteğini esirgemeyen sevgili danışmanım ve çok değerli hocam Prof. Dr. İncilay YURDAKUL'a, yapıcı fikir ve eleştirileriyle bana katkıda bulunan kıymetli hocalarıma, her zaman ve her şartta yanımda olan aileme ve sevgisiyle, varlığıyla hayatıma anlam katan Serhat TEKİN'e sonsuz şükranlarımı sunuyorum.



ÖZET

KANMAZ, Elvan. *Fantastik Animasyon Sinemasında “Matte Painting” Tasarımı*, Sanatta Yeterlik Tezi, Ankara, 2018.

Mitsel dönemlerden, insanlığın en eski korku ve duygularından doğan hayal gücüyle, ortak bir yapı sergileyerek, var olmayan ya da var olması istenilen evren görüntülerini konu alan fantastik animasyon sineması; izleyiciye, algılanan dünyanın çok ötesinde alternatif bir dünya kurgusu sunar. Bu dünyaya ait gerçekleştirilen “Matte Painting Tasarımı”, önemli bir rol üstlenir ve izleyiciyi bu yapının içerisine rahatlıkla dâhil edilmesini sağlar.

“Fantastik Animasyon Sinemasında ‘Matte Painting’ Tasarımı”, yaklaşık olarak iki buçuk yıllık bir çalışmanın ve araştırma sürecinin sonunda tamamlanmıştır. Bu süreç içerisinde animasyonlarda uygulanan mat tasarımlarının, animasyonun üretildiği kültüre, zamana, coğrafi ve felsefi düşüncelere göre şekillendiğine tanıklık edilmiştir. Mat tasarımlar gerçekleştirilirken geleneksel yöntemlere ağırlık verilmiş, hareketli ön katmanla, sabit olan arka katmanın dijital platformda birleştirilmeleri sağlanmış ve mat tasarımın basit bir teknik veya yalnızca sinema sektörünün tekelinde yer alan bir kavram olmadığı açıkça görülmüştür. Sinemanın mat kavramını kendi bünyesinde tutamayacağı ve fantastik animasyon kurgusuna sahip yapımların da matlardan yararlandığı düşüncesi ortaya atılmış ve araştırmanın sonunda bu fikri destekleyen örnek uygulama olan “INFERNO” hayata geçirilmiştir.

Tezin araştırma sürecinde ve ilerleyen dönemlerinde örnek animasyon kurgusu oluşturulurken dikkat edilen; konu, dönem özellikleri, renk, doku, karakter tasarımı, hareket ve kamera açıları, uzun bir eskiz ve araştırmadan sonra belirlenmiştir. Dante Alighieri'nin İlahi Komediya adlı eserinin INFERNO bölümü, senaryo aşamasına çıkış noktası oluşturmuş ve izleyiciyi içerisine alan, trajik kurguya götüren dramatik bir yapı tekniğiyle yapım aşaması tamamlanmıştır.

On aylık bir süre içerisinde yaklaşık olarak 468 çizim ve mat tasarımı dijital olarak gerçekleştirilmiş ve geliştirilen dört farklı tipografi örneği arasından en uygun olanı belirlenmiş ve “INFERNO” adı verilerek font haline getirilmiştir. Tezin kuramsal bölümleri literatür taraması yöntemiyle araştırılmış, uygulama bölümü için de farklı

örnekler ve kurgular incelenip tasarım analiz yöntemiyle incelemeler meydana getirilmiştir. Tezin ortaya koyduğu araştırma ve örneklerle, bu alanda çalışmak isteyen ve kuramsal herhangi bir kaynak bulamayan araştırmacılara ve meraklılarına kılavuzluk edeceği düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler

Matte Painting, Fantastik, Animasyon, Mit, Hikâye, Film Tekniği



ABSTRACT

KANMAZ, Elvan. *Design of "Matte Painting" In Fantastic Animated Cinema*, Proficiency in Art, Ankara, 2018.

Fantastic animated cinema, which is about the images of a non-existent universe or a universe desired to have existed, by exhibiting a common structure with the imagination arising from the oldest fears and feelings of mankind; presents its viewers an alternative world fiction far beyond the perceived world. "Matte Painting Design" performed as belonging to this world undertakes an important role and enables the viewer to be easily embodied in this structure.

'Matte Painting Design' in Fantastic Animated Cinema has been completed at the end of a work and research process that approximately lasted for two and a half years. In this process, it has been observed that the matte designs applied in the animations art shaped according to the culture, time, geographical and philosophical considerations in which the animation is produced. While matt designs are being developed, the traditional methods have been featured, it has been ensured the movable front layer and the fixed back layer are merged on the digital platform and it has become clear that the matte design is not a simple technique or a concept merely monopolized by the cinema sector. The idea that cinema can not keep the matte concept in its own structure and that the productions with fantastic animation fiction also benefit from mattes has been put forth and "INFERNO", which is a sample application that supports this idea has been brought into action at the end of the study.

The issues such as; topic, period features, color, texture, character design, motion and camera angles which have been considered while creating a sample animation project during the research process of the thesis and later on, have been determined after a long sketch and research process. The INFERNO chapter of Dante Alighieri's Divine Comedy has set the stage for the screenplay phase and the stage of production has been completed with a dramatic structure technique that takes the viewer towards the tragic fiction.

Approximately 468 drawings and matte designs have been performed in digital environment over a period of ten months, and the most suitable one has been selected among four different typography examples developed and turned into font after being named as "INFERNO". The theoretical parts of the thesis have been investigated by the method of literature review, different samples and fictions have also been examined for the application part and the design has been created by design analysis method. It is believed that the thesis will guide the researchers and interested parties who want to work in this field and cannot find any theoretical resources by virtue of research studies and examples to be presented by the thesis.

Keywords

Matte Painting, Fantastic, Animation, Myth, Story, Film Tehcnique

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
YAYIMLANMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iii
ETİK BEYAN.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	xv
TABLolar DİZİNİ.....	xxiii
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: FANTASTİK ANLATI	3
1.1. FANTEZİNİN TEMELLERİ VE HİKÂYECİLİK	4
1.1.1. Geleneksel Anlatı Biçimleri: Mit, Büyü ve Efsane	7
1.2. FANTASTİK TÜRÜN YAZINSAL KÖKENLERİ	20
2. BÖLÜM: FANTASTİĞİN “ANİMASYON” YOLUYLA İFADESİ.....	26
2.1. ANİMASYON SİNEMASININ TARİHİ VE GELİŞİMİ	26
2.2. FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINA TEMELLENEN TARTIŞMALAR.....	33
2.2.1. Fantezi ve Gerçekçilik	34
2.2.2. Fantastik ve Anlatı.....	38
2.2.2.1. Fantezi Uyarlamaları	43
2.2.3. Fantastik ve Cinsiyet Algılamaları	46
2.2.4. Fantastik ve Bilimkurgu Türünde Eleştirel Düşünce.....	50
2.2.4.1. Ütopik ve Distopik Düşünce Biçimi	55
2.3. FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASI BAĞLANTILI FİLMLER	58
2.3.1. “Death Note” Fantezi ve Gerçekçilik	58

a. Konu	58
b. Duygu	59
c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme	61
d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri	61
2.3.2. “Ölü Gelin” (Corpse Bride) Fantastik ve Anlatı	63
a. Konu	63
b. Duygu	64
c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme	70
d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri	74
2.3.3. “Prens Mononoke” Fantastik ve Cinsiyet Algılamaları	77
a. Konu	77
b. Duygu	78
c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme	83
d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri	85
2.3.4. “Kabuktaki Hayalet” (Ghost in the Shell) Fantastik ve Bilimkurgu Türünde Eleştirel Düşünce	87
a. Konu	87
b. Duygu	88
c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme	90
d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri	93
3. BÖLÜM: FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA MATTE PAINTING	96
3.1. “MATTE PAINTING” NEDİR?	96
3.2. MATTE PAINTING TASARIMININ GELİŞİMİ VE TÜRLERİ	97
3.2.1. Cam Çekimi Tekniği (Glass-Shot)	98
3.2.2. Orijinal-Negatif Mat Tekniği	99
3.2.3. Projeksiyon Mat Tekniği	100
3.2.4. Dijital Mat Tekniği	101

3.2.4.1. Yeşil Perde (Greenbox-Bluebox).....	103
3.3. ANİMASYON FİMLERDE MAT TASARIMI	105
3.3.1. Death Note.....	105
a. Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar	105
b. Kurgu-Post Prodüksiyon	110
c. Tasarım ve Yapım Ekibi	113
3.3.2. Ölü Gelin (Corpse Bride)	113
a. Kuklalar	114
b. Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar	117
c. Kurgu-Post Prodüksiyon	122
d. Tasarım ve Yapım Ekibi.....	125
3.3.3. Prenses Mononoke	127
a. Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar	130
b. Kurgu-Post Prodüksiyon	134
c. Tasarım ve Yapım Ekibi	138
3.3.4. Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)	139
a. Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar	141
b. Kurgu-Post Prodüksiyon	145
c. Tasarım ve Yapım Ekibi	147
4. BÖLÜM: “INFERNO”	149
4.1. SİNOPSİS	149
4.2. SENARYO.....	150
4.3. KARAKTER DÖKÜMÜ	155
4.3.1. Dante Alighieri.....	155
4.3.1.1. Dante'nin Sosyolojik Durumu	155
4.3.1.2. İlahi Komediya	157
4.3.1.3. Dante'nin Dini Düşünce Yapısı.....	157
4.3.2. Vergilius	157

4.3.3. Beatrice.....	158
4.3.4. Lucifer.....	158
4.3.5. Kharon.....	159
4.3.6. Erinyeler: Megaira, Alekto, Tisiphone.....	159
4.3.7. Cehennem İfritleri.....	159
4.4. MEKÂN DÖKÜMÜ.....	159
4.4.1. Evrenin Konumlanması.....	160
4.4.2. Cehennem (Inferno).....	160
4.4.3. Daire.....	160
4.4.4. Akheron.....	161
4.4.5. Dite Kenti.....	161
4.4.6. Kanlı Irmak.....	161
4.4.7. İntihar Ormanı.....	162
4.4.8. Cennet.....	162
4.5. INFERNO'NUN TEMELLENDİĞİ SİNEMA TARTIŞMASI.....	162
4.6. MAT İLE OLUŞTURULMUŞ MEKÂNLAR.....	163
4.6.1. Evren.....	166
4.6.2. Çukur.....	169
4.6.3. Cehennemde Yürüyüş.....	171
4.6.4. Ters Bedenler.....	173
4.6.5. Çamur Denizi.....	174
4.6.6. Gökyüzünde Savrulan Günahkârlar.....	177
4.6.7. Akheron.....	178
4.6.8. Dite Kenti.....	181
4.6.9. Mezarlık.....	183
4.6.10. İntihar Ormanı.....	185
4.6.11. Cehennem Çukuru.....	187
4.6.12. İblis.....	191

4.7. KURGU-POST PRODÜKSİYON	194
4.7.1. Hazırlık Aşaması	202
4.7.1.1. Storyboard	203
4.7.1.2. Karakter Tasarımı	213
a. Dante	214
b. Beatrice	216
c. İblis	217
d. Kharon	218
e. Erinysler: Megaire, Alekto, Tisiphone	219
f. Cehennem İfritleri	219
4.7.1.3. Mekân Tasarımı	223
4.7.1.4. Tipografi Tasarımı	228
a. Alternatif Fontlar	229
4.7.1.5. Animasyonda Kullanılmayan Eskizler	230
a. Dante	230
b. Vergilius	232
c. Beatrice	233
d. Cehennem İfritleri	235
4.7.1.6. Mekân Eskizleri	239
4.7.1.7. Çıkarılan Sahneler	241
SONUÇ	244
KAYNAKÇA	246
ÖZGEÇMİŞ	256
EK 1: TURNİTİN RAPORU	258

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Codex Gigas'daki (Dev Kitap-Şeytan İncili) Şeytan illüstrasyonu, 13. yy'ın erken dönemleri	3
Görüntü 2: 1984 romanının teatral uyarlaması, 1954, İngiltere	5
Görüntü 3: Güney Sibiry'a'da yaşayan Kafkas halkına ait geleneksel şaman davulu	6
Görüntü 4: Gökyüzü Tanrıçası Nut, Yeryüzü Tanrısı Geb ve bu iki Tanrıyı dengede tutan çocukları Hava Tanrısı Shu, Greenfield Papirüsü, M.Ö. 950	9
Görüntü 5: Tufan, Sümerli Nuh ve Gemisi. Bu mitin eldeki tek belgesi olan ve üniversite müzesinde bulunan "tufan" tabletinin Arno Poebel tarafından çıkarılmış kopyası ...	12
Görüntü 6: Oidipus ve Sphinx / Gustave Moreau, 1864	14
Görüntü 7: Lascaux Mağarası. Vézère Vadisi'nin Prehistorik Döneme ait mağara resimlemeleri	17
Görüntü 8: Şaman ritüeli / Alexander Nikolsky	18
Görüntü 9: Londra Parlamento Binası	22
Görüntü 10: Londra sokakları.	23
Görüntü 11: Lucy ve Faun Tumnus'ın karşılaşması/ Narnia Günlükleri -Aslan, Cadı ve Dolap	24
Görüntü 12: Koşan domuz / Altamira Mağarası	27
Görüntü 13: Hareket halindeki bizon, at ve geyik resimlemeleri / Lascaux Mağarası	27
Görüntü 14: Thebes civarında bir duvar boyaması ve hasat yapan köylüler	27
Görüntü 15: Antik Yunan'a ait bir vazoya resmedilen sporcular	28
Görüntü 16: Hint mitolojisinde iblislerle dövüşen Tanrıça.	28
Görüntü 17: Thaumatrope	29
Görüntü 18: Phenakistoscope	30
Görüntü 19: McCay'in 1921 yapımı "Bug Vaudeville" isimli kısa filmi	30
Görüntü 20: George Herriman'ın "Çılgın Kedi"si, 1918.	31
Görüntü 21: Georges Méliès, "Aya Seyahat" (La Voyage dans la lune), 1902.	35
Görüntü 22: Robert Wiene, "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi", 1920.	36
Görüntü 23: Vittorio De Sica, "Milano'da Mucize", 1951.	37
Görüntü 24: Han Solo, Prenses Leia ve Luke Skywalker, <i>Star Wars: Yeni Bir Umut</i> , 1977.	40
Görüntü 25: Herkül ve Hades'in karşılaşması	43
Görüntü 26: J. Searle Dawley, "Frankenstein", 1910.	44
Görüntü 27: Ghost in the Shell'in Manga versiyonu, 1989.	45
Görüntü 28: Ghost in the Shell'in Anime versiyonu, 1995.	46
Görüntü 29: Düğün, 1973, Yönetmen: Ömer Lütfi Akad	46
Görüntü 30: Snow White and the Seven Dwarfs	49
Görüntü 31: Brave (Cesur)	49
Görüntü 32: Cinderella (Külkedisi).....	51
Görüntü 33: 2001: Uzay Macerası	52
Görüntü 34: Filmde yer alan mat tasarımlar.	53
Görüntü 35: Akira, Neo Tokyo	54
Görüntü 36: Psişik Çocuklar: Masaru, Kiyoko ve Takashi	54

Görüntü 37: Tetsuo'nun yeni bir forma dönüşümü.....	54
Görüntü 38: "Metropolis".....	57
Görüntü 39: "Metropolis".....	57
Görüntü 40: Light'ın <i>Death No!</i> u buluşu.....	58
Görüntü 41: Şinigami Ryuk.....	60
Görüntü 42: Şinigamiler Dünyası.....	60
Görüntü 43: Tokyo, Japonya.....	62
Görüntü 44: İnsanların Dünyasına giden küresel göz.....	62
Görüntü 45: Şinigami Ryuk ve diğer şinigamiler.....	63
Görüntü 46: Victor dal parçasına alyans takarak evlilik teklifi eder.....	63
Görüntü 47: Ölüler Dünyasında bilardo oynayan iskeletler.....	64
Görüntü 48: Eğlenceli bir bar ortamında görülen iskelet ve ölümler.....	65
Görüntü 49: Emily, Ölüler Dünyasında bir sokak satıcıyla birlikte.....	65
Görüntü 50: Ölüler Dünyasına geçiş için verilen öldürücü iksir.....	67
Görüntü 51: Lord Barkis'in Ölüler Dünyasına geçişi.....	68
Görüntü 52: Victor ve Victoria evlenir.....	69
Görüntü 53: Emily, kelebek olur gökyüzüne doğru uçar.....	69
Görüntü 54: Victor.....	70
Görüntü 55: Victoria.....	71
Görüntü 56: Emily.....	72
Görüntü 57: Maudeline Everglot.....	73
Görüntü 58: Bayan Van Dort.....	73
Görüntü 59: Everglot'ların malikânesinden bir görünüm.....	74
Görüntü 60: Soyluların ve aristokratların kıyafetleri.....	75
Görüntü 61: Sokaktaki günlük yaşantıya dair bir görüntü.....	75
Görüntü 62: Rahibin günlük hayattaki etkisi.....	76
Görüntü 63: Balıkçılar.....	76
Görüntü 64: Sokaktan bir görüntü.....	76
Görüntü 65: Ashitaka.....	77
Görüntü 66: Kurt kızı "San".....	79
Görüntü 67: Demir üretiminde bulunan kadınlar.....	79
Görüntü 68: Lady Eboshi kolunu kaybeder.....	80
Görüntü 69: Köylülere saldıran Asona Tanrısı Samurailerini.....	80
Görüntü 70: Bilge Kadın.....	81
Görüntü 71: Shishigami.....	82
Görüntü 72: Shishigami'nin "Gece Yürüyen"e dönüşmesi.....	82
Görüntü 73: Lady Eboshi.....	84
Görüntü 74: Kafası kesilen Shishigami.....	84
Görüntü 75: Kurt Tanrısı Moro.....	85
Görüntü 76: Muromachi Dönemi maskelerinden esinlenmiş San'ın savaş maskesi.....	86
Görüntü 77: Samuraylar.....	86
Görüntü 78: Emishi köyü.....	87
Görüntü 79: Günlük hayatla iç içe geçmiş siborg.....	88

Görüntü 80: Teknolojik olarak oluşturulmuş kent imajıyla varoşu birbirinden ayıran su çizgisi	89
Görüntü 81: Mega-Kent gölgesindeki varoştan bir görünüm	89
Görüntü 82: Motoko'nun siborg bedeni	91
Görüntü 83: Hayaleti hacklenen resmi devlet çalışanı	92
Görüntü 84: Yoksul mahalleler ve dev kuleler	94
Görüntü 85: Siborgların hayatın her alanında yer aldığı görülmektedir	94
Görüntü 86: Son teknoloji ürünü askeri uçaklar	94
Görüntü 87: Geleceğin vadettiği teknolojiden uzak hayatlarına devam eden insanlar	95
Görüntü 88: "Un Homme de Têtes", 1898, Georges Méliès	97
Görüntü 89: Norman Dawn tarafından oluşturulan matte kompozisyon şeması	97
Görüntü 90: Norman Dawn'ın cam tekniği	98
Görüntü 91: "The Paradine Case" filminin seti ve mat uygulama sonrası görüntüsü	99
Görüntü 92: Christopher Evans, Star Wars matını boyarken	99
Görüntü 93: Projeksiyon mat tekniği uygulanmış bir sahne	100
Görüntü 94: "The Thrumman Show" (1998) filminden bir sahne. Sağ taraftaki görselde gerçek mekân ve sol tarafta ise 3D olarak mekânın bitmiş kurgusu	101
Görüntü 95: Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden bir mat kurgusu	102
Görüntü 96: Ghost in the Shell'in mat tasarımı	102
Görüntü 97: The Hobbit: Unexpected Journey (2012)	103
Görüntü 98: Alice in Wonderland (2010).	104
Görüntü 99: Kasumigaseki'deki referans alınan bina	106
Görüntü 100: Animenin 6. ve 7. Bölümde görülen mekânın mat olarak uygulanmış hali	106
Görüntü 101: Kasumigaseki'de bir park	107
Görüntü 102: Matın animede kullanıldığı sahne	107
Görüntü 103: Shibuya istasyonu	108
Görüntü 104: Shibuya istasyonu'nun animede yer aldığı sahne	108
Görüntü 105: Şinigamiler Dünyasında Ryuk	109
Görüntü 106: Şinigamiler Dünyası	109
Görüntü 107: Şinigamiler Diyarı'nda bulunan gözden insanları izleyen Ryuk	110
Görüntü 108: Death Note'un manga versiyonu	111
Görüntü 109: Death Note'un manga versiyonu	112
Görüntü 110: Ressam Lucy Grannon, kukla atölyesinde çalışırken	114
Görüntü 111: Maudeline Everglot storyboardu	115
Görüntü 112: Lord Barkis Bittern'in yer aldığı storyboard çizimi	115
Görüntü 113: Finis Everglot storyboard	116
Görüntü 114: Ölümler Dünyasına ait karakter tasarımları. Tasarımların vücutları köpük silikonla kaplanmıştır	116
Görüntü 115: Pek çok hareket noktacıyla kaplanmış kukla iskeletleri	117
Görüntü 116: Viktoryan sokak tasarımı	118
Görüntü 117: Polonya ve Çekya'nın mimari dokusuna atıf yapan dış mekân tasarımı	118
Görüntü 118: Gerçekçi doku uygulaması	118
Görüntü 119: Devasa set boyutlarını gösteren sahne	119
Görüntü 120: Koltuk, halı ve döşemelerde yer alan gerçekçi kumaş ve doku uygulamaları	119

Görüntü 121: Film kurgusu içinde tasarlanan eşyalar, kullanan karakterlerin fiziksel özellikleri dikkate alınarak oluşturulmuştur (sandalye ve koltuk tasarımı).....	120
Görüntü 122: Yaşayanların Dünyasına ait olan gri tonajlı mat tasarımı	120
Görüntü 123: Ölülerin Dünyasına ait renkli bir sokak tasarımı	121
Görüntü 124: Yaşayanların Dünyasına ait olan gri tonajlı mat tasarımı	121
Görüntü 125: Solda ve sağda birbirinin aksi iki dünyaya ait meydan tasarımı görülmektedir .	122
Görüntü 126: Vfx süpervizörü Pete Kozachik, mekânlara göre renk ve ışık ayrımını yaparken	123
Görüntü 127: Kuklaların farklı açılardan hareketini çekebilmek için oluşturulan mekanik sistem.	124
Görüntü 128: Mumu yakmaya çalışan Victor ve kuklanın doğru hareketi almasını sağlayan animatör	125
Görüntü 129: San'ın karakter eskizi	127
Görüntü 130: Ashitaka'nın karakter eskizi	128
Görüntü 131: Shishigami'nin karakter eskizi	128
Görüntü 132: San ve Lady Eboshi'nin yakın dövüş sahnesi/storyboard	129
Görüntü 133: San ve Ashitaka, Shishigami'nin kopan kafasını iade ettikleri storyboard	129
Görüntü 134: San ve Lady Eboshi'nin yakın dövüş sahnesi/storyboard	129
Görüntü 135: Shirakami Sanchi Ormanı'nın genel görüntüsü	130
Görüntü 136: Shirakami Sanchi Ormanı'nın referans olduğu filmin ilk sahnesi.	130
Görüntü 137: San ve Ashitaka'nın birlikte göründükleri sahne	131
Görüntü 138-139: Shirakami Sanchi Ormanı'nın florası ve sağda filme referans olduğu sahne	131
Görüntü 140: Emishi köyü civarından bir mat boyaması	132
Görüntü 141: Arkaplan mat boyaması	132
Görüntü 142: Orman görüntüsünden bir detay ve sağda ormanın filmde yer aldığı sahne	133
Görüntü 143: Ashitaka'nın köyü yakınlarından bir arkaplan mat boyaması	133
Görüntü 144: Köy sahnesi- mat boyaması	134
Görüntü 145: 3B ortam çalışması	135
Görüntü 146: Geliştirilen yapının filmde yer aldığı sahne	136
Görüntü 147: Hareketli arka plan ve matte painting tasarımının birleştirilmiş görüntüsü	137
Görüntü 148: "Ghost in the Shell" storyboard çalışması	140
Görüntü 149: "Ghost in the Shell" storyboard çalışması	140
Görüntü 150: "Ghost in the Shell" storyboard çalışması	141
Görüntü 151: Şehir görüntüsünü yansıtan mat tasarımı	142
Görüntü 152: Mat tasarım için seçilen referans bina görüntüsü	142
Görüntü 153: Mat tasarım	143
Görüntü 154: Kaotik kent görüntüsü, mat tasarım	143
Görüntü 155: Mekân tasarımı, storyboard	144
Görüntü 156: Geleceğe ait mat tasarımı.	144
Görüntü 157: Şehir tasarımının mat boyaması, kâğıt üzerine guaj ve akrilik.	144
Görüntü 158: Motoko ve Kukla Ustası'nın yan yana duruşları	146
Görüntü 159: Motoko'nun Kukla Ustası'nın gözünden farklı açıyla görünüşü (balık gözü).	146
Görüntü 160: Mat tasarımı	147

Görüntü 161: Buzullar içerisindeki Şeytan.....	165
Görüntü 162: Inferno Haritası	166
Görüntü 163: Evren tasarımının Adobe Photoshop CC programında çalışma aşaması	167
Görüntü 164: Giriş kısmının henüz tamamlanmamış mat tasarım süreci	168
Görüntü 165: Merkezde yer alan Dünya'nın etrafına diğer gezegenlerin eklenmesi	168
Görüntü 166: Animasyonun giriş sahnesinin After Effects'de tamamlanmış hali	168
Görüntü 167: Çukur'un farklı katmanlara ayrılarak hazırlanma aşaması	169
Görüntü 168: Çukur'un Photoshop CC'de katmanlar halinde çalışma aşaması	170
Görüntü 169: Çukur'un tamamlanmış hali	171
Görüntü 170: "Cehennemde Yürüyüş" matının genel görüntüsü	172
Görüntü 171: İlk lekese ve çizgisel katman	172
Görüntü 172: İkinci lekese ve çizgisel katman	172
Görüntü 173: "Cehennemde Yürüyüş" matının tasarım aşaması	173
Görüntü 174: "Ters Bedenler" in mat tasarımının zemin renklendirmesi	174
Görüntü 175: Günahkârlara ait bedenler, zemine uygun lekelerle birleştirilmiştir	174
Görüntü 176: Mat tasarımı iki parça zeminden oluşmaktadır.....	175
Görüntü 177: Matın sağ kısmında görülen ayak ve kumaş detayı, açık kompozisyon olduğunu vurgular	175
Görüntü 178: Matın en üst katmanı olarak vücutları yaralı figürler görülmektedir	176
Görüntü 179: "Çamur Denizi" matının tasarım süreci	177
Görüntü 180: Savrulan günahkârların görüldüğü sahne	177
Görüntü 181: Matın ve sahnenin tasarım süreci	178
Görüntü 182: Akheron'un negatif-pozitif olarak kurgulanan matının ilk kısmı.....	179
Görüntü 183: Matın gri dengesini sağlayan kara parçası.....	179
Görüntü 184: Kharon ve Dante.....	180
Görüntü 185: Kayık tasarımı.....	180
Görüntü 186: Sahnenin bütün hali.....	180
Görüntü 187: Referans alınan Galler kaleleri	181
Görüntü 188: Dite Kenti'nin girişinde bulunan kale illüstrasyonu	181
Görüntü 189: Dite Kenti giriş	182
Görüntü 190: Sahnenin sis ve bulut efekti eklenmiş hali	182
Görüntü 191: Gökyüzü detayı.....	182
Görüntü 192: After Effects'de şimşek efekti eklendikten sonraki genel görünüm	183
Görüntü 193: Mezarlık matının dijital çinilenmiş ve boyanmış ilk kısmı	184
Görüntü 194: Matın ikinci kısmı	184
Görüntü 195: Matın ikinci kısmı	184
Görüntü 196: Siyah-beyaz denge içerisinde kurgulanan Dante'nin hareket hali.....	185
Görüntü 197: Mezarlık sahnesinin dijital boyama ve çinileme sonrası tamamlanmış hali	185
Görüntü 198: İntihar Ormanı'nın gölge şeklinde oluşturulmuş ağaç imgeleri	186
Görüntü 199: İntihar Ormanı	186
Görüntü 200: 1., 2., 3., 4. Daire	187
Görüntü 201: 5. Daire	187
Görüntü 202: 6. Daire	188

Görüntü 203: 7. Daire	188
Görüntü 204: 8. Daire	188
Görüntü 205: Inferno	189
Görüntü 206: Daireden detay	189
Görüntü 207: 8. Daireden detay	190
Görüntü 208: Cehennem İfriti doku detayı	190
Görüntü 209: Cehennem İfriti	190
Görüntü 210: Inferno'nun siyah-beyaz-gri dengesi	191
Görüntü 211: Cehennem'in kaya detayı, mat tasarımı	192
Görüntü 212: Son Daire'nin kayalık ve mat detayı	192
Görüntü 213: Cehennem İfritleri	193
Görüntü 214: Lucifer	193
Görüntü 215: Lucifer ve İfritler, genel sahne ve mat görünümü	194
Görüntü 216: Açılış sahnesi ön eskizi	197
Görüntü 217: Yeni bir yıldızın doğuşu	198
Görüntü 218: Dijital çinileme ve boyama sonrası sahnenin genel görünümü	198
Görüntü 219: After Effects'de sahnede Dünya etrafında belirli yörüngelerde yer alan gezegenlerin hareketlendirilmesi	199
Görüntü 220: Sahnenin dijital aşamalardan geçtikten sonraki genel görünümü	199
Görüntü 221: Cehennem sahnesinin kurgu aşaması	200
Görüntü 222: Sahnede alev ve figür detayı	200
Görüntü 223: Kullanılan tasarım elemanlarının oluşturduğu çoklu katmanlar	201
Görüntü 224: Dite Kenti'nin After Effects'de hareketlendirilmesi	201
Görüntü 225: Adobe Premiere Pro CC'de ayrı ayrı hazırlanmış videoların kurgu aşaması	202
Görüntü 226: Filmin girişi	203
Görüntü 227: Sahne 1, Sahne 2 ve Sahne 3. Dante'nin cehenneme girişi ve ifritlerle karşılaşması	204
Görüntü 228: Sahne 4, Sahne 5 ve Sahne 6. Dante'nin cehennemdeki günahkârlarla karşılaşması	205
Görüntü 229: Sahne 7, Sahne 8 ve Sahne 9. Dante'nin cehennem yolculuğu	206
Görüntü 230: Sahne 10, Sahne 11 ve Sahne 12. Dante'nin Dite Kenti önüne gelişi	207
Görüntü 231: Sahne 13, Sahne 14 ve Sahne 15. Dante'nin mezarlıktan geçişi ve bir ölüyle karşılaşması	208
Görüntü 232: Sahne 16, Sahne 17 ve Sahne 18. Dante'nin Kanlı Irmakla karşılaşması	209
Görüntü 233: Sahne 19, Sahne 20 ve Sahne 21. İntihar Ormanı	210
Görüntü 234: Sahne 22, Sahne 23 ve Sahne 24. İntihar Ormanı detayı ve Beatrice	211
Görüntü 235: Sahne 25, Sahne 26 ve Sahne 27. Dante'nin İntihar Ormanı'nda uyuyakalışı ..	212
Görüntü 236: Son sahne. Bitiş	213
Görüntü 237: Dante ve Vergilius'un dijital çinilemesi	214
Görüntü 238: Dante'nin dijital çinilemesi	215
Görüntü 239: Beatrice	216
Görüntü 240: Beatrice ve Dante'nin dijital boyaması	216
Görüntü 241: İblis'in dijital boyaması	217

Görüntü 242: İblis karakterinin karakalem eskizi	217
Görüntü 243: Kharon karakter çalışması	218
Görüntü 244: Farklı biçimlerde tasarlanan Kharon	218
Görüntü 245: Cehennem cadıları; “Erinysler”	219
Görüntü 246: Erinyslerin karakalem eskizi	219
Görüntü 247: Cehennem İfriti karakter çalışması 1	219
Görüntü 248: Cehennem İfriti karakter çalışması 2	220
Görüntü 249: Cehennem İfritlerinin eskizi	220
Görüntü 250: Cehennem İfriti karakter çalışması 3	221
Görüntü 251: Cehennem İfriti karakter çalışması 4	221
Görüntü 252: Cehennem İfriti karakter çalışması 5	222
Görüntü 253: Cehennem İfriti karakter çalışması 6	222
Görüntü 254: Cehennem İfriti karakter çalışması 7	223
Görüntü 255: Filmin giriş sahnesi- gezegen dizilimi	223
Görüntü 256: İlk Daire	224
Görüntü 257: Cehennemde yürüyüş sahnesi	224
Görüntü 258: Ters saplanmış bedenler	225
Görüntü 259: Çamurdaki bedenler	225
Görüntü 260: Dite Kenti	225
Görüntü 261: Erinysler	226
Görüntü 262: Mezarlıktan geçiş	226
Görüntü 263: Mezar detayı	226
Görüntü 264: Kanlı Irmak	227
Görüntü 265: İntihar Ormanı	227
Görüntü 266: Cehennem Çukuru	227
Görüntü 267: Lucifer	228
Görüntü 268: “Inferno” font tasarımı	228
Görüntü 269: “Inferno” fontunun harf tasarımları	229
Görüntü 270: “Inferno”nun alternatif font tasarımı	229
Görüntü 271: “Inferno”nun alternatif font tasarımı	230
Görüntü 272: Dante karakter çalışması	230
Görüntü 273: Dante karakter çalışması	231
Görüntü 274: Dante karakteri yüz ifadeleri	231
Görüntü 275: Dante karakter çalışması	232
Görüntü 276: Vergilius karakteri çalışması	232
Görüntü 277: Beatrice karakteri için ön çalışma	233
Görüntü 278: Beatrice yüz ifadeleri	233
Görüntü 279: Beatrice karakteri ön çalışmaları	234
Görüntü 280: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-1	235
Görüntü 281: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-2	235
Görüntü 282: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-3	236
Görüntü 283: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-4	236
Görüntü 284: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-5	237

Görüntü 285: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-6	237
Görüntü 286: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-7	238
Görüntü 287: Cehennemde günahkâr ruhlar	238
Görüntü 288: Cehennemde günahkâr ruhlar	239
Görüntü 289: Mekân çalışması	239
Görüntü 290: Mekân çalışması	240
Görüntü 291: Mekân çalışması	240
Görüntü 292: İntihar ormanında uyuyan Dante	241
Görüntü 293: Dante'nin korkuya kapılması	241
Görüntü 294: Dante'nin üzüntüsü	241
Görüntü 295: Dante' ve Vergilius'un birbirine dönüşmesi	242
Görüntü 296: Dante'nin Kanlı Irmağa bakması	242
Görüntü 297: Dante'nin korkuya kapılması	242
Görüntü 298: Yapraklar arasındaki Dante	243
Görüntü 299: Dante'nin Cehennem yürüyüşü	243
Görüntü 300: Kanlı ırmak	243

TABLULAR DİZİNİ

Tablo 1: Propp'un eylem alanının tablo haline uyarlanması ve incelenen animasyondaki karakter eşleşmesi	66
Tablo 2: Death Note'un teknik özellikleri	110
Tablo 3: Ölü Gelin'in teknik özellikleri	122
Tablo 4: Prenses Mononoke'nin teknik özellikleri	135
Tablo 5: Ghost in the Shell'in teknik özellikleri.....	145



GİRİŞ

19. yüzyılın sonlarında, bir yaz gününde Lumière Kardeşlerin bir sinematografi gösterimine giden Maksim Gorki, izlediği siyah beyaz görüntüler hakkında bir yazı kaleme alır. “Geçen gece Gölgeler Krallığı’ndaydım. Ah bir bilseniz orada bulunmak ne garipti. Sessiz ve renksiz bir dünya! Oradaki her şey – yeryüzü, ağaçlar, insanlar, su, hava – iç sıkıcı bir griye boyanmış. Güneşin gri ışıkları gri bir gökyüzünde parıldıyor, insanların gri yüzlerindeki gözleri gri, ağaçların yaprakları kül rengi. Hayat değil bu, onun gölgesi ancak; devinim değil, sessiz hayalet!” (Frampton, D. 2013).

Lumière Kardeşlerin öykü anlatmayan; ancak yeniden ürettikleri zaman, mekân ve atmosferin kurgulandığı filmlerin etkisinde kalan Gorki, hiç şüphesiz ki gerçekçi sinemanın önemini kavramış ve yaşadığı şaşkınlığı dile getirmiştir. Sinemanın öykü anlatmayan bu ilk sinematografi örneklerinin insanlar üzerinde, gerçeklik algısı yaratma rolü olduğunu Méliès fark etmiştir. Sinemanın çarpıcı fanteziler üretebilen bir mekanizmaya sahip oluşu fikri, Méliès’nin *Aya Seyahat (La Voyage dans la lune, 1902)*, filmini oluşturmasında etkilidir (Monaco, 2002). Bu film, yönetmenin yanılsama biçimlerini sinemasal anlamda yansıttığı en iyi örnek olarak ifade edilebilir.

Méliès ve Lumière Kardeşlerin sinematografik yaklaşımlarının birbirlerine karşıt duruşu, sinema tarihi için kırılma noktasıdır. Bu noktadan hareketle, gerçekçi ve biçimci anlayışın sinemadaki anlatı tarzlarını etkilediği bilinmektedir. Ancak bu anlatı meselesi tezin bir sonraki aşamasında ele alınacaktır. İlk aşamada; *Fantastik Animasyon Sinemasının odaklandığı “Fantastik” kavramının kökenlerine; mit, büyü ve efsane çevresinde gelişimine değinilecektir. İkinci bölümde animasyon sinemasının gelişimine etki eden tarihsel dönüm noktaları, ekonomik, politik, estetik kaygılar ve fantastik animasyon sinemasına temellenen kuramlar konu edilecektir. Bu bölümün ikinci alt başlığı altında irdelenecek olan Fantastik Animasyon Sinemasına Temellenen Tartışmalarda; fantezi kavramının gerçeklik ile ilgili bağı sorgulanacak, fantastik ifadenin; anlatı, ütopya-distopya, bilimkurgu, cinsiyet algılamaları, edebi ve sözlü metinden aktarılma biçimleri incelenecektir. Üçüncü alt başlıkta ise, fantastik animasyon sineması olarak nitelenen filmlere yer verilecek ve bir önceki başlıkta adı geçen tartışma ekseninde ele alınacaktır.*

Üçüncü bölümde; fantastik animasyon sinemasında yararlanılan *Matte Painting* tasarımının tanımına, geleneksel ve dijital mat tekniklerine, tarihsel gelişimine yer verilecektir. Diğer başlık altında; Matte Painting tekniğinin tasarım aşamaları incelenecektir. Son bölümde ise; matte painting tasarımının teknik aşamaları olan

karakter yaratma, mekân, topografya / coğrafya, kurgu ve hikâye aşamaları dikkate alınıp, örnek bir animasyon kurgusu içerisinde sunulacaktır.

Tezin odaklandığı fantastik animasyon filmler, izleyiciye muazzam bir evren tasarımını kimi zaman ütopyan, kimi zaman da distopyan ve çoğu zaman da mitolojik bir kurgu içerisinde sunar. Fantastik anlatım sınırlarının bu kadar şeffaf ve iç içe geçmiş olması, izleyicinin görünen dünyanın algılanabilir fizikselliğinden kopma isteğini karşılar. Matte Painting tasarımının oldukça yaygın bir kullanım alanına ulaşmış olması ve özellikle yerel ölçekte geliştirilmesi önemlidir. Tezin matte painting tasarımı alanında çalışmak ve kendini yetiştirmek isteyen tasarımcılar için yol gösterici olacağı düşünülmektedir.



1. BÖLÜM

FANTASTİK ANLATI

*“Mephisto:
Daha neler anlatacaksın?
Daha çok küçüksün.
Ancak, hayalde,
Düşte çok büyüksün!”*

Goethe / Faust

“... Diyavol, yahut asıl adıyla Diablos, zamanı geri alma yeteneğine sahipti. Bu hüner ona geçmişe dönerek, işlemiş olduğu günahları bir daha işlememesi için bir rahmet olarak verilmişti. Fakat o, kendisine verilen her fırsat gibi bunu da kötüye kullanmıştı...” (Anar, 2013, s.234). Diablos zamanı geriye alabilseydi cennetten kovulmamak için hatasını telafi eder miydi? Yoksa zamanı geriye alma hüneri ona hiç verilmemiş miydi? Bunlar Diablos’a atfedilen, hem insanın hem de düşsel dünya tasarımında algılanan yaratıkların kötücül özelliklerinden yalnızca biridir (Görüntü 1). Bu hikâyeye tanık olan okuyucu, burada aktarılanın varlığına ilişkin iki çıkış noktası belirleyebilir: Ya burada düşün yarattığı bir yanılsama durumu vardır ya da bu olay gerçekten yaşanmıştır.



Görüntü 1: Codex Gigas'daki (Dev Kitap-Şeytan İncili) Şeytan illüstrasyonu, 13. yy'ın erken dönemleri.

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/27/Codex_Gigas_devil.jpg

Erişim Tarihi: 10.05.2016

Şu anda bilinmeyen evrensel yasa tarafından açıklanabilecek bir durum mevcuttur. Pek çok mitosta yer alan Diablos ya vardır ya da düş gücünün bir ürünüdür (Todorov, 2012). “Yapması gerekiyordu ama yapmadı ve hep kötü olarak kaldı” düşüncesi mitsel kurgularda, dini metinlerde ve söylemlerde, ağızdan ağza, kulaktan kulağa aktarılan hikâyelerde benzer biçimde yer alır. Okuyucu “kötü” tanımı ile karşılaşır ve kendisine pay çıkarır. Hayal üzerinden gerçek dünyanın aktarımı ile karşı karşıya kalır. Burada aktarılan diyalektik bir evren tasarımıdır.

Okuyucu; iyi ve kötünün savaşını, başarıyı - başarısızlığı, büyümeyi, kahramanlığı, mücadeleyi, zorlukları yenmeyi ve sonunda ödüle kavuşmayı hikâye anlatımlarında, söylencelerde, dinsel hikâyelerde ve mitoslarda karşılaşır. Bu anlatsal yapının sadece söz veya yazıda kalmayarak sanatın hemen her alanında kendine yer bulduğu biliniyor.

Görsel ve işitsel sanatlar hikâyeciliği bir başlangıç noktası olarak seçer çoğu zaman. Özellikle sinema endüstrisi tarihsel hikâyeleri, mitsel kurguları, masalları, öykü ve romanları üç boyutlu bir görsellikle birleştirir. Bu noktada fantastik bir dünya kurgusu, sinemanın olanakları sayesinde zengin bir görsellikle seyirciyi karşılar. Sinemanın kullandığı fantastik dünya tasarımı, insanlığın en ilkel döneminden beri yapmış olduğu, hikâye anlatıcılığı geleneğini özünde yaşatıyor ve izleyenlerine görsel-ışitsel masallar sunuyor şeklinde ifade etmek yanlış olmaz. Fantastik anlatının temeli olan hikâyecilik ve onun arketipi olan mitler öncelikli olarak değinilmesi gereken konulardır.

1.1. FANTEZİNİN TEMELLERİ VE HİKÂYECİLİK

Fantastik anlatı; özellikle edebiyat alanına özgü bir ifade olarak konumlanır. Ancak farklı şekillerde fantastik tanımına rastlamak mümkündür. “Fantastik” üzerine çalışmalar yaparak bunu edebiyat alanındaki yansımalarını, yer alış biçimlerini araştıran *Tzvetan Todorov*’un açıklamasını incelemek yerinde olacaktır. Todorov’a göre fantastik yazının kendine has olan özelliklerinden en dikkat çekici olanı, metinlerden okuyucuya aktarılan bir kararsızlık durumudur. Metinde geçen olay örgüsü fiziksel bir gerçekliğe mi tabidir? Yoksa yalnızca yaratılan bir yanılsamadan mı ibarettir? Daha detaylı şekilde sormak gerekirse, anlatılan olaylar duyusal olarak algılanan dünyanın kendine özgü yasalarıyla açıklanabilir mi? Metinde aktarılanlar, başka bir evrende mi yer alıyor? Okuyucu burada cevap verirken bir kararsızlık hali yaşıyorsa, Todorov’un

ifade ettiği gibi “tekinsiz” ve “olağanüstü” türlerinin orta noktasındaki alanda, fantastiğin bulunduğu yerdedir. Fantastik görüngü, gerçek mi yoksa hayal mi sorusuna cevap verememe durumudur (Todorov, 2012). Olağandışının ifadelendirilmeleri; masal, öykü, efsane, mit ve dinsel adlandırmalar yoluyla insanlara düş görme, hayal kurma, görünmeyen, tekinsiz olanın varlığına inanarak, duyuşal dünyadan çıkış yolu sunmuştur. Hikâye anlatma meselesi çok ciddi bir hayal gücü ve kurgu yeteneği gerektirmektedir. Bu aktarım durumu yalnızca kişinin hayal dünyasından aktarılan imgeleri ifade etmekle kalmaz, gerçeğin farklı karakter ve olay örgüleri ile anlatımını da kapsar. Bunun için J. R. R. Tolkien’in çocukları için yazmış olduğu *Yüzüklerin Efendisi* serisi iyi bir örnektir. İkinci Dünya Savaşı’nın yarattığı kargaşada hayata geçirilen bu üçleme; karakterleri, mekânları, savaş kurgusu ile dünya konjonktürünün, hikâye anlatıcılığında ne derece etkili olduğunu göstermektedir.



Görüntü 2: 1984 romanının teatral uyarlaması, 1954, İngiltere

Kaynak: <https://www.dailykos.com/stories/2016/12/11/1608266/-How-2016-is-turning-into-George-Orwell-s-1984> **Erişim Tarihi:** 02.02.2017

Etkilenmelerle veya farklı yöntemlerle fantastik bir evrenin kendi yasalarını oluşturan ve bunu okuyucuya sunan anlatıcılar; ilkel dönemin Tanrılarıyla insanları arasında aracılık yapan şamanları gibi (Eliade, 2009), bir gerçek halini alan distopik gelecek kurgularını rahatsızlık verici bir yapıda aktardıkları görülmüştür. 1949 yılında yazılan “Bin Dokuz Yüz Seksen Dört” romanı distopik gelecek tasarımını anlatır.

Yazıldığı dönemin bilimkurgu türünde öncü olarak adlandırılabilir bu kurgusal yapı, çepeçevre etrafımızı saran bir gerçekliğin anlatıcılığını üstlenmiştir. İnsanları sürekli izleyen *Büyük Birader* kavramı (Görüntü 2), siyasi erkin, bir zamanlar kendine yol arkadaşı olarak belirlediği kişi ve kurumları zamanla nasıl *şeytanlaştırdığı* ve belki de görünmeyen bu yapıya karşı toplum üstünden yükseltelen *kin*, *nefret* duyguları adeta bir marş haline getirilerek kanıksatılışı okuyucuya aktarılmıştır (Orwell, 2013). Ancak

fantastik öykü anlatıcılığı için biraz daha geriye bakmak gerekiyor. Vladimir Propp'un *Folklor Teori ve Tarih* adlı incelemesinde bahsettiği gibi,

İlkel toplumda neyin ne derecede ortaya çıktığını kesin olarak bilemiyoruz. Herhangi bir olayda, halk masalı, epik şiir, ritüel şiiri, büyü, bir tür olarak bilmeceler vb. etnografik bilgi sıralanmaksızın açıklanamaz. Yine birçok motif kendi açıklanışlarını geçmişin düşüncelerinde ve dinsel-büyüsel pratiklerinde bulurlar (1998, s.20).

Dine ve büyüye ait yapılar, bulunduğu kabilenin yapısından yaşadığı topraklardan ve kısacası kendi alanına özgü ne varsa tüm bu kültür öğelerinden etkilenir.

(...) bu eski hikâyelerin büyük çoğunluğu doğa diye bir şeyin var olduğu keşfedilmediği için doğaüstünün de bilinmediği bir dönemde bir bütünün özüydü. Antikçağların dini mitlerinin ve eski ve modern zamanların ateş başında anlatılan efsanelerinin kökleri ilkel insanlığın zihinsel alışkanlıklarında yatar. Bu efsane ve hikâyeler, insanların doğdukları dünyadaki gözle görülebilir olgularla ilgili sözlerinin var olan en eski kayıtlarıdır (Fiske, 2015, sf. 31).

Mit olarak aktarılan tüm hikâyeler, kahramanlık öyküleri iyi ve kötü dünya tasarımları, kabilenin büyücüsü, şamanı tarafından sözlere dökülür. Hatta bir şamanın inisinyasyon halindeyken gördüğü rüyalar (Görüntü 3), insanların göremedikleri *olağanüstü* varlıklardan haberdar olmasını sağlar. Hikâye anlatıcılığı, gaip haber verme, büyü ve büyücük uygulamaları, doğaüstü varlıklarla iletişime geçme, vb. gibi unsurlar da bir çeşit kültürel kod olarak kabul edilir. Bir değerlendirme yapmak gerekirse; "*Kültür; hikâyelerde, mitlerde, masalarda, tasvirlerde, teorilerde, atasözlerinde, sanat eserlerinde, ritüellerde dile getirerek fiziki gerçekliğe anlam verme tarzıdır*" (Strauss, 2013, s.15-16), denilebilir.



Görüntü 3: Güney Sibirya'da yaşayan Kafkas halkına ait geleneksel şaman davulu

Kaynak: <https://i.pinimg.com/736x/a7/63/76/a763767a8eeb37870a9f3901027892d1--shaman-photography-shaman-drum.jpg> **Erişim Tarihi:** 03.03.2017

Erich Fromm'a göre; insanlığa ait en eski eser olan mitolojik söylencelerle gündelik yaşantının birebir içinde olan rüyalar arasında sıkı bir bağ vardır ve bu bağ mite, masala dönüşerek anlatılmıştır. İnsanların mite ve masala dönüştürdükleri bu

yapı, kendi etnografyaları içerisinde bir sembol dil aracılığına ihtiyaç duymuş, bilgelik ve özdeyişleri bünyesine dâhil etmiştir (1992). Fakat Fromm, bu geleneğin günümüz insanları tarafından unutulduğunu ve artık eski insanların anlaşılamadığını *Rüyalar, Masallar, Mitoslar* adlı araştırmasında vurgulamıştır.

Oskay (2014) ise; çağımız hikâye anlatıcılığının; hayal, masal, hikâye olarak aktarılan fantazyalarının birer görsel-işitsel medya deneyimi olarak konumlanışını vurgular. Hikâyeciliğin, anlatıcılığın bilgi ve eğlence endüstrisinde biçim değiştirerek gerçekleşen sunumlarına değinmeden önce, fantastik anlatıların ve hikâyecilik unsurlarının çıkış noktası olan mit, büyü ve efsane tanımlarına değinmek, konunun daha iyi anlaşılması açısından oldukça önemlidir.

1.1.1. Geleneksel Anlatı Biçimleri: Mit, Büyü ve Efsane

Fantastik anlatı biçiminin arketipi olarak ifade edilen *mit* kavramı; *Türk Dil Kurumu*'nun güncel sözlüğünde "*geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren, alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos*" (Tdk, 15.05.2015), şeklinde açıklanmıştır. Peki, *toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren* demek ne derece doğru? Mitler, toplumun kültür dizgelerinden biri olarak kabul edilmiyor mu? Bu yüzden yukarıdaki tanım doğru olmakla birlikte oldukça eksiktir. Mitoslar, efsanelerden, masallardan beslenerek doğaüstü bir zamandan tarih aktarımı yaparlar. Hatta Felicien Challaye'nin Levy-Bruhl'den aktardığına göre (2007); ilkel topluluklar etraflarında olan biten her şeyi mistik dünya yasasına temellendirmişler, olayların sebep ve sonuçlarını bu yasalarla açıklamaya çalışmışlardır. Sihirsel bir dünya anlayışına dayandırdıkları bu mitsel davranış biçimlerini, ilkel ataların doğa yasalarını ve fiziksel kuvvetlerin etki tepki durumunda nasıl bir evren düzeni yarattığı hakkında hiçbir şey bilmeyişleri de etkilemiştir. Bu topluluklar, doğa yasalarına bilimsel bir açıklama getirmiyor, önemli bir gücün buna neden olabileceğine inanıyorlardı. Fiske (2015), bilimsel süreçleri iyi bir biçimde özümseyen insanoğlunun, erken dönem insanların düşünce yapılarını ve inanış biçimlerini adlandırma konusunda oldukça zayıf olduğunu iddia eder. Katı kurallar ve inanç sistemleriyle sınırlar çekilen insan zihninden çok uzak bir yapı sergilerler. "*Dünyanın ve cennetin katı yumurtadan oluştuğuna, dıştaki kabuğun cenneti temsil ettiğine, sarısının dünyayı, sulu kısmının da okyanusları oluşturduğuna inandıkları bugün bize anlaşılmaz geliyor, fakat eskiden böyle olduğuna inandıkları bir gerçektir*" (Fiske, 2015, s.31). İnsan zihnine sınırlar konulmadan çok önce varlık gösteren bu toplulukların evrene dair adlandırma ve açıklama yaparken mitolojik

kurgulara başvurdukları bir gerçektir. Kendi yaradılış sahnelerinin oldukça mistik bir zaman diliminde gerçekleşmiş olduğunu kabul ederler ve bu sahnede yer alan mitsel tüm öğelerin hala yaşadığına, hayatları üzerinde kontrol sahibi olduğuna inanırlar (Levy-Bruhl'den aktaran Challaye, 2007). Bu inanç yapısı onları diyalektik bir dünyanın ortasına konumlandırır ve mitsel yabancı inanışlar çerçevesinde kurgulanan karakterleri, metaforları ve yaygın sembol kullanımı ile yeni anlamlar, kavramlar yaratırlar. Yaban düşünce, sayısız doğal canlı-cansız varlığa iletmek istediği mesajı yükler ve insanlar üzerinden iletişime geçerler (Strauss, 2013). Kendi benlik ve irade duyguları üzerinden dış dünya adına adlandırmalar yaparak benzerlikler kurar ve fiziksel olarak algılanabileceğine inanılan açıklamalar getirirler. Dışsal güçler kişileştirilmiş, gökyüzüne, bulutlara, gök gürültüsüne, güneşe, aya, okyanuslara, taş, toprağa, doğuma, ölüme, depremlere, hortumlara... anlamlar yüklenmiş ve insan doğası üzerinden tanrısal karakterler oluşturulmuştur. "(...) *Eski çağda yaşayan insanlara göre ay, taş ve topraktan oluşan cansız bir top değildi, o yükseklerde dolaşan ya da gölde yıkanan boynuzlu avcı Artemis'ti ya da âşıkların koruyucusu, doğuda Kıbrıs yakınlarında bir denizköpüğünden doğmuş olan Aphrodite idi*" (Fiske, 2015, s.33). Ya da gökyüzünde asılı duran bulutlar, bilimsel bir açıklama ile buharlaşmış su kümeleri değil de, kuğu kızlar, savaş alanının üzerinde dolaşan ve ölen savaşçıların ruhlarını kendine alan Valkyrie'ler, fırtına tanrısı Thor'un hazinelerini içine sakladığı büyük heybetli dağlar bile olmuştur (Fiske, 2015). Bu tarz bir açıklamanın mitsel edimin insan topluluklarıyla iletişim kurma biçimi olarak algılanması gerekir. Tüm eski kabile ve toplulukların buna benzer inanç ve kavramlara sahip olması dikkat çekicidir. Coğrafi farklılıklara, kültürel kodlara rağmen mitosların ortak bir söylence dili kullanıldığını ifade etmek yanlış olmaz. Lévi-Strauss, söylencelerin özdeş düşüncelerin ürünü olduğunu, bundan dolayı da tüm dünya söylenceleri ile ortak bir yapı gösterdiğini ifade eder (2013).

(...) Korkunç bir gök gürültüsü duyduklarında ve kara bulutlarla bastırılan yağmurun eşlik ettiği yıldırımın canlı ışığını gördüklerinde yüce gök tanrısının sinirlendiğini düşünür ve gazabından korkarlardı. Eğer sakin ve durgun bir deniz aniden dalgalanmaya başladıysa, dalgalar dağlara sert bir şekilde çarpıyorsa, deniz tanrısının öfkelenmesine inanılırdı. Gökyüzünde doğacak günün renklerinin ışıdamaya başladığını gördüklerinde, gül parmaklı şafak tanrıçasının ağabeyi güneş tanrısına yer vermek için gecenin karanlık örtüsünü kaldırdığına inanırlardı (Berens, 2014, s.13).

Dünya mitolojisinin ortak konuları genellikle; ilk ana- baba, yaratılış, gökyüzü ve yeryüzü, ağaç, kaya, bitki çamur veya Orta Asya Türk inanışlarındaki gibi, yaban –kurt-hayvanın soyundan gelme olmuştur. Bir kahraman figürü kimi inanışlarda başat rol üstlenir. Kahramanlar genellikle doğaüstü bir biçimde dünyaya gelirler ve çoğu da

Tanrıların çocuğudur (Görüntü 4). Ancak bu Tanrılar, Tanrıçalar ve onların çocukları insanların başına gelebilecek kötü olaylar yaşarlar. Kıskançlık, kin, sevgi, bilgelik vs. gibi insan doğasına özgü özellikler gösterirler. Buna verilecek en belirgin örnek ise Antik Yunan Mitolojisinde yer alan “*Evrenin Yaratılış Mitosu*”dur. İnanişe göre; evren Khaos’dan meydana gelmiş ve çocukları olan gökyüzü Uranos ile yeryüzü Gaia’nın evliliği ile birleşmiştir. Bu iki yaratıcı gücün ilk çocuklarının okyanus akıntısı Okeanos olduğunu kabul etmişlerdir. Khaos’un Uranos ve Gaia dışında başka çocukları da vardı. Bunlar Karanlık anlamına gelen *Erebos* ile gece olan *Nyx*’di. Erebos yeryüzünde hiçbir ışığın sağlık ve yaşama izin vermeyen karanlık tarafıydı ve onun kız kardeşi olan *Nyx* ise, eski Yunanlılar tarafından çok fazla tapınılan tanrısal bir öğeydi. Ancak gökyüzü olan Uranos ile gece *Nyx*’in birleştiği düşünölmüştür. Ve bu iki tanrısal unsurun evliliğinden de Şafak yani *Eos* ile Gün ışığı olan *Hemera* doğmuştur. Tüm bu akrabalık ilişkilerinin yanı sıra, yeryüzü ve gökyüzünün *Devler* ve *Titanlar* adı verilen çocukları da vardı. Bunlar yeryüzünü sallayıp, depremlere neden olabiliyorlardı. “*Briareus, Cottus ve Gyges isimli üç devin de yüzer tane kafası ve ellışer tane eli vardı. Bu üç deve kısaca yüz kollu anlamına gelen Hecatoncheires ismi verilmişti*” (Berens, 2014, s.17).



Görüntü 4: Gökyüzü Tanrıçası Nut, Yeryüzü Tanrısı Geb ve bu iki Tanrıyı dengede tutan çocukları Hava Tanrısı Shu, Greenfield Papirüsü, M.Ö. 950

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0b/Geb%2C_Nut%2C_Shu.jpg

Erişim Tarihi: 04.04.2017

Tanrılara, Tanrıçalara ait mitler, söylenceler oldukça geniş içeriklere sahip olduklarından dolayı, asırlarca yaşatılmışlardır. Evrenin doğasını açıklamak, toplumdaki her bireye iyi ve başarılı bir kişi olmanın öğüdünü vermek, söylencelerin ciddi amaçlarından sadece bazılarıdır. Aynı zamanda duysal dünyada gerçekleşmesi mümkün olmayan olaylar, mitoslarda görülür. Kahraman, dünyayı kurtarmak uğruna evini, ülkesini terk edebilir, bir efsanevi kuş olan zümrüd-ü anka yanıp tekrar küllerinden doğabilir veya olayın kahramanı bir balığın karnında yaşayabilir. Daha önce

sıklıkla bahsedildiği gibi coğrafi özelliklere, toplum yapısına bağlı olarak mitoslar değişkenlik gösterse de yine de ortak bir yapı sergiler ve hikâyelerini anlatırken sembollerden yararlanırlar (Fromm, 1992).

Doğal düzene insanoğlunun karakteristik özellikleri üzerinden tanımlamalar yapan toplumlar, kendi varoluş sürecini ve başlangıç aşamasının da yeryüzünden doğarak başladığına inanmıştır. Bitkilerin ve çiçeklerin bahar döneminde yeryüzü parçası üzerinde büyüdüğünü, yeşerdiğini gören antik dönem insanları, insanoğlunun da buna benzer bir şekilde topraktan türediği sonucuna ulaşmıştır. İlahi ve fantastik yaratıkların evrenin ilk yaratılışında dünyada var oldukları, dengeyi hem kurarak hem de bozarak insan ırkına ceza vermek için tufana yol açtıkları ilk mitsel inanç biçimlerinden biridir. Eski Hindu söylenceleri, Mayalar, Afrika'da Yoruba söylenceleri iyi örneklerdir ve en bilinen eski tufan söylenceleri ise Sümer / Babil uygarlıklarında yer alır (Rosenberg, 2003). Doğanın bir parçası olduğuna inanılan insan, zamanla kendini alet yapımı ve el becerileri konusunda da yetiştirerek, teknolojik ilerlemeler kaydetmiştir. Ancak Tanrılara göre insanlık büyük bir yozlaşma yaşamış ve Tanrıların büyük gazabı onları bulmuştur. Bu felaketten yalnızca Tanrıların merhamet ettiği Prometheus'un oğlu Deucalion ve karısı Pyrrha kurtulmuşlardır.

Deucalion babasının emriyle bir gemi yapmış. Dokuz gün süren sel boyunca karısıyla birlikte bu gemiye sığınmış. Sular yükseldiğinde gemi Tesalya'daki Othrys Dağı'nın ya da bazılarına göre ise Parnassus Dağı'nın zirvesine takılmış. Deucalion ve karısı insan ırkının nasıl kurtulabileceğini öğrenmek için Themis'e danışmışlar. Cevap başlarını örtüp annelerinin kemiklerini arkalarına doğru (sf. 26) atmışlar. Bir süre kâhinin söylediklerini düşünmüşler ama sonunda iki de annelerinin kemiklerinin yerdeki taşlar anlamına geldiği sonucuna varmışlar. Derhal dağda taş toplayıp bunları omuzları üzerinden atmışlar. Deucalion'un attığı taşlardan erkek, Pyrrha'nın attığı taşlardan ise kadınlar meydana gelmiş (Berens, 2014, s. 27).

Deucalion ve karısı Pyrrha'nın insanların yaratılış mitinde oynadıkları rol, semavi dinlerin, topluluklar tarafından kabul görmeye başlanması ile birlikte Tanrı'nın gazabından sağ kalan Nuh'un büyük bir gemi yapmasını anlatan mitos ile büyük benzerlikler taşır. Muazzez İlmiye Çığ, *Kur'an, İncil ve Tevrat'ın Sümer'deki Kökeni* isimli araştırmasında Tufan mitosunun yalnızca Tevrat'ta yazılı olduğunun sanılmasının aksine Ninova'da yapılan kazıların bu inancı yıktığına değinmiştir. Babil kazılarında Asur Kralı *Asurbanipal*'in kütüphanesinde yer alan bir tablette aynı hikâyeye rastlanmış ve büyük bir şaşkınlık yaratmıştır. Tufan miti, *Gılgamış Destanı*'nin son kısmında yer almaktadır. Hikâye, Tanrılar tarafından kendisine ölümsüzlük verilen *Utnapiştim* tarafından anlatılmıştır. Anlatıma göre; insanlar o kadar üremiş ve artmış ki, Tanrılar onların yarattığı gürültü ve karmaşadan bir türlü uyuyamaz olmuşlar. Dört büyük Tanrı,

büyük bir Tufan ile insan soyunu yok etmeye karar vermiş. Bilgelik Tanrısı Enki, yarattıkları insanların ölecek olmasına çok üzülmüş. Ve *Utnapiştim*'in evinin duvarından seslenerek Tanrıların tufan göndereceğinden bahsetmiş ve kendisine de bir "Gemi" yapmasını söyleyerek gemiyi nasıl yapacağını da tarif etmiş. Utnapiştim, Tanrı Enki'nin kendisine anlattığı gibi gemiyi 7 günde tamamlamış. Sonrasında ise geminin içerisine ailesini, akrabalarını, sanatçıları, evcil ve yabani hayvanları doldurmuş. Geminin kapısını kapatır kapatmaz büyük bir fırtına ile her yeri sel kaplamış. Tufan o kadar şiddetli gerçekleşmiş ki bunu insanlara gönderen Tanrılar bile korkmuş Tufandan. Kıyamet 6 gün 6 gece sürmüş ve 7. Gün gemi "*Nisir Dağı*"na oturmuş. İçeride 7 gün beleyen Utnapiştim dışarı bir güvercin göndermiş ve güvercin konacak yer bulamadığı için geri dönmüş. Sonra bir kırlangıç salmış dışarı o da geri dönmüş ancak son olarak göndermiş olduğu kuzgun geri dönmemiş. Utnapiştim kurbanlar ve adaklar sunmuş, dağın tepesinde yanan ocaklara 7 kazan kurulmuş ve kurban etleri pişirilmiş. Tanrı Enlil gazabını gösterdiği Tufandan sağ kalan insanları görünce çok öfkelenmiş ancak Bilgelik Tanrısı Enki onu yatıştırmış. Ve Utnapiştim ve karısı ölümsüz bir yaşamla birlikte bir nehrin ağzında bulunan Tanrılar bahçesi adı verilen bir yere yerleştirilmişler (Çığ, 2005). Muazzez İlmiye Çığ'ın Philadelphia Üniversitesi Müzesi'nde bulunan yarı kırık tablet üzerinden aktardığı bu mit, Sümerce ve şiir tarzında yazılmıştır. Metnin okunabilen ve kalan kısmında aşağıdaki satırlar yer almaktadır.

"Alçakgönüllü, saygılı olan
Her gün tanrısal görevlerine dikkat eden
Ziusudra'ya Tanrı Enki,
'Duvardan bir söz söyleyeceğim, sözümü tut!
Kulak ver söyleyeceklerime!
Bizden bir Tufan kült merkezlerini kaplayacak,
İnsanlığın tohumu yok olacak,
Tanrılar meclisinin sözü karardır,
An ve Enlil'in emirleriyle
Krallık hükümdarlık son bulacaktır" (Çığ, 2005, s.50).

Ancak bu kısımdan sonra okunmayan bir bölüm yer almaktadır. Çığ'ın tahminine göre muhtemelen geminin nasıl yapılacağı tarif edilmektedir. Tufanın şiddetle devam ettiğinden bahsedilirken, tabletin okunabilen diğer kısımda;

"Sonunda: Ziusudra, kral,
Tanrı An ve Enlil önüne attı kendini.
Onu sevdiler, bir tanrı gibi yaşam verdiler, ona,
Bitkilerin adını, insanlığın tohumunu, koruyan,
Ziusudra'yı güneşin doğduğu yere,
Dilmun ülkesine yerleştirdiler" (Çığ, 2005, s.51).



Görüntü 5: “Tufan, Sümerli Nuh ve Gemisi. Bu mitin eldeki tek belgesi olan ve üniversite müzesinde bulunan “tufan” tabletinin Arno Poebel tarafından çıkarılmış kopyası” (Kramer, 2002, s.189).

Samuel Noah Kramer, *Tarih Sümer’de Başlar* (2002), isimli araştırmasında ise kutsal kitaplarda *Nuh* olarak geçen ismin, yukarıdaki metinlerde de görüldüğü üzere, Ziusudra olarak yer aldığına değinmiştir (Görüntü 5). Nuh Tufanı anlatısının, semavi dinlerde ele alış biçimleri ile pagan toplum inanışları ile bazı farklılıklar taşısa da temelde aynı oluşu mitsel unsurların günümüz inanışları ile iç içe geçişinin de iyi bir örneğidir. Bu konu Tevrat’ta *Tekvin* bölümünde anlatılıyor ve şöyle yer alıyor:

Tekvin bab 9:12:

"Ve Allah dedi: Benimle sizin ve ebedi devirlerce sizinle beraber olan her canlı mahlûkun arasında yapmamda olduğum ahdin alameti şudur: Yayımlı buluta koydum ve benimle yerin arasında bir ahit alameti olacaktır. Yerine üzerine bulut getirdiğim zaman, yay da bulutta görünecektir" (Çiğ, 2005, s.52).

Kur'an-Kerim'de Nuh Tufanı bölümünde geçen ayetlerde bir inanç problemi olduğundan bahsedilirken, Tufan kelimesi yalnızca bir kere geçmektedir. Söz edilen ayetler şunlardır:

A'râf Suresi / 7:

59- "Şüphesiz Nuh'u kavmine peygamber olarak gönderdik ve (Nuh) şöyle dedi: 'Ey kavmim Allah'a kulluk ediniz. Sizin için ondan başka ilah yoktur. Büyük günün azabının sizin üzerinize olmasından korkuyorum'" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.101).

64- O'nu yalanladılar. Biz de onu ve gemide beraberinde olanları kurtardık ve ayetlerimizi yalanlayanları suda boğduk. Şüphesiz onlar kör bir kavim idiler (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.101).

Yunus Suresi / 10 Ayet 73:

"Bunun üzerine onu yalanladılar. Biz de onu ve onunla beraber gemide olanları kurtardık. Onları halifeler kıldık. Ayetlerimizi yalanlayanları suda boğduk. Bak, uyarılanların sonu nasıl oldu!" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.135).

Hûd Suresi, ayet 36-44:

36 - Nuh'a vahy edildi "İman edenlerin dışında kavminden kimse iman etmeyecek. O halde onların yaptıklarından dolayı üzülmeye" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

37- "Gözlerimizin önünde ve vahyimizle gemiyi yap. Zulmedenler hakkında bana bir şey söyleme (yardım isteme); çünkü onlar suda boğulacaklar" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

38- (Nuh) gemiyi yapıyor. Kavminin ileri gelenleri ona her uğrayışında onunla alay ediyordu. (Nuh onlara) dedi ki: "Eğer siz, bizimle alay ederseniz, sizin alay ettiğiniz gibi biz de sizinle alay ederiz" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

39- Artık kendisini rüsvay edecek azabın kime geleceğini, daimi azabın kimin başına ineceğini yakında bileceksiniz (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

40- Nihayet emrimiz gelip sular (tandır da) kaynayınca dedik ki: 'Her birinden ikişer çift ve aileni ve iman edenleri (gemiyi) yükle. Ancak aleyhinizde bulunanlar hariç. Zaten onunla birlikte çok az kişi iman etmişti'" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

41- (Nuh) dedi ki: "Binin onun içine. O'nun yüzmesi de, demir atması da Allah'ın adıyladır. Şüphesiz Rabbim bağışlayan, esirgeyendir" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

42- O (gemi) dağlar gibi dalgalar arasında yüzerken Nuh (a.s.) bir kenara çekilmiş olan oğluna seslendi: Oğulcuğum, bizimle birlikte bin ve kâfirlerle beraber olma" (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

43- (Oğlu) dedi ki: "Ben dağa sığınırım. O beni sudan korur. bir dağa sığınacağım" dedi. (Nuh da), dedi ki: "Bu gün (Allah'ın) rahmet ettiklerinden başka, Allah'ın emrinden koruyacak/korunmuş kimseler yoktur." İkisinin arasına bir dalga girdi ve o, boğulanlardan oldu (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

44- "Ey yeryüzü suyunu yut, ey gökyüzü, suyunu tut" denildi, su kesildi ve iş olup bitti. Gemi Cudi üzerinde durdu. "Zalimler topluluğuna da uzak olsunlar" denildi (ve helak edildi), (Kur'an-ı Kerim, 2010, s.141).

Ayrıca Kur'an- Kerim'de Nuh Tufanı'ndan bahseden diğer sure ve ayetlerin; *Mü'minûn Suresi - ayet 26-29, Şuarâ Suresi - ayet 117-120, Ankebût Suresi - ayet 14 -*

15, *Zâriyât Suresi* - ayet 46 ve *Yâsîn Suresi* - ayet 41-43, olarak karşımıza çıkmaktadır. İncil'de de *Markos 13:32-37*; *Luka 17:26-30,34-36*; *12:39,40* ayetlerinde yer almaktadır. Kitab-ı Mukaddes'te ise; *Başlangıç, 5:23-6:13*, *Başlangıç, 6:14-7:12*, *Başlangıç, 8:12-9:10* bölümlerinde bahsedilmiştir. Nuh Tufanı bu ayet ve surelerde Tanrının insan ırkına kızıp bir tufan ile onların varlığına son vermek istemesi, bu kararını seçilmiş dindar bir kişiye bildirmesi, geminin yapılmasını emretmesi, gökten ve yerden su baskınlarının olması, geminin bir dağa yanaşarak orada kalması, çok az ve inançlı insanın kurtulması, gemiye çiftler şekilde hayvanların alınması pagan döneme temellenen izlerdir (Çığ, 2005).

Mitoloji alanı, ibret alınması gereken olayları anlatmasının yanı sıra; yol gösteren ve doğal düzenin işleyişinde olan unsurları simgesel ifadeler yoluyla aktarır. Evrenin ve dünyadaki yaşamın üzerinde oldukça önemli olan *Güneş*, mit alanında kurgulanan olayların ve kişilerin bünyesinde simgesel bir anlatımla yer alan en önemli unsurlardan biridir. Büyük Thebai kahramanı olan *Oidipus*'un hikâyesi de güneş ile ilgili oluşturulan mitlerden yalnızca biridir (Görüntü 6).



Görüntü 6: Oidipus ve Sphinx / Gustave Moreau, 1864

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/Oedipus_and_the_Sphinx_1864.jpg

Erişim Tarihi: 10.05.2017

Delphoi kâhininden kendi oğlu tarafından öldürüleceğini öğrenen Thebai kralı Laios, karısı İokaste'yle birlikte, yeni doğmuş çocuğunu vahşi doğaya terk etmeye razı olur. Ancak bebek bir çoban tarafından bulunup Korinthos'a götürülür ve oranın kralınca evlat edinilir. Oidipus adı verilen çocuk neredeyse delikanlılık çağına vardığında, sarhoş bir arkadaşı ona Korinthos'un kraliyet çiftinin gerçek oğlu olmadığını söyler. Derin bir rahatsızlık duyan ve ana babasının kaçamak cevabıyla yetinmeyen genç, işin aslını öğrenmek için kâhine gider. Kâhin ona kendi babasını öldüreceğini ve hatta annesiyle evleneceğini bildirir. Oidipus bunun önüne geçmek için Korinthos'tan ayrılır. Yolda kendisine sataşan bir adamı öldürür; onun gerçek babası Laios olduğu bir an bile aklına gelmez. Thebai'ye vardığında, baş belası bir sfenksle karşılaşır. "Hangi yaratık sabah dört, öğle iki ve akşam üç ayak üstünde durur?" bilmeçesine "İnsan" cevabı vererek, kenti onun zulmünden kurtarır. Minnettar Thebai halkınca yeni kral seçilir ve dul kraliçe İokaste de onu kocalığa kabul eder. Birkaç yıl sonra bir salgın Thebai'yi vurunca, bir kâhin Laios'un katilini bulmak gerektiğini söyler. Her yerde katili arayan Oidipus, işin aslını öğrenince ceza olarak kendi gözlerini oyar. Bir süre sürgünde dolaşmasından sonra, ölümler diyarının tanrıları, pişman günahkâra acıyıp onu yanlarına alır (Ergüven, 2010, s.188-189).

Mitin kahramanı olan Oidipus, güneştir. *Herakles*, *Perseus*, *Sigurd* ve *William Tell* gibi güneşe atfedilen ne kadar kahraman varsa, tıpkı onlar gibi başkalarının arzuları yönünde muazzam işler meydana getirmiştir. Babası Laios, Veda metinlerinde çocuğu olan güneş tarafından, yok edilmesi gereken *Gece* (şeytan) *Dasyu*'dur. Annesi olan İokaste ise güneşi doğuracak *Şafak* ile özleştirilir. Güneşin geceyi yenip, şafak ile kucaklaşması kaçınılmazdır. Veda metinlerinde *Indra* olarak görülen güneş, şafağı temsil eden İokaste'nin yerine *Daphne* olur. *Indra*'yı *Daphne* doğurmuş ve onunla evlenmiştir. *Sphinx* ise kayalar üzerinde bekleyen ve yağmuru içine hapseden bulut, şeytandır, tıpkı *Medusa*, *Ahi*, *Echidna* ya da *Chimaira* gibi (Fiske, 2015).

Pagan inanç biçiminin kurgusal bir düzlem üzerinden yükselmesi; bu karmaşık yapının oluşturulma aşamasında yalnızca tek kaynaktan beslenmediğini, çevresel ve kültürel unsurları da bünyesine alarak geliştiğini gösterir. Mit kavramının oluşma aşaması ve evrilerek farklı formlara bürünmesi, fantastik kurgunun oluşturulması açısından önemlidir.

Mit düşüncesinin temellendiği "doğa" unsurunun, kendisinden bağımsız bir yapı göstermeyen *büyünün* işleyişinde de doğayla bir bağ kurması söz konusudur. Kelimenin asıl kökeni bilinmemekte, ancak büyük olasılıkla *Magi* ya da bu düşünce biçiminin ciddi savunucularından biri olan *Aryan* öncesi ya da *Semitik* öncesi zamanlardan birinde yer alan *Chaldea* veya *Media Rahiplerinden* türediğine inanılmakta. Düşüncenin temelinde batıl inançlar, felsefe ve bilimsel gözlem birbiri içerisine karmaşık bir biçimde geçmiştir. Aslında tüm doğanın ruhsal enerjisinin bir bütün olarak kullanılması büyüü meydana getirir. Ruhsal enerjinin doğal bir mekanizma içerisinde kullanılma meselesi Pagan Tanrıları'na has bir özellik değildir.

Doğanın özünde gizlidir, anlaşılması her zaman açık seçik değildir, sınırları kestirilemez bir güce sahiptir. Büyünün asıl gücünü aldığı konu *ölüm* temasıdır. Thomas William Rolleston'ın *Kelt Mitleri ve Efsaneleri* (2014), isimli araştırmaların yer aldığı kitabında bu konuya değinmiştir. Rolleston'a göre; ölümler kültü ile büyüsel davranış biçimi birbiri ile sıkı ilişki içerisinde. Çünkü ölüm, doğanın özüne dönme ve burada bulunan ne olduğu anlaşılabilir, tahmin edilemez olanla ilişkiye geçme durumudur. Önceden yalnızca insan bedeniyle ilişkiye geçen ve bu küçük yapıda kontrol altına alınabilen, sınırları tespit edilebilen büyü; bu güce sahip olmak ve ona hükmetmek isteyen insanoğluna farklı adlandırmalar atfetmiştir. *Büyücü, şifacı, şaman, kam* gibi güce sahip olma isteği, doğanın içinde gizil güç olarak bulunan maddelerin yorumlanması, özelliklerinin iyi bir biçimde tespit edilmesi, bu kişiler tarafından özümsemiş ve kullanılmıştır.

“Kısmen gerçek bilimsel araştırmalarla kısmen şiirsel bir hayal gücüyle, kısmen bir tür rahiplikle ortaya bir çeşit büyü bilimi çıkmış ve bu ilim değişik ayinler ve formüller sistemine bağlanmış, belirli yerler ve nesnelere ilişkilendirilmiş ve sembollerle temsil edilmiştir” (Rolleston, 2014, s.56).

İnsan, kendini ve etrafında meydana gelen olayları anlamlandırmaya başladığı ilk andan itibaren tanrısal gücün hayatlarını düzenleyen başat bir etken olarak görmüştür. Doğanın işleyişini; yıldızları, gökyüzünü ve değişen mevsimleri anlamaya çalışmış ve bu durumu tanrılara atfetmiştir. Doğayı düzenleyen Tanrıları bir panteona konumlandırmışlar, insanlar doğaya saygı duymuş, korkmuş ve Tanrıları memnun etmek için sunular sunup, saçılar saçmış, kendilerinden bağımsız olarak işleyen doğayı kontrol altına almak istemişlerdir. Yukarıda alıntıda geçen değişik ayinler ve formüller sisteminin, belirli yerler ve nesnelere ilişkilendirilmesi de klanın en bilgisi ya da doğaüstü güçlerle iletişim kurabildiğine inanılan kişisine düşmüştür. Bu kişi ise farklı adlandırmalar altında yer almıştır. Bu isimlendirmelerden birisi de şamandır. Şaman, panteona girmek ve tanrısal irade ile iletişim kurmak adına farklı yöntemler geliştirmiş, sözcüklere değişik anlamlar yüklemiş, değişik ritmik hareketlerle vecd haline geçip, iletişim kanalına girmeye çalışmıştır.

Doğa, insanlar üzerinde etkili olduğuna göre, insanlar da doğaya üstünlük sağlayabilir düşüncesi ile kötü ruhlardan, hastalıklardan ve olumsuz gerçeklerden kurtulmak için büyüye başvurmuştur. Büyüyü kullanmak için yalnızca kötü durumlar neden olarak seçilmemiş, savaşa katılan bir topluluk, savaş öncesi gerçekleşeceğini öngördüğü bir takım sahneleri canlandırmış ve düşmanı yenmek için büyü yapmıştır. Yeni doğum yapan bir kadın lohusa dönemindeyken, ona musallat olmasından korkulan ruhlardan korunması için büyü yapıp koruyucu tanrıçalardan yardım

istenmiştir. Orta Asya Türk mitolojisi panteonunda bulunan *Umay Hatun*'dan, yeni doğum yapan ve ailenin koruyucusu olarak yardım istenmiş ve tapınılmış mitolojik bir figürdür.

Mağaraların en kuytu ve girilmesi yasak olan kısımlarına yapılan av hayvanlarına ait resimler büyünün işlevsel olarak konumlandırılmasına örnektir. Bir av hayvanının resmini duvara çizerek, hayvanın ruhunu yakaladığını düşünen insana, gerçekleştireceği av için üstünlük sağladığı hissini vermiştir. Bu yüzden bizon, at, geyik gibi hayvan resimleri, çok gerçekçi olarak resmedilmeye çalışılmıştır (Görüntü 7).



Görüntü 7: Lascaux Mağarası. Vézère Vadisi'nin Prehistorik Döneme ait mağara resimleri

Kaynak: <https://www.wannart.com/wp-content/uploads/2017/10/lascaux.jpg>

Erişim Tarihi: 12.06.2017

Ne için yapılmış olursa olsun, büyü için gerçekleştirilen ritüellerde birtakım makam ve usulüne göre söylenmiş sözlerin yanı sıra; jest, mimik, hareketler ve büyüye dâhil edilen nesnelere kullanılmıştır. Bunların iyileştirici, mutluluk verici etkilerinin olduğu düşünülmüş ve kadın-erkek arasında muska, nazar boncuğu ve tılsım olarak tercih edilmiş ve sonrasında süs eşyasına dönüştürülerek kullanılmıştır. Klan üyelerinin vücutlarına yaptıkları koruyucu dövmeler, çeşitli işaretler, derin kesikler, hem büyü amacıyla hem de farklı kabile ve klanlardan daha rahat ayrılmak için gerçekleştirildiği düşünülmektedir (Fromm, 1992). Büyünün en önemli özelliklerinden biri, hem yapanın hem de maruz kalanın bu duruma olan inancıdır. Büyünün psikolojik ve fizyolojik etkilerine inanan bir kişi bu durumla karşılaştığında kendisine tanımlanan sosyal rolleri yerine getiremeyeceğine dair derin bir kaniya sahip olur

(...) bir kara büyünün kurbanı olduğunu anlayan kişi, içinde yaşadığı topluluğun en görkemli geleneklerinin etkisiyle durumunun umutsuzluğuna içtenlikle inanır. Akra ve dostları da bu kesin kaniyi paylaşırlar. Toplumun dışına itilir; herkes ondan uzaklaşmaya, şimdiden ölmüş gibi davranmakla yetinmeyip, onu bütün çevresi için bir tehlike kaynağı olarak da görmeye başlar. Topluluk her fırsatta ve bütün davranışıyla zavallı kurbanını adım adım

ölüme sürükler. O da kaçınılmaz saydığı bu yazgıdan kurtulmaya çabalamaz. Zaten kısa bir süre sonra, onu «ruhlar ülkesine» gönderecek kutsal törenler başlar. Tüm aile ve toplum bağlarından koparılmış, bireylik bilincini oluşturan tüm görev ve etkinliklerden yalıtılmış, yüce güçlerle karşı karşıya kalmıştır (Strauss, 1983. s.33).

Büyü kurbanı olduğuna inanan kişinin klanın şamanı tarafından kurtarılacağı yönünde bir inanca sahip olmasında, şamanın kendi geçmişinde ve daha önceki deneyimlerinde göstermiş olduğu inandırıcı uygulamalar etkilidir. Ritüellerde, şaman kendi iç dünyasına dönerek içselleştirdiği ve gönüllü olarak katlandığı acıları, tuttuğu oruçları ile izleyenler tarafından büyü ritüelinin kabul edilmesini sağlar (Görüntü 8).



Görüntü 8: Şaman ritüeli / Alexander Nikolsky

Kaynak: <https://samanizm.net/wp-content/uploads/2017/12/saman-ayini.jpg>

Erişim Tarihi: 02.03.2017

Bir çeşit öyküleştirme yapar ve hem izleyici hem de büyüden kurtulmak isteyen kişi için ruhsal ve bedensel bir uyanış hali izlenir. Çünkü izleyicilerin ve şamanın coşkusu, kitlenin olayda hissettiği duyuşsal tepki ve doyumlar, toplumsal katılım ve inanç sistemi mekanizmasını devreye sokar. Bu noktadan hareketle dinsel edimler içerisinde kendine doğaüstü varlıklar olarak yer bulan koruyucu ruhlar, kötü cinler, dünya yasaları ile açıklanmayacak biçimde tasarlanan canavarlar, büyü yaptığına inanılan Tanrı, Tanrıça ve Tanrısal özellik taşıyan kutsal hayvanlar, hepsi bu sistemin bir parçası olur. Teze konu edinilen fantazyalar bu büyüsel ve mitsel düşünce ekseninde evrilir, salt hayal gücü olmaktan çıkarak, topluluğun hayatını yöneten, düzenleyen etkili bir güç olarak fiziksel dünyada geniş bir yer tutar (Strauss, 1983).

Yukarıda değinilen mit ve büyü kavramı, kendisinden bağımsız olmayan bir başka nitlendirmeyi daha gündeme getirmektedir. *Efsane* tanımı bünyesinde her iki adlandırmayı da barındırır. Ve tüm tanımlamalar genel bir çatı olan mitolojiyi oluşturur. Efsanenin kelime anlamının ne olduğuna ilişkin bir inceleme yapmak yerinde olacaktır. Türk Dil Kurumu'nun *Budunbilim Terimleri Sözlüğü*nde,

Tanrıların, insanların, kahramanların ve evrenin yaratılışının yanı sıra ilk günâhı, ilk ölümü, tufanı, tanrıların insanları nasıl cezalandırdıklarını, ikinci planda ise avcılığın ve hayvancılığın başlangıcını, bitkilerden nasıl yararlandığını, ateşin ilk kez elde edildiğini, cinsel hayatın başlangıcını; ilk ailenin, törelerin ve toplumsal kurumların ortaya çıkışını konu edinen; bunları destansı ve şiirli bir dille anlatan, çoğu zaman kutsal sayılan öyküler” (Örnek, 03.10.2016).

Tanım doğrultusunda efsanelerin mitsel yapıyla yakından ilişkili olduğunu, evrenin ve her şeyin başlangıcı ile ilgili bir takım bilimsel yöntemlerle karşılık bulamadığı sorulara cevap aramaya çalıştığı görülür. Tarihi değeri olan abartı hikâyelerle süslenmiş olayları konu edinir. Ayrıca kahramanların serüvenlerinden, rol-model olarak kabul edilen kişilerin yaşamlarından kesitler aktarır, toplumun duygu ve düşüncelerine yön vermeye çalışır. Bu kavram, sayısız şekilde öykü üretir ve mitoloji atlasının oluşmasına katkıda bulunur. Toplumların yapısına göre şekillenir, bölgesel farklılıklar gösterir. Yine de ortak öğelerle isim ve biçim değiştirerek farklı kültürel kodlarda yerini alır. Doğu, batı, Kızılderili, Anadolu mitolojileri, Mısır mitolojisi, ... ve hemen her uygarlığa ait, kendi aralarında büyük benzerlikler gösteren efsanevi hikâyeler. Dünyayı algılama biçimleri yerel bazda değişkenliği barındırsa da genel itibarıyla ortak konular üzerinden şekillenmişlerdir.

(...) Efsaneler, tarih boyunca uluslardan uluslara anlatılmış; hayvancılıkla geçinen göçmen kavimlerle, savaşa çıkmış gezginci ordularla ülkeden ülkeye, kıtadan kıtaya dolaşmıştır. Efsanelerdeki tanrılar ve kahramanlar da haliyle geldikleri yeni ülkelerin tanrılarıyla, kahramanlarıyla tanışıp evlenmişler, yeni soylar üretmişler, değişik dönüşümlere ve yorumlara uğramışlardır (Atan, 2011. s.12).

Ancak mit ve efsane kavramı arasında çok belirgin olmayan bir fark bulunur. Bu farkı Fiske (2015), Elizabeth'in üvey oğlu Don Carlos'a âşık olmasında, Kraliçe Eleanor'un kocası I. Edward'ın zehirli bir okla açılmış yarasındaki zehri emerek kurtarmasında bulur ve bu olayları efsane olarak niteler. Fakat Herkül'ün hayvanlarını çalan hırsız Cacus'u öldürmesinin fiziksel bir anlam içerdiğini ve hikâyenin mitin alanına girdiğini aktarır. Ayrıca, efsanelerin genel yapısında bir ya da iki mekân bulunduğunu ve kısıtlı insan arasında gerçekleştiğini ifade eder. Mitler ise daha yaygındır. Bunun nedenini ise mit kurgularına dair köklerin çok eski çağlara dayanıyor olduğunu savunur.

Truva savaşı mitinin birbirine benzer pek çok unsurunun *Veda metinlerinde* ve *St. George* ve *Ejderha* mitinin tüm Aryan uluslarında görüldüğü kabul edilir. Bir diğer örnek olan *Jack ve Fasülye Sapı* isimli mit yalnızca Aryanlar arasında yaygın olmamış, aynı zamanda Güney Afirka'daki *Zulular* ve Amerikan yerlileri arasında da görülmüştür. Dünyanın uzak coğrafyalarında görülen benzer hikâyeler, bize bu durumun bir efsane olmadığını, tamamen mit alanına dair bir kurgu olduğu göstermektedir (Fiske, 2015).

1.2. FANTASTİK TÜRÜN YAZINSAL KÖKENLERİ

*“Peri Diyarı tehlikeli bir yerdir
ve ihtiyatsız ayaklar için pek çok çukur,
fazla cüretli olanlar için
pek çok zindan barındırır...”*

Tehlikeli Diyardan Öyküler / J.R.R. Tolkien

Düş gücünün gerçeğe başkaldırışı olarak algılanabilecek olan fantastik alanın, gerçeğin bir yanılması ya da gerçek olması istenen bir dünyaya geçiş kapısı olduğunu iddia etmek yanlış olmaz. J. R. R. Tolkien, *Tehlikeli Diyardan Öyküler* isimli kitabın önsözünde bu dünyayı;

“Peri masallarının dünyası engin, derin ve yüksektir ve birçok şeyle doludur: Orada her tür hayvan ve kuş; kıyasız denizler, sayısız yıldız; kendisi bir büyü olan güzellik ve her daim mevcut bir tehlike; kılıç kadar keskin coşku ve hüznün vardır” (2013, s.5), diyerek tanımlamıştır.

Ancak fantastik bir evren olan bu alanın içinde bulundurduğu tek tehlikenin orada yaşanılması muhtemel durumdan kaynaklanmadığını da vurgular. Tolkien’e göre; “*O diyara girmiş bir insan orayı gördüğü için kendini talihli sayabilir, ama Peri Diyarı’nın zenginliği ve tuhaflığı gezginin dilini bağlar, anlatamaz. Ve orada bulunduğu sürece, çok fazla soru sorması tehlikelidir, çünkü kapılar yüzüne kapanabilir ve anahtarlar kaybolabilir*” (2013, s.6). Bu dünyaya dair olguların gerçek olduğunu kabul eden okuyucu, düş gücünün algılanabilir bir evren olduğu varsayımına gitmek durumundadır. Burada T. Todorov’un fantastik kavramı üzerine yapmış olduğu değerlendirme gündeme gelir.

Dünyanın genel geçer yasaları dâhilinde açıklanabilen bir gerçeklik midir edebi yazında okuyucuya aktarılan? Yoksa gerçeğin yanılması mıdır? Bu soruyu soruyor Todorov fantastiğin tanımını ve sınırlarını anlatırken. Fantastik konusunun alanı, içinde bulunduğumuz gerçekliği tanımlayan yasalarla açıklanabilir mi? Farklı bir dünyaya ait yasalara dâhil midir bu gerçeklik? Todorov, kendi yapısalcı kuramının, bu sorulara verilecek cevap dâhilinde okuyucuyu iki farklı alana taşıyacağını ileri sürer. Eğer ilk sorunun cevabı okunan metinde kolaylıkla verilebiliyorsa, *tekinsiz* olan alana konumlanır. Ancak ikinci soru cevabını buluyorsa o zaman bu yazında aktarılanlar *olağanüstü*nün alanında kendine yer bulur. Fantastik, bu iki alan arasında kararsız kalma durumudur.

Todorov fantastik tanımını yaparken kendisine örnek olarak belirlediği anlatılar, günümüz fantastik edebi yazınından oldukça farklıdır. Bu örnekler de genel olarak XIX. yüzyıl edebiyatına ait metinlerdir. “*Gerard de Nerval’in Aurélia’sı, Balzac’ın Tılsımlı Deri’si, Jan Potocki’nin Le Manuscrit trouvé à Saragoss’sı, E. T. A. Hoffmann’ın öyküleri, Maupassant’ın öyküleri ve Henry James’in "Vidanın Dönüşü" adlı uzun öyküsü bu metinlerin en iyi bilinenleridir*” (Todorov, 2011, s.9). XIX. yüzyıla tarihlenen metinler bu dönemde tam anlamıyla gelişme göstermişse de Batı’nın kendi konjonktürü dâhilinde bir tür olarak XIV. yüzyılda ilk örneklerini vermeye başlamıştır. Geoffrey Chaucer’in *Canterbury Öyküleri (Canterbury Tales)*, Guyot Marchant’ın 1485’te yazdığı *Ölüm Dansı (Danse Macabre)* ya da Christopher Marlowe’un 1588 yılında yazdığı *Doktor Faustus* gibi eserler sayılabilir (Koçak, 2006, s. 96). Ancak günümüz fantastik ve bilimkurgu olarak nitelendirilen metinleri, Todorov’un sınıflandırmasına dâhil olamasalar da yine de tamamen bağımsız bir konumda bulunmazlar. Bilimkurgu olarak kabul edilen metinler, XIX. yüzyılda *bilimsel olağanüstü* olarak isimlendirilen yazınların devamı olarak görülebilir. Bahsedilen belirsizlik ve kararsızlık durumu görülmez. Yazınlarda bahsedilen yer, kişi veya olaylarda söz konusu olan tuhaf ve doğaüstü olgular, bu evrene ait belirli yasalarla açıklanabilir.

Tekinsiz veya olağanüstü alan arasında bir kararsızlık durumu sunan fantastiğin, XVIII. yüzyılda Fransa’da gelişme gösteren edebi bir tür olarak karşımıza çıktığını kabul edilir. Kelime anlamı genel itibari ile hayali oluşu ve gerçek dışılığı niteler.

Fransızca hayalet anlamına gelen *'fantôm'* sözcüğüyle ortak kök olan fantastik, Latince *'phantasticus'*tan evrilmiştir. Yunancada aynı Latince kökten türeyen *'phantasein*:[görülemez hayal kurarak] *görünür kılmak*’; anlamında bir eylemdir. Hayal anlamına gelen fantezi sözcüğünün orijini ise *phantasein* fiilinin isim hali olan *Phantasie*’dir. *'phantasticus'* sözcüğü Ortaçağ Avrupa’sında 'hayali' anlamına gelen bir sıfat olarak *'fantastique'* biçiminde yaygın olarak kullanılır (Güneş, 2012, s.1253).

Tanımlamalar dâhilinde hemen hemen tüm düş gücüne dayalı edim ve nitelendirmeler fantastiğin alanına girer. Kurmaca, düşsel tüm etkinlikler ve sanatsal üretimler fantastiktir demek yanlış olmaz. Ancak fantastiği güçlendiren, besleyen tüm öğeler tarihsel dilimde dine ve edebi üretilere konumlandırılrsa da, yine de bu sürecin nerede başladığına dair tam bir tarihlendirme yapılamaz (Ertekin, 2010, s.35). Ayrıca XX. yüzyılın hızla devinen dünyasına dair gelişmeler, modern zamanın zihni sınırsızlaştıran düş üretimlerini fiziksel gerçekliğe dönüştürmesi, psikanalizin ve psikolojinin gösterdiği inanılmaz gelişmeler, mental düşüncüyü derinden etkileyen tıbbi ve yasal olmayan ilaç kullanımı gibi unsurlar fantastiği ve sınırlarını genişletmiştir. B.

Sizgen, fantastik romanın tanımını ve sınırlarını çizmeye çalışırken, Nuran Özlük'ten şöyle bir aktarmada bulunur:

Bilinen, kabul edilen sosyal, siyasî, tarihî, bilimsel kuralların, genel geçer gerçekliğin dışına olağanüstü, doğaüstü unsurlarla alegorik anlamdan, düş, hayal, sanrı, delilik gibi psikolojik/ psikiyatrik vakalardan tamamen arınmış bir hayal gücü ile çıkmayı mitos, efsane, destan, menkıbe, halk hikâyesi, masal vb. beslenerek ancak bu türlerin formatında değil, romana has unsurlarla sunan anlatı türüne fantastik roman denir" (Özlük'ten akt. Sizgen, 2014, s.100).

Fantastik olarak kurgulanan ve kabul edilen metinler, olağandışı ve bilinçaltı süreçlerini hayal gücü etkisi ile oluşturmaları bakımından iki temel yol gözetirler. Bunlardan ilki fiziksel olarak algılanan dünyanın gerçekliğine bilinmeyen bir olgunun yerleşerek, kendini *yeni bir gerçek* olarak kabul ettirmesi, diğer yol ise; şu anda içinde bulunulan evrene dair imlerin çok dışında, kurgulanan olguların tamamen farklı bir tasarıya ait olması şeklindedir (Özlük'ten akt. Uğur, 2011, s.138). Burada bahsedilen ilk yol; birincil dünyayı anlatan kurguların, bilinen dünyanın sınırları içerisinde kendisine fantastik bir alan yaratmasıyla gerçekleşir. J. K. Rowling'in 1997 yılında yayımladığı *Harry Potter* serisi bu birincil dünyaya dair oluşturulan fantezi tanımına uyar. Çünkü maceraların geçtiği yer ve mekânlar, günümüz İngiltere'sinde geçer. Özellikle hikâyeler Londra'nın tarihsel ve kültürel dokusu ekseninde kurgulanmış, hem okuyucuya hem de sonrasında kitaptan yola çıkılarak oluşturulan filmde bu doku girift bir yapıyla aktarılmıştır (Görüntü 9-10). Anlatıda, İngiliz kültürüne ait izler, masallar, mitoslarda adı geçen isimlendirmeler, troller, büyücüler, Viktoryan tarzı binalarda geçen öyküler yer alır. Bu edebî yazın, bir anlamda modernizmi orta çağ mistisizmi ile harmanlamış, okuyucu ve izleyici yadırgamadan bu dünyanın gösterdiği gerçekliği kabul edebilmiştir.



Görüntü 9: Londra Parlamento Binası

Kaynak: Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı, 2007.

Yalnızca Batı Edebiyatına dair unsurlardan örnek vermek doğru olmaz. Birincil dünyaya ait verilecek bir diğer örnek de Türk Roman geleneğinin usta bir ismi olan İhsan Oktay Anar'a ait olan *Puslu Kıtalar Atlası*'dir.



Görüntü 10: Londra sokakları.

Kaynak: Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı, 2007.

Bünyamin düşünde, yattıkları odayı gördü. Pencereden sızan ayışığı bir usturlabın parlak yüzeyine vuruyordu. Delikanlı uçtuğunu hissetti. Tavana doğru yükseldi ve aşağıda babasının uzandığı yatağı gördü. Düşünde uçmak o kadar hoşuna gitmişti ki, yüzüne bir gülümsemedir yayıldı. Odada bir yatak daha vardı. Tavandan alçalarak bu şiltede yatan kişiye baktı: Kendi bedeniydi bu. Yüzünde tatlı bir tebessüm göze çarpıyordu. Uçmanın zevkini iyice çıkarabilmek için varlığını kendi haline bırakıp tekrar tavana yükseldi. Fakat çok gedmeden pencereden çıkmayı duşundu. Kafesin arasında bir duman gibi sızarak dolunaya doğru uçtu. Kostantiniye'yi hayatında ilk kez tepeden gördü. Boğazı geçip Üsküdar'a ulaştı. Dolunayın altında süzülerek Kız Kulesi'ni geride bıraktı ve sarayın bir penceresinden içeri girdi. Bir yatak odasıydı burası. Güzeller güzeli bir şehzade kuştüyü yastıkların üzerinde uyuyordu. Bünyamin şehzadeyi seyretmeye dalmıştı ki odanın kapısı açıldı ve içeri üç adam girdi. Aralarından biri yatağa doğru ilerledi, ayışığında parlayan hançeri yatağa saplayıverdi. Adamlar aceleyle odadan çıktıklarında Bünyamin yalnız olmadığını hissetti. O güzeller güzeli şehzade de, kendi bedenini terk etmiş, tıpkı onun gibi uçuyordu. Pencereden çıkıp göğe yükselmeye başladı. Bünyamin ona yetişmek istedi fakat şehzade kısa sürede gökteki yıldızların arasında kayboldu (Anar, 2006, s.47-48).

Alıntılanan metinde, İstanbul'a ait mekân ve yapılar üzerinden mistik bir Osmanlı dönemi kurgusu karşımıza çıkar. Burada tarihi öğeler ve şu anda da varlığını koruyan yerlerden, Osmanlı'nın arka sokaklarında yaşayan insanların hayatları ile iç içe olan, merdiven altı büyü ve sihirlerin normalleştiği bir zamandan hikâye aktarımı gerçekleştirilir. Mekânlar gerçektir, aktarılan olay örgüsünde ise fantastik bir yapı görülür ve hem okuyucu hem de izleyici metnin gerçek dünya ile olan ilişkisini kabullenir. Roman örgüsünde; Bünyamin karakterinin ruhunun bedenini terk ederek oda içerisinde uçması, pencereden dışarı çıkarak Boğazı, Kız Kulesi'ni, Üsküdar'ı geçerek, saraya ulaşması ve bir şehzadenin yatak odasına konarak onu seyre dalması sihirselsel bir dünyayı, tarihi bir gerçeklikle birleştirerek sunar.

İkincil dünyaya ait anlatımlarda ise; birincil dünyadan çok farklı olarak hikâyenin ve olay örgüsünün geçtiği zaman ve mekân tamamen bu dünyanın dışında yer alır. Ayrıca bu dünyaya özgü daha önce hiç bilinmeyen canlılar, yaratıklar da vardır. *Narnia Günlükleri - Aslan, Cadı ve Dolap* isimli fantastik romanın yazarı olan C. S. Lewis, ikincil tür fantastik roman alanına giren bir roman serisi oluşturmuştur.

Pekâlâ, Havva kızı Lucy” dedi Bay Tumnus, “Narnia’ya nasıl geldiğini sorabilir miyim?” “Narnia mı? O da ne?” dedi Lucy. “Burası Narnia ülkesi” dedi Faun, “İlamba direğiyle Doğu Denizi kıyısındaki büyük Cair Paravel Kalesi arasında, üzerinde bulunduğumuz tüm bu topraklar. Sen – sen batının vahşi ormanlarından mı geldin?” “Ben – ben boş odadaki giysi dolabından geçerek geldim” dedi Lucy. “Ah!” dedi Bay Tumnus epeyce melankolik bir sesle. “Küçük bir Faun’ken coğrafyaya daha fazla çalışmış olsaydım, kuşkusuz o garip ülkeler hakkındaki her şeyi bilirdim. Şimdi artık çok geç.” “Fakat bunlar ülke değil ki” dedi Lucy, gülümseyerek. “Hemen şuracıkta – en azından – emin değilim. Orada şimdi yaz mevsimi (Lewis, 2012, s.27-28).

Küçük bir kız olan Lucy’nin elbise dolabından geçerek Narnia Ülkesi’ne ulaşarak, orada Tumnus isimli *Faun* (Görüntü 11), ile arasında geçen diyalog, olmayan bir ülkenin olmayan bir zamanında kurgulanır ve bize aktarılır.



Görüntü 11: Lucy ve Faun Tumnus’ın karşılaşması / *Narnia Günlükleri -Aslan, Cadı ve Dolap*

Kaynak: http://www.centreculturelirlandais.com/content/events/Narnia_2012.jpg

Erişim Tarihi: 20.05.2017

Bu roman serisi bize ikincil tür fantastik romanlarına iyi bir örnek teşkil eder. İkincil tür fantastik edebi yazımlara gösterilecek en erken ve önemli örneklerden biri de 1862 yılında Sir Lewis Carroll tarafından yazılan *Alice Harikalar Diyarıdır* (Güneş, 2012, s.1256).

“Bugün Kraliçe’yle kriket oynuyor musun?”
 “Çok isterdim,” dedi Alice, “ama daha davet edilmedim.”
 “Orda beni görürsün,” dedi Kedi ve ortadan kayboldu. Alice, buna pek de şaşırmadı, tuhaf şeylerin olmasına öyle alışmıştı ki. Kedi’nin kaybolduğu yere öylece bakakalmışken, Kedi birden yeniden ortaya çıktı.
 “Ha bu arada bebek ne oldu,” dedi. “Az daha sormayı unutuyordum.”
 “Domuza dönüştü,” diye yanıtladı Alice sakın sakın, sanki Kedi çok doğal bir yoldan geri gelmişçesine.

“Ben de öyle düşünmüştüm,” dedi Kedi ve yeniden ortadan kayboldu (Carroll, 2013, s.66).

Alice, tavşan deliğinden aşağı doğru düşüp, kendini ve kim olduğunu unutacak kadar sarsıcı fantastik bir dünyada bulur. Sihirli kek ve mantarlar yiyerek büyüyüp küçülür, dar koridorlardan geçerek güzel bir bahçeye ulaşır ve farklı evlere şatolara misafir olur. Bu dünyada her şey ters yüz edilmiş gibidir. Çocuk kitabı olarak kurgulanan hikâye, aynı zamanda büyükler için de önemli bir yol ve yöntem kitabıdır.

Bu metinde de geçerli olan, metni okuma sürecinde okurun “gerçeklik” kavramı sarsılarak edebi eserde yer alan kurgusal evrenin yeni bir gerçeklik olarak algılanabilmesidir. *“Okurun ‘gerçeklik’ anlayışıyla donatılmış ‘inanç çerçevelerinin’ kurgunun sunduğu olası dünyalarda ne ölçüde değişime uğrayabileceği, bir anlamda okurun öyküyü kendi kurgusal gerçekliği içerisinde değerlendirmesi gereği ortaya konulmuştur”* (Etuş, 2006, s.73).

Konunun başında bahsedilen gerçeklik mi yoksa yanılsama mı sorunsalı tüm fantastik türün alanını işgal eder ve bu ikircikli durum, okuru fantastiğin merkezine ulaştırır. Şeytanların, perilerin, vampirlerin, uçan atların olduğu, maddi olarak algılanamayan evrene ait duyulardan kaynaklanan bir yanılsama söz konusu ise bilinen dünyaya dair yasalar değişmez. Olay ve karakterler gerçek olabilir ve bu gerçekliği bizim tanıdık olmadığımız başka bir düzene ait yasalar yönetir.

Edebi anlatımlarda kurgulanan fantastik yapıların mitlerden ve efsanelerden yararlandığı bilinmektedir. Mite dair pek çok kurgu, hikâyelere malzeme sağlar. Tıpkı Kurt Adam mitosunun fantastik anlatımlarda yer alması gibi.

2. BÖLÜM

FANTASTİĞİN “ANİMASYON” YOLUYLA İFADESİ

2.1. ANİMASYON SİNEMASININ TARİHİ VE GELİŞİMİ

*“Bu defter dünyaya düştüğü anda
dünyanın bir parçası haline geldi”*

Ryuk / Death Note

İnsanlığın kendi varoluş düşüncesini anlamlandırmaya başladığı tarih öncesi dönemlerden itibaren toplumun her birimi, fanteziye doğru ilerleyen ve hayali evrenler kurgulayan, bunun ekseninde kendi yaşamsal pratiklerini ortaya koyan bir tavır sergilemiştir. Hayal ile gerçek arasındaki kurgusal dönemi cansız nesnelere üzerinden adlandırma ve hareket yoluyla hayata geçirme meselesi oldukça önemsenmiştir. Düş gücünün ve fiziksel dünyanın çok ötesinde varlık gösteren ruhların, erken dönem insanlarınca yakalanıp kendi bedenlerine hapsedilmesi belirli ritüeller ekseninde gerçekleştirilebileceklerine inanmışlardır. Bununla birlikte hareketi, durağan olmamayı, canlandırmayı ciddiye almışlardır. Sinemanın insanların hayatında önemli rol almaya başlamasından çok önce canlandırma fikrinin insan topluluklarının gündeminde olması, sinema disiplinine temellenen ilk düşüncedir denilebilir.

Sinemanın gelişim süreci içerisinde görülen en önemli ögenin görüntünün bir devinim içerisinde sürekliliğinin sağlanmasıdır. Sürekliliği yaratacak aygıtların deneme yanılma yoluyla sinema sanatına katkıları hiç şüphesiz ki *Canlandırma Sinemasının* da yolunu açmıştır. Canlandırma filmlerin gösterimi Lumière Kardeşlerin 1895 yılında Paris’te gerçekleştirdikleri ilk film gösterimlerinin çok daha öncesine uzanır (Furniss, 2013). Örneklerde görüleceği üzere, tarihin çok eski zamanlarından itibaren; büyüsel bir ifade yaratmada, anı yakalama düşüncesinde devinimi yansıtmaya çalışmak ve aktarmak ciddi bir sorun haline gelmiştir. Duvarlara çizilen resimlerin gerçeğine uygun biçimde yansıtılması, güncel teknolojiden uzak ve saf yaratıcılığa yakın insan zihnini gösterir.

Altamira (Görüntü 12) ve Lascaux Mağarası’nda (Görüntü 13) bulunan, devinim içerisindeki hayvan resimlemeleri hareketi yansıtmak adına oldukça başarılı örneklerdir (Hünerli, 2005). Koşan bir domuzun birden fazla ayakla çizilmesi veya kaçan geyik ve öküzlerin kompozisyon içindeki konumlanışları izleyicide ciddi bir hareket algısı yaratır.



Görüntü 12: Koşan domuz / Altamira Mağarası

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Altamira%2C_boar.JPG

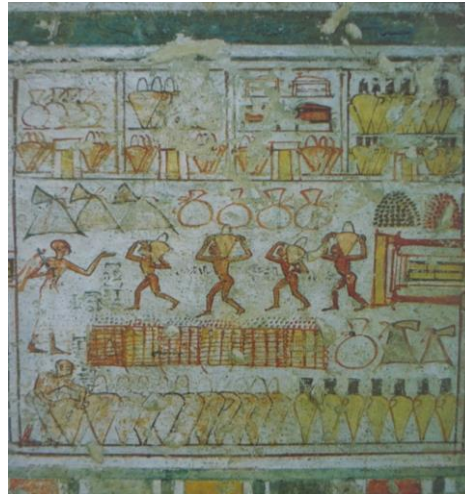
Erişim Tarihi: 15.11.2017.



Görüntü 13: Hareket halindeki bizon, at ve geyik resimlemeleri / Lascaux Mağarası

Kaynak: http://www.thalo.com/thumbnail/021913_3563f707-564177729-5123c60c-91d8-865ede91/o.jpg

Erişim Tarihi: 16.11.2017.



Görüntü 14: Thebes civarında bir duvar boyaması ve hasat yapan köylüler

Kaynak: Hagen, R., Marie, R. (2005). *Egypt, people, gods, pharaohs*. Köln: Taschen.

Devinimi sanatsal uygulamalarda yakalamaya çalışma işi yalnızca tarihöncesi dönemlerde sorun haline getirilmemiştir. Farklı zaman dilimlerinde ve birbirinden uzak coğrafyalarda, kimi zaman geleceğe bırakılmak istenen bir metin, güncel ve sosyal

olaylardan bahseden bir görsel veya düşmanları korkutmak için oluşturulan bir uyarı şeklinde varlık göstermiştir. Kadim Mısır'ın günlük yaşantısını yansıtan papirüs ve duvar kabartmalarındaki bir resimlemede (Görüntü 14), Antik Yunan ve Roma'nın vazoya bezemelerinde (Görüntü 15), Hint mitolojisinde iblislerle dövüşen bir Tanrıça resimlemede (Görüntü 16), görülmesi mümkündür.



Görüntü 15: Antik Yunan'a ait bir vazoya resmedilen sporcular

Kaynak: <https://i.pinimg.com/originals/f1/42/06/f142067c0a691aedfdc0eab7aed57a99.jpg>

Erişim Tarihi: 16.11.2017



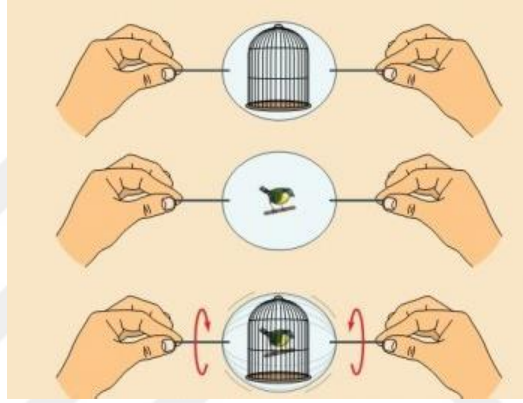
Görüntü 16: Hint mitolojisinde iblislerle dövüşen Tanrıça.

Kaynak: Ergüven, E. (2010). *Mitoloji*, İstanbul: Ntv Yayınları.

19. yüzyılın ortalarında fotoğraf sanatının gelişim göstererek günlük hayatta yerini alması, sinema alanının genişlemesine olumlu katkıları olmuştur. Özellikle hareket halindeki bir nesnenin aşamalarını yakalama imkânı fotoğrafla birlikte mümkün hale gelmiş ve animasyon alanına ciddi bir materyal sağlamıştır. Görüntülerde devinimi yakalamak isteyen sinemacılar için ardı ardına fotoğraf çekerek cismin aksiyonunu belirli bir sıraya dizme işi, hareketi rahatlıkla görebilmelerinin yolunu açmıştır. Animasyon film yapım prensibi ise; sinema kamerası, projeksiyon cihazı gibi araçların

icadından çok daha öncesine tarihlendiği (Kershaw, 1982), konunun girişinde daha önce ifade edilmişti.

Sinemanın ve sonrasında canlandırma sinemasının üretiminde, farklı cihaz ve kayıt aletleri kullanıldığı bilinmektedir. Bunların arasında; karanlık bir odada mum ışığı yardımıyla slayt cihazına benzer bir kutudan görüntüyü duvara yansıtan *Sihirli Fener*, oyuncak biçiminde tasarlanmış ve metal bir plakanın her iki farklı yüzeyi üzerine birbirini tamamlayan iki farklı görsel yerleştirilmiştir. Kenarlarından tutturulan iplerle hareket etmesi sağlanan *Thaumatrope* (Görüntü 17), hareket algısı yaratıp yansıtan Stampfer'in *Stroboscope*'u, W. G. Horner'in *Zoetrope* –*Zootrope*-'u ve Emile Reynaud'un *Praxinoscope*'u sayılabilir (Kershaw, 1982).



Görüntü 17: Thaumatrope

Kaynak:<https://teacherswebresources.files.wordpress.com/2016/03/thaumatrope.jpg?w=358>

Erişim Tarihi: 18.11.2017

Bu cihazların yanı sıra; 1832'lerin başında Prof. Joseph Antoine Ferdinand Plateau, *Phenakistoscope* (Görüntü 18), isimli üzerine on altı farklı resim yerleştirilerek, görüntüler hareketliymiş gibi his uyandıran ve bu illüzyonu yaratan cihazı insanların ilgisine sunmuştur. Tıpkı bir sinematik projeksiyon gibi görsel yanılgı üzerine inşa edilmiş ve insan gözünün birbirine benzer görüntüler arasında hızla geçiş yapması prensibine dayandırılarak görseller devinim içerisinde gibi algılanması sağlanmıştır.

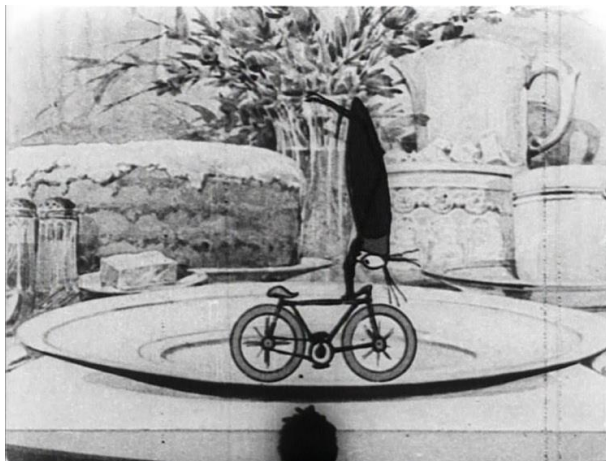
Teknolojik ve yaratıcılık anlamında ifade edilen animasyon film kavramının dünya çapında yaygın hale gelmesi, sinemanın doğuşundan sonra mümkün olmuştur. -Daha önce de ifade edildiği üzere, animasyon film prensibi sinemadan önce, ancak animasyon film üretimi sinema sonrası dönemde meydana gelmiştir-. İlk animasyon film yapımcısını tek bir kişi olarak ifade etmek doğru olmaz. Bu alana meraklı kişiler tarafından deneme yanılma yoluyla yapılan katkılar, farklı animasyon teknik, uygulama ve yöntemlerinin geliştirilmesine yol açmıştır.



Görüntü 18: Phenakistoscope

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Eadweard_Muybridge%27s_phenakistoscope%2C_1893.jpg **Erişim Tarihi:** 17.11.2017

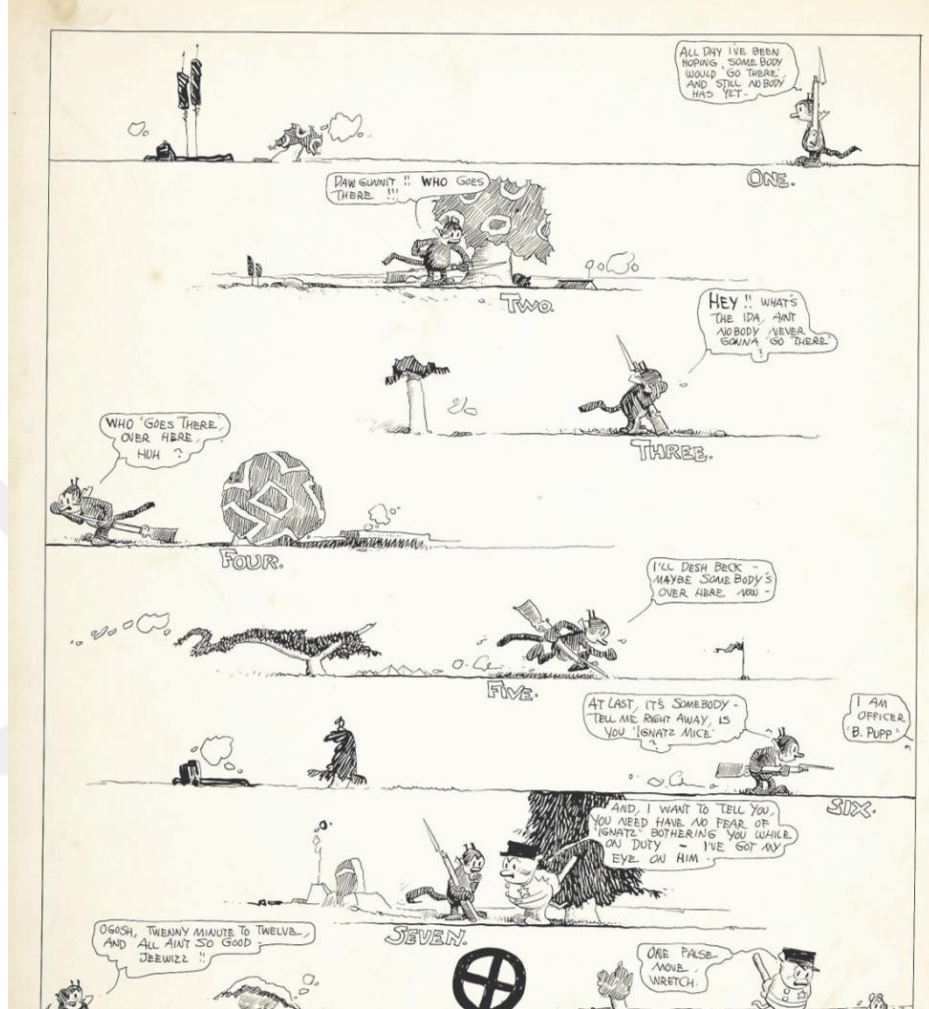
Animasyon film yapımı denemelerinin en eski örneklerinden bazılarını, biçimci sinema anlayışı çerçevesinde sinema literatürüne dâhil eden Fransız yönetmen Georges Méliès'i ve kendi filmlerinde farklı animasyon teknikleri uygulayan James Stuart Blackton'ı alanın öncülerinden saymak doğru olacaktır (Pikkov, 2010). Günümüzde bilinen anlamda yapılan ilk animasyon film, 1908 yılında Emile Cohl'un ürettiği *Fantasmagorie*'dir. Cohl, görsellerini saydam olmayan kartonlara çizerek tek çevrimli film tekniğiyle seyirci karşısına çıkmıştır. İzleyenler bu yeni oluşumu oldukça beğeni ile karşılamış, sonrasında da yeni yapımların üretilmesine destek olmuştur (Kemp, 2014).



Görüntü 19: McCay'in 1921 yapımı "Bug Vaudeville" isimli kısa filmi

Kaynak: <https://animationreview.files.wordpress.com/2010/06/bug-vaudeville-c2a9-winsor-mccay.jpg> **Erişim Tarihi:** 04.02.2018

İlk animasyondan sonra ise çizgi roman kahramanları filme aktarılmaya başlanmıştır. George Herriman'ın 1916 yılında hareketlendirilen *Çılgın Kedi* (Görüntü 20), pek çok canlandırma sanatçısı tarafından defalarca filme alınmıştır.



Görüntü 20: George Herriman'ın "Çılgın Kedi"si, 1918.

Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/26/Krazy_Kat_1918-10-13_original.jpg **Erişim**

Tarihi: 15.11.2017.

1921'de McCay, *The Pet*, *The Flying House* ve *Bug Vaudeville* (Görüntü 19), isimli 12,5 – 13,5 dakika uzunluğunda 3 kısa film üretmiş ve bu filmler oldukça etkileyici görsel efektler yer almıştır (Whitehead, 2012). Üç kısa animasyon filminden sonra Carl Koch, Berthold, Walter Ruttmann ile birlikte Rotte Reiniger, 1926 yılında *Die Abenteuer Des Prinzen Achmed* isimli uzun metraj animasyon üzerinde çalışmaya başlamıştır. Ancak bazı araştırmacılar Disney'in 1937 yapımı *Snow White and the Seven Dwarfs* isimli filmi, ilk uzun metrajlı animasyon yapımı olarak kabul etseler de, *Die Abenteuer Des Prinzen Achmed* yapılmış ilk uzun metraj animasyon çalışmasıdır (Kemp, 2014) ve

teknik olarak oldukça farklı malzeme kullanımına gidilmiştir. İlk önce siyah beyaz oluşturulan çalışma, elle renklendirilmiş, balmumu ve kum ile gölge animasyon şeklinde yapılmıştır (Whitehead, 2012).

Tezcan (1990); çizgi filmlerin büyük bir başarı gösterdiği zaman aralığı olarak 1928-1938 yılları arasını gösterir. Walter Elias Disney, bir seri sessiz çizgi film yaptıktan sonra Mickey Mouse'un konuşması gerektiğini düşünmüş ve ilk "sesli" çizgi film olan *Steamboat Willie*'yi seyirciye sunmaya karar vermiştir (Pikkov, 2010). 1932'de Disney, ilk kısa filmi olan *Flowers and Trees*'den sonra 1938'de *String Bean Jack* isimli ilk *renklendirilmiş* kısa filmi de üretmiştir. Tabi ki bu süreç dört yıl önce Fleischer Stüdyoları'nca yayımlanan renkli karikatürlerden (*Poor Cinderella* ve *Jolly Little Elves*) sonra olmuştur.

Teknolojik gelişmelerden uzak kalmayan Walt Disney, çizgi filmlerle yeni geliştirilen tekniklerin oldukça iyi uyum sağladığını ve yapımların gerçeğe daha uygun hale geldiğini düşünmüştür. Terrytoons'un animatörlerinden Mannie Davis'in de animasyonda renk kullanımının siyah beyaza oranla daha ilgi çekici olduğunu ve siyah beyaz etkinin düz bir algı yarattığını ifade ederken Walt Disney ile aynı fikirde olduğunu göstermiştir. Yine de yeni teknik olanakların sağladığı yarar düşüncesine karşı çıkan Walt Disney'in kardeşi Roy ise renklendirme sürecinin ve teknik zorlukların oldukça maliyetli olduğuna dikkat çekmiştir. Walt Disney hem kardeşinin desteğini almak, hem de kendisine en yakın rakip olarak gördüğü Fleischer Stüdyoları'na karşı rekabet avantajı elde etmek amacıyla Technicolor ile iki yıllık sözleşme imzalamıştır.

Özetle; 1926-1935 yılları arasındaki dönemde ses, renk, üç boyut ve geniş ekran teknolojileri, film ve çizgi film endüstrisine dâhil edilmiştir. Teknolojik yenilikler, ürünleri birbirinden ayırt etme sürecini yönetmiş ve çoğu animasyon stüdyosu yüksek üretim maliyetlerine rağmen, bu durumu rekabet gücü ile araştırma geliştirme çalışmalarına yatırım yapmak amacıyla desteklemiştir. Walt Disney ve Fleischer Stüdyoları gibi yapım şirketleri, bu tarz adımları şirketin mali yapısını iyileştirmek adına gerekli olduğunu düşünmüştür (Hamonic, 2011).

Whitehead (2012), animasyonun altın çağı olarak gösterilen 1928-1938 yıllarından sonra 1947'lerde animasyonun sınırlarının tekrar çizildiğini ifade eder. Özellikle 1937-1968 yılları arasında, *Hays Code*'un¹ yapımcılara oldukça katı kurallar

¹ Hays code: Amerikan film sansür yasası.

getirdiğini, hatta Max Fleischer'ın *Betty Boop*'u gibi cinselliği ön planda tutulan karakterleri de oldukça baskı altına aldığı belirtilmiştir (Whitehead, 2012).

Yakın tarihlere bakıldığında şirket bazında konu farklılaşmalarının olduğu görülmektedir. Walt Disney genel yapısı itibari ile peri masallarından izleyiciye tanıdık hikâyelerden aktarım yapmayı uygun bulurken, Pixar gibi şirketler de klasik çizgiden uzaklaşarak, yarattıkları karakterler ve durum üzerinden erdem, ahlaklılık, umut, vatanseverlik gibi konuları kendisine başat olarak seçer.

Animasyonun geniş kitlelere ulaşmasında pek çok neden göze çarpar. Daha önceki bölümde ele alındığı üzere; gerçek hayatın maddi gerçekliğinden, toplumun biçtiği rollerden, kalıplardan ve dayatmalardan kaçmak için insanın inşa ettiği fantastik kavramı gibi, kişi kendisine sığınabileceği ve fantastiği en iyi karşıyalan alanlardan biri olan animasyona sığınır. Bilinmeyen ve bilinse de gerçek olup olmadığı kolaylıkla sorgulanamayan alana geçen izleyici tıpkı fantastikte olduğu gibi animasyon karşısında “olağanüstü” ve “tekinsizlik” hali yaşar.

2.2. FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINA TEMELLENEN TARTIŞMALAR

Fantastiğin kavramsal olarak değerlendirilmesi ister edebi olarak irdelenmeye çalışılsın, ister erken dönem pratiklerinin getirdiği kimi uygulamalarla açıklansın her iki durumda da fantastik meselesi oldukça ciddi bir *hayal kurma* durumudur. Sınırları olmayan bir imgesel görüngüler alanı sunar ve bu sınırsızlık hali kişiye kalıplar altına alınamayan hazlar yaşatır. Furby ve Hines'in Davis'den aktardığına göre;

Başımıza gelenlerin çok azı üzerinde kontrolümüzün olduğu bir dünyada yaşıyoruz... Kültürümüz, başka bir dünyanın serin ve taze havası uğruna bu dünyanın sınırlarını aşma fikrine yönelik bir takıntıya sahip. Sınırları ister kırmızı bir hap, ister gizli bir gardırop, ister bir ayna, ister bir tavşan deliğiyle aşalım, çok da fark etmiyor. Her şeye razıyız (Davis'den akt. Furby ve Hines, 2014, s.24).

Fantastik ile farklı alanlara, dünyalara geçme isteği; kişinin kaçış, özgürlük, bağımsızlık gibi ihtiyaç duyduğu kavramları kısa süreli de olsa sağlar. Bu anlamda fantastik, gerçeklerden kaçış için önemli bir kapıdır. Fantastiği salt bir kavram olarak animasyon sinemasına konumlandırmak doğru değildir. Bu noktada fantastiğin ilişkili olduğu tartışmaları gündeme getirerek, fantastik animasyon sineması bağlantılı filmlerde yer alış şeklini incelemek gerekir. Fantastiğin gerçeklikle, mitsel anlatılarla,

cinsiyet algılamalarındaki farklı yaklaşımlarıyla, bilimkurgu ve edebiyat alanıyla iç içe geçtiği tartışmalar konuyu içselleştirmek adına önemlidir.

2.2.1. Fantezi ve Gerçekçilik

Fantastik düşüncenin ana ekseninde yer alan rüya görme, hayal kurma, gerçek dünyanın maddi ve çoğunlukla müdahale edilemeyen halinden kaçma isteğinin kişiye muazzam bir dünyanın kapısını açtığı aşikâr bir durumdur. Ancak fantezi ve gerçeklik düşünceleri arasında zıt bir uyum olduğu varsayılabilir. Çünkü birbirine oldukça yakın iki kavram olarak konumlanırlar (Furby ve Hines, 2014). Gerçeklik ve fantezi arasındaki yakın ilişkiye değinmeden önce, gerçeklik durumunun ne olduğu ve ne olmadığına ilişkin değerlendirmeleri göz önünde bulundurmak gerekir. Sanattaki gerçeklik sorunsalı, yalnızca yakın yüzyılda tartışılmamış, erken dönem filozoflarına kadar uzanan ve üzerinde derin konuşmalar yapılan bir alanı gündeme getirmiştir. Fantastik düşüncesinin ilk çıkış noktasını yalnızca Todorov'a dayandırmak nasıl yanlış bir kanıysa, gerçekliğin de salt bir görüngüler dünyasından ibaret saymak da o denli hatalı bir düşüncedir.

Platon görüntüler dünyasının geçici olduğunu düşünür, asıl önemli olanın ise idealar dünyasında bulunan nesnenin özünün gerçekliğinde bulur. Bu düşüncesini desteklemek için der ki: *“Bir sanat gerçekten de sanatsa eğer, yani kendi tabiatına zarar gelmediyse, saf haliyle, kendi içinde mükemmelliğini muhafaza eder”* (Platon, 2005, s.55). Aristoteles de gerçekliği idealar dünyasında bulmaz ve asıl önemli olanın şu an içinde bulunulan ve nesnel bir biçimde algılanan dünya olduğu ileri sürer. Gerçekliğin, nesnenin aslına sadık kalınarak birebir takliti olduğunda değerli olduğunu ifade eder.

...insanlar, bütün öteki yaratıklardan özellikle taklit etmeye olağanüstü yetili olmalarıyla ayrılır ve ilk bilgilerini de taklit yoluyla elde ederler. İkincisi, bütün taklit ürünleri karşısında duyulan hoşlanma'dır ki, bu, insan için karakteristiktir. Sanat yapıtları karşısındaki yaşantılarımız bunu kanıtlar. Çünkü gerçeklikte hoşlanmayarak baktığımız bir nesne özellikle tamamlanmış bir resim haline geldiğinde, bu kez ona hoşlanarak bakarız; örneğin tiksinti uyandıran hayvanların ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi. Bunun nedeni, öğrenmenin verdiği derin hoşlanmadır; bu hoşlanma, yalnızca filozoflara değil, tüm insanlara özgüdür (Aristoteles, 1987, s.16).

Erken dönemlerde sanat eserinde fiziksel ve duyuşsal olarak algılanan nesnenin aslına uygun şekilde birebir yansıtılması durumu oldukça önemli görülmüş, aslından uzaklaşan ve yoruma açık olan biçimcilik bir o kadar da yadsınmıştır. Bundan dolayı

sanatı zanaat olarak algılama düşüncesi, gerçeği yansıtmayı eserin birincil amacı olarak konumlandırmıştır. Konu edebiyat olunca da durum değişmemiştir. Kimi romancılar tarafından dünyanın genel geçer gerçekliğini okuyucuya aktarma işi oldukça önemli sayılmış ve öykücülüğün temelinde yer alan *kurmaca* unsuru devreye girdiğinde bile gerçeklikten kopuşa yer verilmemiştir (Furby ve Hines, 2014).

Plastik sanatlarda ve edebiyatta olduğu gibi gerçekliği ele alış biçimi sinema alanında ciddi bir sorun olarak görülmüş, bu meselenin yol ayrımını Lumière Kardeşlerin gerçekçi sinema gösterimleri -ki belgesel sinemacılığın da başlangıcı sayılır- ve Georges Méliès'nin biçimci filmleri oluşturmuştur. Lumière Kardeşler'in (Yıldız, 2015), sabit bir kamerayla filmle aldıkları sestem ve renkten yoksun siyah beyaz gösterimleri, izleyenleri oldukça büyülemiş ve gerçekliğin bu şekilde aktarılması şaşkınlık yaratmıştır. Sinemanın yalnızca varolanı aktarma aygıtı olmadığını Méliès, fantastik filmlerin atası olarak kabul edilen Aya Seyahat (La Voyage dans la lune), filmi (Görüntü 21) ile göstererek, adını sinema tarihine yazdırmıştır (Yıldız, 2015).

Gerçekçi ve biçimci film konusunda sinema eleştirmenleri ve araştırmacıları farklı görüşleri benimsemişlerdir. Kracauer'e göre filmin görevi somut gerçekliği olduğu gibi alıp izleyiciye yansıtmaktır. Böylelikle film algılanan dünyanın kendi gerçeklerini yeniden üreterek, insanlara toplumu, kültürü daha iyi algılayacağı bir alan yaratabilir.

"Ona göre sinema artık 'fiziki, dışsal ve görünür' gerçeklikle bağlantısı olan araç-özel [medium-specific] bir modernist döneme geçmiştir. Filmdeki 'gerçeklik'ten kastı, otantiklik ya da gerçekmişgibilik değildir, filmin maddiliğini keşfetme gücüdür, maddileşme sürecini canlandırmasıdır" (Özarlan, 2015, s.202).



Görüntü 21: Georges Méliès, "Aya Seyahat" (La Voyage dans la lune), 1902.

Kaynak: <http://napoli.repubblica.it/images/2012/10/26/145524421-43a1d187-0231-4572-94e2-8be24e1e5f95.jpg> **Erişim Tarihi:** 02.02.2018

Kracauer'ın bu düşüncesi sinemadaki gerçeklik durumunu çok ciddi bir noktaya oturtmaktadır. Harbord'da tıpkı Kracauer gibi gerçekliği nesnellik noktasına çeker ve

sinema kuramının fizyolojik olarak dokunmakla ilintili olduğunu belirtir. Ona göre; film, hem izleyiciye hem de fiziksel olarak algılanan dünyaya temas etmektedir (Özarlan, 2015). Nesnel sinemayı destekleyen André Bazin de sanatta gerçeklik olgusunu fotoğraf ve film tarafından sağlandığını savunur. Bu şekilde doğanın yeniden sunumu sanatı üreten kişinin yorumlamasına açık değildir (Furby ve Hines, 2014). Belgesel filmler bozulmamış gerçekliğin en saf halini yansıtır ve bu noktada mizansen kurguya kıyasla üstün gördüğünü belirtir. Bazin, gerçek sürekliliği ancak mizansen oluşturularak yapılan düzenlemelerle yakalanacağını da ifade etmekten geri durmamıştır (Odabaş, 2015).

Biçimci sinemanın nesnel sinema anlayışının karşı noktasına oturtulmasında farklı sinema kuramlarının etkisinin olduğu bilinmektedir. Biçimci sinema anlayışının Méliès'nin fantastik film kurgusu ile başladığı bilgisinden hareketle, biçimci anlayışa katkı sağlayan dışavurumcu akımdan bahsetmek gerekir. Dışavurumcu sinema tartışmaları çok daha erken örneklerde kendini göstermeye başlasa bile, *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filmi bu akımın ilk örneğidir demek yanlış olmaz (Görüntü 22).



Görüntü 22: Robert Wiene, "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi", 1920.

Kaynak: <http://athenacinema.com/wp-content/uploads/2015/09/caligari-1.jpg>

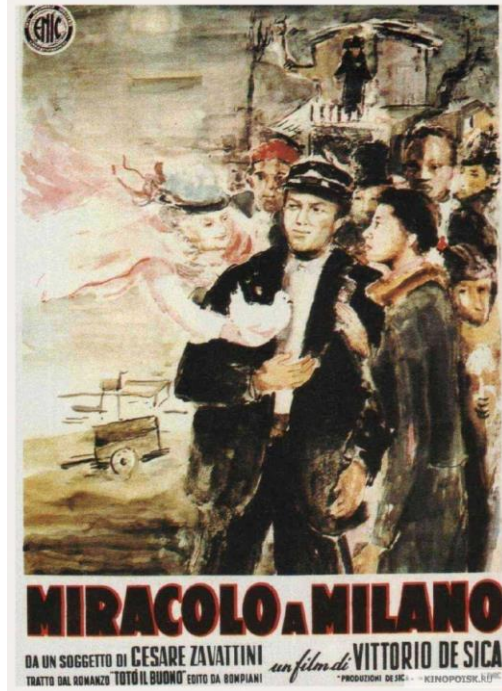
Erişim Tarihi: 02.02.2018

Filmin sahne tasarımları ve avangard estetik kaygısıyla oluşturulmuş planlar, kendisini bu akıma konumlandırır. Filmde;

Caligari'nin dışavurumcu bakışının, anlatının çerçeve unsurlarına bile yayıldığı ve kısmen görsel sahnelerin kapsamlılığının bir sonucu olarak anlatının sarsıcı ve hatta yıkıcı bir uygulamayı sürdürdüğü açıkça görülür; çünkü...gerçekçi sinemanın ötesinde kolayca genişler ve fantastikle, dışavurumculuk için hayli doğal görülebilecek bir ittifak yapar. Tzvetan Todorov'un ileri sürdüğü gibi, fantastik anlatı her zaman 'sınırların deneyimini yansıtır'; normal dünyanın ve tipik deneyimlerin sınırlarında hareket eder" (Badley, Palmer ve Schneider, 2016, s.46-47).

Biçimci düşüncenin savunucularından biri de film kuramcısı Rudolf Arnheim'dir. Arnheim'e göre yönetmen her ne kadar fotoğrafla veya kamerayla nesnelliği yakalasa da filmin kendini yansıtmaya geleneği dolayısıyla izletilen nesneyi izleyiciye farklı algılatma yoluna gidebilir (Erdikmen, 2015). İzleyiciye yeni bir sorgulatma alanı açtığı görüşünü ortaya atar ve bu yolla sinemanın sanat alanına dâhil edildiğini savunur.

Ancak yine de gerçekçi sinema yaklaşımı ve biçimci anlayış birbirine karşıt gibi görünse de aralarında karmaşık bir bağ bulunduğu varsayılır. İki farklı kutup gibi görünen biçimcilik ve gerçekçiliğin kesişim noktasına hem kurguyu hem de klasikçiliği oturtmak mümkündür. Biçimci gelenekle yapılmış bir fantastik filmin çekim tarzına bağlı olarak klasikçilikle biçimcilik arasına konumlandırmak mümkünken, daha gerçekçi bir fantastik filmi ise klasikçilikle gerçekçilik arasına konumlandırılabilir. Bu noktada anlatılan hikâye fantastik olsa bile anlatı biçimine göre filmin konumlandırması farklılık gösterebilir. İşte bu karmaşık ilişkiden dolayı gerçekçi ve biçimci filmler birbirinden – istisnalar hariç- tamamen bağımsız olmadığını belirtmek gerekir (Furby ve Hines, 2014). Badley, Palmer ve Schneider (2016), *Dünya Sinemasında Akımlar* isimli kitapta fantezi gerçeklik sorgusunu Vittorio De Sica'nın *Milano'da Mucize'si* (1951), (Görüntü 23), üzerinden gerçekleştirir.



Görüntü 23: Vittorio De Sica, "Milano'da Mucize", 1951.

Kaynak: https://st.kp.yandex.net/images/film_big/56882.jpg

Erişim Tarihi: 02.02.2018

Filmin sözde-belgesel bir gerçekliği boşverdiğini ve peri masalı ya da fabl anlattığını vurgularlar. De Sica, gerçekçiliğin pek çok özelliğini geride bırakır ve kendi “gerçek”liğini yansıtmaya yoluna gider. Çünkü gerçekçi sinemanın belirgin özelliklerinden olan, *raslantısallık*, *amatör oyuncu seçimi*, *dış mekân kullanımı* ve *doğal sesler*, Milano’da Mucize’de görülmez. Fantastik kurguları yansıtmak adına birleştirilmiş görüntüler, hareketli görsel çekimi, ters hareketler, set tasarımları ve profesyonel oyuncu kullanımına gidildiği ifade edilebilir. Bu filmle birlikte gerçekçi film anlayışının sınırlarının fantastik filme doğru ne şekilde geçiş yaptığı gözlemlenebilir.

2.2.2. Fantastik ve Anlatı

Gerçek olarak nitelenen olgunun ötesine geçen ve uyanıkken düş görme yetisi kazandıran fantastik anlatının köklerine bir önceki bölümde yer verilmişti. Mitsel ve büyüsel pratikleri kendi arketipine oturtan fantezi kavramının anlatı ile olan derin ilişkisi bilinmektedir. Fantastik hikâye anlatıcılığı, okuyucuya-dinleyiciye-izleyiciye alternatif bir evren sunar. “*Okur karakterin algısal sürecinden yansıyan anlatıda neyi ne ölçüde doğal ve gerçek sayması gerektiği konusunda şüpheye düşmeye başlar*” (Etuş, 2006, s.72). Sözlü-edebi-görsel aktarım konusunda farklılıklar olmasına rağmen, ikinci bir evren tasarımının kendini gerçeğin yerine koyarak -Todorov’un bahsettiği gibi olağanüstü veya tedirginlik yaratan- kişide yanılısama yaratması, aktarıcının düş görme gücüne ve algılatma beceresine bağlıdır.

Hâlihazırda Todorov’dan konu açılmışken, Bulgar asıllı yazınbilimcinin daha önce fantastik konusundaki düşüncelerinin aktarıldığını tekrar hatırlatmak gerekir. Ona göre; okuyucuya gösterilen dünya şu an içinde bulunulan dünyanın kendi yasaları dâhilinde açıklanabilen gerçekleri mi barındırıyor? Ya da gerçeğin yalnızca bir yanılısamadan ibaret olmasıyla birlikte; olaylar, farklı bir evrensel düzene göre mi yorumlanmalı? Bu noktadan hareketle kuram, okuyucuyu iki farklı alana yönlendirir. Gerçeklik bu dünyaya aitse ve okuyucuya yöneltilen ilk soru cevabını buluyorsa, *tekinsiz* alan okuyucunun karşısına çıkar. Fakat ikinci sorunun cevabı veriliyorsa, *olağanüstünün* alanı kendini gösterir. Ve okuyucunun bir kararsızlık yaşama hali de fantastiğin bulunduğu alanı işaret eder (Todorov, 2012). Todorov’un göstermiş olduğu bu alan ayrımı fantastik anlatımı da kendi içerisinde bir sınıflandırma yapmaya iter. Konusunda şeytanların, vampirlerin yer aldığı hikâyeler, *olağanüstü fantastik alt türüne* girer. Peri masalları ise *olağanüstü anlatı* türüne dâhil olur. İslami hikâye anlatıları, peri masallarının sahip

olduğu fantastik unsurları içerisinde barındırır. Sihir, büyü, farklı boyuttan geçen ruhlar... hepsi olağan durumlar gibi okuyucuya aktarılırlar (Koçak, 2006, s.98).

Sonunda Dâvut, Süleymaniye Câmii'nin altındaki ârâstanın ön cephesine bakan kahvehanede, takım taklavatıyla bir hayâlet avcısının bütün gün oturup iş beklediğini haber aldı. Bu adam çatısında baykuşların banladığı, perili ve hayâletli binalardaki, ifrit ve hayâlet dahil olmak üzere, tabiatüstü ne varsa defedip karşılığında yüzaltmış akçe gibi mâkul bir ücret alıyordu. Bu haberi alınca Dâvut sevinmiş ve derhal adamın müşteri beklediği kahvehaneye gidip onunla konuşmuştu. Adam, kendisinin, üfürükçü cinci hacı hoca tâifesinden apayrı, fenni bir hayâlet avcısı olduğunu söylemiş ve alet edevâtını da göstermişti (Anar, 2013, s.150).

Yavuz Güneş, fantastiği; *Saf olağanüstü (sanal gerçeklik)*, *Olağanüstü (özerk gerçeklik)*, *Tekinsiz (yanıltıcı gerçeklik)*, *Olmayanı var gibi gösterme (ironik gerçeklik)*, *Ütopyalar ve dystopialar (ideal gerçeklik)*, *Psikopatolojik fantastik (psişik gerçeklik)* şeklinde bir sınıflandırmaya tabii tutar (Güneş, 2012, s.1263). Ancak Yavuz Güneş romanlarda bulunan fantastik öğeleri kendi içinde sınıflandırırken Gray K. Wolf'dan aktardığına göre; fantastik olarak nitelenen yazının değerlendirilmesi okurun bilinçlenme durumuna, yazının sunacağı dünyayı algılamaya hazır olup olmamasına, deneyimlerine, entelektüel alt yapısına bağlı olarak görmüş ve fantastiğin kararsız, karmaşık bir tür olduğunun altını çizmiştir (2012, s.1255). Karmaşık bir yapı göstermesine rağmen fantastik yazının sınırlarını belirlemek pek mümkün değildir. İçeriği, beslendiği kaynağı, içinde bulunduğu dönemin özelliklerini yansıtması, farklı çevresel etmenlerin de etkisiyle fantastik yazın değişiklik gösterirler. Zaman içerisinde yazın konusunda yöntem ve biçim değişikliği fantastiği de dönüştürmüştür (Ertekin, 2010, s.36).

Fantastiğin farklı anlatım biçimlerine bürünmüş olması; karakter, olay ve temalar konusunda ortak bir yapı göstermesine engel olmamaktadır. Kültür ve yaşanan farklı tarihi durumlara rağmen, hemen hemen pek çok fantastik anlatı biçimi benzer yapılar sergilemektedir. Ama öncelikle Propp'un fantastik anlatılarda belirlediği yedi farklı eylem alanı vardır:

1. *Kötü karakterin eylem alanı*
2. *Bağışçının (tedarikçi) eylem alanı*
3. *Yardımcının eylem alanı*
4. *Prences (aranan kişi) ve babasının eylem alanı*
5. *Göndericinin (görev verenin) eylem alanı*
6. *Kahraman ya da kurbanın eylem alanı*
7. *Düzmece kahramanın eylem alanı* (Propp'dan akt. Furby ve Hines, 2012, s.64).

Propp'un ifade ettiği eylem alanları ile film, yazın, animasyon vs. karakterler arasında tamamen olmasa da belirli bir aşamaya kadar birebir ilişki olduğu kabul edilir. Hatta *Star Wars* filminin ana karakterlerinin bu eylem alanına uyduğu konusunda farklı araştırmacıların (Turner, Michael O'Shaughnessy ve Jane Stadler) ortak görüş birliği bulunmaktadır. Kötü karakter: Darth Vader, Bağışçı: Ben Kenobi, Yardımcı: Han Solo, Prenses: Prenses Leia, Sevk Eden: R2D2, Kahraman: Luke Skywalker (Görüntü 24), Düzmece Kahraman: Darth Vader (Görüntü 25), (Turner, O'Shaughnessy ve Jane Stadler'den akt. Furby ve Hines, 2012).



Görüntü 24: Han Solo, Prenses Leia ve Luke Skywalker, *Star Wars: Yeni Bir Umut*, 1977.

Kaynak: http://www.dw.com/image/17606841_401.jpg **Erişim Tarihi:** 19.02.2018

“Greimas, bu yedi rolü daha yapısalcı bir yaklaşımla, birbirine karşıt çiftler halinde üç çifte indirger: Özne-nesne, gönderici-alıcı, destekleyici-engelleyici. Bunlara 'eyleyen' diyor Greimas, çünkü bir anlatıda yukarıda adları verilen rolleri üstlenen kişi ya da nesnelere, yapısalcı açıdan, psikolojileri ya da karakterleriyle değil, yaptıkları eylem dolayısıyla önemlidirler” (Moran, 2008, s.195).

Karakterlerin bu *ortak* eylem alanının yanı sıra; oluşturulan fantastik yazının - veya sinemanın, animasyonun- Vladimir Propp (1985), *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde otuzbir tane *ortak* işlem basamağı belirler:

- 1- Aileden biri evden uzaklaşır,
- 2- Kahraman bir yasakla karşılaşır,
- 3- Yasak çiğnenir,
- 4- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır,
- 5- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar,
- 6- Saldırgan, kurbanın ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener,

C. S. Lewis'in *Narnia Günlükleri*: Aslan, Cadı ve Dolap'tan alıntılama yapmak gerekirse dört kardeşten biri olan Edmund'un Beyaz Cadı ile aralarında geçen konuşmada, Propp'un belirlemiş olduğu işlem basamaklarından hemen hepsine uygun olduğu görülür. *Beyaz Cadı* (Saldırgan), *Edmund* (Kurban)'dan kardeşleri hakkında

bilgi almaya çalışır ve başarılı olur. Böylece Edmund farkında olmadan kötü Beyaz Cadı'ya yardım etmiş olur.

...Kraliçe soru sormaya devam etti. Önceleri Edmund ağzı doluyken konuşmak gibi bir kabalık yapmamaya çalışıyordu fakat kısa bir süre sonra bunu unutup yalnızca mümkün olduğu kadar çok Türk lokumu tıkmayı düşünür oldu. Yedikçe, daha fazla yemek istiyordu. Kraliçe'nin neden bu kadar meraklı olduğunu kendi kendine hiç sormadı. Kraliçe, bir erkek ve iki kız kardeşinin olduğunu, kız kardeşlerinden birinin Narnia'yı ziyaret ettiğini ve bir Faun'la karşılaştığını, erkek kardeşi ve iki kız kardeşinden başka kimsenin Narnia hakkında bir şey bilmediğini ona itiraf ettirmişti. Onların dört kişi oldukları gerçeğiyle özellikle ilgilenmiş gibi görünüyordu ve sürekli bu konuya dönüyordu. 'Sadece dört kişi olduğunuzdan eminsen değil mi?' diye soruyordu. 'İki Âdemoğlu ve iki Havvakızı, ne fazla ne de eksik?' Ve ağzı Türk lokumu ile dolu Edmund 'Evet, bunu daha önce de söylemiştim' diye tekrarlayıp duruyordu. Ona 'Majesteleri' diye hitap etmeyi unutmuştu, ama Kraliçe'nin buna aldırdığı yoktu artık.

Sonunda Türk lokumunun hepsi bitmişti ve Edmund boş kutuya istekle bakarak, Kraliçe'nin biraz daha lokum isteyip istemediğini sormasını bekliyordu. Kraliçe onun ne düşündüğünü muhtemelen gayet iyi biliyordu. Edmund farkında değildi, ama o, bu lokumların büyü olduğunu biliyordu. Onun tadına bakan herkes daha fazlasını isterdi ve izin verilirse çatlayana kadar yemeye devam ederdi. Fakat daha fazla lokum ikram etmedi. Onun yerine Edmund'a dedi ki:

'Âdemoğlu, senin erkek ve kız kardeşlerinle tanışmak isterim. Onları bana getirir misin?'

'Denerim' dedi Edmund hâlâ boş kutuya bakarak.

'Çünkü yeniden gelersen – tabii onları da beraberinde getirerek – sana biraz daha Türk lokumu verebilirim. Şimdi veremem, çünkü büyü sadece bir kere yapılabiliyor. Benim evimde olsaydık bu farklı olurdu.'

'Neden senin evine gitmiyoruz şimdi?' dedi Edmund. Kızağa ilk bindiğinde Kraliçe'nin onu kızakla, geri dönemeyeceği, bilinmeyen bir yere götüreceğinden korkmuştu ancak şimdi, bunu tamamen unutmuştu.

'Benim evim çok hoş bir yerdir' dedi Kraliçe. 'Eminim çok seversin. Türk lokumuyla dolu odalar var ve dahası, benim çocuğum yok. Prens olarak yetiştirebileceğim ve ben öldüğümde Narnia'nın kralı olacak iyi bir çocuk istiyorum. Prens, altın bir taç giyip bütün gün Türk lokumu yiyebilir ve sen şimdiye kadar tanıdığım en zeki ve yakışıklı gençsin. Sanırım seni prens yapmak hoşuma gidecek – ama bu başka bir gün, diğerlerini benim ziyaretime getirdiğin zaman olur' (Lewis, 2012, s.84).

- 7- Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur,
- 8- Saldırgan aileden birine zarar verir,
- 9- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider,
- 10- Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir,

'Aynalı Pastane'nin aynasından görmüştü bütün dünyayı. O kadarını ise güzel anlatıyordu. Bir masalcı gibi yaşamaya karşı hiçbir yeteneği yokken, sözcükler ve hayallerle kurduğu dünya ve kurduğu bu dünya içinde birer masal kahramanına dönüşen, gördüğü bütün bu insanlar, onun görünmez varlığında derin derin soluk alıyor, keskin hatlarla çizilmiş capcanlı karakterlere

dönüşüyor, kendinden habersiz bir ikinci hayat yaşıyorlardı. Bu da Aliye'nin katlanma gücünü artırıyordu.

Epey uzun bir süre böyle sürdü bu.

Ta ki, o, bir gün o kasanın başından kalkmaya karar verene kadar. Kendi masalını yaşamaya karar verene kadar (Mungan, 2013, s.116).

Murathan Mungan; *Üç Aynalı Kırk Oda* adlı kitabın *Aynalı Pastane* öyküsünde; ömrünün en güzel zamanlarını bir pastane kasası arkasında hayallere dalarak geçiren kasiyer kızı aktarır. Kendi hayatını farklı biçimde yaşamak için fantastik bir boyuta geçen, kendini güvende hissettiği evinden, çalıştığı mekândan ayrılan (bkz.11. ve 12. Madde) ve hayat kadını olan Aliye'nin hikâyesidir bu anlatılan öykü. Propp'un eylem basamaklarının bir kısmına uygun şekilde bir kurgu oluşturulduğu görülmektedir.

- 11- Kahraman evinden ayrılır,
- 12- Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı, vb. ile karşılaşır,
- 13- Kahraman ilerde kendisine bağlıta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir,
- 14- Büyülü nesne kahramana verilir,
- 15- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür,
- 16- Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (Görüntü 26),



Görüntü 25: Herkül ve Hades'in karşılaşması. *Hercules*, 1997, Yönetmen: Ron Clements ve John Musker.

Kaynak: https://vignette.wikia.nocookie.net/powerlisting/images/c/c2/Hades_Hercules_Contract.jpg/revision/latest?cb=20161004063709 **Erişim Tarihi:** 19.02.2018.

- 17- Kahraman özel bir işaret edinir,
- 18- Saldırgan yenik düşer,
- 19- Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır,

- 20- Kahraman geri döner,
- 21- Kahraman izlenir,
- 22- Kahramanın yardımına koşulur,
- 23- Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da bir başka ülkeye varır,
- 24- Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer,
- 25- Kahramana güç bir iş önerilir,
- 26- Güç iş yerine getirilir,
- 27- Kahraman tanınır,
- 28- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar,
- 29- Kahraman yeni bir görünüm kazanır,
- 30- Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır,
- 31- Kahraman evlenir ve tahta çıkar (Propp, 1985, s.66).

Furby ve Hines'a göre; her fantastik film, farklı iletişim kanallarıyla ilişki içindeyken -tıpkı dil gibi- belirlenen farklı ve yönetici görev üstlenen kuralları kendi içerisinde yorumlayabilir. Filmlerde; dekor, ikonografik görüntüler, karakter seçimi, alt metinler gibi farklı unsurlar, Propp'un eylem alanı gibi ya da Todorov'un fantastik önermeleri üzerinden belirli kuralların belirlenmesiyle oluşturulur ve Lévi-Strauss'a göre hemen hemen her anlatıda genellikle ikili bir çatışma durumu gözlenir. Kahraman ve kötü karakterin etrafında konumlanan karanlık ve aydınlık göndermeler ahlaki yapı etrafında kümelenerek eylem akışında bulunurlar (Furby ve Hines, 2014).

2.2.2.1. Fantezi Uyarlamaları

Edebi metinlerin, masalların ve toplumlara ait mitsel kurguların uzun zamandır sinemayla iç içe olduğu bilinmektedir. Yazılı ve sözlü anlatılar, sinema dünyasının olanaklarıyla birleşerek, sinemayla ilgilenen insanların düş gücünü destekleyen yapımlarda hayata geçirilmektedir. Aslında sinemada uyarlama meselesi, modern izleyici kitlesine oldukça aşina olan hikâyelerin nasıl aktarıldıkları tartışmasıdır. Çünkü fantastik uyarlamalar; hikâyelerin, izleyicileri herhangi bir noktadan yakalamaları için nasıl değiştirildikleri, ya da nasıl güncel hale getirildiklerini gösterir. Bu uyarlamalar, masalların, sözlü ve yazılı edebi aktarımların geçirdiği evrim sürecidir de denilebilir. Süreç dâhilinde hikâye, masal bir kültürden başka bir kültüre veya başka bir alandan yapılan çeviriyi, dönüşümü ifade edebildiği gibi aynı zamanda bir nevi düzenleme işi olarak da görülebilmektedir (Furby ve Hines, 2014).

Masallar, mitler, efsaneler, ağızdan ağza aktarılarak, farklı kültürel kodların etkisiyle değişip, dönüşmüştür. Ancak sinemanın hayata geçmesiyle fantastik sinema, mitsel anlatıları, masalları aktarma görevini üstlenmiştir ve değitirilen, dönüştürülen ve farklı milletlerce aktarılan masalların biçimsel izleklerinin görsel mecraya aktarılması sağlanmıştır. Hugo Münsterberg masalların, fantastik kurgu ve biçimlerin, estetik açıdan sinema ile kuvvetli bir bütünlük oluşturduğunu ifade etmiştir (Münsterberg ve Moen'den akt. Tunalı, 2017, s.362-365).

Bir üst konuda değinildiği gibi Propp'un masallar için belirlediği otuzbir eylem basamağının fantastik film uyarlamalarına kalıpsal açıdan bir yol göstericiliği söz konusu olmaktadır: Kahramanın yola çıkışı, bir yasakla karşılaşma, saldırgan ve bir saldırıyla yüz yüze gelme, aldatılma, zorlukla başa çıkma, yenilme, uzun bir iç yolculuk sonrası erginlenme, büyüsel uygulamalar, kahramanın zafere ulaşması, iktidar ya da güç kazanarak evlenmesi (Propp, 1985).

Fantastik filmlerin uyarlama aşamasında yalnızca belirgin bir tartışma söz konusu olmaktadır. O da; fantastik kitapların aslına sadık kalarak uyarlanıp, uyarlanmadığı konusudur. Metne aşına okuyucu ve izleyici kitesinin, fantastik metinlerde anlatılan dünyayı, görsel ve işitsel materyalleri doğru ve etkileyici bir biçimde kullanılarak aktarma durumu, filmin başarısını etkileyen en önemli faktördür. Asıl kilit nokta izleyicinin sinematografi yoluyla ikna edilme sürecidir. Bu kısımda yönetmen ve yapımcı, filmin başarıyla izleyiciye aktarımını sağlamak amacıyla kitapta yer alan bazı kısımları kısaltabilir, kopyalayabilir, sadeleştirebilir, güncel bir noktaya da taşıyabilir. Filmin dramatik yapısına ve aktardığı hikâye örgüsüne uygun olduğunu düşündüğü zemine yerleştirme açısından bu tarz uygulamalar elzem olabilir (Furby ve Hines, 2014).

Film daha kısa süreli bir anlatımla sınırlı olmasına rağmen, yine de doğasında romanın sahip olmadığı resimsel olanaklara sahiptir. Yazıya aktarılamayan şeyler görüntüyle verilebilir. Ve burada iki farklı anlatım tarzı arasındaki en özlu ayrıma geliyoruz. Romanlar yazarları tarafından anlatılır. Yalnızca onun bizden duymamızı ve görmemizi istediğini görür ve duyarız. Filmler de bir anlamda yaratıcılarınca anlatılır ama yönetmenin tasarladığından daha fazlasını görür ve duyarız. Bir romancının bir sahneyi sinemada olduğundan çok daha ayrıntılı biçimde tanımlamaya çalışması absürd bir iş olurdu (Monaco, 2002, s.48-49).

Monaco'nun sözlerine katılmakla birlikte, Cornea (2007), Hollywood yapımlarının günümüzde roman ve film arasında oldukça "özel" bir bağ kurduğunu, her ne kadar farklı kaynaklardan film için besleme yapılsa bile bu özel bağın devam ettiğini vurgulamaktadır.



Görüntü 26: J. Searle Dawley, "Frankenstein", 1910.

Kaynak: <https://antifilmschoolsite.wordpress.com/tag/j-searle-dawley/>

Erişim Tarihi: 08.03.2018

Fantastik filmlerin ilk uyarlama örneklerine değinmek gerekirse, ilk masal uyarlamasını Méliés, 1899 yılında Charles Perrault'un *Cindrella* masalı ile gerçekleştirmiştir. Sonraki yıllarda Méliés masallardan aktarım yapmayı tercih etmese bile, birçok filminde tıpkı 1902 yapımı olan *Ay'a Seyahat (A Trip to the Moon)*'de olduğu gibi, masalsı ve mitolojik kodları kullanmaya devam etmiştir. Bir diğer örnek de Mary Shelly'nin 1818 yılında yazmış olduğu *Frankenstein* romanının ilk uyarlaması 1910 yılında Amerika'da Thomas Edison'un yapımcılığıyla ve J. Searle Dawley'in yönetmenliğiyle sinema tarihinde yerini almıştır (Görüntü 27).



Görüntü 27: Ghost in the Shell'in Manga versiyonu, 1989.

Kaynak: <http://www.comingsoon.net/movies/features/816037-ghost-in-the-shell-anime>

Erişim Tarihi: 08.03.2018

Pek çok uyarlama film gibi çizgi roman ve *Mangalar* fantastik ve bilim kurgu sinemasına kaynaklık etmişlerdir. Örneğin 1980'li yıllarda Japon animasyon sineması (*anime*) özellikle yurtiçi piyasada çok büyük bir başarı göstermiş ve ülkesinde başat tür olmuştur. 80'lerin ortasında Japon animeler tam güç büyük ekran yapımlara- aralarında

ünlü siberpunk gerilimi *Akira*, bilimkurgu *Ghost in the Shell*- dönüşmüştür (Cornea, 2007), (Görüntü 28-29).



Görüntü 28: Ghost in the Shell'in Anime versiyonu, 1995.

Kaynak: <http://www.comingsoon.net/movies/features/816037-ghost-in-the-shell-anime>

Erişim Tarihi: 08.03.2018

Hatta günümüzde çizgi romanlardan (*manga*) uyarlama pek çok anime, animasyon oldukça ilgi görmekte ve göz alıcı Avrupa ve Amerikan sinemasına kaynaklık etmektedirler.

2.2.3. Fantastik ve Cinsiyet Algılamaları

“Cemile'nin ceseti üstünde düğün sofrası kurmuşuz. Yiyip, içip, şükür diyoruz. Bu mu kardaşlık! Urfa'dan bunun için mi geldik! Birbirimize bunu mu edecektik ha! Ana derdi. Yazıklar olsun bana. Önünüze geçememişim, elinizden alamamışım.” Diye isyan ediyordu Zelha Bacı, 1973 yapımı Ömer Lütfi Akad'ın *Düğün* filminde (Görüntü 30).



Görüntü 29: Düğün, 1973, Yönetmen: Ömer Lütfi Akad

Kaynak: <http://www.ensonhaber.com/lutfi-omer-akadin-istanbulu-2011-11-23.html>

Erişim Tarihi: 23.02.2018

Aslında bu cümle bile kadının film endüstrisinde metalaştırılma durumunu gösteren ciddi örneklerden biridir. Pek çok feminist film kuramcısı da film üretim sürecinde gerçekleştirilen bu sorunu ele alır ve kadının filmlerdeki temsilinin bir erkek tutumu olduğu üzerinde görüş birliği sunar. Onlara göre gerçek hayatın içinde yer alan kadınlar bile, gerçek bir biçimde yansıtılmaz ve belirli roller etrafında konumlandırılır. Kendi özel alanlarında pasif, içe dönük ve başka bir figüre bağlı muhtaç bir yapı sergileyebildikleri gibi, sadece bir anne olabilirler ya da *namuslu* erkekleri baştan çıkararak *femme fatale* bir karaktere bürünebilirler (Timisi, 2010). Amaç kadınların toplum içinde nasıl olması gerektiğinin filmler kanalıyla sunulmasıdır. Böylelikle toplumda kadın figürüne kodlanan imgeler sistemi, tekrar tekrar pekiştirilebilmektedir. Bu noktada kadının, kendi yansımaya bakışı, erkeğin gözünden olmakta ve onun arzusunun yansımaları ile birlikte metalaşmaktadır (Saygılıgil, 2013).

Yalnızca erkek bakış açısıyla çizilmiş karakterlerin aktarımı söz konusu iken kadınlara ciddi anlamlar yüklenerek ödev atfedilmiş olur. Erkeğe bağımlı olan kadın, yine erkek tarafından korunur ve bu korunma, o kişinin kendi *malı* olarak kadını adlandırmasından kaynaklanır (Büker 2010). Burada varolan durum aslında bir toplumsal temsil problemidir. Bedenin toplum tarafından çepeçevre olarak belirli kodlarla kalıplara sokulmaya çalışılması, yalnızca kadının değil, erkeğin üzerine pek çok sorumluluğu ve işlevi yükler. Feminist film kuramı yalnızca kadınların filmlerde ne şekilde temsil edildiği sürecini aktarmakla kalmaz, aynı zamanda estetik, sosyolojik, politik ve psikolojik kökenlerine kadar derinleştirerek irdeler (Timisi, 2010).

Bu noktadan hareketle kadınlar üzerine ciddi değerlendirmeler yapmış *Freud*, *Jung*, *Lacan* ve *Campbell*, kendi psikanalitik çalışmalarında kadınlara dair oldukça muhafazakâr ve kadınları arka plana iten görüşler ortaya koymuşlardır. "...*Freudyen kurama dayalı fallosantrik psikanaliz, kadınlığı eksik, dilsiz, hadım edilmiş ve pasif, erkekliğin bir tür negatif imgesi ve 'öteki' olarak açıklar*" (Furby ve Hines, 2014, s.79). Elizabeth Grosz'un, kadınlar ile psikanaliz arasındaki ilişkiyi ikircikli ve zor bir aşamada olduğunu aktardığını belirtirler. Ancak bu karmaşık ilişkiye rağmen feminist film eleştirisi göstergebilimden ve psikanalitik yaklaşımdan oldukça etkilenmiştir. Yalnız bu etkilenme direkt olmamış, psikanaliz üzerinde derin okumalar ve tartışmalar olduktan sonra kurama dâhil edilmiştir. Çünkü psikanalizin kurucusu olarak kabul edilen Freud, kadını bir eş ve bir anneden öte bir anlam içine konumlandırmamış ve kadını bir tehdit gibi de görmüştür (Büker, 2010).

Ancak sinemanın bir takım hazlar sunduğu da aşikârdır. Bakmak ve bakılmanın verdiği haz *skopofili* olarak tanımlanan durumu meydana getirir. Bu durum bir kavramın ötesine geçebilir ve kişinin narsist tarafını uyandırabilir. Daha önce değinildiği üzere, Lacan'ın psikanalitik yaklaşımlarından en önemlisi olan *ayna* imgesi burada devreye girer. Yaklaşımına göre; bir çocuğun kendini ayna karşısında ilk olarak seyrettiği an, *ego* olgusunun kendini ete kemiğe büründüğü an olarak tanımlamıştır. Çünkü bu evrede çocuk, kendi uzuvlarını bütünlük içerisinde mükemmel bir yapı olarak tanımlar ve kendini yabancı bir göz olarak tekrar tekrar izler, bundan haz alır (Mulvey, 2010). Mulvey bu ayna evresi olarak tanımladığı dönem, sinema açısından oldukça önemli bir saptamadır. Ekranda gördüğü karakterle özdeşleşme yaşayan kişinin kendi karakterinin oluşum sürecine işaret etmez yalnızca. Aynı zamanda benlik olgusunun bir nevi yansıma anıdır, hatta ideal ben olarak gördüğü yapının ortaya çıkış sürecidir. Mulvey'in de bahsettiği gibi bu süreç çocuk için aynada kendini bütünsel bir mükemmellik içerisinde görür ve özdeşlik kurarak kendi kişiliğini oluşturmak için ana eksene aldığı yabancılaşma durumudur. “*Özdeşleşme [identification] kimlik edinme sürecinin diğer bir adıdır ve kökeninde taklit vardır. Bu suretle özünde imgesel bir boyut taşır*” (Bakır, 2013, s.134). Ayna evresinin ileriki aşamalarında ise kişi, yetişkin olarak kendine toplumsal katmanda bir yer edinir ve sembolik de olsa bireyselleşme sürecinde fantastik yapılanmaya hizmet eden fantezi yazınlarını okur ve seyreder (Furby ve Hines, 2014).



Görüntü 30: Snow White and the Seven Dwarfs, 1937, Yönetmen: David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, William Cottrell, Perce Pearce, Ben Sharpsteen

Kaynak: <https://www.timeout.com/sydney/film/snow-white-and-the-seven-dwarfs>

Erişim Tarihi: 23.02.2018

Fantastik olarak konumlandırılan animasyon/sinema çalışmalarında, özellikle de Disney'in erken dönem örneklerinde, kadın ve erkek karakterler toplumun arzularını destekler biçimde konumlandırılmıştır. Masalarda kadınlar naif, kırılğan ve hep bir

adım geride yansıtılmış, erkek ise; daima kendini dönüştürmeye hazır bir kahraman olan yer almıştır. Koruyuculuk ve kollayıcılık hep ön plandadır. 1937 yapımı *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses), (Görüntü 31), adlı çizgi filmde de olduğu gibi, başkahraman olan prenses oldukça edilgen ve güçsüz durumdadır.

Karşısında kötü kalpli üvey annesi vardır. Güzelliğini kıskandığı için onu öldürmeyi kafasına koyan üvey annesine karşı savaşılamayacak kadar güçsüz bir durumdadır. Ona yardım eden avcı sayesinde kaçır ve yine erkeklerden oluşan yedi cücenin evine sığınır. Cüceler evde yokken kendini koruyamaz konumdadır. Yukarıda bahsi geçen kadının edilgenleştirilmesi ve güçsüz konuma getirilerek erkek olmadan varlık gösteremeyen bir durumda olması çizgifilmde ve masalda yer almaktadır. Alt metinde ise, kadının mutluluğu, erkeğini mutlu etmesiyle ve toplum tarafından ona kodlanan görevleri yerine getirmesiyle orantılandırılmıştır. “...sinemanın büyüü, tümüyle olmasa da önemli bir kısmıyla, görsel hazzın ustaca ve tatmin edici bir biçimde yönlendirilmesinden kaynaklandı. Rakipsiz olduklarından genelgeçer filmler, erotik olanı, egemen ataerkil düzenin diline kodladılar” (Mulvey, 2010, s.214).

Kadının animasyonlarda/çizgifimlerde ele alış biçimlerini tersine çeviren yapımlar da bulunmaktadır. Bunlardan 2012 yapımı *Brave* (Cesur) (Görüntü 32), isimli animasyonda görmek mümkündür. Ailesinin kendisinden *asil bir hanımefendi* olmasını beklemesine rağmen, duruma isyan ederek içinden geldiği gibi davranır ve ona dayatılan kalıplardan çıkarak istediği “kişi” olur. Ancak bu noktada da şöyle bir çıkmaz göze çarpmaktadır. Kadın ya *kadın* olacaktır ya da erilleşecek ve bu yönde tavırlar sergileyecektir.



Görüntü 31: Brave (Cesur), 2012, Yönetmen: Brenda Chapman, Mark Andrews

Kaynak: <http://www.animasyongastesi.com/wp-content/uploads/2013/12/brave1.jpg>

Erişim Tarihi: 23.02.2018

Buradaki önemli nokta şudur: yansıtılan kadın figürler, gerçekçi değil tamamen belirli iki farklı tanıma hizmet etmektedir. Furby ve Hines’in şu düşüncesi oldukça

doğrudur: “*İster kameradan, ister birbirine bakan karakterlerden, ister seyirciden olsun, erkekler bakışı kontrol ederler ki bu bakış, hep aktif ve hep erkektir*” (Furby ve Hines, 2014, s.85). İzleyici bu durum itibari ile ya aktif erkek karakterle ya da mağdur kadın karakterle özdeşlik kurar veya ikisinin dışında; erkeksi tavırlar sergileyen, özgürlüğünü ve birey olmayı bu yolla ifadelendiren kadını sever, benimser.

2.2.4. Fantastik ve Bilimkurgu Türünde Eleştirel Düşünce

Fantastik ile içe içe geçmiş olan bilimkurgu türünün sınırlarını pek çok yazar, düşünür çizmeye çalışmış, ancak keskin bir çerçeve içine yerleştirmeleri pek mümkün olmamıştır. Mark Bould, *Bilimkurgu* kitabının önsözünde “*tür hakkında veya belli türlere dair tartışmalar, tasarlayan varlığın bütünlük arzusunu, tanımlar ve çıkış noktaları, dâhili ve harici alanlar, sınırlar ve kısıtlar için yaygara koparışını – hatta çoğu zaman bunları üretişini – sergiler*” (Bould, 2015, s.9), demiştir. Böylelikle anlatıcının kurguladığı evrene dair sınırların tasarlayıcının hayalgücü ekseninde olduğunu belirtmiştir.

Bilimkurgu anlatıları; edebiyat ve sinema türü olarak incelendiğinde önemli ölçüde batının güncel teknolojisini, bilimsel gelişimini, geleceğe dair öngörülerini, farklı mekânlar ve zaman dilimi etrafında şekillendirmiş ve bu tavır; yani güncelin düşgücü bilimkurgu türünün ve sahip olduğu alt türlerin beslenmesine zemin hazırlamıştır. Bilimkurgu türünün gelişim serüvenini yalnızca teknolojik ve bilimsel ilerlemelerle olduğunu söylemek doğru olmaz. Bu noktada 1920’lerin ve 1930’lu yılların Amerika’sında dalga dalga yayılan dergi, kitap, fanzin gibi unsurlar etrafında kenetlenmiş bir editör, yazar ve okurun yarattığı çember sayesinde bilimkurgu türünün gelişmesini ve günümüzde de önemini korumasını sağlayacak bir *alt kültür* yarattığını belirtmek yerinde olacaktır (Ersümer, 2013).

Bilimkurgu sözcüğü, bir yazın terimi olarak konumlandırılır ve TDK’nın *Yazın Terimleri Sözlüğü*’nde; “*gelecek çağları, yapılan düşsel yolculukları konu alan, insanlığın evrimini, bilimsel gelişmelerin sonuçlarının ne olacağını göstermek ereği güden anlatı türü*” (Gencan ve diğerleri, 1974, 27.02.2018), olarak yer alır. Sinematik anlatım çerçevesinden ise; “*bilimin önümüzdeki verilere dayanarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilen film*” (Özön, 1981, 27.02.2018), biçiminde bir açıklamayla karşılaşılır. Bülent Somay farklı bir tanımlama getirir:

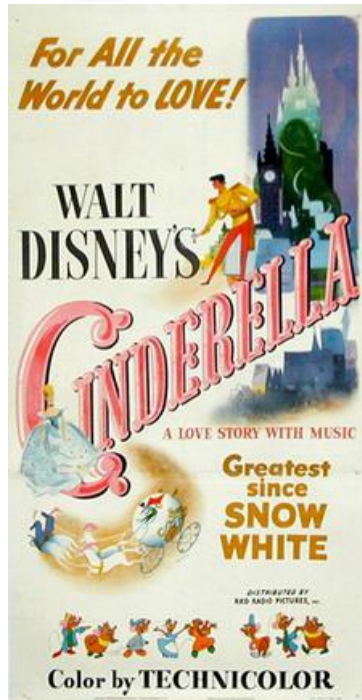
“...tarih içinde geri gider ve bu yüzden birtakım yazarları biz bilimkurgudan sayabiliriz. Bu mantık mesela Platon’un Devlet’ini de Thomas More’un

Ütopya'sını da bilimkurgu olarak kabul eder. ...yani Bugün ve burada olamayan herhangi bir durumu betimliyorsanız bilimkurgusunuzdur" (Somay, 2015, s.25).

Tanımlardan da anlaşılacağı üzere, araştırmamızın ana noktası olan fantastik kavramına bilimkurgu oldukça mesafeli görünür. Ancak gerçek pek de bu şekilde değildir. Yine de öncelikle bu iki tür arasındaki ayrışan noktalara değinmek gerekmektedir. Kimi zaman fantastik ve bilimkurgu kavramına dışarıdan bakıldığında birbirine denkmiş gibi bir algı yaratabiliyorlar. Ancak fantastiğin ve bilimkurgunun beslendikleri kaynaklar, belirli ölçülerde farklılık gösterir. Bilimkurgunun;

"...mitolojik öykülerden, sihirli peri masallarından, fantazyalardan ayrıldığı ve bu edebiyatın yine de oralardan taşıdığı temel özelliklere karşın, 'insanın bilişsel yeteneğine seslenen bir söylem biçimi, bir kurgu [fiction] niteliği' taşıdığı belirtilmelidir" (Çeliksap, 2010, s.90).

Fantastiğin ise beslendiği ana noktanın, mitoloji ve halk masalları olduğundan birinci bölümde bahsedilmişti. Fantastiğin alanına dâhil olan toplumların kültür motiflerini meydana getiren başat unsurlar, doğayı ve insanları anlamlandırma biçimleri, yani mitsel kurgular yoluyla evrene verdikleri cevaplardır. Bu noktadan hareketle masalların tıpkı mitolojiler gibi muazzam bir düş gücü ortaya koydukları açıkça ifade edilebilir. Günümüzde; masallar, sadeleştirilmiş ve orijinalinden olabildiğince uzaklaştırılmıştır.



Görüntü 32: Cinderella (Külkedisi), 1950, Yönetmen: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson.

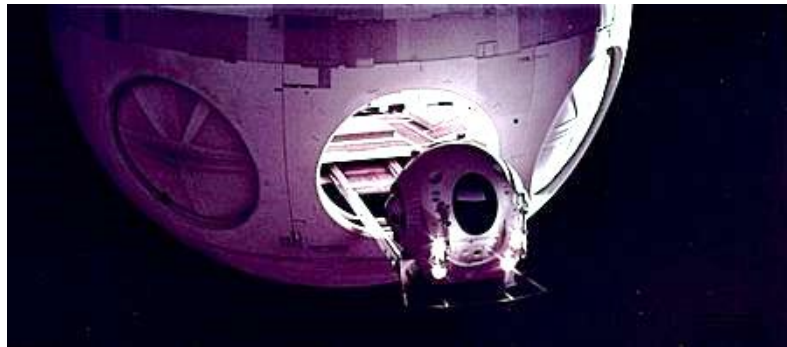
Kaynak: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/4/44/Cinderella-disney-poster.jpg>

Erişim Tarihi: 05.03.2018

Külkedisi (Görüntü 33), masalında aktarılan, üvey annesi ve kızkardeşleri tarafından hor görülen kızın prensle evlenerek mutluluğa ulaşma hikâyesidir. Buraya kadar her şey normal. Ancak prens sevdiği kızı bulmak için elinde cam ayakkabıyla Külkedisinin evine geldiğinde; kızkardeşlerinin ayaklarını cam ayakkabıya uydurmak için ayak başparmaklarını ve topuklarını kestikleri sahnenin günümüz versiyonlarında görülmesi mümkün değildir. Masal bu haliyle oldukça ürkütücüdür ve anlatım bakımından *Gotik*'e oldukça yakındır. Fakat ister gotik olsun, ister fantastik anlatılar olsun, mitoloji veya halk masalları bilimkurgu gibi bir yapı sergilemezler (Somay, 2015).

Örneğin fantastik anlatılar yabancı olunan bir evren söylemi yaratır, bu evrene yaratıkları, canavarları, olması arzulanan toplum biçimini kısacası; kendilerine gerçek dünyadan bir kaçış noktası yaratacak toplum biçimine açık olmayan bir göndermede bulunur. Amaç yansıtmaktan ziyade baştan kurgulama üzerinedir. Bilimkurgu, fantastik alanına giren anlatılar gibi istikrarlı bir evren düzeninden bahsetmez. Alışlageldik duygu ve düşünceleri minimize eder, varolan kalıpların dışına çıkma isteğini, yönetmenin oluşturduğu kurgu kanalıyla aktarır ve farklı teknolojik yapı gösteren bir evren düzeni algılatma yoluna gider. Bilimkurgu sineması, hayalgücü ve kurgusal uygulamalar dâhilinde izleyiciye bir *gelecek* taktim eder ve bunu yaparken; mekân düzenlemeleri, ışık, makyaj, kostüm ve figürlerin davranış biçimlerini sunar. İzleyicide geleceğin nasıl olabileceğine dair sembolik bir kanı oluşturur (Kaplan ve Ünal, 2011).

Yirminci yüzyılın önu alınmaz teknolojik ve bilimsel ilerlemeleri, özellikle, 1961'de *Yuri Gagarin*'in uzayda yürüyüp dünyaya geri dönmesi; uzay filmlerine, 1967'de ilk başarılı kalp naklinin yapılması; *Frankenstein Must be Destroyed* ve *Change of Mind* gibi bilimkurgu filmlerine ilham kaynağı olmuştur. Ancak sinema otoriteleri tarafından *2001: Uzay Macerası* (*2001: A Space Odyssey*) 1968 yapımı *Stanley Kubrick* filmi, bilimkurgu sineması için oldukça önemli bir yere konumlandırılmıştır (Görüntü 34).



Görüntü 33: 2001: Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey), 1968 Yönetmen: Stanley Kubrick

Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm949327872>

Erişim Tarihi: 05.03.2018

Filmin sahip olduğu cihazların gerçekçi bir yapıda kurgulanarak hikâye akışı içerisine konumlanması, özel efektlerin kullanımı, maketler, mat kurgular, filmi ikna edici bir noktaya taşımış ve (Görüntü 35) mat tasarımların görünümü gelecek bilimkurgu filmleri için örnek teşkil etmiştir (Kemp, 2014).

Darko Savin...bilimkurgu yazınındaki *irréalité*'nin realist olduğunu; insan olmayan canlılar ya da karakterlerle de kurulmuş olsa, bilimkurgudaki dünyanın ampirist algılamalarımızın gösterdiğinden daha aslına uygun, doğru anlaşılmalı, insansal bir dünya olduğunu; bir bilimkurgu yapıtındaki 'öteki dünya' ortamının da, gerçekte yazarın kendi tarih döneminde kozmolojik ve antropolojik açıdan bilişsel olarak imkansız görülmeyen insansal bir yaşam ortamı olduğunu unutmamak gerekmektedir (Oskay, 2014, s.29).



Görüntü 34: Filmde yer alan Matte tasarımlar.

Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaviewer/rm26580992>

Erişim Tarihi: 05.03.2018

Ünsal Oskay'ın Darko Savin'den aktardığı bilimkurgu gerçekliğinin, fantastiğe oranla fiziksel realiteye daha yakın olduğudur. Yukarıda değinilen fantastik ve bilimkurgu arasındaki farklılıklardan biraz uzaklaşarak, her iki tür arasındaki benzer noktalara bakmak gerekir. Somay (2015); gotik, fantastik ve bilimkurgunun birbirinden çok uzak kavramlar olmadığını belirirken, bu türlerin Todorov'un belirttiği *tekinsiz* olanla bir uğraş içerisinde yan yana saf tuttıklarını söyler. Zaten bu görüşü destekler nitelikte gerçekleştirilen film ve animasyon yapımlarda her üç kavramın birbiriyle dirsek teması halinde olduğu görülebilir.

Yönetmenliğini Katsuhiro Otomo'nun, 1988 yapımı animasyon filmi *Akira* (Görüntü 36); hem bilimkurgu açısından hem de animasyon alanındaki fantastik uygulamaları ekrana taşınması bakımından dikkate değerdir. Animasyonda hem bilimkurguya ait öğlerin yanı sıra; – mekânların konumlanması, kent tasarımı, teknolojik ilerlemeler- hem de geçmişin bağlarını yansıtan büyüsel döneme konumlanan mistik edimlerde bulunan psişik çocuklar yer almaktadır (Görüntü 37).



Görüntü 35: Akira, Neo Tokyo

Kaynak: http://4.bp.blogspot.com/_qOJoLIfAKr0/S-bnYwXIAEI/AAAAAAAABZI/zN4rJrUyDII/s1600/1.JPG

Erişim Tarihi: 01.03.2018



Görüntü 36: Psikik Çocuklar: Masaru, Kiyoko ve Takashi

Kaynak: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-QcotlZr2Rl8/Up4GCgY7o4I/AAAAAAAOK/ocR1O7Wuckl/s1600/Akira.1988.DVDRip.DivX.english.dubb)

[QcotlZr2Rl8/Up4GCgY7o4I/AAAAAAAOK/ocR1O7Wuckl/s1600/Akira.1988.DVDRip.DivX.english.dubb](http://3.bp.blogspot.com/-QcotlZr2Rl8/Up4GCgY7o4I/AAAAAAAOK/ocR1O7Wuckl/s1600/Akira.1988.DVDRip.DivX.english.dubb)
[ed.avi_snapshot_01.05.52_%25B2013.12.04_00.19.05%255D.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-QcotlZr2Rl8/Up4GCgY7o4I/AAAAAAAOK/ocR1O7Wuckl/s1600/Akira.1988.DVDRip.DivX.english.dubb)

Erişim Tarihi: 01.03.2018

Kent ve nesne betimlemelerinin oldukça detaylı şekilde yansıtıldığı animasyonda; *Neo Tokyo*'nun sokaklarını işgal eden motorsiklet çetesinin başka bir çete ile girdiği savaş sonrası iki arkadaşın karşı karşıya gelişi aktarılırken, hırs ve iktidar yüzünden Tetsuo'nun dönüşüme uğrayarak bambaşka bir "şey" olması, etkileyici bir görsellikle anlatılmaktadır (Görüntü 38).



Görüntü 37: Tetsuo'nun yeni bir forma dönüşümü.

Kaynak: <https://www.scifinow.co.uk/news/warner-bros-wants-jordan-peele-to-direct-the-akira-remake/>

Erişim Tarihi: 01.03.2018

Örnekleri artırmak oldukça mümkün, ancak konunun anlaşılması açısından bilimkurgudan ayrı olarak düşünülmececek olan ütopya ve distopya kavramlarının ele alınması gerekmektedir.

2.2.4.1. Ütopik ve Distopik Düşünce Biçimi

“*Utopia*, etimolojik olarak ‘yok yer’ anlamına gelir. Bununla birlikte bazıları baştaki u’yu eu olarak anlamayı yeğler, dolayısıyla sözcüğü ‘iyi yer’ ya da ‘mükemmel yer’ olarak okurlar” (2015, s.305), diye aktarır *Umberto Eco*, *Efsanevi Yerlerin Tarihi* adlı son kitabında. Eco kitabın “Ütopya Adaları” bölümünün girizgâhını, ütopya kavramının etimolojik kökenine bakarak yapar ve sonrasında Thomas More’un “Utopia” adlı çalışmasında *ütopya adası* kavramı üzerinde durduğunu anlatır. Ancak Eco, bu kavramın More’dan çok daha önce ele alındığına değinmeden geçmez. Ütopya olgusunun Platon’un *Devlet ve Yasalar*’ında görüldüğünü, ideal bir devletin ve yönetim biçiminin nasıl olması gerektiği üzerine fikirler yürütüldüğünü belirtir (Eco, 2015).

Günümüz dünyasının mekanikleşen ve bireyselleşmeyi destekleyen yapısının getirdiği yoksunlaşma, acı ve derin deprezyon halini eleştirmek, hoşnut olunmayan durumun tam tersi bir biçimde de yaşanılabileceğini savunmak adına ütopik hayat biçimleri tasarlanır. Buradaki kilit nokta günümüze yapılan eleştiridir. İnsanlara daha önce deneyimlemedikleri yöntemlerin peşinden gitmeleri, zamanı aşım ötesine geçmeleri öğütlenir ve mutluluk geleceği inancı aşılanır. Ütopik kurgunun çıkış noktası, iyimser duygu ve düşüncelerdir (Kaplan ve Ünal, 2011). İnsanların adil, refah içinde, maddi ve manevi açıdan tatmin edilmiş bir biçimde yaşamalarına duyulan inanç ve özlem vardır. Ütopik düşünce var olan koşullara alternatif seçenekler ararken, bu seçeneklerin yakın bir gelecekte mi yoksa uzun bir zaman diliminde mi gerçekleşeceği sorununu gündeme getirir. Ütopik kurguyu oluşturan yazar, tasarımcı, yönetmen yeni bir evren tasarımı yaparken genel-geçer gerçeklikten de bir kopuş noktası yaşamaz.

Mevcut kültür bir bütün olarak her etkinliğin, yaşamın her anının, her düşüncenin her davranış tipinin, sadece kendisinin dışında, artık göklerde olmayan, yerini saptamaya kalkışmanın delirtici bir uğraş olduğu bir başka yerde anlama sahip olması anlamında yabancılaşmış olarak nitelenebilecek olan bir kültürdür: Kelimenin tam anlamıyla bir ütopya hâkimdir modern dünyaya (Debord, 2011, s.748).

Distopik kurguda ise iyi duygular, geleceğe dair umutlar, karamsar bir sürece yönlendirilir. İyi günlerin, mutlu zamanların hiçbir zaman varolmayacağı, içinde bulunulan çağın ve konjonktürünün daha da kötüye gideceğine dair savunumlar da söz

konusu olabilir. Distopik düşünce biçimi ile birlikte “şiddet, korku, endişe, teknolojik yıkım, toplumsal çöküntü” gibi kavramların da hayatın içerisinde süregelen bir şekilde yer alacağını iddia ederek, geçmişe dönüş desteklenir (Kaplan ve Ünal, 2011).

Geleceğin günümüzden daha kötü ya da daha iyi olacağına ilişkin pek çok sinema ve yazın ürünü bulunurken, araştırmanın sınırlılığı dâhilinde animasyon sineması sınırlarında bu iki olguyu destekleyen yapımlara bakmak yerinde olacaktır. Kavram ekseninde gündeme getirilen konular; ülkelerin sınırsızlaşması, bireyselleşmenin desteklenerek yabancılaşma olgusunu hayatın başat edimlerinden biri haline getirilmesi, aile, arkadaşlık bağlarının ortadan kaldırılması, silinebilir hafıza ile geçmişini hatırlamama, teknolojik ve rasyonel edimlerin hayat standartları bağlamında ön plana çıkarılmasıyla meydana gelen kontrol mekanizmasının tam kapasite çalışarak, siyasi erkin kitleler üzerindeki etkinliğinin artırması vb. unsurlar görülebilmektedir (Karamollaoğlu, 2012).

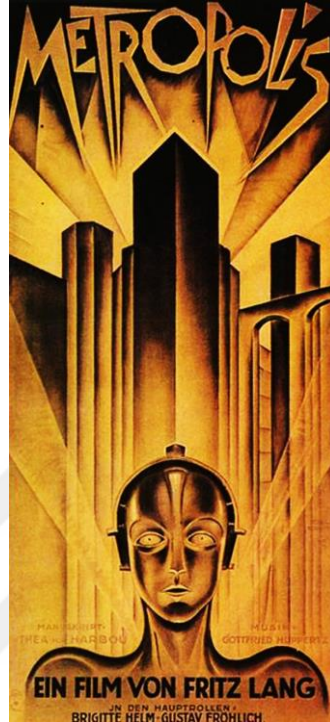
...1970'li yılların ikircikli ütopyaları yerini 80 sonrası bilimkurgusunun gerek edebiyatta gerekse sinemada yoğun bir şekilde distopik öğelerden beslenen anlatılarına bırakmıştır. Karanlık şehirler, tektipleşmiş, ileri teknoloji sayesinde şartlandırılmış ve mutlak bir denetimin ve disiplin sisteminin içine hapsedilmiş bir insanlık, *Bıçak Sırtı (Blade Runner)*, *Brazil*, *Matrix* gibi bilimkurgu filmlerinde sıklıkla karşımıza çıkar (Güney, 2015, s.41).

Teknolojinin, bilimin öngördüğü ve vadettiği refah toplumunun yerine iç içe geçmiş akışkan bir *organik-inorganik* ilişki durumu sözkonusudur. Yoğun olarak aktarılan bilimsel gelişmelerin, insanların hareket özgürlüğünü kısıtlayacağı ve yerine insanlara bireysel küçük bir *küp* alan vererek özgür alanı bu şekilde tanımlama yoluna gideceği vurgulanır.

Baudrillard, bilgi ve enformasyonun teknik bir nitelik kazanmasının ve bu denli çoğalarak yayılmasının dünyayı aşırı gerçek kıldığını belirtmektedir: Teknik başarıların sonucunda öyle bir gerçeklik ve nesnellik düzeyine ulaşılmıştır ki, insanları kaygı ve şaşkınlığa boğan bir aşırı gerçeklikten söz edilebilir. Dünyanın anlamlandırılmamasından doğan gerçekliğin yoksunluğu durumu hiç değilse ütopya ve imgelemeyle telafi edilebiliyordu; buna karşın, aşırı gerçekliğin artık ne telafisi ne de bir seçeneği vardır. Teknik dünyadan kaçış, bir fantezi alanı yaratmakla mümkündür. Sanat, kültür, dostluk, aşk, cinsellik vb. bu fantezi alanları olarak sayılabilir (Akşit, 2012, s.91-92).

Alman “Ekspresyonist” Fritz Lang’ın 1927 yapımı olan *Metropolis*’i (Görüntü 39), sinema tarihi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Döneminin ilk distopik bilimkurgu eseri olarak adlandırılmıştır. Film, sahne tasarımları açısından bilimkurguya, senaryosu açısından da distopik kurgu alanına dâhil edilir. Toplumun iki farklı kesimi anlatılmaktadır. Zenginler lüks içerisinde hayatlarına devam ederken, proleter kesim mekanikleştirilerek üretim çarkında yer alır. İki sınıf arasındaki maddi uçurum, hayat kalitesine ve insanların robotlaştırılmasına değin uzanmaktadır (Booker, 2006). Osamu

Tezuka tarafından çizgiye aktarılan ve 2001 yılında animeye dönüştürülen *Metropolis* (Metoroporisu), (Görüntü 40), Fritz Lang'in filminden ilham alınarak oluşturulmuştur.



Görüntü 38: "Metropolis", 1927, Yönetmen: Fritz Lang

Kaynak: <https://www.culturalweekly.com/architecture-cinema-hollywood/metropolisbf6b048dcf2d3a4f117e8d7de804537e-metropolis-fritz-lang/>

Erişim Tarihi: 01.03.2018



Görüntü 39: "Metropolis" (Metoroporisu), 2001, Yönetmen: Rintaro

Kaynak: <https://www.kn3.net/60F1A906E05JPG.html>

Erişim Tarihi: 01.03.2018

Lang'in film yapısının orijinal kurgusundan sıyrılarak kendi özgün dinamiğine dönüşmüş ve klasik Japon çizgileriyle bilimkurguyu birleştiren bir distopya sunmuştur.

2.3. FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASI BAĞLANTILI FİLMLER

Fantezi temelli sinema tartışmaları ekseninde animasyon sinemasına ve anime dünyasında kült olmuş yapımların incelenmesi elzemdir. Bu bağlamda öncelikle *fantezi ve gerçekçilik* açısından “Death Note”, *fantastik ve anlatı* bağlamında “Ölü Gelin” (Corpse Bride), *fantastik ve cinsiyet algılamaları* çerçevesinde “Prens Mononoke”, *fantastik ve bilimkurgu türünde eleştirel düşünce* ekseninde de “Kabuktaki Hayalet” (Ghost in the Shell) incelenmiştir.

2.3.1. “Death Note” Fantezi ve Gerçekçilik

“Çünkü sıkılıyordum, işte bu yüzden...”

Ryuk / Death Note

a. Konu

Lise son sınıf öğrencisi olan *Light Yagami*, üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Okulunda hatta ülkesinin belki de en zeki ve çalışkan öğrencilerinden biridir. Ancak bu durum onu mutlu etmemekte ve yaşadığı hayattan zevk almamaktadır. Bunun yanı sıra içinde bulunduğu dünya da gittikçe suç etrafında şekillenen bir yer olmaya başlamıştır. Adaletin yetersizliği ve artan suç oranı onu gelecek konusunda daha karamsar olmaya itmiş, yaşadığı hayatta anlam aramaktan vazgeçmiştir (*Anime*, 16.03.2018).

Okulda olduğu bir gün yerde siyah kaplı bir defter görür ve defterin kapağında “Death Note” yazar (Görüntü 41).



Görüntü 40: Light'ın *Death Note*'u buluşu.

Kaynak: Death Note, Anime, 2006.

Defterde yazılan bazı kuralları okur ve televizyonda gördüğü bir suçlunun adını yazar. Tam da kurallarda belirtildiği defterde gibi adı yazılan kişi 40 saniye sonra kalp krizinden ölür. Defterin gerçek olduğunu gören Light, *Sidoh*²tan aldığı defteri

² Ölüm Tanrısı.

yeryüzüne atan ve ölümler dünyasından gelen *Şinigami Ryuk*³,’la fantastik ve dünyaötesi bir gücün kapısını aralar. Artık Light, hayatında istediği heyecanı bulmuş ve kötülerini öldürmeye başlayarak adalet dağıttığına inanan yeni bir ölüm meleği haline gelmiştir.

b. Duygu

Animenin temasına bakıldığında, yer alan karakterlerin hepsi kendi içerisinde tutarlı, ancak duygusal anlamda farklı tutarsızlıklar söz konusudur. Öncelikle başkarakterlerden biri olan Light, gerçek dünyada yaşayan, 17-18 yaşlarında bir lise öğrencisidir. Olduğu zeki ve çalışkan olmasının yanı sıra güvenli bir hayata sahip, buraya kadar her şey normal. Ancak ölüm defterinin gücünü keşfetmesiyle birlikte *görünen* karakterinin yansıttığı ideal öğrenci-ideal vatandaş imajını yerle bir ediyor ve ikincil bir hayat ve duygu biçimini seyirciye aktarıyor. İkincil görünen karakter, yani *Kira*, “yeni dünyanın tanrısı olacağım” diyecek kadar bencil, insanların ne zaman öleceğini karar verecek kadar kötücüdür.

Yansıtılan çift karakter meselesi, izleyicide gerçekliğin hangi boyuta taşındığı konusunda bir yanılsama yaratıyor. Todorov’un ele almış olduğu fantastik alan, burada da izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Öncelikle ekranda aktarılan Light’ın ideal öğrenci olarak yansıtılan hayatı mı, yoksa katil Kira’ya dönüşüp, dünyaüstü güce sahip olan melez bir ölüm Tanrısı mıdır. İlk bahsedilen durum fiziksel bir dünya gerçekliğine dokunurken, ikincil durum ise başka bir fiziksel yapıya sahip evrenin aktardığı bir gerçekliğe ulaşmaktadır. Ancak izleyici kararsızlığa düşüp aslında Light’ın, gerçek kişiliğinin hangisi olduğu tartışmasını içinde yaşamakta, yani Todorov’un işaret etmiş olduğu meseleye gelmektedir. Tekinsiz ve olağanüstü olarak adlandırılan alanın ortasıdır bu yer (Todorov, 2012).

Animenin diğer karakterlerinden biri olan *L*, hikâyede dedektif olarak yer almaktadır. *L*, Light’ın yol açtığı ölümleri çözmeye ve olaylardaki ortak noktalardan seri katilin izini sürmeye çalışmaktadır. *L*’nin kendi sıra dışı görüntüsü ve davranışları, izleyicide *anormal* olarak nitelendirilebilecek bir durum hissi uyandırır. İçgüdüleri kuvvetli, alışılmışın dışında konuşma biçimi gösteren *L*, izleyicide, karakterin psikik bir yanı olduğuna kanaat getirmesine yol açar. İzleyici, karakterin ve örtük olarak hissedilen esrarın ne olduğunu hiçbir zaman çözememektedir. Çift kişilik gösteren

³ Ölüm Tanrısı.

Light'in aksine, L'nin karakter yapısının tek boyutlu olması, Todorov'un tekinsiz kavramının fiziksel dünyada yansıtılması olarak yorumlanabilir.



Görüntü 41: Şinigami Ryuk.

Kaynak: Death Note, Anime, 2006.

Animenin bir diğer önemli karakteri ise, Şinigami olan *Ryuk*'tur (Görüntü 42). Ölüm Tanrılarının bulunduğu *Şinigamiler Diyarı*'ndan, metafizik mekândan (Görüntü 43), oldukça sıkılan Ryuk, kendi yasalarına tabii olan "ölüm defterini" (Death Note) bilerek yeryüzüne atar. *Görünmeyen*, "görünen" olur.



Görüntü 42: Şinigamiler Diyarı.

Kaynak: Death Note, Anime, 2006.

Zaten Japonların halk dini olan Şinto –sonrasında Budizm ile birleşmiştir- dininde *Kamiler*⁴ ve Kamilerden sayılan şinigamiler, insanları ölüme davet eden, ya da ölümün bir diğer adı olan varlıklardır. Kesinlikle belirli biçimleri yoktur (Ergüven, 2010). Bu anlayış çerçevesinde Ryuk'u ve diğer şinigamileri farklı formlarda görmek mümkündür. Ölümler Diyarı'na bakıldığında insanların dünyasıyla neredeyse iç içe olduğu görülmektedir. Alışılmış dünyanın tamamen dışında bir "gerçek"liğe sahip olan bu mekânda, birbirinden biçimce farklı şinigamiler bulunmakta ve ekranda ikinci bir dünya tasarımı yansıtılmaktadır. Ryuk bir nevi kendi gerçekliğini, içinde bulunduğumuz dünya

⁴ Tanrısal güce sahip varlıklar.

gerçekliği ile birleştirmek istemekle, kısacası tekinsiz ve olağanüstü alanlarını iç içe geçirmektedir.

c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme

Seyirci Mulvey'in (2010), bahsetmiş olduğu özdeşleşmeyi öncelikle Light/Kira ile gerçekleştirir. Çünkü günümüz dünyasının sürekli artış gösteren suç oranları ve insanlarda yarattığı "kötüyü yok etme" güdüsünü Light/Kira ile tatmin eder, aynaya bakar, kendi bedenine ve egosuna "âşık" olur. Bir nevi *Katharsis*⁵ yaşar (Aristoteles, 1987). İzleyici katharsisi o kadar kuvvetli hisseder ki, Light'ın yapmış olduğu eylemin kötülüğünü sorgulamaz. Ancak burada bir ironi de vardır. İsmi Light yani anlamı *Aydınlık, Işık* olan karakter; kötüyü, karanlığı temsil etmektedir. Dedektif olarak yer alan L ise görünüş açısından farklı olduğu için izleyicide merak unsuru uyandıran kısımdır. Ryuk ise; Âdem ve Havva'nın Cennet'ten kavulmasına neden olan bilginin, yasağın sembolü olan "elma"yı sürekli yiyerek izleyicideki gerçeği bilme, yasağa erişme dürtüsünü tetiklemektedir. Ancak tartışma bağlamında anime tekrar ele alınacak olursa, gerçekçi sinema kuramını savunan Kracauer'in de ifade ettiği gibi, sinemadaki nesnel gerçeklik kendi gerçekliğini yeniden üretir bir anlamda tekrar yorumlamaya izin vermez. Anime kurgusunun genel yapısında bu durum izleyiciye algılatılma yoluna gidilir ve izleyicinin fiziksel dünyaya temas etmesi sağlanır.

d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri

Death Note'da hikâye akışı gereği pek çok farklı mekân göze çarpmaktadır. Yıl 2003'tür ve ilk mekân Japonya'dır. Bütün önemli olaylar burada meydana gelir. Hatta Light'ın evi de Japonya'da yer alır ve Ryuk defteri buraya atar.

Gerçek dünya, hem fiziksel görünüm hem de yaşam formlarının kendi anlamıyla yer aldığı yerdir. Ölüm de yaşam da bu dünyadadır. Bunun yanı sıra insanların dünyasında, dünyanın kendine ait yasaları ve işleyişi bulunmaktadır. İnsanlar kendi dünyaları dışında başka metafizik ötesi bir evren yapılanması olduğunu bilmeden hayatlarına devam etmektedir (Görüntü 44).

⁵ Kişinin, sanat eseri yoluyla ruhsal olarak arınması. Aristoteles'in Poetika eserinde yaptığı tanım.



Görüntü 43: Tokyo, Japonya

Kaynak: Death Note, Anime, 2006

Şinigamiler Diyarı ise, insan dünyasından görüntü olarak bir hayli farklıdır ve sonsuza kadar buldukları yer burasıdır. Şinigamiler Diyarı ile insanların dünyasında bir bağlantı bulunur. Onlar da belirli kurallar etrafında yönetilmekte ve belirli doğa yasalarına tabii olmak durumundadırlar. Ancak onlar, insanların dünyasına gidebilir, orada kimseye görünmeden insanlar arasında dolaşabilir ve kendi mekânlarında küresel olarak oluşturulmuş gözlerle insanları yakından gözlemleyebilirler (Görüntü 45).



Görüntü 44: İnsanların Dünyasına giden küresel göz.

Kaynak: Death Note, Anime, 2006

Mekân *Araf* tanımına benzer bir görüntü içindedir. Çorak, kuru, ıssız, çöle benzeyen ve insanların dünyasında yer alan bina biçimlerine benzemeyen yapılarla bezenmiştir. Şinigamiler zamanlarını taş yapılarda toplanarak ve kemik oynayarak geçirirler (*Deathnote*, 16.03.2018). Genel olarak bahsetmek gerekirse, insanların dünyası fiziki gerçekliğe, Şiniigamiler Diyarı ise metafizik bir gerçekliğe işaret etmektedir (Görüntü 46).



Görüntü 45: Şinigami Ryuk ve diğer şinigamiler.

Kaynak: Death Note, Anime, 2006.

İnsanların dünyası incelendiğinde yani mekân düzenlemeleri göz önüne alındığında André Bazin'in sanattaki gerçeklik olgusunu sağlayan yegâne materyalin, fotoğraf ve film sayesinde olduğu fikrini gündeme getirmektedir (Furby ve Hines, 2014). Animenin olay örgüsünün kurgulandığı mekânlar gerçek yapılardan referans alınarak oluşturulmuştur.

2.3.2. “Ölü Gelin” (Corpse Bride) Fantastik ve Anlatı

“Bir... bir cücem var ve kullanmaktan asla çekinmem!...”

Victor / Corpse Bride

a. Konu

Stop-motion tarzda yapılmış olan animasyon, 19. yüzyılda Avrupa'nın küçük bir köyünde geçer. İki aile arasında yapılan anlaşma sonucu Victor ve Victoria'nın evlenmesine karar verilir.



Görüntü 46: Victor'ın dal parçasına alyans takarak evlilik teklifi eder.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Evlenme törenlerinden yalnızca bir gün önce tanışan Victor ve Victoria, düğün provasında, evlenme yemini ettikleri sırada aksilik yaşarlar. Victor, evlilik yeminini bir türlü öğrenemez ve utanç duyarak oradan uzaklaşır. Ormana kaçan Victor, kendi kendine evlilik yeminini tekrarlarken dal zannettiği bir parçaya alyans takar (Görüntü 47). O sırada dalın ölü bir gelinin parmağına ait olduğunu görür. “Ölü Gelin” evlilik yeminini kendisine verilmiş olarak sayar ve kabul eder. Bundan sonraki aşamada Victor kendisini ölülerin dünyasında fantastik ve büyülü bir yerde bulur. Victor, kendi dünyasına dönmek ve Victoria ile evlenmek için ölü gelin olan Emily’i ikna etmek zorunda kalır (Rottentomatoes, 30.03.2018).

b. Duygu

Ölü gelin, işlenen tema açısından oldukça romantik, bir o kadar da platonik bir hikâye kurgusu sunmaktadır. Animasyonun başkahramanlarından olan Victor ve Emily arasındaki bağ, platonik bir çerçevede ele alınmıştır. Emily’nin evlenmek isteğine karşı, onu kırmadan reddetmeye çalışan Victor, bir süre sonra bu isteğe karşı direnmekten vazgeçer. Bu noktada Emily, Victor’dan bir fedakârlık ister ve bu da Victor’ın “yaşayanlar dünyası”ndan vazgeçmesi yönündedir.

Animasyonun yansıttığı duygu zıtlıklar üzerinedir. Öncelikle yaşayanların dünyası, ölüler dünyasından daha kasvetli, gri renkte ve hayat orayı terk etmiş gibi yansıtılmıştır. Ancak ölüler dünyası canlı renklerle harmanlanmış, eğlenceli ve arkadaş canlısı ölülerle dolu olarak kurgulanmıştır (Görüntü 48-49).



Görüntü 47: Ölüler Dünyasında bilardo oynayan iskeletler.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 48: Eğlenceli bir bar ortamında görülen iskelet ve ölüler.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Zıtlıkların yaratmış olduğu ahenk, bilinen dünyanın kendi yansımasının aksini ölümler dünyasında gösterir. Ölümler dünyası fantastik görüntüler üzerine kurulmuştur. Ölümler şarap içer, iskeletler barda şarkı söyler. Ayrıca üzüntü, pişmanlık, sevinç gibi yaşayanlara özgü duyguları -hayatta olmamalarına rağmen- yaşayanlardan daha fazla hissederler.



Görüntü 49: Emily, Ölümler Dünyasında bir sokak satıcısıyla birlikte.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Daha önce de bahsedildiği üzere, fantastik ve anlatı tartışmaları kendi içerisinde oldukça karmaşık bir yapı sunar ve anlatının yapısının algılanma süreci, dinleyici/izleyici kitesinin anlatıya hazır olmasına, izleyeceği animasyona dair altyapısının olup olmadığına bağlıdır (K. Wolf'dan akt. Güneş, 2012, s.1263). Ölü gelin, fantastik ve anlatı tartışmaları çerçevesinde ele alındığında, hikâye açısından ürkütücü fakat görsellik açısından oldukça eğlenceli yapıda tasarlanmıştır (Görüntü 50). Burada izleyicinin animasyona konu olan halk masalını daha önceden bilip bilmemesinin

önemli oluşu kadar, yönetmen ve karakter tasarımcısı Tim Burton'ın da anlatı üslubunu bilmesi bir hayli önemlidir.

Vladimir Propp (1985)'un, anlatılarda belirlemiş olduğu önemli yedi eylem alanı olduğu daha önce vurgulanmıştır. Bu eylem alanlarını “Ölü Gelin”e uyarlamak gerekirse (Tablo 1);

Tablo 1: Propp'un eylem alanının tablo haline uyarlanması ve incelenen animasyondaki karakter eşleşmesi (Propp'tan akt. Furby ve Hines, 2014).

Eylem Alanları	Animasyondaki Karşılığı
1- Kötü karakterin eylem alanı	Lord Barkis Bittern
2- Bağışçının (tedarikçi) eylem alanı	Victor'un anne babası
3- Yardımcının eylem alanı	Emily (ölü gelin)
4- Prenses (aranan kişi) ve babasının eylem alanı	Victoria, Finis ve Maudeline Everglot
5- Göndericinin (görev verenin) eylem alanı	-
6- Kahraman ya da kurbanın eylem alanı	Victor
7- Düzmece kahramanın eylem alanı	Lord Barkis Bittern

Propp kitabı; Masalın Biçimbilimi'nde otuzbir tane *ortak* işlem basamağı belirlediğinden daha önce bahsedilmişti: animasyonun hikâye temeline uyarlandığında çoğu basamakların uyuştugu görülmektedir (Propp, 1985, s.66).

- 1- Victor düşün provasından kaçır (Aileden biri evden uzaklaşır),
- 2- Emily ile karşılaşır ve evlenmek zorunda kalır (Kahraman bir yasakla karşılaşır),
- 3- Ölüler dünyasına gider (Yasak çiğnenir),
- 4- Lord Barkis Bittern, zengin bir ailenin kızıyla evlenip paralarını ele geçirmek ister (Saldırgan bilgi edinmeye çalışır),
- 5- Lord Barkis Bittern, kendisine kurban olarak seçtiği Victoria ve Victor hakkında bilgi edinir (Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar),
- 6- Victor'un başka bir kadınla kaçtığını, kendisinin Victoria'yı çok mutlu edeceğini anlatır (Saldırgan, kurbanın ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener),

- 7- Finis ve Maudeline Everglot inanır (Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur),
- 8- Lord Barkis Bittern, Emily'i öldürmüştür ve sıra Victoria'dadır (Saldırgan aileden birine zarar verir),
- 9- Victoria'nın Lord Barkis Bittern ile evleneceğini öğrenir ve yaşayanlar dünyasına döner (Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider),
- 10- Victor olan biteni öğrenir ve karşı hareket olarak ölü gelin Emily ile evlenmeye karar verir (Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir),
- 11- Kahraman evinden ayrılır,
- 12- Kahraman büyüdü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı, vb. ile karşılaşır,
- 13- Emily'nin onu mutlu etme isteğine karşı çıkar ve ondan kaçmak ister (Kahraman ilerde kendisine başışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir),
- 14- Victor'un ölüler diyarına geçmesini sağlayacak öldürücü iksir verilir (Büyüdü nesne kahramana verilir), (Görüntü 51).



Görüntü 50: Ölüler Dünyasına geçiş için verilen öldürücü iksir.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

- 15- İksiri uygulayacağı yere, kiliseye gidilir ve evlilik yemini sonrası Victor, iksiri içmek ister (Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür),

- 16- Lord Barkis Bittern ve Victor kilisede karşı karşıya gelir (Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir),
- 17- Alyans (Kahraman özel bir işaret edinir),
- 18- Lord Barkis Bittern, bilmeden iksiri içer ve ölüler dünyasına geçiş yapar (Saldırgan yenik düşer) (Görüntü 52),



Görüntü 51: Lord Barkis'in Ölüler Dünyasına geçişi.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

- 19- Victor hakkında söylenen sözler asılsız çıkar (Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır),
- 20- Victor yaşayanlar dünyasına dönmüştür (Kahraman geri döner),
- 21- Ölüler dünyasından ölüler, nikâh için yaşayanların dünyasına geçiş yaparlar (Kahraman izlenir),
- 22- Lord Barkis Bittern'i cezalandırmak için elbirliği yaparlar (Kahramanın yardımına koşulur),
- 23- Victor, Ölüler Dünyasından yaşayanların dünyasına geçiş yapar (Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da bir başka ülkeye varır),
- 24- Lord Barkis Bittern, Victor için kötü şeyler söyler (Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer),
- 25- Victor'a hayatından vazgeçip ölüler dünyasında Emily'nin yanında kalması söylenir (Kahramana güç bir iş önerilir),
- 26- Emily, sözünü tutan Victor'ı özgür bırakır (Güç iş yerine getirilir),
- 27- Kahraman tanınır,
- 28- Lord Barkis Bittern'in Emily'i yıllar önce kandırıp, öldürdüğü ortaya çıkar (Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar),

- 29- Kahraman yeni bir görünüm kazanır,
- 30- Ölüler dünyasının kendisine ait olan yasaları dâhilinde bütün ölüer Lord Barkis Bittern'e saldırır ve cezalandırılır (Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır),
- 31- Victor ve Victoria evlenirler, Emily kelebek olur ve çok sevdiği dolunaya doğru uçar (Kahraman evlenir ve tahta çıkar), (Görüntü 53-54).



Görüntü 52: Victor ve Victoria evlenir.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 53: Emily, kelebek olur gökyüzüne doğru uçar.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Animasyonun hikâye akışı dışında, sembolik göndermeleri de bulunmaktadır. En dikkat çekici olanlardan biri kelebek imgesidir. Genel itibariyle kelebek kısa ömürlülüğü ve mutluluğu sembolize eder. Victor kelebeği çizer, kelebek sokaklarda gezer, Emily'nin huzura kavuşan bedeni kelebeğe dönüşür.

c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme

Anlatı ve fantastik meselesi animasyonun kendisine konu aldığı en önemli kaynaklardan biridir. Hikâyenin ilgi çekici olmasının yanı sıra, sözel yahut yazın olarak aktarılan dünya, animasyon teknikleri sayesinde görsel bir hal almaktadır. Animasyonun hikâye akışında kurgulanan, tasarlanan karakterleri izleyiciyi belirli yönleriyle yakalamakta ve kendisinden bir şeyler bulmasını sağlamaktadır.

“Ölü Gelin” animasyonunun ana karakterlerinden Victor, utangaç, içine kapanık ve “yeni zengin” olmasına rağmen, bu duruma bir türlü alışmamış genç bir adamdır. Ailesinin aristokrat kesimlerce kabulunu sağlayacak bir evlilik yapmak zorunda olduğunu bilmektedir. Evleneceği kızla ilgili kafasında ciddi şüpheler vardır, ancak Victoria’yı gördüğünde bu endişelerin yersiz olduğunu anlar. İzleyici, Victor karakterinde saf, bozulmamış ve iyi niyetli bir insan imajını görür. Naif, ince ve kırılgan beden yapısı da bu ruh halini destekler. Zor bir durumda kaldığında bile karşısındaki kişiyi kırmamak ve durumu açıklamak zorunda hissedecek kadar düşüncelidir. Ancak aile yapısına bakıldığında baskın karakterli bir anne ve geri planda kalmayı yeğleyen bir baba figürü izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Victor’ın annesinin karakterini yansıtan en iyi ifadesi şüphesiz ki, Emily ile aralarında geçen konuşmada, “*Annem hiçbir zaman Scraps’ın böyle zıplamasını onaylamazdı. Aslında hiçbir şeyi onaylamazdı*” (Corpse Bride, 2005) cümlesinin, çocukluğunu baskı altında geçirdiğinin bir göstergesidir adeta. Daha önce değinildiği üzere, animasyon bir nevi zıtlıklar üzerine inşa edilmiştir ve Victor, insanların iyi tarafını temsil eder (Görüntü 55).



Görüntü 54: Victor

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Victoria, Victor ile karşılaşana kadar kendisi için biçilen hayat rolüne uymak zorunda olduğunu düşünen kırılgan bir genç kadındır. Ailesini düşmüş oldukları maddi sıkıntıdan kurtarmak için zengin biriyle evlenmek zorunda olduğunu bilmektedir.

Victoria'nın baskılanmış dişiliği, toplumsal yaşamdaki birçok kadının ortak problemidir. Kadın figürünün daima bir adım geride ve kabullenmeci bir yapıda olması gerektiği, fikrini temsil eder (Görüntü 56).



Görüntü 55: Victoria.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Toplumsal cinsiyet konusunda simetrik duruşlu bir anne-baba algısı, aile içinde konumlanan kız çocuk karşısında eşitlikçi bir yapı gösterebilir (Aktaş, 2013, s.56). Ancak animasyonda Victoria'ya baskı uygulama konusunda eşit konumda bir anne baba figürü olduğu görülmektedir. Kadının nasıl olması ve olmaması gerektiği üzerine fikir beyan eden de, yine bir "kadın"dır. Bu kadını Victoria'nın annesi "Maudeline Everglot" olarak görür izleyici. Genç bir kadının sanatsal aktivitelerde bulunmasını zararlı ve yoldan çıkarıcı olarak kabul ettiğini, Victoria'nın piyano çalmak istemesine izin vermediği sahnede algılanmaktadır. "*Annem piyano çalmama izin vermez, bir genç kadın için fazla tutkulu olduğunu söyler*" (Corpse Bride, 2005). Annesinin genç bir kadında uyanmasından korktuğu şey; tutku, şehvet ve kendi ruh ve beden bilincine varacak olmasıdır. Bu yalnızca 19. yüzyıla has bir durum değildir. Günümüz kadınlarının hala, kamusal alanlarda aktif rollere gelirken karşılaştıkları zorluklar, özellikle ataerkil toplum geleneklerinde kadın ve erkek figürlerinin yerleştirildikleri dişil ve eril "toplumsal" görevlerle daha da pekiştirilmektedir.

"...kadına ilişkin kültürel tanımlamaların aile ve toplum tarafından şekillendirildiği ve kadını toplumsal yaşamdan dışlayan geleneksel eğilimin kadının yaşam alanlarını da sınırladığı gerçeğidir. Böylelikle erkek egemen anlayışı üzerine inşa edilmiş geleneksel yapı kadını baskılayıp annelik ve ev kadınlığı rolüyle sınırlarken kadına yönelik yaşamsal fırsatları da dar sınırlar içerisine hapsedmektedir" (Aktaş, 2013, s.57).

Aktaş'ın belirttiği gibi kadının dar yaşam alanlarına sıkıştırılma meselesi animasyonda Victoria'nın odasına kilitleyerek, kendisinden istenen kişiyle evlenmesi sağlanarak, izleyiciye yansıtılır. Tüm bu koşullamalara rağmen, seyirci Victoria'yı pasif ve edilgen olarak konumlandırır. Ancak filmin kilit noktalarından birinde ailesine karşı

gelerek, Victor'ın durumundan bahseder ve kilit altında olmasını umursamayarak evden kaçar, yardım ister. Görüldüğü üzere aslında edilgen değildir. Zor bir durumla karşılaştığında kendisini ve sevdiklerini savunmak için harekete geçecek bir yapıdadır.

Emily yani “ölü gelin” ihanete uğramış, kalbi kırılmış ve ebedi mutluluğu bekleyen bir cesettir. Emily'nin kendi geçmişi hakkında çok fazla bilgi olmamasına rağmen, hikâye akışında onun zengin ve iyi eğitilmiş bir aileden geldiği aktarılmaktadır. Müziğe ve sanata ilgisi olan, romantik yapıda bir figürdür (Görüntü 57). Kalp kırıklığını geçirecek ve ruhunun huzura kavuşmasını sağlayacak bir genci, ölmüş olsa bile, bir ağacın dibinde beklemeye koyulmuştur. Emily karakteri için kendisine verilen sözler oldukça önemlidir. Kendi mutluluğu için –ne kadar çok isterse istesin- başkalarını üzmemek istemez ve fedakârlıkta bulunarak mutluluğunu feda eder. Seyirci burada Emily'nin yerine koyar kendisini. Daha doğrusu onun “konumu”na taşır yerini. Geçmişte Emily'nin yaşadığı kalp kırıklığını kendi hayatıymış gibi özdeşleştirir. Burada animasyon değil, Emily'nin konumu özdeşlik yaratır. Karadoğan, böyle bir durumu, izleyicinin kendi konumunu “dikizlemesi” olarak yorumlar. İzleyici Emily'nin yerine geçtiği için hem dikizleyen, hem de dikizlenen durumundadır (Karadoğan, 2005, s.153).



Görüntü 56: Emily.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Tıpkı Victoria'nın da olduğu gibi, zor bir durumda kaldığında savaşçı olur. Baskılanmaya karşı çıkar ve geri planda kalmak istemez. Hatta kendi hayatının sonlanmasına neden olan kişiye karşı ciddi bir çıkış gösterir ve hala hayatta olan Victor ve Victoria'yı korumak için Lord Barkis Bittern'e başkaldırır.

Butler'a göre cinsiyet düzenlenmiş bir performanslar sistemidir. Davranışların doğru bir biçimde tekrarlanması üzerine bina edilmiştir. Ancak her birimiz, küçük ya da saçma nedenlerle, bazen bu tekrarı mükemmelen yapamayız. Bu başarısızlık, cinsiyet sisteminin kurmacalığını gösterdiği kadar cinsiyet normlarına karşı sürekli, planlanmamış bir direnç olduğunun da işaretidir. Butler'ın vurgusu direniş gösterebilen özneler tasarladığına işaret eder (Bora'dan akt. Aktaş, 2013, s.67).

Filmin kadın karakterlerine dair bir değerlendirme yapmak gerekirse, Aras (2008, s.67)'in, Tong ve Moi'den aktardığına göre; “iyi güç” ve “kötü güç” olarak iki kavram üzerinden kadın-erkek ilişkilerine dair bir değerlendirme yaptıkları görülür. İyi güç kavramının, yaratıcı, yapıcı ve kadınsı özellikler taşıdığını vurgulayarak, “kadın” figürünü temsil ettiğini ifade ederlerken, kötü güç olarak da; bireysel, bencil ve başkalarını baskı altına almaya çalışan negatif bir durum gösteren tarafı da “erkek” olarak konumlandırılır. Ancak animasyonda ele alınan kadın figürlerini hem iyi güç tarafına hem de kötü güç tarafına konumlandırmak mümkündür. Bunlardan birincisi Emily ve Victoria baskı altına alınmış, dişiliği bastırılmış ve yaratıcı, yapıcı özellikler gösteren “iyi güç” odaklı kadınlar. Diğerleri de “kötü güç” temellenmiş kadınlar ve erkekler. Kadınlar olarak; Maudeline Everglot, Bayan Van Dort, erkekler olarak da; Finis Everglot ve Lord Barkis Bittern olarak saymak mümkündür (Görüntü 58).



Görüntü 57: Maudeline Everglot

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 58: Bayan Van Dort.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Evebeyn olarak konumlanan iki farklı aileye mensup kadınlar, zamanla hem kadının kadına (kızına), hem de kadının erkeğe (oğluna) yönelik sergiledikleri tavır sonucunda, toplumsal baskıyı ve karşısındakini tahakküm altına almayı destekler

konumdadırlar (Baydar, 2013, s.154). Hem Victoria'nın annesi hem de Victor'ın annesi oldukça baskın ve baskıyı içselleştirme eğiliminde oldukları görülmektedir.

d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri

“Ölü Gelin” animasyonunun geçtiği dönem ondokuzuncu yüzyıl Viktorya İngiltere'sidir. Kraliçe Victoria'nın tahta geçtiği zamanı kapsayan “Viktorya Dönemi” (1837-1901), animasyonun fiziki hatlarında genel olarak yansıtılmıştır. Özellikle Orta Çağ Avrupa'sının kilise merkezli düşüncesinin getirdiği, kadının ve bedeninin erkeğe oranla daha geri planda olması fikri, kraliçenin başa gelmesiyle birlikte geriletmiş ve kadınlara sosyal alanda ön plana çıkma hakkı tanınmaya başlanmıştır. Maudeline Everglot'un Victoria üzerinde kurduğu baskıda, dönemin kadın figürü üzerindeki baskısını görmek mümkündür. “...bu ayırım sadece kadının faaliyet alanlarını kısıtlamaz, aynı zamanda kadını başta iyi bir anne ve sadık bir eş olma sorumluluğunu koşulsuz kabullenmeye zorlar” (Taşdelen ve Koca, 2015, s.209).

Dönem özelliklerinden en belirgin şekilde hissedilene de aristokrat sınıfının belirgin bir biçimde yer almasıdır. Buna bağlı olarak da sınıfsal bir ayırım söz konusudur. “Ölü Gelin”de iki aile olan Van Dort'lar ve Everglot'ların evlilik bağıyla çocuklarını birleştirmek istemeleri yalnızca aile olmak fikrinden iler gelmemektedir. Van Dort'ların Everglot'ların aristokrat sınıfından olmaları ve Everglot'ların da maddi zorluk yüzünden yeni zengin olmuş bir aileye kızlarını vermelerinde, bu sınıfsal geçişi görmek mümkündür (Görüntü 60).



Görüntü 59: Everglot'ların malikânesinden bir görünüm.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Animasyonun geçtiği dönemi vurgulayan bir diğer unsur da aristokrat sınıfa dâhil olanların isimlerinin önüne eklenen “ünvanlar”dır. “Lord Everglot, Lady Everglot,

Lord Barkis Bittern”, ancak bu gruba dâhil olmayanların isimlerinin önünde bir ünvan bulunmaması dikkat çekicidir. Bay ve Bayan “Van Dort” gibi.

Filmin kurulduğu ve hazırlandığı set ortamı Orta Çağ yapılarının izlerini taşıırken, aynı zamanda Viktoryen dönem özelliklerine uygundur. Dükkânlar, balıkçılar, esnaflar, sokak biçimleri, kadın ve erkeklerin giyimleri, sosyal sınıfların belirginliği,... Halkın giyim şekli ile burjuvazinin giyim biçimi arasında farklılıklar bulununduğu görülmektedir. Everglotların duvarında soylu aile geleneğini gösteren aile büyüklerinin portrelerinin yer aldığı tablolar yer almaktadır. Takılan peruklar, giyilen giysiler hem İngiliz giyim tarzını yansıtmaktadır (Görüntü 61-62).



Görüntü 60: Soyluların ve aristokratların kıyafetleri.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 61: Sokaktaki günlük yaşantıya dair bir görüntü.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Din ile günlük hayatın fazlasıyla iç içe geçmiş oluşunu dini törenlerden, evlilik işlemlerinden ve rahibin söz sahibi olacak kadar ayrı bir yerde tutulması vurgulanmaktadır (Görüntü 63). Victor ve Victoria'nın hatta Barkis Bittern ile Victoria'nın nikâhlarını kıydığını, ölümler dünyasının kuralları hakkında en doğru bilgiyi verecek olanın yine olduğu görülmektedir. Victoria'nın papaza, yaşayan birinin ölü birisiyle

evlenip, evlenemeyeceğini sorup, ölümler dünyasıyla ilgili en detaylı bilgiyi yalnızca onun bilebileceğini vurgulaması da dikkat çekicidir.



Görüntü 62: Rahibin günlük hayattaki etkisi.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 63: Balıkçılar.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.



Görüntü 64: Sokaktan bir görüntü.

Kaynak: Corpse Bride, Animasyon, 2005.

Kentin genel görüntüsü yağmurlu ve kasvetli bir İngiltere havasını yansıtırken, ölümler dünyasında yer alan mekân, yaşayanların dünyasının aksi ve rengârenktir.

Aynanın aksi gibidir. Bar, sokaklar, evler, mutfak... Sokak biçimleri ve mekân konumları yine Viktoryen dönem yapı özelliklerini göstermektedir (Görüntü 64-65).

2.3.3. “Prenses Mononoke” Fantastik ve Cinsiyet Algılamaları

“Kurtlar onun ruhunu çalmış ve o da benden intikam almak için beni öldürmek istiyor...”

Lady Eboshi / Prenses Mononoke

a. Konu

Prens Mononoke, 1997 yılında gösterime girmiş Hayao Miyazaki yapımı bir animedir. Ashitaka isimli genç prens (Görüntü 66), şeytanlaşmış yaban domuzu tanrı Nabo'nun köyüne saldırısını engellemek isterken yaralanır. Şeytanlaşan tanrıyı öldürürken, koluna şeytani bir iz bırakmıştır. Bu lanetli izin zamanla tüm vücuduna yayılacağını Bilge Kadın'dan öğrenir ve hem izin çaresini bulmak hem de lanetin nereden geldiğini öğrenmek için ritüel gereği saçını keserek köyden ayrılır.



Görüntü 65: Ashitaka.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Ashitaka, *Tatara Kalesi'nin* bulunduğu “Demir Şehri” adı verilen bir yere ulaşır ve buradaki insanların yaşamın ve ölümün kaynağı olan “Ormanın Ruhunu” adı verilen *Shishigami* ile girdikleri savaşı öğrenir. Demir Şehri, ölümcül silahlar üretir bu savaş için ancak, şehrin yöneticisi olan Lady Eboshi, bu kenti cüzamlılar, eski fahişeler ve toplum tarafından dışlanmış kişiler için bir yuva haline getirmiştir. Demir Şehri, ormanda bulunan demiri çıkarmak için bütün florayı ve içinde yaşayan kutsal canlıları yok etmeyi göze alır. Lady Eboshi'ye karşı çıkmak için kurtlar tarafından yetiştirilen kurt tanrısı Moro'nun kızı, vahşi kurt kız San savaşa dâhil olur (Kraemer, 2004, s.3).

Ashitaka, hem ormanın hem de insanların bir arada savaşmadan yaşayacaklarını savunur ve bu savaşa son vermek için uğraşır. Animedede iki tarafın da kendi hayatını devam ettirmek için girdiği haklı savaşı ve doğaüstü bir biçimde birbirlerine karşı koyuşu işlenmiştir.

b. Duygu

Prens Mononoke'da yer alan kadın karakterlerin, fantastik ve cinsiyet algılamaları çerçevesinde ele alındığında, kadına atfedilen, alışagelmış, kimi "görev" ve "sorumluluk" dâhilinde yapılan tanımlamaların çok dışında olduğu görülmektedir. Filmlerde, çizgi film ve animasyonlarda yansıtılan pasif, içe dönük, bir erkek figürüne ihtiyaç duyan ve başkası olmadan hiçbir şeyi başaramayan (Timisi, 2010), kadın imajı yerine aktif bir kadın oturtulmuştur.

Miyazaki'nin yarattığı kadın kahramanlar, Japon kültürünün getirmiş olduğu özellikleri taşıırken, aynı zamanda aktif, bağımsız ve kararlılık gösteren yanlarıyla da klasik Japon kültüründe *shojo*⁶ imgesinden tamamen farklı bir yapı gösterirler. Miyazaki'nin kadınlara güçlü roller verdiği açık şekilde görülmekle beraber, genç-yaşlı, sağlıklı-cüzzamlı, şişman-zayıf, gibi pek çok farklı formda yer alan kadın motiflerini iç içe geçirerek kullanır. "...Hayao'nun cesur, sorgulayan ve riske girmeyi seven genç dişi karakterleri...pek çok shojo karakterinin özelliği olan kimlik karmaşasından uzaktır" (Napier, 2008, s.176). Kurt tanrısı *Moro* tarafından evlat edinilerek büyütülen *San* (Görüntü 67), romantik unsurlar taşıyan klasik bir kahraman değildir. Ailesine ve doğaya karşı içinde bulundurduğu şefkat dolasıyla oldukça savaşçı ve kararlı bir yapı gösterir.

Shishigami'yi kurt kardeşleriyle birlikte koruyan *San*, kendisinden hoşlanan *Ashitaka*'yı reddederek, onun himayesine girmez ve ormanına, kaldığı hayata geri döner. Ormanı, içindeki kutsal ruhları olan kamileri, ağaçların ruhu olan *kodama*⁷ları, korumaya devam edeceğini belirtir (Tomos, 2013). Suzan J. Napier, Miyazaki'nin shojo'larında dişi olmayan karakterleri arasında "...dişi olmayan davranışları arasında insan ırkının mümkün olduğunca çok sayıda üyesine saldırıp onları yok etmek olan *Prens Mononoke'nin dişi kahramanı San'ın tüm hareketleri...*"ni sayar (2008, s.179).

⁶ 13-14 yaşlarında ergenlik dönemindeki genç kız.

⁷ "Bir ağaç ruhu, uğur getirir ve ormanın sağlıklı olduğunu gösterir." *Ashitaka*.



Görüntü 66: Kurt kızı "San"

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Lady Eboshi gibi bir şehrin tüm sorumluluğunu elinde bulunduran acımasız ve güçlü bir kadındır. Ancak buna rağmen, ona bağlı olan tüm kadın ve erkeklere bakmayı kendine görev bilmiştir. Sokakta yaşayan ve hayat kadını olarak çalışan kadınları himayesi altına almış, onlara demir ocağında aktif işler vermiştir (Görüntü 68). Bunun yanı sıra; cüzzamlı kimselere de silah yapımında güvenmiş ve onları koruyup bakımlarını üstlenmiştir (Kreamer, 2016, s.2).



Görüntü 67: Demir üretiminde bulunan kadınlar.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Doğa tanrıları ile girmiş olduğu savaşta kolunu kaybeden Lady Eboshi, klasik varsayımın yerine güçlü bir imaj çizmiş ve kolunun olmayışını doğal bir sürecin sonu gibi karşılamıştır (Tomos, 2013), (Görüntü 69).



Görüntü 68: Lady Eboshi kolunu kaybeder.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Söz konusu kadın kahramanlar ayrıca, yaratıcı ve doğa ile uyumlu olarak resmedilir. Onların bu özelliklere sahip oluş biçimleri ise, genellikle hikâyedeki erkek akranlarını şaşkınlık içerisinde bırakır. Kadın kahramanların sahip olduğu merak da aynı şekilde belirgindir. Kadınların yaptığı keşifler, genellikle Miyazaki'nin 'panteistik ve kendi kendini yaratan yaşam gücü' ile ilgili görüşleriyle paralellik taşır (Muratoğlu, 2013, s.43).

Yalnızca Lady Eboshi değil, aynı zamanda Tatar Kalesi'nde yaşayan üretime aktif olarak katkıda bulunan kadınlar (bkz. Toki, Gonza, vb.); hemen hemen pek çok filmde kodlanan erkeğin "evin reisi" olduğu kavramını yıkar. Kocaları olmadan, kendilerini koruyabilen, silah üreten ve kullanan, düşmanları olan "Asona Tanrısı Samurailerine" karşı koyan kadınlar olarak rol almaktadır (Görüntü 70).



Görüntü 69: Köylülere saldıran Asona Tanrısı Samurailerini.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Prenses Mononoke'de, hikâye akışı gereği, eşitlikçi bir yapıyla oluşturulmuş kadın-erkek kurgusu oluşturulmuştur. Daha önce Büker (2010)'in, bahsettiği gibi, erkeğe bağımlı, kendini erkeğe mal olarak konumlandıran ve onun korumasına muhtaç olan kadın figürü bulunmaz. Tam aksine, kadınlar hem halk içinde hem köy

meclislerinde yer alır, “Bilge Kadın” olarak konumlandırılıp görüşlerine saygı duyulmaktadır (Görüntü 71).



Görüntü 70: Bilge Kadın.

Kaynak: Princess Mononoke, Animasyon, 1997.

Freud’un, Jung’ın, Lacan ve Campbell’in, anne, eş olarak tanımladığı ve tehdit edici bir alanda görmediği “kadın” imajının tamamen yerlebir edildiği bir anime kurgusu izleyicinin karşısındadır (Furby ve Hines, 2014), (Büker, 2010). Çünkü uzun yıllar boyunca Amerika ve Avrupa’nın önde gelen çizgi film-animasyon yapım şirketleri, kadın ve erkek karakterleri izleyici karşısına çıkarırken “arzu nesnesi” olmalarına dikkat etmiştir. Kadınların naif, kırılgan, beceriksiz, geri planda kalan yapısı ve erkeklerin koruyucu, kollayıcı, ön plandaki davranışları yıllarca, cinsiyetler arası görev takdiminde bulunmuştur. Görüldüğü gibi, Miyazaki’nin düşüncesinde erkek-macerası gibi başlayan animelerin iç dinamikleri hep “kötü adamı yenmek”le ilgilidir. Aslında bu noktada Miyazaki’nin sadece erkekleri değil, kadınları da eşit derecede hikâye kurgusuna dâhil edip, filmin “eril-baskın” konumdan indirilmesini sağladığını ifade etmekte yarar var. Böylesine bir davranış, beklentiyi bozar ve klasik okumaları tersine çevirir. Kadınlar yönetimde yer alır, silahlı çatışmalara girer, savaşçıdırlar, mevcut teknolojiyi iyi derecede kullanabilirler. Animenin kurgu yapısı sayesinde genel algı ve ilişkileri değiştirmeyi vaat eder-yapar konumdadır (Lamarre, 2009).

Filmin ana teması; Tanrılar ve insanlar arasında yer alan savaşın yıkıcılığını vurgularken, asıl önemli olanın birlikte uyum içinde yaşamaktan geçtiğini ve her iki tarafın da değişimin önüne geçemeyeceğinin altını çizer. Bu esnada anlatının fantastik ile olan bağlantısı oldukça büyük bir uyum içinde aktarılır izleyiciye (Tomos, 2013). Miyazaki, filmin ana yapısında, Japon gelenek ve söylencelerini yansıtır şekilde bir fantastik ve gerçeklik kurgusu ortaya koymuştur. Bu fantastik yapıya, kadınları, onların konumlarını ve sosyal olarak dezavantajlı grupları dâhil etmiştir.



Görüntü 71: Shishigami.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.



Görüntü 72: Shishigami'nin "Gece Yürüyen"e dönüşmesi.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Fantastik ve cinsiyet algılamaları dâhilinde kadın figürlerin fantastik bir evren ve gerçekçi bir dünya tanımıyla iç içe geçtiği görülmektedir. Çünkü bu evren bilinen dünya gerçekliğinde olan fakat bilmediğimiz evren yasalarıyla açıklanan olguları bünyesinde barındırır. Özellikle bu evrende; konuşan, devasa büyüklükte olan "Tanrı-Kurt", "Yaban Domuzu Tanrı", "Tanrı-Maymun" gibi imgeler yer almaktadır. Bunun yanı sıra; ağaç ruhları olan kodomalar, ormanın ve yaşamın koruyucusu Shishigami, kurtlar tarafından büyütülen ve kurt klanının bir ferdi olan prenses San bulunur. Shishigami (Görüntü 72), gözle görülebilir bir fizikselliğe sahip olduğundan, gündüzleri insan yüzlü bir geyiğe dönüşür ve dokunduğu her yeri önce "yaşama" boğar. Sonrasında ise "ölüme"... Gece olunca *gece yürüyen* olur ve ağaçları dağları aşan bir boyuta ulaşır (Görüntü 73).

Filmin fantezi alanının merkezi, elbette Tatar medeniyetine karşı tekinsiz bir zıtlık oluşturan ormandır. Freud'un tekinsizi hem yabancı hem de huzursuz edici derecede tanıdık bir şey olarak...tanımlandığını düşünürsek, orman bu duruma tam olarak uyar. Miyazaki için bu büyük orman gömülü bir arketipsel hafızadır. Eleştirmen Komatsu Kazuhiko'ya göre 'Prenses Mononoke'nin ormanı, Miyazaki'nin okuduğu tarihsel ekolojiye, özellikle de Japonya'da tarımın kökenini kaleme almış olan Nakao Sasuke'nin eserlerine dayanır (Napier, 2008, s.277).

Ancak gerçek ve fantastik öyle iç içe geçmiştir ki, insanlar hırsları sonucunda Tanrı'nın kafasını gövdesinden ayırmayı başarırlar. Kafası kesilen Tanrı, içindeki akışkan sıvıyı dışarı atarak, sıvının değdiği her şeyi ölüme boğar. Çünkü Japon inancı olan Şintoizm'de fantastik unsurlar, doğayla iç içe geçerler. Çünkü inanca göre; sayısız derecede kami bulunur. Kamiler, doğada, taşta, suda, toprakta, ölen ataların ruhlarında, pek çok varlık içinde kendi benliğini korur. Bununla birlikte kamiler doğal yaşamın her türlü aşamasını etkiler ve hayatla uyumlu bir biçimde varlığını sürdürür. Ormanı tahrip etmeye başlayan Lady Eboshi, kamileri yok ederek kıyamet geleceğini harekete geçirmiş ve insan ile fantastik dünya arasındaki ilişkiyi sonsuza kadar bitirmiştir (Tomos, 2013).

c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme

Prenses Mononoke, sinematik anlatısıyla izleyicide fantastik ve gerçek dünya arasına bir köprü kurar ve karakterleriyle klasik kadın imgesinin çok dışına çıkar. Fantastik ve cinsiyet tartışmaları kapsamında belirtildiği üzere, seyircinin özdeşlik kurması için kadın figürünün mağdur bir rolde olmasına veya erkeksi tavırlar sergilemesine gerek yoktur.

Miyazaki'nin karakterleri "iyi" veya "kötü" kişilik yapısı sergilemez. Bunun yerine güçlü ve zayıf yönleri olan kusurlu karakterler olarak yer alırlar. Japon efsane ve geleneksel hikâye anlatımından ilhamını alan "Prenses Mononoke"de, aktarılan soylu kişilerin hikâyesi değil, sıradan insanların günlük hayatlarının geçirdiği değişimdir (Tomos, 2013).

Miyazaki'nin güçlü kadın karakterleri çok sevdiğini ve başkarakter olarak merkeze oturttuğu bilinmektedir. Bununla beraber, iki güçlü kadın karakteri bir çatışma içerisinde sık sık görmek mümkündür. Kurt Tanrısı Moro tarafından büyütülen San ve Tatar Kalesi'nin yöneticisi olan Lady Eboshi arasındaki mücadele filmin ana çatışmasıdır (Öztekin'den akt. Karatay, 2015, s.119). San, klasik bir kadın imajının çok ötesinde bir yapıdadır. Savaşçı, mücadelecisi ve doğaya, onu koruyan flora, atalarına saygı duyan yapısıyla izleyicinin geleneklere bağlı tarafına dokunur. Türkler gibi, Orta Asya coğrafyasında yoğrulmuş topluluklarda doğaya, ataya, evrenin gücüne ve kurt kültürüne derin bir saygı vardır. Doğanın ve onun parçası olan her bir yapının, kendini ve etrafını etkileyen bir enerjisi bulunduğu kabul edilir. İlk bölümde bahsedildiği gibi, insanların mitsel kurgularında gökyüzü, yeryüzü, ağaç, kaya, bitki ve yaban kurt soyunda gelme inanışları yaygındır ve fantastik anlatıya sahip bu filmde, bahsedilen etki görülür.



Görüntü 73: Lady Eboshi.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Filmin diğer kadın karakteri Lady Eboshi, tıpkı Miyazaki'nin diğer karakterleri gibi karmaşık ve sarmal bir yapı gösterir. İyi-kötü karakterinin açık bir biçimde okunması zor olduğundan filmde Lady Eboshi de kötü bir konuma oturtulmaz. Ancak kusurlu bir yapı sergiler. Dışarıdan izlendiğinde bulunduğu yerin köylüsü, çalışanı durumundadır. Bulduğu yerdeki kişilere yardım eder ve şehrin kalkınması için uğraşır. Fakat kalkınmayı gerçekleştirmek için kusurlu tarafı ön plana çıkar, ormanı tahrip eder ve saldırganlaşır (Odell ve Blanc, 2011), (Görüntü 74).

Hatta demirin orman arazilerinden çıkarılıp, şehre katkı yapacak olması düşüncesi onu farklı bir saplantıya iter. Doğanın ve yaşamın koruyucusu olan "Tanrı"nın kafasını kesmeyi bile göze alır (Görüntü 75).



Görüntü 74: Kafası kesilen Shishigami

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Burada topluluğun geleneklerden ve doğadan koparak, ciddi bir kapitalizm sarmalına girişi sergilenmektedir. Lady Eboshi ve beraberindeki Tanrı'nın kafasının peşinde olan avcılar, kapitalist sistemin getirdiği konformizmi tercih eden günümüz insanını temsil ederler.



Görüntü 75: Kurt Tanrısı Moro.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Diğer kadın karakter de San'ı evlat edinip büyüten Kurt Tanrı Moro'dur. Moro (Görüntü 76), klasik dişi okumalarının tam aksi bir yapı gösterir. Saldırgan, savaşçı ve dişiliğin ön plana çıktığı bir biçim sergilemez. Akıllı ve zeki aile üyesidir. Çocukları olan San'a ve diğer kurtlara aynı şekilde öğütlerde bulunur. Kızı ve diğer çocuklarıyla birlikte doğanın savunuculuğunu üstlenir (Napier, 2008).

Doğa ve insanlık kendi yaşam biçimlerini korumak adına birbirlerini yok etme eğilimindedirler. Bunu gerçekleştirmek için de iki güçlü kadın lider tarafından temsil edilirler. Prens Ashitaka, iki taraf arasında bir denge kurmaya çalışan ve iki güçlü kadını, yani onların temsilinde buldukları yapıyı uzlaştırma çabasında oluşu filmde aktarılmıştır. Uzlaşma çabasıyla kendisini büyük bir savaşın ortasında bulan ve hem akıl hem de duygularını bir araya getirmeye çalışır. Arabulucu ve kurtarıcı konumunda yer alır. Derin hislere sahip, empati ve öngörüsü yüksek kişilik yapısıyla iki baskın karakter arasında şeffaf bir geçiş alanı sağlamaktadır (Kraemer, 2004, s.1).

d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri

Prenses Mononoke, gerçek tarihsel bir döneme temellenmez, ancak ondördüncü yüzyıl Japonya'sının Muromachi döneminde kurgulanır. Olaylar bu dönemde tam olarak ne olduğu üzerine değil, ne olabileceği üzerine tasarlanmıştır, şeklinde yorum yapılabilir. Muromachi döneminin klasik özellikleri, çay seramonileri, geleneksel Noh Tiyatrosu ve tiyatrodaki sergilenen tanrılar, ruhlar, şeytanlar, stilize kıyafet ve tasarlanan maskeler (Görüntü 77), Zen düşüncesiyle oluşturulan bahçeler, yüksek Japon kültürünün ve samuray savaşçıların Kyoto yakınlarına yerleşerek, saray ve aristokrat kesimle sürekli ilişkide bulunması gibi unsurlar görülebilmektedir (Tomos, 2013). Ancak

Prens Mononoke, bu dönemin özelliklerinin çok azını sahnelerinde yansıtmasına rağmen, Muromachi dönemi hissedilir.



Görüntü 76: Muromachi Dönemi maskelerinden esinlenmiş San'ın savaş maskesi.

Kaynak: Prens Mononoke, Animasyon, 1997.

Bunlardan samurayların köylere saldırma sahnesi (Görüntü 78), feodal bir lord imajı ve imparatorluğun Shishigami'nin başını alarak ulaşmayı umduğu sonsuz yaşam isteğine dair geçen konuşmalar... filmin genel olarak dönem filmi olmanın ötesinde tamamen merkez imparatorluktan uzakta, dışlanmış kişilerin ve bilinmeyen, yalnızca mitlerde, efsanelerde yer alan fantastik hayvanlarla ve ete kemiğe bürünmüş ruhlarla çevrili bir ormanın hikayesidir anlatılan (Napier, 2008).



Görüntü 77: Samuraylar

Kaynak: Prens Mononoke, Animasyon, 1997.

Film, sislerle kaplanmış ve muazzam güzellikte büyümlü dağ ve orman görüntüleriyle başlamaktadır. Açılış jeneriğinden sonra "Tanrılarla kaplı ormanlar"dan bahsedilmesi izleyenleri ortaçağın mistik Japonya atmosferine götürmektedir. Filmin orman kurguları için dünya jeolojik miras listesinde yer alan *Yakushima* ve *Shirakami-Sanchi* dağlarının eski ormanları ziyaret edilip, doğal dokuları incelenmiştir (Najmedin ve Shakhkarami, 2013).



Görüntü 78: Emishi köyü.

Kaynak: Prenses Mononoke, Animasyon, 1997.

Filmde farklı topluluk ve yer adları yer alır. Bunlardan biri *Emishi* adı verilen ve Ashitaka'nın geldiği köyün (Görüntü 80), orada yaşayan insanların genel adıdır (Odell ve Blanc, 2011).

Ashitaka Yaban Domuzu Tanrının saldırısına uğradıktan sonra kendi klanını terk ederek, *Yamato Krallığı*'nin merkezi topraklarına yol alır. Aynı zamanda Lady Eboshi'nin bir nevi derebeyi olduğu ve demir topların, silahların üretiminin yapıldığı Tataka Kalesi'nin olduğu yere ulaşır. Ortaçağ görüntüsünün dışına çıkan birkaç unsur bulunmaktadır ve bu durum dönem filmi olmadığını kanıtlar (Napier, 2008). Özellikle çağa özgü kullanılan kılıçların, ok ve yayların yanı sıra; tüfeklerin kullanılması da oldukça ilginçtir. Miyazaki'nin ortaçağ atmosferinde kurguladığı dünya mistik bir dünyaya kaçıışı da resmetmektedir.

2.3.4. “Kabuktaki Hayalet” (Ghost in the Shell) Fantastik ve Bilimkurgu Türünde Eleştirel Düşünce

“Sadece bir fısıltı. Hayaletimde duyduğum...”

Motoko Kusanagi / Ghost in the Shell

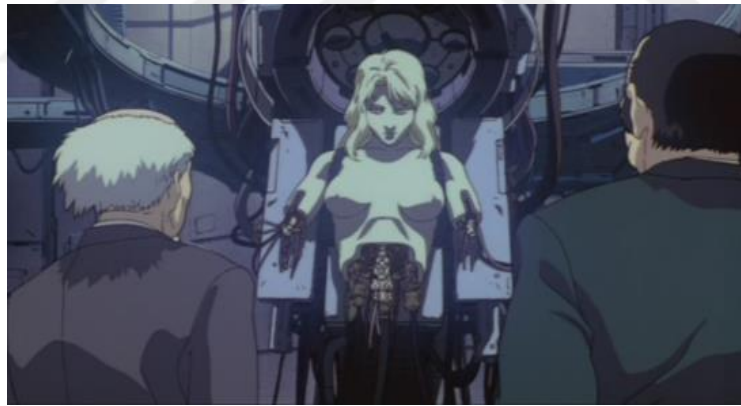
a. Konu

2029 yılının Japonya'sında geçen hikâyede; insanlar, canlı ve cansız tüm varlıklar birbirlerine elektronik ve sibernetik ağlarla bağlıdır. İnsanlar, robotlar, geliştirilmiş canlılar ve yapay zekâlar günlük hayatın birer parçasıdır. Binbaşı Motoko Kusanagi, devletin gizli operasyonlar yürüten Japonya Ulusal Kamu Güvenliği Komisyonu teşkilatında 9. Şubede görev yapan ve ekibiyle suçlulara karşı savaşan bir syborgtur.

Beynindeki kimi bölgeler hariç vücudunun diğer kısımları sibergenetik organlardan oluşturulmuştur. Bir gün ortağı Batou ile birlikte “Kuklacı” kod adını kullanan ve devletin gizli birimlerini, dosyalarını, insan ve geliştirilmiş canlıların zihinlerini ve hayaletlerini hackleyen bir hackerı bulmak için görevlendirilirler. Kuklacıya giden yolda pek çok farklı bilgiye ve gerçeğe ulaşan Motoko, hayaletinin ve kuklacının söyledikleri sonucunda kendini bir kişilik karmaşasının ortasında bulur (Anime, 23.03.2018).

b. Duygu

Animenin teması; tamamen teknolojik olarak kurgulanmış gelecek yapılarının içerisinde, insanların hatta siborgların bile duygusal ve duygusal anlamda yaşadıkları yalnızlık hissi, bireyselleşme ve hayaletlerinin onlara sık sık fısıldadığı, ezber bozan “öğretilmiş bilgilerden” kaçması üzerinedir. Daha önce bilimkurgu ve fantezi ilişkisine değinilirken, bilimkurgunun istikrarlı bir evren algısının dışında olduğundan ve oluşturulan teknolojik kurgular sayesinde reel dünyadan uzaklaşmayı sağlayan bir anlayışı ön planda tuttuğundan bahsedilmişti. Kaplan ve Ünal’ın (2011), bahsettiği gibi insanlarda nasıl bir gelecek olabilir, kanısı sembolik de olsa bu yolla oluşturulmaktadır (Görüntü 81).



Görüntü 79: Günlük hayatla iç içe geçmiş siborg.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Duygusal bir kavram üzerine kurgulanmış gibi görünse de, aslında Ghost in the Shell’de, son model evler, çok donanımlı silahlar, hayatın içerisinde tamamen entegre olmuş siborg ve yarı-geliştirilmiş canlıların, kendilerini iki farklı ülkedeymiş gibi, bir “su” çizgisiyle ayıran varoş ve mega kentteki “benlik” sorgulamasında bulmalarıdır.



Görüntü 80: Teknolojik olarak oluşturulmuş kent imajıyla varoşu birbirinden ayıran su çizgisi.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Ünsal Oskay'ın, Darko Savin'den aktardığına göre (2014); bilimkurguda gösterilen “gerçekdışılığın” aslında gerçek olduğunu, kurgulanan dünyanın, canlıların veya “şeylerin” kendi akılcı algılamalarımız dâhilinden çok daha gerçeğe yakın olduğunu, öğretilen gerçekliğin kalıplarını zorlayarak, gerçekleşmesi muhtemel bir yapıyı gösterdiğini vurgular (Görüntü 82).

Yansıtılan “çok uzak bir gelecek” gösterimi değil, olması muhtemel durumlardır. Tıpkı dev betonlaşmanın ve teknolojinin gölgesinde hala geleneklerine bağlı ve fakir olarak yaşayan kesimin gösterilmesi gibi (Görüntü 83).



Görüntü 81: Mega-Kent gölgesindeki varoştan bir görünüm.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Anime, polisiye bir hikâye gibi algılansa da, burada fantezinin tekinsiz alanına dokunan bir yapılanmanın olduğunu ifade etmekte yarar var. Çünkü gösterilen mekân bu dünyada ancak yasaları bu dünyaya ait değildir. Anime, hikâye akışı açısından canlıların varlık amaçlarının felsefi yapıda oluşturulmasını yansıtır. Bu bakımdan Ghost in the Shell'in düğüm noktasının çözülme aşamasında eski bir müze alanına benzeyen oryantal dokulara sahip mekânın duvarında hayat ağacının, belki de insanoğlunun gelişim sürecini gösteren rölyefin olması animenin temasını destekler şekildedir. Özellikle rölyef yakın çekimde görülürken, Kuklacı'nın Motoko'ya genler ve canlıların içgüdüsel olarak nasıl hayatta kaldıklarını aktarması dikkat çekicidir.

Kopyalar birbirinin aynısı görüntülerdir. Bir virüs bütün sistemi çökertebilir. Ayrıca kopyalar çeşitlilik ve kişilik sağlamazlar. Yaşam kendini değişim sayesinde sürdürür ve bu değişim gerektiğinde kendini kurban etme yeteneğini de içerir. Hücreler üretim döngüsünü sürekli sürdürürler, ta ki bir gün ölüp tüm hafıza ve bilgi silinene kadar. Sadece genler kalır. Peki, neden bu döngü sürekli tekrarlanır? Değişmeyen bir sistemin, zayıflıklarından kaçınarak hayatta kalmak için (*Kuklacı, Ghost in the Shell, 1995*).

Bahsedilen Jean Baudrillard'ın "Simülakrlar ve Simülasyon" kuramını akla getirmektedir. Ancak bu kurama "izleyici ve sinematik özdeşleşme" başlığı altında değinmek yerinde olacaktır.

c. İzleyici ve Sinematik Özdeşleşme

Ghost in the Shell'de bilimkurgunun sağlamış olduğu, ütöpik ve distopik hayat kurgusu, izleyiciye kendisini sorgulama imkanı sunmaktadır. İzleyici, animedeki kaotik durumla beraber; aile ilişkilerinin olmamasını, silinebilir hafıza ile geçmişin tamamen yok edilmesini, teknolojik ve rasyonel uygulamaların hayat standartları bağlamında ön plana çıkarılarak (Karamollaoğlu, 2012), bireysel yalnızlaşmayı desteklemesini yoğun bir biçimde görebilir. Hayat ve teknoloji arasında geliştirilen yoğun bağ ve mekanik yapılanmaların baş aktör olarak hayata konumlandırılması, kısaca; hayatın dönüştüğü "şey", şu anda olduğu gibi kişinin gerçekte "neye" dönüşeceği endişesini yansıtır ve bu sorunu dile getiren varlığın bir siborg olması, oldukça dikkat çekicidir. Motoko'nun kendisi gibi siborglar hakkında söylediği; "*bizler, son teknoloji ürünleriyiz. Kontrol edilen metabolizma, bilgisayar destekli beyinler, sibernetik vücutlar. Kısa zaman önce bunlar sadece bilimkurguydu. Peki ya biz düzenli olarak uygulanan yüksek derecedeki onarım olmadan yaşayamazsak? Kimi sorumlu tutarız?*" (*Ghost in the Shell*), cümlesi kendi varlığının da başka bir yapıya bağımlı oluşunu, özgürlük sınırlarının yüksek teknoloji ürünü bir "beden" içerisine hapsoluşunu vurgular. Gelecekte insanları karşılayacak olan bedeni temsil etmesinin yanı sıra; sürekli kontrol altında oluşunun altını çizer. Noam Chomsky, günümüz insan zihninin, medya kanalıyla kontrol altında tutulduğuna ve siyasi erk tarafından zararsızlaştırıldığına dikkat çeker. Çünkü aksi bir durum tehlike yaratabilir.

"... Diğer bir sorun ise, insanların örgütlenmesinin mümkün hale geliyordu. Oysa insanların ayrıştırılması, ayrımlandırılması ve yalnız olması gerekiyordu. Örgütlenmemeliydiler; çünkü böylece olaylara seyirci olmanın ötesinde bir konuma gelebilirlerdi" (Chomsky, 2008, s.9).

Animede sunulan distopik gelecek yapılanmasında Chomsky'nin vurguladığı denetimin ve düşünebilen organizmaların saf dışı bırakılmaya çalışılmalarına derin bir gönderme yapıldığı görülmektedir.

Yarı insan-yarı siborg bedenlerde bulunan kaslar; duygusal sistemler ve hatta beyin, kişinin insan olan yönünü sunarken geliştirilen, güçlü ve ölümsüzlüğe direnç gösteren diğer organları da doğaya meydan okumaktadır. Ancak doğanın sahip olduğu iki kavram zamanla “özlenen” konumlara erişmektedir. “Kendini yeniden üretme” ve “ölüm”. Siborg'un bedensel coğrafyasının üreme ve kendini yeniden üretme gibi rolleri yeniden tanımlamasıyla birlikte, dünyaya fetüs olarak bağlanan ancak annesi olmayan bir varlık olduğunu vurgular Sharalyn Orbaugh (Bolton ve diğerleri, 2007). Kendisini sürekli sorgulayan ve *“bazen kim olduğumu zannettiğim kişi olmadığımdan şüpheleniyorum. Sanki uzun zaman önce ölmüşüm de biri beynimi alıp bu vücuda yerleştirmiş. Belki de hiçbir zaman gerçek bir ‘ben’ yoktu ve belki ben de şu ‘şey’ gibi tamamen yapayımdır”* (Motoko, Ghost in the Shell, 1995), diye söyleyen ve başka bir siborg gibi olmadığına inanan Binbaşı Motoko, bu cümleleri kurarken aslında tam olarak ne olduğunun farkına varmanın derin acısını yaşamaktadır (Görüntü 84).



Görüntü 82: Motoko'nun siborg bedeni.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

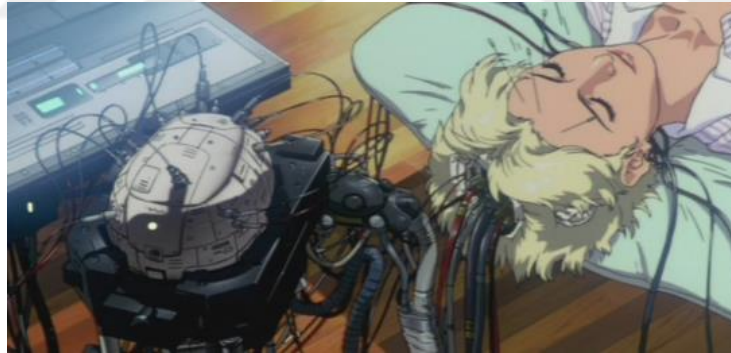
İzleyici Motoko'nun yalnızlaşma ve *hayaletinin* kendisine fısıldadıklarını yüksek sesle aktarması, öğretilen bilincinin ters okumasını gerçekleştirmektedir. Bu noktada insan figürü kendi bilincini ve benlik durumunu sorgulaması açısından Motoko'yla derin bir özdeşlik kurar.

Bir insan beyni ve vücudu oluşturabilmek için sayısız karışım olanağı vardır. Beni tamamen kendi kişiliği olan bir birey haline getiren parçalar gibi. Kesinlikle, ben, diğerlerinden ayıran bir sesim ve bir yüzüm var, fakat düşünce ve anılarım sadece benim için özeldir ve ayrıca kendi kaderim hissini sadece ben hissediyorum. Bu gibi şeylerin her biri onun sadece ufak parçaları. Kendim için kullanmak üzere bilgi topluyorum. Tüm bu bir karışım yaratmak için birleştirilen şeyler beni şekillendiriyor ve bana bilinç kazandırıyor. Kendimi

hapsedilmiş hissediyorum, kendimi sadece sınırlandırılmış alana kadar genişletebiliyorum (*Motoko, Ghost in the Shell, 1995*).

Motoko'nun hayaletinin hapsedildiği bedeni, geleceğin ve hatta günümüz insanının sorunlarından biridir. Ütopyaların sunduğu yüksek lüks ve konforun arka bahçesinde yer alan sınırlandırılmış alan, bir siborgun bile gündeminde yer almakta ve özgürlüğünün kısıtlanması duygusu endişe duymasına yol açmaktadır. Siborg'un bireysellik ve toplumsal cinsiyetin geleneksel kavramlarına meydan okuyan yönü, tekil bedenin ve sınırlarının yıkımını arzulamasına neden olmaktadır (Bolton ve diğerleri, 2007). İnsanlara özgü gelecek korkusu ve geleceğin şimdiden daha kötü olacağı endişesi animede kendini algılatan bir diğer distopya vurgusudur.

Bir önceki başlık altında değinilen, canlıların hayatta kalmak için nasıl bir yol izlediğini Kuklacı aktarmıştı. Bunun yanı sıra; fiziksel bir bedene sahip olmayan, ancak "hayalet hackleme" (Görüntü 85), yoluyla hem insan hem de siborg olan varlıkların benliklerini ele geçiren Kuklacı (Napier, 2008), insanoğlunun korktuğu ve akıllı bir bilinç geliştiren, kendi varlığının farkına varmış olan "Kod 2501" adlı bir yazılımdır. Başka varlıklarla kendi benliğini bütünleyerek, yeni bir yapı ortaya koymak istemektedir. Daha doğrusu teknolojinin olanaklarını kullanarak birbirinden farklı bedenleri istila etme yoluna gitmektedir (Bolton, 2007).



Görüntü 83: Hayaleti hacklenen resmi devlet çalışanı.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Duyguları olan, zeki, kendi kararlarını verebilen bir bilinç. Kod 2501 ya da Kuklacı, geleceğin sağlamış olduğu "bilgisayarlaşmanın" görüntüsüdür ve istediği şey basittir. Canlı olduğunu düşünür ve tıpkı insanlar gibi çoğalarak, hayatta kalmak istediğini vurgular. Bunun yanı sıra çoğalmanın genler yoluyla bilgi aktarmayla olacağını ifade eder.

"Kuklacı, Kusanagi'ye vücudunu aşma ve 'net'in bir parçası olma imkânını sunar; 'net' sadece siber-uzay değil, cismani olmayan bir yüce zihne yapılan bir göndermedir

aynı zamanda” (Napier, 2008, s.125). Genlerle aktarılan bilginin, ataların ortak hafızasının (London, 1982), insanları birey noktasına konumlandığı, ancak bilgisayarın sağladığı olanaklarla yeni bir DNA sisteminin bu bilgisayarlaşma üzerinden gerçekleşmeye başladığını vurgulamaktadır (*Kuklacı*, Ghost in the Shell, 1995).

Hepimizin gördüğü en yaygın ırksal anı kuşkusuz boşluğa yuvarlanma düşüdür. Bu ikinci kişilik çok bulanık, çok belirsiz ve sahip olduğu tek ırksal anı da düşme olayı. Ancak çoğumuzun daha keskin, daha belirgin ikinci kişilikleri var. Örneğin, çoğumuz düşlerimizde uçarız, canavarlarca kovalanır, ya da soluk alamayıp, boğuluruz. Bunların yanısıra renkli düşlerimiz, sürüngenlerin, iğrenç böceklerin saldırısına uğradığımız düşlerimiz de vardır. Kısacası, sözünü ettiğim bu öteki kişilik hepimizde az çok bir iz bırakmıştır; kimimizde bu iz hemen hemen silinmiş, yok olmuştur, kimimizdeyse çok daha belirgindir. Başka deyişle kimi insanların ırksal anıları öteki insanlardan çok daha yetkin ve güçlüdür (London, 1982, s.17).

Motoko'nun ortağı olan Batou, hikâyenin mantıklı ve düz bakış açısına sahip olan tarafını temsil etmektedir. Tamamıyla bir siborg değildir, ancak geliştirilmiş parçaları bulunmaktadır, yani kısaca insan-makine melez bir yapıdadır (Bolton, 2007). Bununla birlikte Batou, hayaleti hacklenen ve kendi geçmişini, ailesini ve hatta kim olduğuna dair hiçbir şey hatırlamayan bir temizlik işçisinden bahsederken, insanlara “sanal hayal” ve “anı” yüklemesi yapıldığını söyler. Bu durumun sanal bir deneyim ya da hayal bile olsa; eşzamanlı bir gerçeklik olduğunu ifade eder. Sanal deneyimin eşzamanlı gerçekliğin yerine geçmesiyle birlikte Baudrillard'ın kuramının devreye girdiği görülmektedir.

Burada bir taklit, suret ya da parodiden değil ‘aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek’, bir başka deyişle her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayından söz ediyoruz. Gerçeğin tüm göstergelerine sahip, gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran kusursuz, programlanabilen, göstergeleri kanserli hücreler gibi çoğaltarak dört bir yana savuran bir makineden. Gerçek bir daha asla geri dönmeyecektir (Baudrillard, 2005, s.15).

d. Olayın Geçtiği Coğrafya ve Dönem Özellikleri

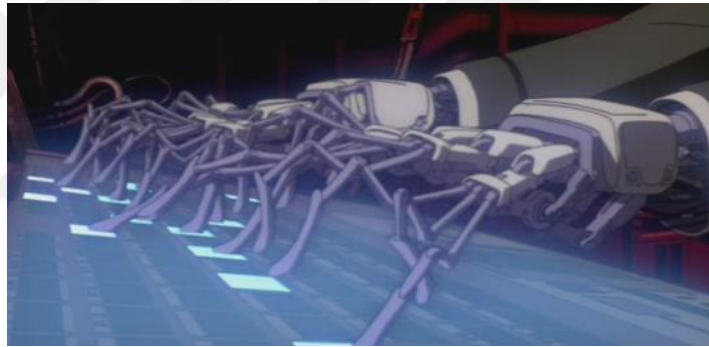
Ghost in the Shell, geleceğin dünyasına ait bir imaj yaratmakta ve bilimkurgunun distopik yanına vurgu yapmaktadır. Hikâye 2029'da geçmektedir ve coğrafya Japonya'dır. Geleceğin görüntüsü teknolojik, ancak oldukça kaotiktir. Genel izlenim; bir taraf mega-kent imajıyken; diğer taraf, varoştur (Görüntü 86). Aşağıdaki görselde arka planda, dev binaların yer alması ve ön planda görülen yıkık, dökük ve kepenkleri kapalı dükkânlar gelecekte de gruplar arası sosyal ve ekonomik statü açısından bir uçurumun olabileceği öngörüsünü izleyiciye aktarmaktadır.



Görüntü 84: Yoksul mahalleler ve dev kuleler.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Ekonomik olarak gösterilen bu dev uçurum ne denli büyükse, teknolojiye gelinen nokta da bir hayli etkileyicidir. Son teknoloji ürünü akıllı yapay zekâlar, geliştirilebilen sibernetik bedenler, hayatın içine birebir dâhil olan siborglar (Görüntü 87-88), askeri alanda kullanılan uçaklar geleceğin “olması gerektiği” gibi bir algıyı başarıyla aktarmakta ve işin ütöpik yanını ortaya koymaktadır.



Görüntü 85: Siborgların hayatın her alanında yer aldığı görülmektedir.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.



Görüntü 86: Son teknoloji ürünü askeri uçaklar.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Gelecekte yer alan halk imajı, şimdinin görüntüsünden uzakta değildir. Semt pazarları ve burada yoğun olarak bulunan halk kitlesinin genel yapısı teknolojiden,

geleceğin vadettiği ütopyik arzularından ne kadar uzaktaysa, insanların yaşamı bir o kadar siyasetten ve devlet politikalarından uzaktadır (Görüntü 89).



Görüntü 87: Geleceğin vadettiği teknolojiden uzak hayatlarına devam eden insanlar.

Kaynak: Ghost in the Shell, Animasyon, 1995.

Animede yer alan siyasi yapılanmalar konusunda, gündemde olan suçların ve suç oranlarının yoğun olarak siber suçlar alanında olduğu izleyiciye gösterilmektedir. Yasa dışı yollarla veya başka bir ülkenin koruması altında farklı ülkelere kaçırılmaya çalışılan geliştirilmiş bedenleri ve zihinleri tasarlayan mühendisler veya hayaleti hacklenip, tüm geçmişi silinen ve suç olarak kabul edilen devletin gizli dosyalarına, network ağına ulaşmaya çalışan aracı suçlular yer almaktadır. Polis teşkilatlarında yer alan hem insan, hem siborg hem de geliştirilmiş uzuvlara sahip kişiler de bu suçlarla savaşmaya çalışmaktadır.

Genel olarak ifade etmek gerekirse, geleceğin dünyasını sunarken oldukça farklı iki yapıyı gösterilmektedir. İlki; gündelik ve geleneksel hayatına devam halk ve çok gelişmiş teknolojik yapılarla donatılmış bir yapı içerisinde siyasi ve askeri bir savaşım yer almaktadır. Hem kent imajı hem de sosyal yapı ikiye bölünmüştür. Animenin başrolünde yer alan Motoko'nun bedeni (kabuğu) ve hayaleti birbirinden nasıl farklıysa, sosyal ve siyasal hayatın izleyiciye sunduğu imaj da birbirinden o denli farklıdır.

3. BÖLÜM

FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA “MATTE PAINTING”

3.1. “MATTE PAINTING” NEDİR?

Dijital çağın fantastik yapılar içerisinde konumlandırılan sinema ve animasyon film konseptleri, izleyicide gerçeklik algısı yaratmak için *Matte Painting* uygulamalarından yararlanmaktadır. Gerçekte var olmayan ya da varolması pek mümkün görünmeyen karakterler, mekânlar, coğrafyalar ve anlatı yapıları dijital ve geleneksel evrende kurgulanıp, seyirciye aktarılmaktadır. Bu sayede izleyici, görsel ve işitsel olarak mekânın ve tasarlanan atmosferin içerisinde kendisine ait bir yer bulabilmektedir.

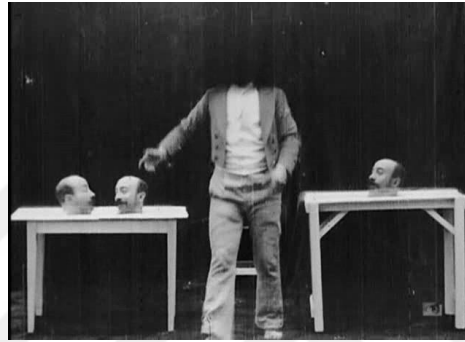
Ancak bu uçsuz bucaksız hayalgücüne temellenen kurgusal düzlem, prodüksiyon olanaklılığı/olanaksızlığı gibi film sektörünün başta gelen sorununu çözmede görsel efekt tasarımcıları, illüstratörler, çizerler gibi meslek gruplarına bu alanda önemli bir rol yüklemektedir. Mat oluşturma süreci, kısıtlı bir film setinin devasa boyutlardaki alanlara ulaşmasını sağlayan ve film yönetmeninin hayal gücünü en iyi şekilde yansıtan, mat tasarımcılarına ihtiyaç duyar. Bu noktada tasarımcı, hareketli kamera karşısında veya iki veya üçboyutlu (2D-3D) alan üzerinde yeni bir dünya oluşturma yoluna gider. Örneğin, bir dönem filmine ait detaylı bir sahne kurgusunu, karla kaplı bir dağ görüntüsünü, gotik yapıda tasarlanmış bir kaleyi ya da uzaylılar dünyasını dikkatli bir şekilde kurgulayabilir (Shadowlocked, 19.12.2015). Matte Painting tasarımının farklı uygulama alanları olduğu gibi değişik teknikleri de mevcuttur. Bunlar;

- Cam çekimi tekniği (glass-shot),
- Orijinal-negatif mat tekniği,
- Projeksiyon mat tekniği,
- Dijital mat tekniği, olarak kategorize edilebilir.

Araştırmanın ana eksenini oluşturan fantastik animasyon sinemasında gerçekleştirilen matte painting tasarımlarının senaryo, kurgu, post prodüksiyon, program bilgisi ve tasarım ekibi gibi bilgilerine değinmeden önce kısaca mat tasarımlarının gelişim sürecine bakmak gerekmektedir.

3.2. “MATTE PAINTING” TASARIMININ GELİŞİMİ VE TÜRLERİ

Matte Painting tasarımlarının ilk olarak ne zaman ortaya çıktığı pek bilinmemekle birlikte, ondokuncu yüzyılın ortalarından itibaren fotoğraf sanatıyla uğraşan sanatçılar, farklı kompozisyonlar ortaya koymak adına çift pozlama gibi yöntemleri denemişlerdir (Berk, 2017, s.191). Ancak tam anlamıyla matte painting tasarımının geleneksel yöntemlerle oluşturulmuş erken örneklerine yirminci yüzyılın başlarından itibaren rastlamak mümkündür. Biçimci sinemanın babası olan Méliès, birçok filmde mat tasarımı kullanmıştır. Bunlardan biri de 1898 yapımı *Un Homme de Têtes* (Dört Kafa Birinden İyidir) filmidir (Görüntü 90). (Maher, 2015, Erişim:13.03.2018)

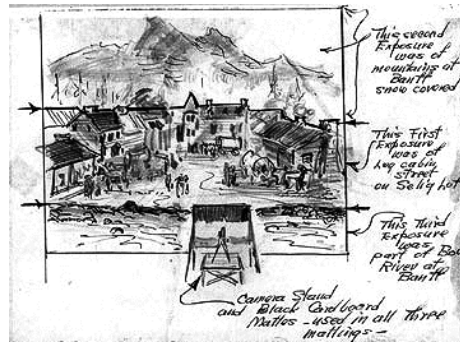


Görüntü 88: “Un Homme de Têtes”, 1898, Georges Méliès.

Kaynak: <http://www.imdb.com/title/tt0135696/mediaviewer/rm3923448320>

Erişim Tarihi: 13.03.2018

Filmde Méliès, mat yaratmak için bir camı siyaha boyamış ve kameranın görüş açısına girmesini istediği yeri kayıt altına almıştır. Sonrasında filmi geriye sararak pozitif mat oluşturmuş, geri kalan kısmı siyaha boyayarak birleştirme gerçekleştirmiştir (Maher, 2015, Erişim:13.03.2018). 1920’li yılların başında bu alanın önemli isimleri olarak mat kompozisyon oluşturmada Norman Dawn (Görüntü 91)’u, bu alana büyük katkılarda bulunan Ferdinand Pinney Earle’i, Walter Hall’u ve Walter Percy Day’i saymak mümkündür (Shadowlocked, 19.12.2015).



Görüntü 89: Norman Dawn tarafından oluşturulan matte kompozisyon şeması.

Kaynak: <https://theasc.com/magazine/wrap/0398wrap.htm> **Erişim:**13.03.2018

Günümüzde ise günden güne genişleyen, teknolojik evrenin yardımı ile daha güçlü ve esnek bir tavırla “sanal setler” ve “dijital geniş dış mekân” kurguları yaratıcı çözümlerle buluşturulmaktadır. Fakat bu yeni teknolojik çözümler, temelinde geleneksel mat tasarım yöntemlerini kapsamaktadır (Barron, 13.03.2018). Konseptler oluşturulurken hem geleneksel yöntemler, hem de dijital teknolojilerin sağladığı olanaklar sonuna kadar kullanılmaktadır. Kurgunun ve karakterlerin buldukları alanın dijital platformda inşası, tasarımcılar tarafından gerçekleştirilmektedir.

Mat kurgular, animasyon ve film yapımında kullanılan orijinal görsel efekt (Visual FX-VFX) tekniklerinden biri olarak kabul edilmekle birlikte, mat tasarımların öncül teknikleri, başlarda fotoğrafçılıkta kullanılan boyaların cam paneller üzerine aktarılması ile gerçekleştirilmiş, bu süreç 3D dijital evren tasarımlarına kadar uzanmıştır (Maher, 2015, Erişim:13.03.2018).

3.2.1. Cam Çekimi Tekniği (Glass-Shot)

Matte Painting tasarım tekniklerinden belki de en eski olanı *Cam Çekimi Tekniği*dir. Norman Dawn 1905 yılında Los Angeles'ta fotoğrafçı olarak çalıştığı dönemde açık havada fotoğraf çekerken, çekim kadrajını bozan bir telefon direği görüntüsü yüzünden ikinci bir görüntü almak zorunda kalmıştır (Görüntü 92).



Görüntü 90: Norman Dawn'ın cam tekniği.

Kaynak: <https://cinewiki.wikispaces.com/Special+Effects+in+the+1930s>

Erişim Tarihi: 13.03.2018

Cam çekimi tekniğinin erken örneklerinden birisi, Alfred Hitchcock'un 1948 yapımı *The Paradine Case* filmidir (Görüntü 93). Bu filmde; uzakta bir yerde olduğu kurgulanan malikâne iç mekân çekimi, set ortamında gerçekleştirilmiştir. Mat tasarım tekniği ile set ortamında yaratılan bu mekânın tasarımı, cam üzerine illüstratörler tarafından

oluşturulmuş ve sahnede yer alması istenen oyuncular ile birleştirilerek, seyirciye başarılı bir biçimde aktarılmıştır (*Barron*, 13.03.2018).



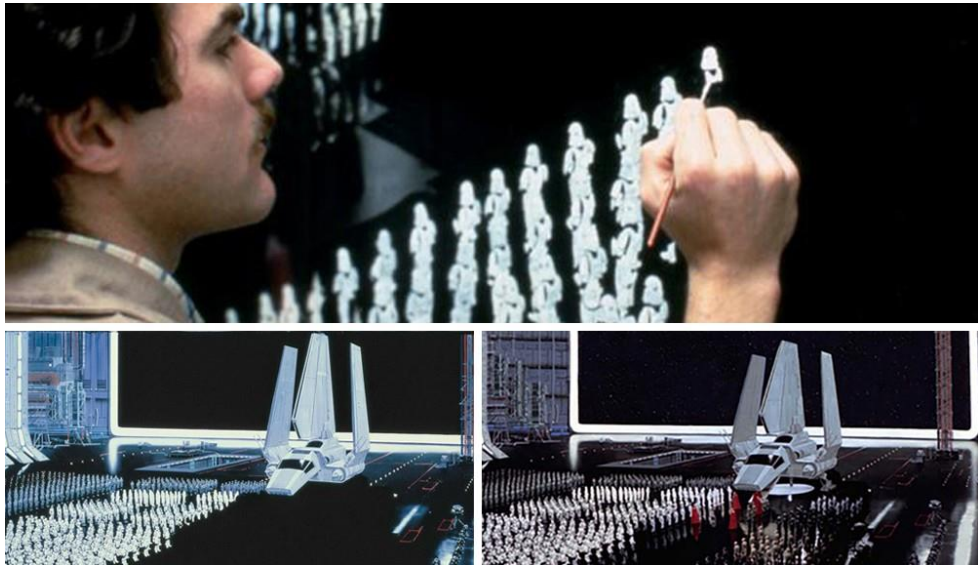
Görüntü 91: Alfred Hitchcock, 1948, "The Paradine Case" filminin seti ve mat uygulama sonrası görüntüsü.

Kaynak:http://www.mattheworld.com/projects/siggraph_3.html **Erişim Tarihi:**13.03.2018

Bu yöntem ile büyük, gereksiz set kurgusunun inşalarından veya uzak yerlere yapılacak olan seyahatlere büyük bütçeler ayrılmasından kaçınılması sağlanmış ve masraflar aza indirilebilmiştir (*Barron*, 13.03.2018).

3.2.2. Orijinal-Negatif Mat Tekniği

Cam tekniğini ilk kez kullanan Norman Dawn, orijinal negatif mat tekniği adı verilen, cam tekniğinin farklı bir versiyonunu geliştirmiştir.



Görüntü 92: Christopher Evans, Star Wars matını boyarken

Kaynak:<https://www.rocketstock.com/blog/visual-effects-matte-paintings-composited-film/>

Erişim Tarihi: 12.03.2018

Canlı doğa ile kamera arasına yerleştirilen cam düzleme, opak siyah bir boya ile kadraja girmesi istenmeyen kısımlar kapatılarak oluşturulmuş ve bu siyah alan sayesinde filmin belirli kısımlarının, film çekimi sırasında ortaya çıkması önlenmiştir. Yalnızca siyah boya kullanılarak değil, aynı zamanda birebir ölçülerde kesilmiş siyah karton bir mat da kamera önüne yerleştirilerek oluşturulabilmiştir. Oldukça gerçekçi biçimde tasarlanan bu alan, mat dışında kalan gerçek dünya ile mükemmel bir bütünlük sağlayarak gerçekleştirilmiştir (Görüntü 94).

Bu teknikte, kameraya alınan görüntüde eylem alanı dışarıda bırakılan kısımlar siyah opak renge boyanarak pozlanması önleniyordu. Kameraman ya da sanatçı üst üste binmiş görüntüyü incelerken, asistan da talimat doğrultusunda mat çizgisini takip ediyor ve geriye kalan kısımları *karşı-mat* olacak şekilde tekrar boyuyordu. Bu karşı-mat alanı ise kurgulanmak istenen yeni bir mekân ve karakter ilişkisi kurularak tamamlanıyordu. Tabi ki canlı eylem alanı ve boyanan yeni elemanlar arasında uygun perspektif, yoğunluk ve renk tonu gibi hususlar dikkate alınıyordu (Fielding, 2013). Bu teknikle beraber iki farklı görüntü eş zamanlı olmasına gerek kalmadan birleştirilebiliyordu. Dijital matte teknikler sinema ve animasyon alanına dâhil edilene kadar bu teknik oldukça uzun süre kullanılmıştır.

3.2.3. Projeksiyon Mat Tekniği

Sinema sektöründe 1940 ve 1950'li yıllarda popüler olarak kullanılan bir tekniktir. Özellikle, araç içinden veya ön plandaki nesnelerin arkasını doldurmak için yoğun bir biçimde kullanılmıştır (Murie, 14.03.2018).



Görüntü 93: Projeksiyon mat tekniği uygulanmış bir sahne.

Kaynak: <https://nofilmschool.com/2017/05/rear-projection-movie-magic-hokey-homage>

Erişim Tarihi: 15.03.2018

Önceden kameraya alınmış, bilgisayarda üçboyutlu şekilde üretilmiş ya da mat levha üzerine boyanmış genel görüntü ile ön planda gösterilmek istenen başka bir

görüntünün bir araya getirilmesiyle düzenlenir (Berk, 2017, s.192). Her iki hareketli görüntü oldukça dikkatli şekilde senkronize edilerek yerleştirilir ve bir bütünlük oluşturmaları sağlanır (Mattingly, 2011), (Görüntü 95).

Bunun yanı sıra bu teknikle projektörle en iyi görüntüyü elde etmek için uzağa ya da görüntü ekranın arkasına yansıtılma yoluna gidilir. İleri ki yıllarda yerini, yeşil-mavi perde uygulamasına bırakmıştır.

3.2.4. Dijital Mat Tekniği

Geleneksel mat tasarım uygulamalarının yıllarca başarılı bir biçimde sinema sektöründe kullanıldığı bilinmektedir. Ancak bu alan köklü bir değişim göstermiş, film yapım sürecini yeniden tanımlama yoluna gitmiştir. Yeni dijital teknikler, sanal set oluşturma gibi süreçler film yapımı için çok daha önemli görülmeye başlanmıştır. İşte bu kısımda “geleneksel mat tasarımı tekniklerinin yerini neden hızla dijital mat tasarım süreçleri almıştır?” gibi bir soru dile getirilebilir. Kamaranın ve kadraja alınan kısmın kısıtlılığı sebebiyle ve statik açıdan hareket etmek durumunda kalmayan kamera için bir hareket alanı yaratmak adına mat tasarımı muazzam bir çözüm sunabilmektedir. Dijital mat tasarımcısı, sahne üzerinde detay yaratma, kamera açısını değiştirme ve daha esnek bir hale getirme gibi uygulamaları gerçekleştirebilir (Görüntü 96). Geleneksel mat tasarım teknikleri ise dijitalle kıyasla oldukça kısıtlı kalmaktadır. Çünkü mat tasarımları genellikle ikiboyutlu düzlemlerde yer alır ve hareket kısıtlılığı sebebiyle sahne açıları değişmez. Görsel efektlerin bilgisayar tabanlı çözümleri mat tasarlama üç boyutun ötesine geçmektedir (Maher, 2015, 12.03.2018).



Görüntü 94: “The Thrumman Show” (1998) filminden bir sahne. Sağ taraftaki görselde gerçek mekân ve sol tarafta ise 3D olarak mekânın bitmiş kurgusu.

Kaynak: http://www.matteworld.com/projects/siggraph_3.html

Erişim Tarihi: 14.03.2018

1980'lerden itibaren gelişme gösteren bilgisayar teknolojisi, 90'lı yıllardan itibaren mat tasarımını dijital platforma taşımaya başlamıştır (Berk, 2017, s.197). Dijitalleşme, özel efekt konusunda film yapımcılarına çok yönlü hareket kabiliyeti sağlamıştır. Son otuz yıllık süreç incelendiğinde de dijital olarak üretilen mat kurgular; manzaralar, nesnelere, tasarlanan fantastik karakterler,... Göz alıcı bir gerçeklik algısı yaratarak sinema dünyasında yer almaktadır (Roos, 12.03.2018), (Görüntü 97).



Görüntü 95: Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden bir mat kurgusu.

Kaynak: <http://coolvibe.com/2010/matte-paintings-from-movies/lord-of-the-rings-matte-painting-4/>

Erişim Tarihi: 15.03.2018

Bununla beraber, tezin ana eksenini oluşturan fantastik animasyon sinemasında matte painting tasarımı sürecinin sinema teknikleriyle paralel bir biçimde ilerlediği aşikârdır. Teknolojinin sağladığı sanatın dijitalleşme süreci ile beraber alanlara atfedilen kavramlar, animasyon sinemasında karşılığını bulmaktadır. Dijital mat tasarımı kavramının, yalnızca "reel" görüntü sağlayan araçlar için bir tanım barındırmadığı düşünülmektedir. Üçboyutlu ve ikiboyutlu düzlemler hayalgücünün sınırlarını zorlayan animasyon ve animeler içinde yer almaktadır (Görüntü 98). Yani burada esas olan süreç "inandırıcılık" sürecidir.



Görüntü 96: Ghost in the Shell'in mat tasarımı

Kaynak: <https://www.theverge.com/2017/4/1/15142948/ghost-in-the-shell-1995-original-setting-most-interesting-part> **Erişim Tarihi:** 15.03.2018

Mat olarak kurgulanan dünyalar ve yeni kültürel kodlar, ister fantastik okumalarla olsun ister gerçek yapılarla olsun, izleyiciye yeni bir gerçek olarak algılatılır, teknik her ne olursa olsun, sunulan görüntünün izleyici tarafından kabulü sağlanır.

3.2.4.1. Yeşil Perde (Greenbox-Bluebox)

Dijital mat tasarımı tekniklerinden günümüzde en yaygın biçimde kullanılanı *yeşil perde/mavi perde* uygulamasıdır. Özel efekt kullanımı açısından yeşil perde uygulaması oldukça esnek bir yapı sergilemektedir. Aksiyon filmlerinde veya geleneksel mat tasarım teknikleriyle oluşturulması çok güç hareketli sahnelerde, bilgisayar desteği yoluyla hareketli mat tasarımı gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır.



Görüntü 97: The Hobbit: Unexpected Journey (2012).

Kaynak: <http://pixgallarehd.com/gravity+green+screen?image=637491900>

Erişim: 15.03.2016

Video kaydına yapılan mavi perde çalışmasına chromakey denir. Mavi ekran işlemine başlamak için, bir aktör, minyatür veya benzeri bir unsur, parlak ışıklandırılmış bir mavi ekrana karşı, tipik olarak floresan tüplerle veya belirli bir renkte mavi bezle aydınlatılmış halde çekilmektedir. Çekilen görüntü negatiflerinden mavi perde olan kısma daha çok ışık verilerek, mavi perdenin önündeki çekimde kullanılan insan, cisim ya da her ne ise onun siyah matı alınmaktadır. Daha sonra bu işlemin tam tersi yapıp beyaz matı çıkarılmaktadır. Elde edilen bu matları optik yazıcı aracılığıyla üst üste bindirme sağlanmaktadır. Böylelikle matları çıkarılan insan ya da cisimlerin arka planına istenilen sahnenin koyulması sağlanmaktadır. Süreç başlangıçta

optik yazıcı adı verilen bir aygıt kullanılarak kimyasal olarak gerçekleştirilmiştir, ancak bugün genellikle bir bilgisayar vasıtasıyla elektronik olarak yapılmaktadır (Netzley'den akt. Berk, 2017, s.196).

Yeşil perde (Chroma Key), filmde iki farklı katmanı, özellikle de hareketli matı bir araya getirmek için kullanılan sihirli bir görsel efekt uygulaması olduğu bilinmektedir. Fonda bulunan yeşil perde/mavi perde önünde filme alınan nesne, kişi ya da yer gibi unsurlar sonraki bilgisayar uygulamaları ile farklı mekânlarda farklı biçimlerde sinema izleyicisinin karşısına çıkmaktadır (Görüntü 99).

Filmde oluşturulan fantastik mekân kurgusu, tamamen yeşil perde uygulaması ile gerçekleştirilmiştir. Uygulamayla gerçek figürler ile fantastik alan iç içe geçmiş ve izleyicideki reel hikâye algısının ön plana çıkması sağlanmıştır.



Görüntü 98: Alice in Wonderland (2010).

Kaynak: <https://digitalsynopsis.com/design/movies-before-after-green-screen-cgi/>

Erişim Tarihi: 15.03.2016

Ancak bu tekniğin dijital ortamda yaratım aşamasında sağladığı konforun yanı sıra, maliyet açısından oldukça pahalı bir yöntemdir. Çünkü ne kadar gerçekçi bir yapı kurgulanmak istenirse o kadar yetenekli, sayıca fazla tasarımcıya ve mühendise ihtiyaç duyulmaktadır. Sonuçta kurgulanan yalnızca bir sahne değil, yeni bir evren tasarımıdır (Görüntü 100), (Hahn, 14.03.2018).

3.3. ANİMASYON FİMLERDE MAT TASARIMI

Fantastik animasyon filmlerde mat tasarım süreçleri salt bir estetik görüntü oluşturma düşüncesiyle meydana getirilmemektedir. Mekânın, hikâyenin, karakterlerin ve seyircinin aynı alanda bir bütün olarak iç içe geçmeleri aşaması film üretiminin en zor kısmıdır demek doğru olacaktır. Bu etmenlerden tamamen soyutlanmış bir mekân veya hikâyeden, bağımsız düşünülen figürler seyircide algı düzeyinde bir kopukluk yaratacak, bunun sonucunda seyirci o dünyanın yerlisi olarak konumlanmayacaktır (Mungan, 2013). Bununla birlikte ikinci bölümde yer alan kuramsal tartışmalar çerçevesinde incelenen fantastik animasyon filmlerin bu başlık altında mat kurgularına ve teknik bilgilerine değinilecektir. Her bir animasyon filmi; mekanlar, senaryo, kurgu, post prodüksiyon, kullanılan programlar ve tasarım ekibi açısından incelenmesi, animasyonun hangi teknik evrelerden geçtiğini daha iyi algılamak ve süreci daha iyi yorumlamak açısından önemlidir.

3.3.1. Death Note

Death Note, 2006-2007 yılları arasında yayınlanmış anime serisidir. Tsugumi Ohba'nın yazdığı, Takeshi Obata'nın manga çizimlerini gerçekleştirdiği, bu manga adaptasyonu anime aslında manga olarak 2003 yılından 2006 yılına kadar yayımlanmış, 2006-2007 yılları arasında da Japonya'da Tv-dizisi haline getirilmiştir (Cureton, 2016). Bu takip eden yıllarda defalarca filmi yapılmış ve yakın zamanda da "live-action" filmi 2017 yılında gösterime girmiştir (Cureton, 26.04.2018).

Japonların klasik sel animasyon üslubunu bu anime serisinde görmek mümkündür. 37 bölüm olarak yayınlanan animenin yapım aşamasında geniş bir çizer ve tasarım ekibi aktif rol almıştır. Aynı zamanda Tv serisinin yapımında CGI teknikleri kullanılmış, ancak mümkün olduğunca sel animasyon geleneğinden uzaklaşılmasına çalışılmıştır.

a- Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar

Filmin hikâye kurgusu gereği pek çok mekânda hikâye akışı gerçekleşmiştir. Ancak ana mekân Japonya'dır. Anime serisinde, insanların dünyasına ait mekânlar gerçeğin referans alınarak uygulanmış halidir. Herhangi bir mat tekniği içerisine sıkıştırmak doğru olmamakla beraber, orijinal-negatif mat tekniğinin dijital ortamda bir araya

getirilmesi şeklinde ifade etmek doğru olacaktır. Anime serisinin gerçek mekânlardan referans alınarak gerçekleştirildiği mat uygulamalar aşağıda görülmektedir (Görüntü 101-102).



Görüntü 99: Kasumigaseki'deki referans alınan bina.

Kaynak: http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/kasumigaseki_3.jpg

Erişim Tarihi:26.04.2018



Görüntü 100: Animenin 6. ve 7. Bölümde görülen mekânın mat olarak uygulanmış hali.

Kaynak: http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/anime_3.jpg

Erişim Tarihi:26.04.2018

Film, Tokyo ve civarında bulunan yerleşim yerlerinden alınan referans görüntülere sadık kalınarak mat tasarımlar oluşturulmuş, neredeyse renk, doku ve biçim olarak birebir uygulanmıştır (Görüntü 103-106).



Görüntü 101: Kasumigaseki'de bir park.

Kaynak: http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/kasumigaseki_8.jpg

Erişim Tarihi:26.04.2018



Görüntü 102: Matın animede kullanıldığı sahne.

Kaynak:http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/anime_8.jpg

Erişim Tarihi: 26.04.2018

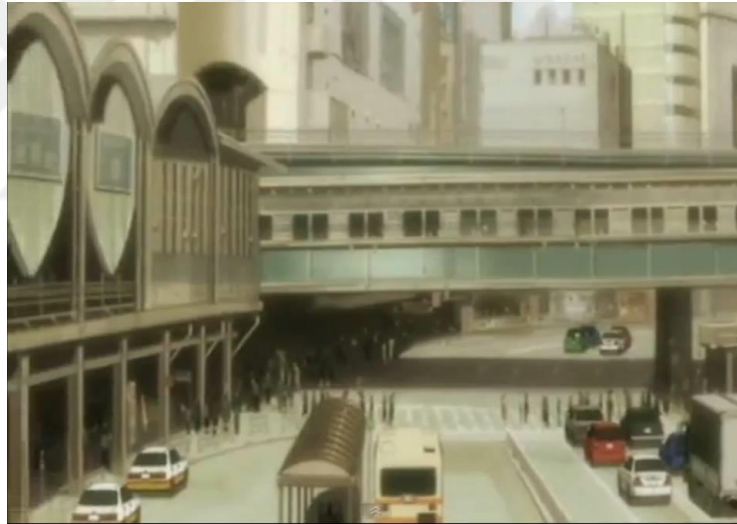
Matların kullanıldığı renk paleti; turkuaz, sarı, yeşil ve sepya tonlardır. Özellikle yeşilin ve grinin hâkim olduğu sahne renklendirmeleri mevcuttur. Sahneler açık kompozisyon olarak çalışılmış ve genel bir kent imajı bütünüyle realistik biçimde yansıtılmıştır. Figürlerin duruşu ve beden oranları klasik anime tekniğinin özelliklerini yansıtmaktadır.



Görüntü 103: Shibuya istasyonu.

Kaynak: http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/shibuya_11.jpg

Erişim Tarihi:26.04.2018



Görüntü 104: Shibuya istasyonu'nun animede yer aldığı sahne.

Kaynak: http://youinjapan.net/otaku-places/death_note/anime_11.jpg

Erişim Tarihi: 26.04.2018

Hikâyenin iki mekânda geçiyor olması farklı bir mat tasarımı sürecini beraberinde getirmiştir. Yaşayanların dünyasının yanında Şinigamiler Diyarının olduğu coğrafyanın tasarımı, kendi içerisinde fantastik öğeler barındıran bir yerdir. Öncelikle Görüntü 107'de görüleceği üzere; burası oldukça uçsuz bucaksız genişliğe sahip ve gri-siyah tonlarının, sis bulutlarının olduğu karamsar bir alandır. Yaşayanların dünyasına ait binalara benzer yapılara rastlanmaz.



Görüntü 105: Şinigamiler Dünyasında Ryuk

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=9BnBYPO5nLU>

Erişim Tarihi:26.04.2018



Görüntü 106: Şinigamiler Dünyası

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=9BnBYPO5nLU>

Erişim Tarihi:26.04.2018

Ölüer diyarının cansızlığı ve karanlığına neredeyse hiç görünmeyen bitkiler eşlik etmektedir. Örneğin yaşayanların dünyasında yer alan bir elma ile Ölüer diyarının elması oldukça farklıdır. Yerde kurukafalar ve anormal boyutlu kemikler iskeletler görülmektedir. Kanyon, çorak araziler ve bunların rahatlıkla görülebileceği taş, toprak dokuları, oluşturulan matta başarılı şekilde kurgulanmıştır. İzleyicide gerçek dünyadan bir kopuş hissi yaratmamaktadır. Görüntü 109'de yerlerde eşmerkezli olarak ifade edilecek, insanları gözetleme delikleri yer almaktadır. Resmedilen zeminde büyük bir izleme gözü olan unsur, George Orwell'ın "Büyük Birader"ine benzer bir işlev görmekte ve yaşayanların dünyasındaki insanları buradan izleyebilen Şinigamiler, yaşayanların

dünyasına gitmeden canlarını almak istedikleri kişilerin adlarını buradan görerek yazabilmektedir.



Görüntü 107: Şinigamiler Diyarı'nda bulunan gözden insanları izleyen Ryuk.

Kaynak: <http://deathnote.wikia.com/wiki/File:Ryuk-into-the-human-world.jpg>

Erişim Tarihi:26.04.2018

Filmin en fantastik mat tasarımı olarak Şinigamiler Diyarından bahsetmek mümkündür. Özellikle zeminde açık olan bu göz, yaşayanlar dünyası ile Şinigamiler Diyarı arasında bir bağlantı sağlamaktadır. Derin ve parlak ışık yansıtan yapı, atmosfer tabakalarını andırmaktadır. Renk olarak gri, yeşil ve haki tonlar kullanılmış, realistik gerçekliği yansıtmak amaçtır.

b- Kurgu-Post Prodüksiyon

Death Note, ilk olarak Shueisha'nın haftalık "Shōnen Jump" isimli dergisinde 2003-2006 yılları arasında manga olarak; toplam 108 bölüm (Görüntü 110). 2006 Ekim ayından itibaren de Anime TV dizisi haline getirilerek 37 bölüm Japonya'da yayınlanmıştır. Yönetmenliğini Tetsurō Araki'nin yaptığı dizi, *Madhouse*, *Nippon Television*, Shueisha, D.N. Dream Partners ve VAP tarafından ortak yapım olarak izleyicinin beğenisine sunulmuştur (*Imdb*, 28.04.2018).

Tablo 2: Death Note'un teknik özellikleri.

Kaynak: https://www.imdb.com/title/tt0877057/technical?ref_=tt_ql_dt_6

Erişim Tarihi:27.04.2018

Yapım Süresi	24 dakika
Renk	Renkli
Aspect Ratio	1.78:1

Negatif Format	Digital
Sinematografik Süreç	Digital (480p) (kaynak formatı) HDCAM (ana kaynak)
Basılan film Formatı	Video (NTSC)



Görüntü 108: Death Note'un manga versiyonu.

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/599893612834599133/?lp=true>

Erişim Tarihi:26.04.2018

Death Note'u manga olarak yayımlamak için Tsugumi Ohba hikâyeyi kurmuş ve Takeshi Obata'da bu yarı polisiye yarı gerilim hikâyeyi illüstre etmiştir. Birkaç bölüm yayımlandıktan sonra bu manga serisi oldukça büyük beğeni toplamış ve farklı mecralarda da yayınlanmasına karar verilmiştir.

Manganın yapım aşamasında küçük layoutlar oluşturulmuş ve bu kısımlar çizere gönderilmiştir. Çizer Obata ise kamera açılarını, diyalog yapılarını kurgulayarak genel yapıyı meydana getirmiştir. Bundan dolayı mangada yer alan uzun diyalogları kısaltma yoluna gitmek de Obata'nın fikriyle gerçekleşmiştir (Görüntü 111). Hikâyenin görselleştirilme kısmında, hikâyeler arası kopukluk olmaması adına her bir bölüm, başka bölümle ortak okumalar gerçekleştirilerek birleştirilme yoluna gidilmiştir. Haftalık yayımlanan derginin yapım sürecini 5 gün düşünmek, 1 gün de karakalem eskiz ve çinilemek olarak planlanmıştır. Genel yapıyı çıkaran Obata, çinileme kısmında asistanlarından yardım almıştır (Wikivisually, 28.04.2018).



Görüntü 109: DeathNote'un manga versiyonu.

Kaynak: <http://iml.jou.ufl.edu/projects/spring07/Astudillo/dn1deathnotehi.jpg>

Erişim Tarihi:26.04.2018

Manga serisinin, anime dizisine ilham olmasıyla birlikte yönetmen Tetsurō Araki, dizinin ahlak ve adalet kavramı vurgusuyla başlayan temposunu ikinci plana itmiş ve ön plana diziye daha ilginç hale getirecek kısımlara odaklanmayı tercih etmiştir. Hikâyede yer alan Light'ın eylem ve düşünceleri ön plana çıkmış, tarih ve zaman konusunda yeniden düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Ayrıca izleyici kitlesinin hikâyeye daha iyi kanalize olabilmesi için önemli anları, detayları mangalardan belirleyip projeye dâhil etmek gerektiği yönetmenin en önem verdiği konulardan biri olmuştur (Wikivisually, 28.04.2018). Filmin anime olarak aktarılma sürecinde; manga serisi üzerinde bazı küçük değişiklikler yapılmış ve storyboard olarak kullanılmıştır. Hikâye kurgusunda, karakterlerin tasarım sürecinde, kamera açılarında bu mangalar büyük yol gösterici olmuştur.

Filmde yapımı gerçekleştirilen matlar, gerçek mekânlardan referans alınarak, dijital çinileme ve boyamayla hayata geçirilmiş ve CGI ortamında hareketli nesnelere bir araya getirilip kurgusu gerçekleştirilmiştir.

c- Tasarım ve Yapım Ekibi

Yönetmen: Tetsurō Araki

Yapımcı: Toshio Nakatani, Manabu Tamura, Masao Maruyama, Mikiko Kobayashi

Senaryo: Toshiki Inoue, Takeshi Obata, Shōji Yonemura, Tsugumi Ōba, Tomohiko Itō

Müzik: Yoshihisa Hirano, Hideki Taniuchi

Yapım Stüdyosu: Madhouse

Yapım Şirketi: Madman Entertainment, Viz Media, Manga Entertainment

Sinetografi: Kazuhiro Yamada

Film Düzenleme: Aya Hida

Sanat Yönetmeni: Mio Isshiki

Ses Departmanı: Rie Komiya,

Görsel Efektler (CG/ Dijital Efektler): Yukiya Imamura, Daisuke Kusaka

Animasyon Departmanı: Takahiro Kagami, Masaru Kitao, Akemi Kobayashi, Kenji Hachizaki

Yayınlanma Süresi: October 3, 2006 – June 26, 2007 - 37 Bölüm (*Imdb*, 27.04.2018).

3.3.2. Ölü Gelin (Corpse Bride)

2005 yılında gösterime giren ve bir Tim Burton yapımı olan animasyon, *Warner Bros Pictures, Tim Burton/Laika Entertainment Production* tarafından hayata geçirilmiştir. Bir halk masalı olan Ölü Gelin’de, şanssız ve ölmüş bir gelinin ile yaşayan biri olan Victor arasında yanlışlıkla gerçekleşen bir evlilik hikâyesi anlatılmaktadır. Bu romantik ve ürkütücü hikâyenin inanılmaz bir hayalgücüne dayanan set ortamını ve karakter biçimlerini *stop-motion* tarzda ekrana taşımak için Tim Burton yaklaşık 10 yıl kadar beklemiştir. Özellikle bu teknik için neden bu kadar beklediği sorulan Tim Burton, *stop-motion* olarak oluşturulan yapımların insanlara, o yapıya dokunma şansı verdiğini ve set ortamında yer alarak onu yaşayabileceklerini, bunun için de teknolojinin olgunlaşmasını beklediğini ifade etmiştir. Bunun yanı sıra; *live-action* (gerçek çekim), olarak oluşturulan yapımların mavi ekran üzerinde bu hissi vermediğini, ancak *stop-motion* yapımların bunu yapabildiğini belirtmiştir. Ayrıca, yardımcı yönetmen Mike

Johnson, izleyicilerin göreceği stop-motion olarak oluşturulan animasyonun yalnızca bilgisayar yöntemiyle ortaya çıkarılacak bir şey olmadığını ve bunun için de büyük setlerin kurulması gerektiğini ifade etmiştir (Pdl.warnerbros, 17.04.2018).



Görüntü 110: Ressam Lucy Grannon, kukla atölyesinde çalışırken.

Kaynak: <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Erişim Tarihi: 17.04.2018

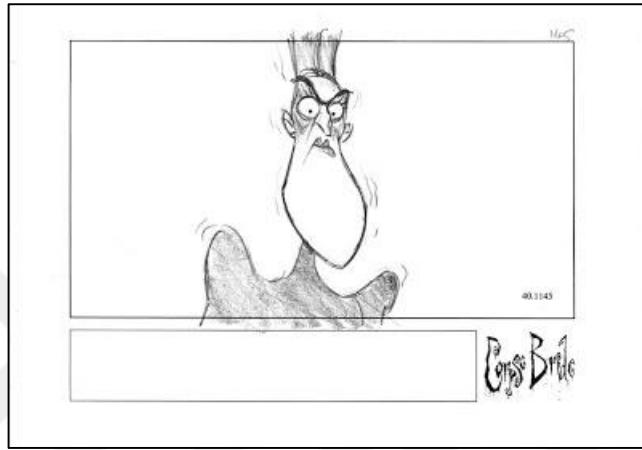
Film yapım sürecinin doğru şekilde ilerleyebilmesi için; kukla atölyesinin yer aldığı üretim atölyesinden, sanat departmanından, teknik ve kamera bölümünden storyboard yapım bölümüne dek farklı departmanlar oluşturulmuştur. Yapımcılara göre animatörlerin ve CG alanında çalışan tasarımcıların çoğu stop-motion konusunda uzman kişilerdir. Özellikle sanat departmanında 40 deneyimli kukla tasarımcısı ve set kurucusu yer almıştır (Görüntü 112).

a- Kuklalar

Stop-motion olarak üretilen filmin yapımı için yüzlerce kukla, 26 farklı set ortamı kurulmuştur. Film yapı olarak, live-action filminden çok da farklı olmadığını söylemek gerekmektedir. Çünkü burada da oyuncular, her ne kadar kukla olsa da, kostümleri, duruş açıları, ışıklandırmalar, gerçek mekânların tasarım ve texture (doku) durumları, gibi süreçlerin çok iyi bir yönetim aşamasından geçtiği görülmektedir. Filmde 1 ya da 2 dakikalık bir sahnenin üretimi için, yapım ekibi bir gün boyunca (yaklaşık 20 saat) çalışarak bunu başarabilmiştir. Çünkü oldukça küçük olarak tasarlanan kuklaların hareketlerinin çok keskin olmaması için neredeyse milimetrik oynamalar gerçekleştirilmiş ve her bir hareket bir "frame" (sahne-çerçeve) olacak şekilde fotoğraflanmıştır. Carlos Grangel, Tim Burton'ın istediği tarzda karakter tasarımları yapmış ve senaryo ortaya çıktıktan sonra da filmin her aşamasını ortaya koyan

storyboard sketch çizerleri (Görüntü 113-115), filmin genel yapısının nasıl olacağını adım adım ortaya koymuştur (Pdl.warnerbros, 17.04.2018).

Yapım aşamasında bir düzine animatör ve kukla ustası işe başlamış ancak sürecin sonunda bu sayı neredeyse üç katına çıkmıştır. Kukla ustaları ve animatörler her bir kuklanın birbirinden farklı özelliklerini geliştirmişlerdir. Animasyon sorumlusu Anthony Scott, her bir kuklanın kendine has yürüyüş ve konuşma stili olduğunu ifade etmiştir (Creativeplanetnetwork, 17.04.2018).



Görüntü 111: Maudeline Everglot storyboardu.

Kaynak: <http://livilly.blogspot.com.tr/2011/11/corpse-bride-2005-storyboards.html>

Erişim Tarihi: 17.04.2018



Görüntü 112: Lord Barkis Bittern'in yer aldığı storyboard çizimi.

Kaynak: <http://livilly.blogspot.com.tr/2011/11/corpse-bride-2005-storyboards.html>

Erişim Tarihi: 17.04.2018



Görüntü 113: Finis Everglot storyboard.

Kaynak: <http://liviily.blogspot.com.tr/2011/11/corpse-bride-2005-storyboards.html>

Erişim Tarihi: 17.04.2018

Kuklaların üretim sürecinde Mackinnon ve Sanders birçok yeni teknik keşfetmişlerdir. Özellikle kuklaların çelik armatür sistemi üzerine kaplanan “köpük silikon” karışımı ten dokusu, kuklanın saatlerce sıcak spot ışıkları altında daha dayanıklı, daha esnek olmasına ve daha renkli kalmasına imkân tanımıştır (Görüntü 116). Ancak kukla tasarımcıları Mackinnon ve Saunders'e göre kukla yapımındaki en önemli gelişme; yüz ifadeleri üzerinde daha fazla hareket kabiliyetine sahip bir mekanizmanın oluşturulabilmeseydi (Görüntü 117), (Desowitz, 2005).



Görüntü 114: Ölüer Dünyasına ait karakter tasarımları. Tasarımların vücutları köpük silikonla kaplanmıştır.

Kaynak: <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Erişim Tarihi: 17.04.2018



Görüntü 115: Pek çok hareket noktacıyla kaplanmış kukla iskeletleri.

Kaynak: <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Erişim Tarihi: 17.04.2018

Mekanizmada yüz ifadelerinin doğru şekilde yerleştirilmesini sağlayacak hareket noktaları konulmuş ve bunlar da farklı yerlere gizlenmiştir. Bu anahtar noktalar yüzün milimetrik hareketine, karakterin gülümsemesine, ağız yapısının birbirinden farklı biçimlere bürünmesine, kaşlarının hareketine, kısacası tüm ince hareket göstermesi gereken süreçleri yönetmeye olanak sağlamıştır.

Bahsedilen mekanizmanın kuklanın kafa yapısı içerisine yerleştirilmesiyle birlikte normalde alışılmış stop-motion kuklalarının boyutundan daha uzun olduklarını göstermektedir. Bu boyut yaklaşık olarak 12 inç olarak ifade edilmektedir.

b- Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar

Hikâye Viktoryan dönemine ait bir köyde geçmektedir. Hikâyenin asıl kaynağı bir Rus halk masalı olmasına rağmen, film setinde Viktoryan dönem mimarisi yer almaktadır (Görüntü 118). Yalnızca bu döneme ait mimari yapılar görülmez, bunun yanı sıra Doğu Avrupa mimarisinden esinlenmeler de yer almaktadır. Filmin web sitesine göre, Çekya ve Polonya'ya ait mimari örneklerden ilham alınmıştır (Görüntü 119). Özellikle setin tasarım sürecinde, Viktoryan döneme ait elle nazikçe renklendirilmiş "dagerreyotipi" fotoğraflar uzun ve titizlikle incelenmiştir (Pdl.warnerbros, 18.04.2018).

Filmin stop-motion olması nedeniyle mat tasarımları 3B olarak kurgulanmış, modelleme konusunda oldukça kalabalık bir ekip çalışmıştır. Mekânları detaylı şekilde incelemeyen önce, mat mekân kurgusunun titizlikle renklendirildiğini, eşya ve

elemanların gerçeğine uygun bir doku yaratılarak (Görüntü 120), tasarlanıp üretildiğini belirtmek gerekmektedir.



Görüntü 116: Viktoryan sokak tasarımı.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.



Görüntü 117: Polonya ve Çekya'nın mimari dokusuna atıf yapan dış mekân tasarımı.

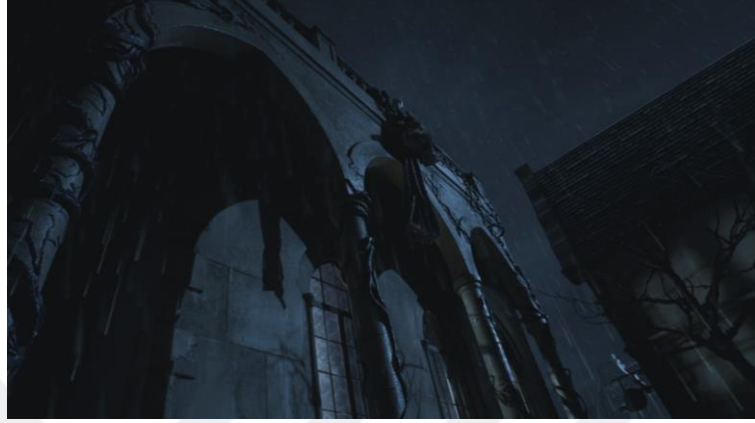
Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.



Görüntü 118: Gerçekçi doku uygulaması

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Setin dış mekân alanı normal bir stop-motion film için oldukça büyük ve devasa boyutta tasarlanmıştır. Mekânlar yaklaşık olarak 5.5 metre yüksekliğinde ve 7.5-9 metre derinliğinde kurulmuştur. Alışılmış set boyutlarının neredeyse iki ya da üç katı büyük olarak ifade etmek doğru olacaktır (Görüntü 121).



Görüntü 119: Devasa set boyutlarını gösteren sahne.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Film setinin kurgulanma ve tasarım aşamasında bazı özelliklere dikkat edilmiştir. Özellikle resmi sitesinde yer alan bilgilere göre; “Ölüler Dünyası” ve “Yaşayanların Dünyası”nda her bir karakterin ihtiyacına uygun, kişisel fiziksel özellikleri dikkate alınmıştır (Görüntü 122). Mekanlar yapay değil, tamamen gerçeğe ve karakterlere uygun biçimde tasarlanmıştır (Pdl.warnerbros, 18.04.2018).



Görüntü 120: Koltuk, halı ve döşemelerde yer alan gerçekçi kumaş ve doku uygulamaları.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Yaşayanların Dünyası, gri, sade, çorak, sıkıcı, yaşayan insanların mutsuz ve umutsuz olduğu bir mekândır. Görüntü 124’de düğün yemeği kutlaması yapıldığı görülmektedir. Ancak mekâna hâkim olan renkler, gri, siyah ve beyaz tonlardan oluşan

bir dünyayı yansıtır. Düğün gibi eğlenceli olması gereken bir organizasyon bile oldukça renksiz ve sessiz bir sahnedir (Desowitz, 2005).



Görüntü 121: Film kurgusu içinde tasarlanan eşyalar, kullanan karakterlerin fiziksel özellikleri dikkate alınarak oluşturulmuştur (sandalye ve koltuk tasarımı).

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.



Görüntü 122: Yaşayanların Dünyasına ait olan gri tonajlı mat tasarımı.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Ölülerin Dünyası ise; Yaşayanların Dünyasına kıyasla büyük bir tasarım kontrastı sağlar. Her iki mekân da birbirinin aksini yansıtmaktadır. Bu alan oldukça canlı, anarşist, kaotik, renklidir. Mavi-mor, turuncu, sarı, yeşil, siyah renkler hâkimdir. Yaşayanların Dünyasında acı çekmiş veya mutsuz olmuş insanlar Ölülerin Dünyasında eğlenebiliyor, içebiliyor, barda müzik dinleyebiliyor ve partiler düzenleyebiliyorlar (Görüntü 125).



Görüntü 123: Ölülerin Dünyasına ait renkli bir sokak tasarımı.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Ölülerin dünyasının sokak tasarımları asimetrik ve çok renkli olarak görülmekte ve Yaşayanların Dünyasında yer almayan “renk” unsuru burada alaşağı edilmiş durumdadır. Yaşayanların Dünyasında yer alan sokak, meydan ve statik geleneksel ev tasarımlarının aksine; Ölülerin Dünyasında kısa, uzun, geniş, dar hatta “ölü” olmasından dolayı neredeyse çürümüş ve iskeleti çıkmış şekilde ifade edilmiştir (Görüntü 126), (Pdl.warnerbros, 18.04.2018). Alex McDowell ise Doğu Avrupa mimari yapılarından etkilenmelere aynı zamanda kemiksi yapılar ekleyerek farklı bir konsept oluşturduklarını ifade etmiştir (Desowitz, 2005).



Görüntü 124: Yaşayanların Dünyasına ait olan gri tonajlı mat tasarımı.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Yaşayanların Dünyasında meydan düzenlemesinde yer alan anıtsal at heykelinin iskelet versiyonu Ölülerin Dünyasındaki meydan düzenlemesinde de yer almaktadır (Görüntü 127). Bunun yanı sıra, Ölüler Dünyasının mat tasarımında ve genel hâkim olan renklerde kırmızı alevler ve ateş kullanılmamıştır. Tasarımcıların amacı mekânın cehennem gibi görünmesini istemediklerindedir.



Görüntü 125: Solda ve sağda birbirinin aksi iki dünyaya ait meydan tasarımı görülmektedir.

Kaynak: Ölü Gelin, Stop-motion animasyon, 2005.

Ölü Gelin'de; kukla yapımları, detaylı doku ve mekân tasarımlarının ışıklandırmaları ve ezber bozan Ölüler Dünyası görüntüsüyle gerçeğe oldukça uygun bir stop-motion animasyon yapım gerçekleştirilmiştir.

c- Kurgu-Post Prodüksiyon

Ölü Gelin'in yapım süresi, ses kurgusu, renk, film formatı, sinetografik süreçlerine dair teknik bilgiler tablo olarak aşağıda yer almaktadır.

Tablo 3: Ölü Gelin'in teknik özellikleri.

Kaynak: http://www.imdb.com/title/tt0121164/fullcredits?ref_=tt_ql_dt_1

Erişim Tarihi:17.04.2018

Yapım Süresi	1 saat 17 dk (77 dk)
Ses Kurgusu	DTS-ES, Dolby Dijital EX, SDDS
Renk	Renkli
Aspect Ratio	1.85:1
Laboratuvar	Technicolor
Negatif Format	35 mm (Fuji Super F-125T 8532) Video (DV) Digital
Sinematografik Süreç	DV (Source Format) Digital Intermediate (2K) (master format) Spherical (source format) Digital Stills (source format)
Basılan film Formatı	35 mm (Kodak Vision Premier 2393)

Kamera	Arriflex D-20, Zeiss Ultra Prime Lenses Canon Digital SLR Cameras, Nikon Lenses Canon EOS-1D Mark I (stills)
---------------	--

Film, stop-motion tekniđi kullanılarak gerekleřtirilmiřtir. Tekniđin en zor tarafı, her bir hareketi pürüzsüz bir aıyla izleyiciye yansıtmaadır. Bu yüzden hem çekim aısını hem de karakterlerin yüzey dokusunu daha ayrıntılı olarak yansıtmak için yüksek çözünürlüklü fotoğraf makinelerinden yardım alınmıřtır. Filmin çekimlerine başlamadan yaklaşık 2 hafta önce Vfx süpervizörü Pete Kozachik ve filmin görsel efekt danıřmanı Chris Watts, birbirinden farklı özelliklere sahip pek çok fotoğraf makinesini denemiř, sonunda istedikleri kaliteyi CMOS sensörü kullanan ve *DIGIC II* iřlemci ipine sahip, *Canon EOS-1D Mark II* fotoğraf makinesinde yakalamıřlardır. Bunun yanı sıra *Nikon* yüzeyine sahip lens kullanımında herhangi bir sıkıntı teřkil etmeyecek 14mm-105mm adaptöre sahip bir model olmasına dikkat edilmiřtir. *NEOS* adaptörü ile görüntünün odak noktasını ve diyaframı elle ayarlamak stop-motion tekniđi için oldukça önemli olduđunu ifade etmiřlerdir (Row, 17.04.2018), (Görüntü 128).



Görüntü 126: Vfx süpervizörü Pete Kozachik, mekânlara göre renk ve ışık ayırımını yaparken.

Kaynak: <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Eriřim Tarihi: 17.04.2018

Görüntü ipinin 35mm film negatifi ile hemen hemen aynı boyutta olması ve tıpkı 35mm filmler gibi aynı derinlik ve etkiyi yakalayacak yapıda olması, bu özel fotoğraf makinesinin asıl kullanma sebebini teřkil etmiřtir (*creativeplanetnetwork*, 17.04.2018). Yapım ekibi her bir set için ayrı bir Canon fotoğraf makinesi satın almıř ve her sette ayrı bir yönetim mekanizması oluřturulması amalanmıřtır. Setin her katına alıřmanın geliřimini daha iyi takip edebilmek için bir bilgisayar ve kontrol ekranı kurulmasına

karar verilmiştir. Dijital teknoloji, kamera hareketleriyle çekim açısına daha fazla esneklik katmıştır (Görüntü 129). Çünkü armatron kuleleri, kameraların kuklara daha fazla yaklaşmasını sağlamış ve 3B açılara girerek, kameranın 360 derece dönüşlerine izin vermiştir (Desowitz, 2005).



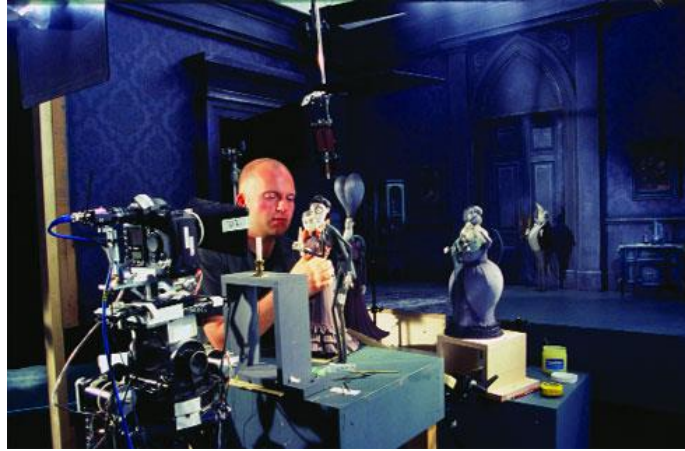
Görüntü 127: Kuklaların farklı açılardan hareketini çekebilmek için oluşturulan mekanik sistem.

Kaynak: <https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>

Erişim Tarihi: 17.04.2018

Yakalanan gerçek görüntüler yaklaşık 100 kare animasyonu hafızasında saklayabilen 1GB boyutundaki görüntü kartlarında muhafaza edilmiştir. Görüntülerin işlenmesi için kameraman, asistan, set aydınlatma ekibinden bir üye, sanat departmanından bir tasarımcı, bir animatörle ortak olarak ekip halinde çalışmıştır. Aynı zamanda çalışan her ekip, kullanılan fotoğraf makinesinin TIFF formatlı dosyaları görüntülemek için *Apple G4* ve set ışıklandırmasının ve varolan çerçevenin rahatlıkla kontrolünü sağlayacak bir yardımcı monitöre sahip olması sağlanmıştır. Hareketlerin doğru şekilde kayda alınıp alınmadığını “kontrol etme” mekanizmasını planladığını ifade etmek doğru olacaktır. Stop-motion görüntüler fotoğraflanmış, sonrasında manipüle edilmiş ve Chris Watts tarafından geliştirilen iş akışıyla beraber, her bir frame *RAW* dosyaları halinde kameralara yerleştirilen görüntü kartlarından aktarılmıştır. Burada *Cineon* dosyalarına dönüştürülen görüntülerin “renk küpü” üzerinden işlenmeleri sağlanmıştır. Filmin 1000’den fazla çekimi, *Londra Moving Picture Company (MPC)* tarafından CG teknikleri uygulanarak gerçekleştirilmiş ve *MPC* laboratuvarlarında Max Horton tarafından renklendirilmiştir (Creativeplanetnetwork, 17.04.2018). Bunun yanı sıra; MPC’ler araç ve kuklaları hareket ettirmeye yarayan çubuklar sis duman ve çok elemanlı kompozisyon uygulamalarını hayata geçiren mekanizmaların geliştirilmesi için farklı uygulamalar kullanılmasını gerekli kılmıştır.

Emily'nin duvak örtüsünün salınması, kelebeklerin uçuşması ve yarasa ile kargaların çırpınmalarını kontrol edecek CGI düzenlemeleri kullanılmıştır (Row, 2005).



Görüntü 128: Mumu yakmaya çalışan Victor ve kuklanın doğru hareketi almasını sağlayan animatör.

Kaynak: <http://www.stopmotionworks.com/articles/cbrdstrpbare.htm>

Erişim Tarihi: 17.04.2018

Diğer sahneler gerçek yaşam unsurlarının görsel efekt olarak birleştirilmesiyle meydana getirilmiş, örneğin mum alevleri mini DV kameralarla gerçek mum alevi olarak çekilmiştir (Görüntü 130). Post prodüksiyon sürecinde pek çok ilk meydana gelmiştir. İlk defa *Apple Final Cut Pro (FCP)*, kullanılarak yapılan ilk uzun metraj stop-motion animasyonudur. Kullanılan diğer ekipman ve programlar; üretim sırasında *Apple G5 (2GHz)* ve *FCP 4.5*, *FileMaker Pro*, *Photoshop*, *JavaScript*, *AppleScript*, *QuickTime* ve stop-motion animatörler için geliştirilen *Vinton Capture* programlarıdır (Row, 2005).

d- Tasarım ve Yapım Ekibi

Yönetmen: Tim Burton, Mike Johnson

Yapımcı: Allison Abbate, Jeffrey Auerbach, Tim Burton, Derek Frey, Joe Ranft, Tracy Shaw

Müzik: Danny Elfman

Sinetografi: Pete Kozachik

Film Düzenleme: Chris Lebenzon, Jonathan Lucas

Cast Yönetmeni: Michelle Guish, Vanessa Baker, Gaby Kester, Ruth Lambert, Brendan Donnison

Ürün Tasarımı: Alex McDowell

Sanat Yönetmeni: Nelson Lowry

Ses Departmanı: Harry Barnes, Phillip Barrett, Steve Boeddeker, Sandy Buchanan, Chris Burdon, Simon Chase, Doug Cooper, Vincent Cosson, Rupert Coulson, Martin Cantwell, Tony Currie, André Dias, Phil Freudenfeld, Steve Hancock, Paul Hanks, Eddy Joseph, Paul Langwade, David Mackie, Mike Prestwood Smith, Colin Ritchie, James Seddon, Michael Semanick, Ian Waggott, Alexander Beddow, Les Brock, Alfonso Calvo, Martin Cantwell, Colin Cooper, Nick Foley, ...

Görsel Efektler (CG/ Dijital Efektler): Stewart Anderson, Chris Armsden, Murray Barber, Judy Barr, Philip Borg, Andy Bowman, Andre Brizard, Delphine Buratti, Billy A. Campbell, Nick Cannon, Giuliano Cavalli, Rohan Claassen, Kirsty Clark, Isabel Cody, Ross Colgan, Loraine Cooper, Mark Curtis, Rupert Davies, Andre Camargo de Souza, Michael Elson, Andy Fraser, Vincent Goodsell, Kim Gordon, Qian Han, Martin Hobbs, ...

Özel Efektler / Kukla Ustaları: Astrig Akseralian, Kat Alioshin, Michael Asquith, Emily Austen, Andy Baker, Noel Baker, Fiona Barty, James Barr, Colin Batty, Richard Blakey, Chris Booth, Fiona Bunting, Jamie Carruthers, Merrick Cheney, Gary Cherrington, Mick Chippington, Carrie Clarke, Deborah Cook, Mark Cordory, Nigel Cornford, Ruth Curtis, Mark Evans, Georgie Everard, Anthony Fallows, Gary Faulkner,...

Kamera ve Elektrik Departmanı: Edgar Alberto, Massimo Bordonaro, Melissa Byers, Rob Collins, Jamie Daniels, Rupert Davies, Matthew James Day, Dean Foard, Stuart Galloway, David Genge, Andy Green, Tom Guy, Malcolm Hadley, Simon Jacobs, Christophe Leignel, James Lewis,...

Animasyon Departmanı: Tim Allen, Carles Burgès, Stefano Cassini, Joanne Chalkley, Mike Cottee, Phil Dale, Brian Demoskoff, Peter Dodd, Annie Elvin, Anthony Elworthy, Anthony Farquhar-Smith, Tobias Fouracre, Jordi Grangel, Jens Jonathan Gulliksen, Caroline Hamann, Brian Leif Hansen, Malcolm Lamont, Drew Lightfoot, Matt Palmer, Brad Schiff, Michael Schlingmann, Anthony Scott, Oliver Smyth, Jason Stalman, Trey Thomas, Chris Tichborne, Joris van Hulzen, Chris Tootell, Huy Vu, Mark Waring, Tim Watts, Portia Wilson, Charlotte Worsaae, Carlos Grangel, ... (Imdb, 17.04.2018)

3.3.3. Prenses Mononoke

Stüdyo Ghibli'nin altıncı uzun metraj filmi olan "Prenses Mononoke", Hayao Miyazaki yönetmenliğinde 1997 yılında Japonya'da, 1999 yılında da Amerika'da gösterime girmiştir. 1980'li yıllara kadar üretilen Japon animeleri daha çok çocukları odak noktasına almışken, 1980'lerin sonuna doğru, yetişkin kitleyi hedef alan kurgu ve temalara yönelmiştir. Animeler, dijital teknolojinin getirmiş olduğu kolaylıklardan yararlanma yoluna giderken, sel animasyon tekniklerini dijitale üstün konumda tutmuşlardır. Bu durumu, *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo)'da, *Ghost in the Shell* (1995, Mamoru Oshii)'de görmek mümkündür. Sel animasyon ve dijital animasyon tekniklerinin bir arada kullanıldığı Prenses Mononoke'de filmin temasına uygun, verilmek istenen duyguyu derinleştirmek için çok katmanlı bir çalışma şekli oluşturulmuştur. Sel animasyon etkisi (2B), 3B programlar aracılığıyla yansıtılmaya çalışılmıştır (Science, 11.04.2018).

Miyazaki tarafından geliştirilen fikirler, hikâyenin akış biçimi, yer alacak karakterlerin konumu ve duygusu bütünüyle Miyazaki'nin kendi çizimlerine bağlıdır. Prenses Mononoke'nin yapım aşamasında, Miyazaki'nin üretmiş olduğu storyboardlar, filmin çıkış kaynağını oluşturmuştur. Yönetmenin geçmişle ve şimdiyle olan bağlantısını hiçbir zaman koparmak istemeyişi, Japon masalından etkilenecek senaryoyu oluşturmasında etken olmuştur. Miyazaki storyboard ve eskiz aşamalarından sonra mekân ve diğer detaylar için derin araştırmalara girişmiştir. Yapım aşaması, senaryo süreci ile başlamamış, karakter tasarımı, eskiz ve öykü panosu çizimi gibi aşamaların belirlenmesinden sonra senaryosu netleştirilmiştir.



Görüntü 129: San'ın karakter eskizi.

Kaynak: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=yoonseok8071&logNo=220562970637&proxyReferrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F> **Erişim Tarihi:** 14.04.2018

Ayrıca Miyazaki'nin çalışma tarzına göre, yapım süreci başladığında bitmiş bir senaryo süreci yoktur. Yani yapım aşaması, öncelikle bir fikir ile başlar, sonrasında karakterlerin oluşturulması (Görüntü 131-133) ve senaryo metninin yazılmasıyla devam eder. Burada alışılmışın dışında olan şey senaryonun görselleştirilmesi değil, storyboardların (Görüntü 134-136), karakterlerin hikâyeye oturtulmasıyla gerçekleştirilmesidir (Najmedin ve Shahkarami, 2013).



Görüntü 130: Ashitaka'nın karakter eskizi.

Kaynak: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=yoonseok8071&logNo=220562970637&proxyReferrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F> **Erişim Tarihi:** 14.04.2018

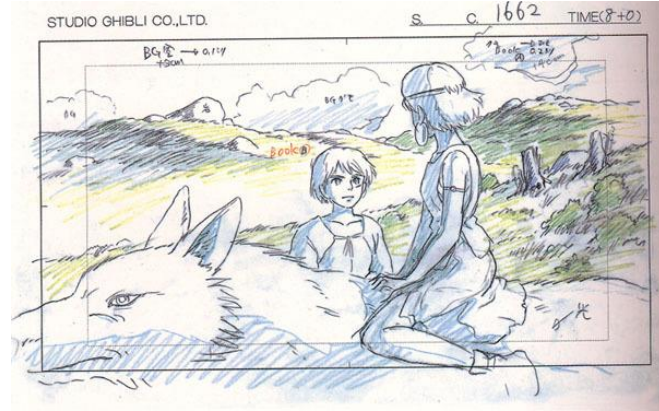


Görüntü 131: Shishigami'nin karakter eskizi.

Kaynak: <https://yande.re/post/show/61461>

Erişim Tarihi:14.04.2018

Filmin tamamı yaklaşık olarak 140.000 sel animasyon çizimden oluşmaktadır. Üç yıla yakın süren bu aşamada Miyazaki 80.000'e yakın çizim ve tasarımı bizzat çizmiş ya da düzeltmelerinde bulunmuştur (Odell ve Blanc, 2011).



Görüntü 132: San ve Lady Eboshi'nin yakın dövüş sahnesi/storyboard.

Kaynak: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=yoonseok8071&logNo=220562970637&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F> **Erişim Tarihi:** 14.04.2018



Görüntü 133: San ve Ashitaka, Shishigami'nin kopan kafasını iade ettikleri storyboard.

Kaynak: <http://cdn.halcyonrealms.com/anime/princess-mononoke-the-storyboard-book/> **Erişim Tarihi:**19.04.2018



Görüntü 134: San ve Lady Eboshi'nin yakın dövüş sahnesi/storyboard.

Kaynak: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=yoonseok8071&logNo=220562970637&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F> **Erişim Tarihi:** 14.04.2018

a- Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar

Prens Mononoke, filmin açılış sahnesinden itibaren çok detaylı şekilde oluşturulmuş bir doğa görüntüsüyle izleyiciyi başbaşa bırakmaktadır. İzleyici, insan ve doğa arasında geçen savaşa tanık olurken, incelikli olarak resmedilmiş doğa sahnelerinin arasında gezinme fırsatını yakalamaktadır. Filmin görsel üslubunu; Japonların ondördüncü yüzyıl döneminde köylerde yaşayan insanların hayatlarını, kami inancını, orman tanrılarına tapınılan dönemini, iyi biçimde yansıtmak ve tarihi dokuyu vermek için (Tomos, 2013), bakir floraya dair bir dünya yaratılması gerektiği düşüncesi üzerine “Dünya Doğal Mirası” listesinde yer alan, *Shirakami Sanchi Ormanı* ve *Yakushima Adası*'a (Görüntü 137), Miyazaki ve tasarım ekibi gitmiş, filmin bazı sahneleri için sayısız eskiz gerçekleştirmiştir. Bu ormanların doğal dokusu, istenilen tarihi ve fantastik arkaplanı vermek için oldukça uygun görülmüştür (Görüntü 138-139), (Experience-Shirakami, 11.04.2018).



Görüntü 135: Shirakami Sanchi Ormanı'nın genel görüntüsü.

Kaynak: <http://www.experience-shirakami.com/about-shirakami-sanchi.html> **Erişim Tarihi:**11.04.2018



Görüntü 136: Shirakami Sanchi Ormanı'nın referans olduğu filmin ilk sahnesi.

Kaynak: <https://movietimes.com/movies/princess-mononoke-mononoke-hime-1999/media#&gid=1&pid=43> **Erişim Tarihi:**11.04.2018



Görüntü 137: San ve Ashitaka'nın birlikte göründükleri sahne.

Kaynak: <https://www.pinterest.com/pin/468163323742970462/>

Erişim Tarihi:11.04.2018

Görüntü 138'de oluşturulan mat tasarımı, öncelikle Görüntü 137'deki orman imajından esinlenilmiş, canlı doğadan 2B düzleme aktarılmıştır. Tıpkı Görüntü 140'daki, gibi birebir canlı doğadan çalışılan Görüntü 141'deki mat alanı, daha hızlı sonuç almak adına, bilgisayar teknolojilerinden yararlanılarak dijital mat boyaması gerçekleştirilmiş ve figürlerle montajı sağlanmıştır. Özellikle Miyazaki, animasyon konusunda geleneksel yöntemlerden yana olmuş ve sel animasyon tekniğinin genel prensibini bozmamak için bazı sahnelere 3B program müdahalesinde bulunulmasına izin vermiş, ancak yine de çok fazla kullanılmasını istememiştir (Lamarre, 2009).



Görüntü 138-139: Shirakami Sanchi Ormanı'nın florası ve sağda filme referans olduğu sahne. **Kaynak:**

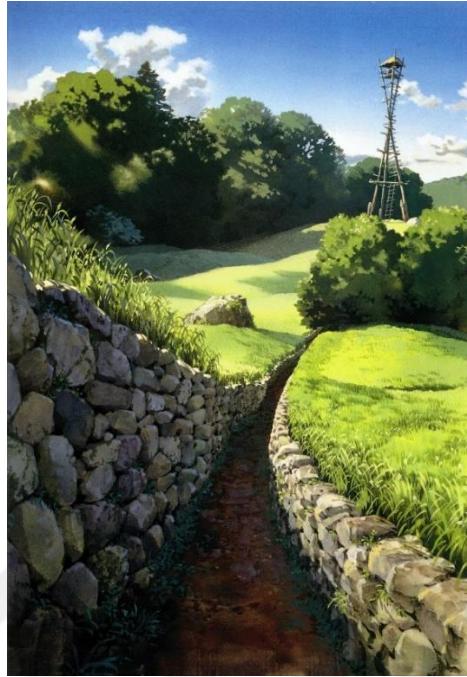
<http://www.experience-shirakami.com/about-shirakami-sanchi.html>

Kaynak: <http://lightingpixels.blogspot.com.tr/2014/04/art-princess-mononoke-painted.html>

Erişim Tarihi:11.04.2018

Lamarre (2009), Miyazaki'nin bilgisayar tekniklerine karşı bir direniş gösterdiğini bilgisayar etkisinin sel animasyon etkisini bozacağına olan inancından hareketle

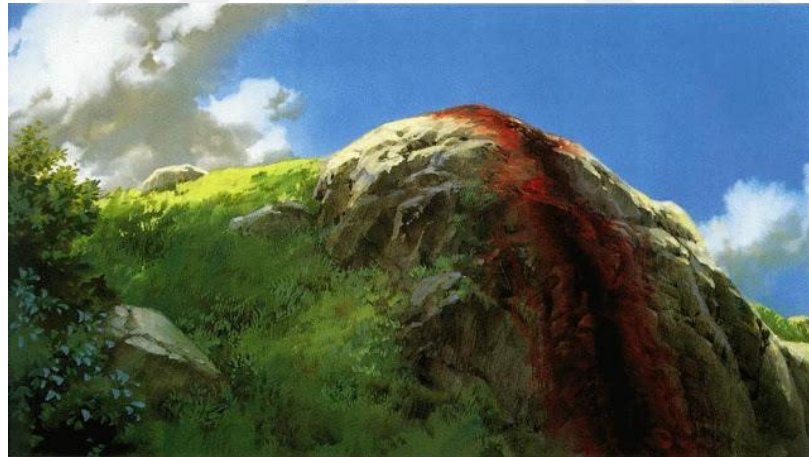
yalnızca alıřmanın mat tasarım kısımlarını bilgisayar ortamında boyamakla sınırlı tuttuđunu ifade etmektedir (Görüntü 142-143).



Görüntü 140: Emishi köyü civarından bir mat boyaması

Kaynak: <http://lightingpixels.blogspot.com.tr/2014/04/art-princess-mononoke-painted.html>

Eriřim Tarihi:11.04.2018



Görüntü 141: Arkaplan mat boyaması.

Kaynak:http://www.anizzang.co.kr/aniPds/archives_aniBg.php?pn=131&sn=%EC%A0%84%EC%B2%B4&st=&sc=&sn1=1&sfl=&at=view&idx=394

Eriřim Tarihi:11.04.2018

Görüntü 144'de dođal mekânlardan referans alınarak oluşturulan el çizimi mat tasarımlar, ayrı ayrı alıřılan karakter ve mekânlr, dijital ortamda iki farklı katmanda bir araya getirilerek oluşturulmuřtur.



Görüntü 142: Orman görüntüsünden bir detay ve sağda ormanın filmde yer aldığı sahne.

Kaynak: http://www.sohu.com/a/228018572_454750

<http://kuaibao.qq.com/s/20180218A0J55500?refer=spider> **Erişim Tarihi:**19.04.2018

Filmin mat tasarımına bakıldığında, gerçekçi biçimde oluşturulmuş arka planlar, tarihi gerçeklikten kopmayan evler, bahçeler, özellikle doğanın önemini ve yüceliğini vurgulayan baskın yeşil renk kullanımına yer verilmiştir. Varolan mekânların arazi biçimleri, doğanın ve günün koşullarına uygun olarak engebeli şekilde kurgulanmıştır. Yerleşim yerlerinin olduğu bölgeler ise, alçakta kalan düzlemlerde oluşturulmuştur (Görüntü 145).



Görüntü 143: Ashitaka'nın köyü yakınlarından bir arkaplan mat boyaması.

Kaynak: http://www.anizzang.co.kr/aniPds/archives_aniBg.php?pn=131&sn=%EC%A0%84%EC%B2%B4&st=&sc=&sn1=1&sfl=&at=view&idx=393

Erişim Tarihi:11.04.2018



Görüntü 144: Köy sahnesi- mat boyaması.

Kaynak:http://www.anizzang.co.kr/aniPds/archives_aniBg.php?pn=131&sn=%EC%A0%84%EC%B2%B4&st=&sc=&sn1=1&sflid=&at=view&idx=396 **Erişim Tarihi:**11.04.2018

Sağlam ve destansı manzaların yaratılması için renkler oldukça canlı, parlak kullanılmıştır. Yeşil renginin bu kadar yoğun kullanımının yanı sıra, bu kontrastlığı sağlamak istercesine, doğanın vahşiliğine gönderme yapmak adına canlı tonlardaki kırmızı kullanımı göze çarpar (Tomos, 2013). Özellikle parlak renk kullanımının olduğu alanlar, tanrısallığı ve yüceliği ön plana çıkaran sahnelerdir (Görüntü 146).

b- Kurgu-Post Prodüksiyon

Prenses Mononoke'nin yapım aşamasına dair bazı teknik bilgiler tablo olarak aşağıda yer almaktadır (bknz. Tablo 4). Filmde yaklaşık olarak 15 dakika CGI (Bilgisayarla Oluşturulan Grafikler) kullanılmıştır. 15 dakikanın 10 dakikası dijital çinileme ve boyamaya ayrılmış, geri kalan 5 dakikada çeşitli CGI tekniklerinin kullanılmıştır. Bu teknikler; *Texture Mapping*, *3B renderlama*, *morphing* ve *dijital kompozisyon* şeklinde oluşturulmuştur. CGI teknikleri kullanılırken Miyazaki, Prenses Mononoke'nin "CGI teknikleri kullanılmamış" gibi görünmesini amaçlamış ve sel animasyon geleneğinden uzaklaşılmasına özen göstermiştir.

Tablo 4: Prenses Mononoke'nin teknik özellikleri.

Kaynak: http://www.imdb.com/title/tt0119698/technical?ref_=tt_ql_dt_6

Erişim Tarihi:12.04.2018

Yapım Süresi	2 saat 14 dk (134 dk)
Ses Kurgusu	Dolby Dijital
Renk	Renkli

	1.85:1
Laboratuvar	Imagica Corp., Shinagawa-ku, Tokyo, Japan (aynı zamanda basımı)
Negatif Format	35 mm
Sinematografik Süreç	Küresel
Basılan film Formatı	35 mm

Prenses Mononoke'nin yapım aşaması için Stüdyo Ghibli yeni bir bilgisayar stüdyosu kurmuş, iki sunucu eşliğinde 21 masaüstü bilgisayar, yazıcı ve tarayıcı gibi donanımlar hayata geçirilmiştir. "Imagica" desteğiyle gerçekleştirilen kayıtlar dışında, geriye kalan tüm CGI destekli sahneler Stüdyo Ghibli'nin bünyesinde oluşturulan stüdyoda hazırlanmıştır (*Nausicaa*, 12.04.2018). Film yapım sürecine dair teknik bilginin fazla olmamasına rağmen birkaç örneğe değinmek yerinde olacaktır. Görsellerin yapım aşaması, Miyazaki'nin resmi web sitelerinden biri olan "Nausicaa" web sitesinde arşiv kısmında değinilmiştir.

- 3B Render süreci

Altta görülen Ashitaka'nın koluna bulaşan ve lanetleyen solucan benzeri, Yaban Domuzu Tanrıyı etkisi altına alan yapı ilk önce 3B alan üzerinde tasarlanmıştır. 3B model, her açıdan, her tonda ve hareketlerin doğru açısını verecek perspektiflerle çalışılmıştır. Modellemenin ham hali, Miyazaki'nin tarzından oldukça uzakta görülmektedir (Görüntü 147). Bu tarz bir imajı, sel animasyon haline getirmek için birkaç aşamadan geçmesi gerekmiştir. *Toon Shader* adı verilen tasarım programı, özellikle sel animasyon için geliştirilmiştir. Bu yazılım Stüdyo Ghibli ve Microsoft işbirliği ile hayata geçirilen, 3B tasarımları "sel animasyon" gibi gösteren bir yazılımdır (Görüntü 148), (*Nausicaa*, 12.04.2018).



Görüntü 145: 3B ortam çalışması.

Kaynak: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html> **Erişim Tarihi:** 12.04.2018



a: Sahnenin ham hali.



b: 3B yapıya detay verilmesi.



Görüntü 146: Geliştirilen yapının filmde yer aldığı sahne.

Kaynak: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html>

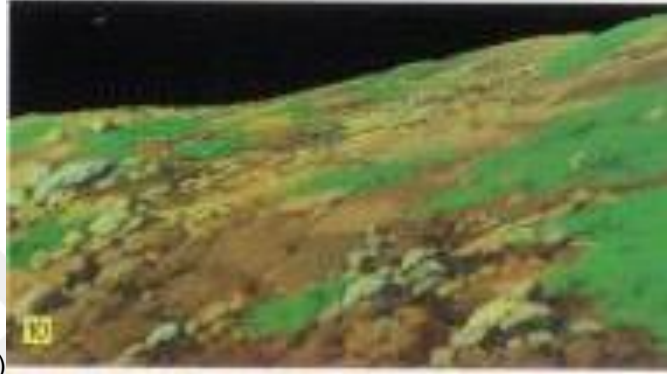
Erişim Tarihi: 12.04.2018

- Texture Mapping (Doku)

Filmde kullanılan hareketli arka planlar için daha önce oluşturulan matte painting tasarımları, sel animasyon için yeteri kadar hızlı ve farklı açılarda görüntü sağlayamadığından 3B programlardan destek alınmıştır. Öncelikle çalışılan mat tasarıma uygun bir yüzey dokusu oluşturulması gerektiği fikrinden hareketle, belirlenen arka plana uygun mapping işlemi yapılmış, sonrasında ise hareketli arka plan ve daha önce çalışılan mat tasarım birleştirilmiştir (Görüntü 149), (Nausicaa, 12.04.2018).



(1)



(2)



(3)



(4)

Görüntü 147: Hareketli arka plan ve matte painting tasarımının birleştirilmiş görüntüsü.

Kaynak: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html>

Erişim Tarihi: 12.04.2018

c- Tasarım ve Yapım Ekibi

Yönetmen: Hayao Miyazaki

Yapımcı: Scott Martin, Yutaka Narita, Seiji Okuda, Toshio Suzuki, Diana Tauder, Yasuyoshi Tokuma, Seiichirô Ujiie, Bob Weinstein, Harvey Weinstein, Takahiro Yonezawa.

Müzik: Joe Hisaishi

Sinetografi: Atsushi Okui

Film Düzenleme: Hayao Miyazaki, Takeshi Seyama.

Cast Yönetmeni: Jack Fletcher

Sanat Yönetmeni: Satoshi Kuroda, Kazuo Oga, Yôji Takeshige, Naoya Tanaka, Nizô Yamamoto.

Ses Departmanı: Tsutomu Asakura, Dan Edelstein, Mutsy Erskine, Masahiro Fukuhara, Nobutaka Hirooka, Kazuhiko Ikai, Tatsuya Ikeba, Shuji Inoue, Takahisa Ishino, Michihiro Itô, Mitsuharu Kanei, Takao Kato, Val Kuklowsky, Rie Nishijima, Warren Shaw, Ernie Sheesley, Tsukuru Takagi, Dominick Tavella, Shigeru Tokida, James Twomey, Makoto Uchida, Garry Ulmer, Kazuhiro Wakabayashi, Motoi Watanabe, Tsunahiro Yamamura, Yuki Yasoshima.

Görsel Efektler

Özel Efektler: Yoshikazu Fukutome.

Özel Efekt Animatörü: Tomoji Hashizume, Masahiro Murakami, Toyohiko Sakakibara, Kaoru Tanifuji, Kurniko Taniguchi.

Bilgisayar Grafikleri: Masafumi Inoune, Mitsunori Katâma, Yoshiyuki Momose, Yoshinori Sugano.

Yazılım Geliştirici: Micheal Arias.

Kamera ve Elektrik Departmanı

Animasyon Kamera Operatörü: Tamaki Kojo, Wataru Takahashi, Junji Yubata.

Animasyon Kamera Yönetmeni: Atsushi Okui.

Animasyon Bölümü “inbetween/clean-up artist”: Akihiko Adachi, Seiko Azuma, David Encinas, Kiyomi Fujihashi, Kaori Fujii, Masayo Fujikura, Maya Fujimori, Sachiko Funasaki, Hiromi Furuya, Chiharu Haraguchi, Yoshie Hayashi, Kazuko Hirai, Natsuko

limori, Shin Itagaki, Emiko Iwayanagi, Manabu Kawada, Hana Kikuchi, Yumiko Kitajima, Sachiko Kobayashi, Komasa, Rie Kondou, Misuzu Kurata, Kiyoko Makita, Reiko Mano, Atsuko Matsushita, Shinobu Mōri, Yoko Nagashima, Keiko Nakaji, Daisuke Nakayama, Rie Niidome, Sumie Nishido, Hiromi Nishikawa, Noriko Odaka, Minori Noguchi, Mayumi Ohmura, Kumiko Ohta, Masako Sakano, Yukie Sako, Kuri Sawa, Eriko Shibata.

Çinileme ve Boyama: Akiko Aihara, Sigeko Akanuma, Kaori Anmi, Naomi Anzai, Yoriko Asai, Naomi Atsuta, Reiko Daigo, Keiko Goto, Chie Harai, Kimiko Hatano, Yoshiko Igarashi, Mari Hitokurai, Kazuhiro Hirabayashi, Mihoko Irie, Michiyo Iseda, Shizuka Ishiguro, Eriko Ishikawa, Kaori Ishikawa, Toshiko Iwakiri, Yuriko Katayama, Junko Kanauchi, Yumiko Kimura, Kazuo Kobayashi, Atsushi Kodama, Yuriko Kudo, Kazuko Kurosawa, Kinuyo Maehara, Megumi Matsuo, Junko Miyakawa, Chiemi Miyamoto, Chiyomi Morisawa, Kaoru Morita.

Key Animatör: Tsutomu Awata, Masaaki Endo, Makiko Futaki, Takeshi Imamura, Megumi Kagawa, Yoshinori Kanada, Toshio Kawaguchi, Katsuya Kondō, Ken'ichi Konishi, Ikuo Kuwana, Mariko Matsuo, Masaru Matsuse, Michio Mihara, Hiroko Minowa, Noriko Moritomo, Takehiro Noda, Shinsaku Sasaki, Hiroshi Shimizu, Masako Shinohara, Sachiko Sugino, Atsuko Tanaka, Ken'ichi Yamada, Eiji Yamamori, Ken'ichi Yoshida, Hideaki Yoshio, Atsuko Ôtani, Shinji Ôtsuka,

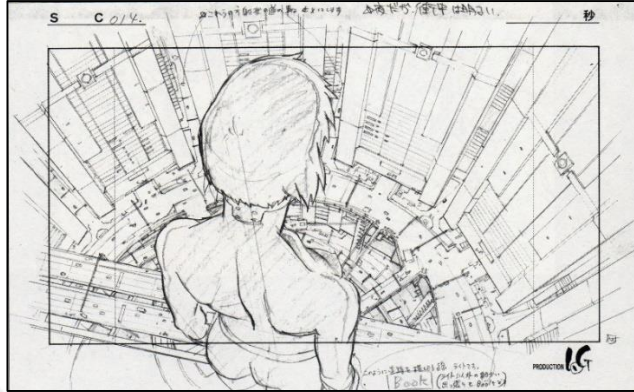
Background Tasarımı: Sadayuki Arai, Sayaka Hirahara, Ryôko Ina, Naomi Kasugai, Kyôko Naganawa, Masako Osada, Hisae Saitô, Hiroaki Sasaki, Seiki Tamura, Jun'ichi Taniguchi, Noboru Yoshida, Kiyomi Ôta.

Dijital Çinileme: Keiichiro Hattori, Megumi Ishido, Hiroaki Ishii, Yukiko Kakita, Yuki Murata, Yumiko Shimoe, Makiko Sato, Akira Sugino, Kanako Takahashi (*Imdb*, 17.04.2018).

3.3.4. Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)

Masamune Shirow'un mangasından yola çıkılan ve senaryosunu Kazunori Itô'nun yazdığı, 1995 yapımı animenin yönetmenliğini Mamoru Oshii üstlenmiştir. 2025 yılını yansıtan filmde tasarlanan mekanlar, karmaşık ve komplike zeminler, grift alet ve teknolojik silah tasarımları somut bir dünya imajı olarak seyirci tarafından rahatlıkla algılanmaktadır. Prodüksiyon ekibi, mimarlar ve tasarımcılarla ortak çalışılan filmde; geleceğin klostrufobik ve baskıcı havasını hissetmek mümkündür (Bettridge,

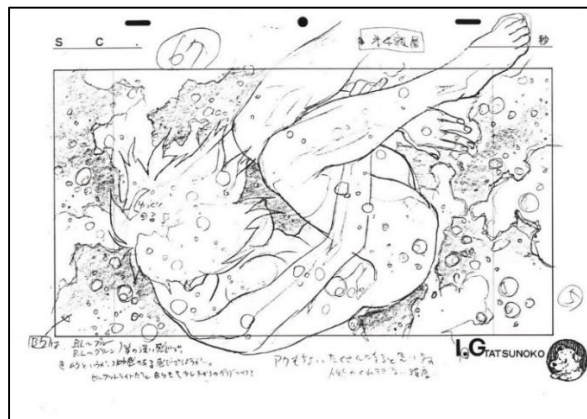
19.04.2018). Filmde klasik anime tekniđi olan sel animasyon yönteminin kullanılmasıyla beraber, aynı zamanda bilgisayar teknolojilerinin sağlamış olduđu olanaklardan yararlanılmıştır. Yapım aşamasında sel animasyondan uzaklaşılması fikri farklı Japon yönetmenlerde de görülmektedir. Daha önce teknik ve mat tasarımları açısından incelenen Prens Mononoke’da da bu durumu görmek mümkündür.



Görüntü 148: “Ghost in the Shell” storyboard çalışması.

Kaynak: <https://www.sakugabooru.com/post/show/18403> **Erişim Tarihi:** 20.04.2018

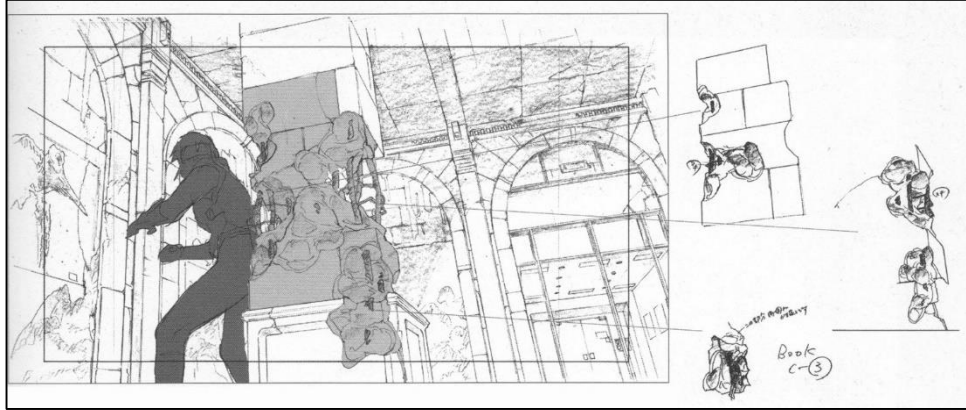
Film, Kôdansha, Bandai Visual Company, Production I.G. ve Manga Entertainment ortaklığında gösterime girmiştir. Konusu geređi kaotik bir gelecek tasarımı sunan film, hem günümüz hem de geleceđin beden tasarımı olan siborg bedenleri birebir aktif olarak hayata dâhil ederken; aynı zamanda teknolojinin network alanlarının “suç” tanımlarını deđiştirmesine şahitlik etmektedir. Film sürecinden önce Ghost in the Shell’in manga olarak yer alması için storyboard (Görüntü 150-152), kısmını kolaylaştırmış, ekranda verilmek istenen etki için CG teknolojilerine başvurmak zorunda kalmıştır (Gleicher, 19.04.2018).



Görüntü 149: “Ghost in the Shell” storyboard çalışması.

Kaynak: <https://www.sakugabooru.com/post/show/30076>

Erişim Tarihi: 20.04.2018



Görüntü 150: “Ghost in the Shell” storyboard çalışması.

Kaynak: <https://www.sakugabooru.com/post/show/18410>

Erişim Tarihi: 20.04.2018

a- Mat ile Oluşturulmuş Mekânlar

Filmin konusuna uygun olarak seçilen mekân geleceğin Japonya’sıdır. Ancak günümüzle bağlantısını koparmayan mekân tasarımı, iki farklı dünyaya işaret etmektedir. Bunlardan biri; oldukça yüksek bir teknolojiyle donatılmış, siberpunk distopyası sunan, siborg ve geliştirilmiş bedenlere sahip fütüristik bir dünya, diğeri de varoşun ve düşük gelirli sosyal grupların hayatını sürdürdüğü kesinlikle eşit bir düzene sahip olmayan kent imajı yansıtan dünya izlenmektedir (Bettridge, 19.04.2018).

Animenin mimaris yapılanmasına gelince; mekân olarak “Kowloon City”, “Tokyo” ve “Hong Kong”daki gerçek yaşam ve kent alanları dikkate alınarak mat kurgular oluşturulmuştur. Gündüzleri ve geceleri farklı iki yer gibi görünen kent, izleyici kitlesi üzerinde derin bir gerçeklik algısı yaratmaktadır. Geceleri neon ışıklarla ve elektronik tabelalarla donatılmış yaşam alanı, gündüz de gerçeğin birebir yansıması olarak algımlanabilecek yeterlikte bir titizlikle oluşturulmuş mekânlar, kenti ikiye ayıran nehirden geçen vapurlar, sokakta çöp toplayan işçiler... Görüntü 153’de görüldüğü gibi binalar birbirine oldukça yakın, sokaklar nedereyse boş, dükkânların kepenkleri kapalı, binalar eski, dış cepheleri bakımsız, lekeli ve gelecek imajından bir hayli uzaktır (Moore, 19.04.2018).

Ghost in the Shell için uygun mekânları fotoğraflayan Higami Harahiku 1993 yılında Kowloon bölgesinin yıkıma yüz tutmuş mekânlarını fotoğraflamış (Görüntü 154), sonrasında ise ekibin sanat bölümünde görevli Hiromasa Ogura ve diğeri çizerler tarafından detaylı bir çizim sürecine girilmiş, son olarak da CG teknolojileriyle birlikte

sayısal ortamda birleştirilmiştir (Görüntü 155). Bu işlem basamaklarıyla birlikte mat tekniği olarak; Orijinal-Negatif mat tekniği kullanılmış demek doğrudur.



Görüntü 151: Şehir görüntüsünü yansıtan mat tasarımı.

Kaynak: <http://www.cup.com.hk/2017/07/14/moyashi-japan-kowloon-walled-city/>

Erişim Tarihi: 21.04.2018

Binaların fotoğraflanması, filmde farklı perspektif ve açılar kullanarak değişik sahne kurgularını yansıtmak amacını taşımış ve şehir imajı, ihtişamlı bir görsellik yaratılmış, izleyicinin kaotik, hareketli ve gürültülü bir alan içinde yer alması önemli görülmüştür (Moore, 19.04.2018). Tek bir şehir mimarisinin örnek alınmaması da egzotik ve aynı zamanda tanıdık bir takım unsurların seyirciye aktarılmak istenmesinden kaynaklanmıştır. Hong Kong ve Kowloon gibi şehirler, yapıları itibariyle çok uygun referans noktaları oluşturmuşlardır.



Görüntü 152: Mat tasarım için seçilen referans bina görüntüsü.

Kaynak: <https://032c.com/2016/Ghost-In-The-Shell-anime-architecture#image10>

Erişim Tarihi: 21.04.2018



Görüntü 153: Mat tasarım

Kaynak: <https://032c.com/2016/Ghost-In-The-Shell-anime-architecture#image1>

Erişim Tarihi: 21.04.2018

Filmin 90'lı yılları yansıtan “eski şehir” görüntüsü ve 2029 yılının “yeni şehir” yapılanmasına dair mat tasarımların farklı çıkış noktaları olduğundan daha önce bahsedilmişti. Aşağıda görülen kaotik kent görüntüsü, fotoğraf referans alınarak gerçekleştirilmiştir (Görüntü 156).

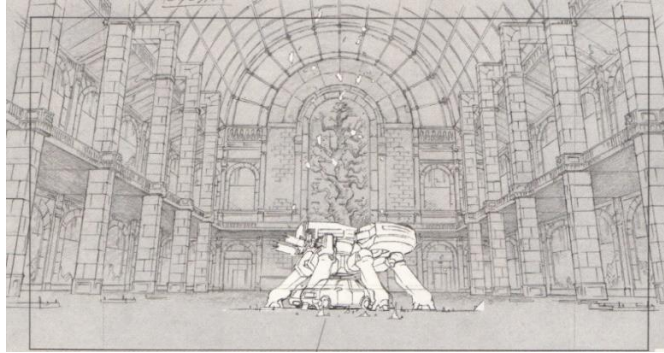


Görüntü 154: Kaotik kent görüntüsü, mat tasarım.

Kaynak: <https://www.theverge.com/2017/4/1/15142948/ghost-in-the-shell-1995-original-setting-most-interesting-part>

Erişim Tarihi: 21.04.2018

Fotoğraflara dayanarak yeni eskizler, storyboardlar üretilmiş (Görüntü 157) ve sanat yönetmeninin yönlendirmesiyle de çizilen yeniden inşa edilen mekânlar filmin yapısına uygun olarak renklendirilmiş ve renk paletinin belirlenme aşaması gerçek mekânların dokularından yola çıkılarak oluşturulmuştur.



Görüntü 155: Mekân tasarımı, storyboard.

Kaynak: <https://www.sakugabooru.com/post/show/18408>

Erişim Tarihi: 21.04.2018

Ancak geleceğin distopyasını yansıtan kent imajı için yeni bir mimari yapı tasarlanmış ve gelecekte “nasıl görünebileceği” noktası mat tasarım olarak resimlenmiştir (Görüntü 158).



Görüntü 156: Geleceğe ait mat tasarımı.

Kaynak: <http://editimage.club/voip.html>

Erişim Tarihi: 22.04.2018



Görüntü 157: Şehir tasarımının mat boyaması, kâğıt üzerine guaj ve akrilik.

Kaynak: <https://wallpaperfm.com/img/original/4/3/9/39752.jpg>

Erişim Tarihi: 22.04.2018

Bu noktada, iki ayrı tasarım; karakterler, hikâye akışı gibi unsurlarla bir araya getirilerek sarmal bir düzen ortaya konulmuştur. Yönetmenin tasarım prensibi dâhilinde gerçek ve fantezi temelli iki farklı kurgu, melez bir yöntem oluşturarak izleyici karşısına çıkmıştır (Bettridge, 19.04.2018).

b- Kurgu-Post Prodüksiyon

Ghost in the Shell'in film yapımı, teknik olarak sahip olduğu özellikler aşağıda görülen tabloda yer almaktadır.

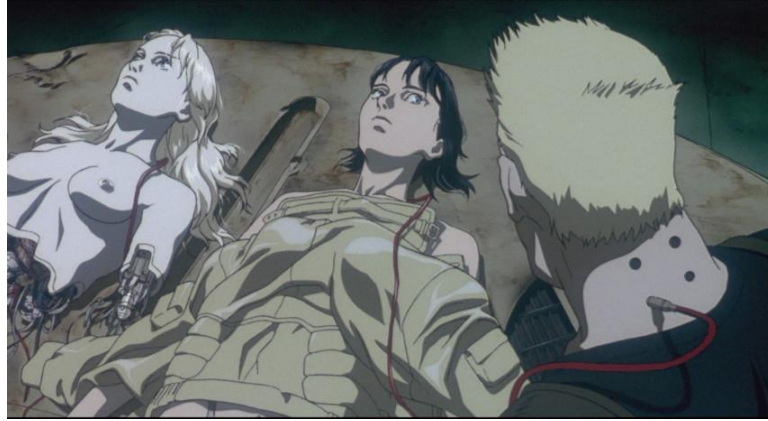
Tablo 5: Ghost in the Shell'in teknik özellikleri.

Kaynak: https://www.imdb.com/title/tt0113568/technical?ref_=tt_ql_dt_6

Erişim Tarihi:19.04.2018

Yapım Süresi	1 saat 23 dk (83 dk)
Ses Kurgusu	Dolby Stereo (Original Japanese) Dolby Digital (5.1 surround) (English Dub)
Renk	Renkli
	1.85:1
Laboratuvar	Imagica Corporation, Shinagawa-ku, Tokyo, Japan (üretim ve basım) Technicolor, USA (remastered version)
Negatif Format	35 mm (Eastman EXR 200T 5293) Dijital
Sinematografik Süreç	Digital (Standard Definition) (some scenes) (source format) Digital Intermediate (2K) (master format) (remastered version) Digital Intermediate (original version) (master format) Spherical (source format)
Basılan film Formatı	35 mm DCP

Ghost in the Shell, gerçekçi ve orijinal-negatif mat tekniği ile arkaplan görüntülerini hikâye akışı çerçevesinde birleştirmiştir. Mat tasarımların oluşturulma aşamasında yönetmen Mamoru Oshii, Hong Kong'un sokaklarının, suyollarının ve eski binaların videolarını çekmiş, filmde yalnızca birkaç saniye görülebilecek fütüristik tasarımlar meydana getirmiştir (Lamarre, 2009). Tasarımlar gerçekleştirilirken özellikle kamera açısı, figürlerin duruş biçimleri esas olarak düşünülmüştür (Görüntü 160-161).



Görüntü 158: Motoko ve Kukla Ustası'nın yan yana duruşları.

Kaynak: <https://www.ganriki.org/article/ghost-in-the-shell-the-dreaming-machine/>

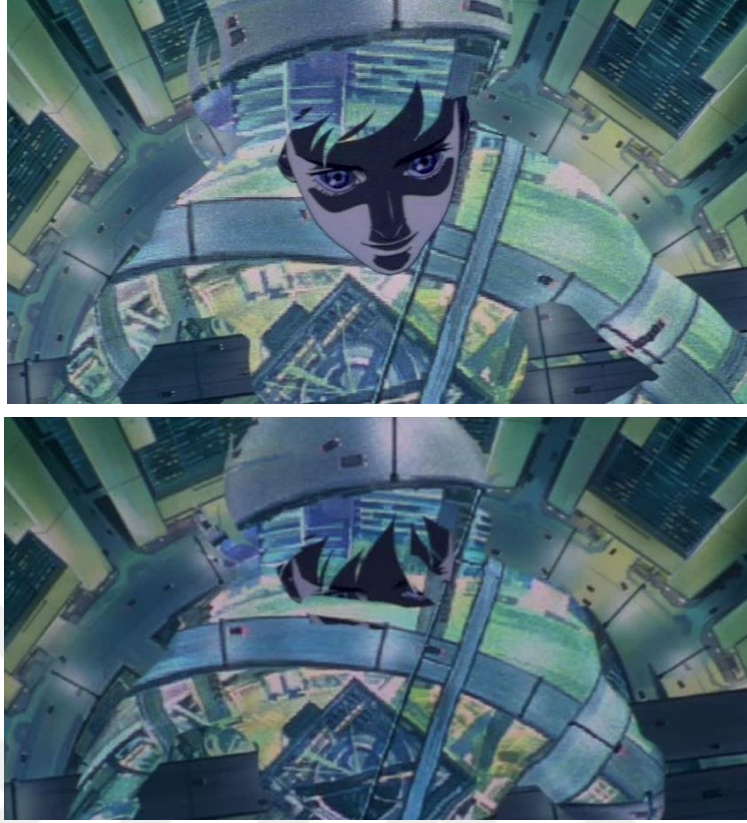
Erişim Tarihi: 22.04.2018



Görüntü 159: Motoko'nun Kukla Ustası'nın gözünden farklı açıyla görünüşü (balık gözü).

Kaynak: <http://www.andrewandoru.com/tag/project-2501/> **Erişim Tarihi:** 22.04.2018

Filmde yer alan mat tasarımlar yalnızca tek boyutlu bir alan sunmamış, aynı zamanda kamera derinliğini daha iyi vermek için, birden fazla farklı mat katman oluşturularak çalışılmıştır. Böylelikle kamera serbest olarak hareket edebilmiş, arkaplana, orta plana ve ön plana geçiş yaparak görsel algının derinleşmesine, 3B etkisinin güçlenmesine izin vermiştir (Görüntü 162). Kameranın bağımsız olarak hareket kabiliyetinin sınırsızlaştırılması, sel animasyon yöntemiyle oluşturulmuş bir filmde; mat tasarımların kendine has mimari yapılarından ve kamera hareketlerinin bu yapıları dikkate alarak hareket etmesinden kaynaklı, film mimarisi kavramı rahatlıkla gündeme getirilebilmektedir (Bettridge, 19.04.2018).



Görüntü 160: Mat tasarımı.

Kaynak: <http://www.criticalcommons.org/Members/michacardenas/clips/ghost-in-the-shell-falling-fade/view>

Erişim Tarihi: 22.04.2018

Ghost in the Shell'in yapım aşamasında, her ne kadar bilgisayar teknolojilerinin sağladığı sınırsız 3B hareket kabiliyeti olsa da, yönetmen Mamoru'nun, elle çizilmiş mat kurgularının, 3B programlara tercih etmesinin nedeni; sayısal ortamın sel animasyon etkisini doğru biçimde veremeyeceği konusundaki düşüncesidir. Filmin karakterleri oldukça detaylı, kaliteli bir konstrüksiyon içinde oturtulmuş, çinileme ve boyamaları dijital olarak gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar animasyonu tekniğiyle bütün bu geleneksel ve dijital alan birleştirilerek verilmek istenen duygu daha da kuvvetlendirilmiştir (Gleicher, 19.04.2018).

c- Tasarım ve Yapım Ekibi

Yönetmen: Mamoru Oshii

Senaryo: Shirow Masamune, Kazunori Itô

Yapımcı: Andy Frain, Laurence Guinness, Makoto Ibuki, Mitsuhsa Ishikawa, Ken Iyadomi, Ken Matsumoto, Teruo Miyahara, Yoshimasa Mizuo, Takashi Mogi,...

Müzik: Kenji Kawai

Sinetografi: Hisao Shirai

Film Düzenleme: Shûichi Kakesu

Sanat Yönetmeni: Makiko Kojima

Ses Departmanı: Arman Boyles, Les Claypool III, Shuji Inoue, Kurt Kassulke, Hironori Ono, Paul Ratajczak, Kazutoshi Satou, Kazuhiro Wakabayashi,...

Görsel Efektler: Masao Shibata, Tetsuo Kaneko, Naoki Kanazawa, Shigeyuki Tsuchida

Özel Efektler: Mutsu Murakami

Animasyon Departmanı

“inbetween artist”: Miho Asatani, Masumi Ezaki, Keiko Hagimori, Satoi Fujiwara, Yûko Kami...

Çinileme ve boyama: Makiko Kojima

Key Animatör: Kazuchika Kise, Hiroyuki Okiura

Backround Tasarımı: Takashi Watabe (*Imdb*, 19.04.2018).

4. BÖLÜM

“INFERNO”

4.1. SİNOPSİS

Dante, 1300 yılının Paskalyasında 7 Nisan Perşembeyi 8 Nisan Cumaya bağlayan gece günahkârlığı insan doğasının bir yansıması olarak kabul ettiği karanlık bir yolun başında, çok sevdiği Latin şair Vergilius ile karşılaşır. Vergilius, ona cehennem boyunca eşlik edip, türlü acılar içinde kıvranan günahkârları gösterir. Burada bulunan insanlar; Tanrı tarafından cezalandırılmamış, hayattayken yapmış oldukları seçimler yüzünden cehenneme gönderilmişlerdir. Dante, cehennemdeki gezisi boyunca pek çok kişiyle karşılaşır ve bunların hepsi sahip oldukları günahla orantılı olarak ve dibe doğru daralan bir cehennem kurgusunda cezalandırılırlar. Çemberler daraldıkça çektikleri ceza o denli ağırdır.

Dante ve Vergilius aslında aynı bedende iki farklı ruhtur ve cehennemin her katmanında, farklı mekânlarda bulunurlar. Toprağa ters bir biçimde saplanıp kalan, çamur ve balçıkla sıvanan, cimrilik ve savurganlık yüzünden havada birbirine çarpıp duran bedenlerin arasından geçip, Sxytyx Nehri'nin öte yakasına Dite Kenti'ne ulaşır Dante. Acımasız şehir muhafızlarının muhalefetine rağmen kente girer ve son çembere kadar ulaşarak Lucifer (Şeytan) ile karşılaşır.

Dante'nin yolculuğu içsel bir yolculuktur ve genç yaşta kaybettiği ebedi aşkı olan Beatrice'ye yani cennete kavuşmayı amaçlar. Ancak o İntihar Ormanı'na geldiğinde uyuyakalır ve Beatrice ile buluşur (Alighieri, 2010).

4.2. SENARYO

SENARYO

"INFERNO"

Dante'nin Evren düzeni, Ptolemaios'a göre oluşur. Sonra sırasıyla Ay, Merkür, Venüs, Güneş ve evrenin merkezinde olan Dünya bulunur.

SAHNE 1-GİRİŞ- DIŞ- EVREN

Sahne bir toz bulutu ile başlar. Etrafta dönen gezegenlerden sonra evrenin merkezindeki Dünya görünür. Yakın plandadır ve sahne kararır.

"INFERNO" yazısı belirir.

SAHNE 2- DIŞ- BOŞ ALAN- GÜNDÜZ

Sahne beyazdır, ayak sesleri duyulur. Dante yürüyerek sahneye giriş yapar.

SAHNE 3- DIŞ- BOŞ ALAN- GÜNDÜZ

Dante'nin ve Vergilius'un yüzleri yakın plandır. İki ayrı bedenin iç içe geçerek tek bir bedene dönüşümü görülür.

SAHNE 4- DIŞ- CEHENNEM'İN GİRİŞİ- GECE

Dante, Cehennem'e olan yolculuğuna başlar ve ilk çember görüntüsü yaklaşır.

SAHNE 5- DIŞ- ARAZİ- GÜNDÜZ

Dante sahneye soldan giriş yapar ve sahnenin sağ tarafında bulunan kurukafalardan oluşan alana doğru yürüyerek Cehennem yolculuğuna devam eder.

SAHNE 6- DIŞ- TOPRAK ALAN- GECE

Sahnede toprağa ters olarak saplanıp kalmış bedenler görünür. Günahkârların ayakları sağa sola doğru çırpınarak, hareket eder.

SAHNE 7- DIŞ- ÇAMUR DENİZİ- GÜNDÜZ

Dante çamur denizi içinde kurtulmayı bekleyen, ceza çeken insanları görür. Bu insanların her birinin vücudu derin sivilce ve yaralarla kaplıdır.

SAHNE 8- DIŞ- GÖKYÜZÜ- GÜNDÜZ

Dante kafasını kaldırır ve gökyüzünde sağa sola savrulan çıplak insanları görür (EFEKT).

SAHNE 9- DIŞ- STYKS NEHRİ- GECE

Dante, nehrin bir kıyısından diğer kıyısına ölüleri geçiren kayıkçı Phlegyas ile Styks Nehrini geçmek için bir kayığa biner. Beyaz sulardan karanlık gökyüzünü yırtarak geçerler. Dante kıyıya yaklaşırken kafasını kaldırır ve kente bakar.

SAHNE 10- DIŞ- DİTE KENTİ- KALE GİRİŞİ- GECE

Dante, Dite Kentinin girişine gelir. Kalenin genel görünümü; karanlık ve ürkütücü bir haldedir. Şimşekler çakar ve sis bulutları ortama hâkimdir (EFEKT).

SAHNE 11- DIŞ- DİTE KENTİ- GECE

Kale girişi üzerinde 3 cehennem cadısı vardır (-Yırtıcı Erinysler- Megaire, Alekto, Tisiphone). Aşağılayıcı bakışlarla aralarında çığlıklar atarak bağırırlar (EFEKT).

SAHNE 12- DIŞ- MEZARLIK- GECE

Dante, kente girdikten sonra bir mezarlıkla karşılaşır. Mezarlıkta yürürken oldukça hüzünlenir ve adımlarını yavaşlatır, neredeyse iki büklüm olarak yoluna devam eder.

SAHNE 13- DIŞ- DİTE KENTİ- MEZAR YAKIN PLAN- GECE

Dante bir mezar taşına dikkat eder. Mezarın kapağı yoktur, yaklaşır. Yaklaştığında mezarın içinden bir ölü doğrulur. Ölünün göz bebekleri yoktur ve çıplaktır. Dante korkarak geri çekilir.

SAHNE 14- DIŞ- DANTE YÜZ DETAY- GÜNDÜZ

Mezarlıktan uzaklaşan Dante çok üzgündür ve Vergilius da aynı şekilde hüzünlüdür. Yakın plan yüzlerin iç içe geçişi dramatik bir biçimde yer alır.

SAHNE 15- DIŞ- AYAK DETAY- GECE

Dante ayaklarında bir ıslaklık hisseder ve bu ıslaklık günahkârların içinde boğulduğu Kan Nehri'ne aittir. Nehir kızıldır. Kamera ayaklarına odaklanır (EFEKT).

SAHNE 16- DANTE YAKIN PLAN- GECE

Dante görmüş olduğu Kanı yakından görmek için elini uzatır.

SAHNE 17- DANTE EL- YAKIN PLAN- GECE

Dante elini hissettiği acıyla açar ve elinin kanadığını görür (EFEKT).

SAHNE 18- İNTİHAR ORMANI- GENİŞ PLAN- GECE

Dante sesler duyar ve seslerin nereden geldiğini anlamak için ormana yaklaşır. Burası İntihar Ormanı'dır. Çığlıklar, ağlamalar yükselir (EFEKT).

SAHNE 19- CEHENNEM ÇUKURU- GENİŞ PLAN- GECE

Dante Cehennemin son iki çemberine ulaşır ve bu çemberde alevler içerisinde acı çeken insanları görür. Çemberlerde kadın tellalları, din sömürücüleri, rüşvet yiyenler, hileciler, hırsızlar, ikiyüzlüler, bölücüler, simyacılar, kalpazanlar, akrabalarına, vatanlarına, konuklarına, kendilerine iyilik yapanlara ihanet edenler bulunur. Günahkârlara eziyet eden kanatlı ve sürünen Cehennem ifritleri bulunur (EFEKT).

SAHNE 20- CEHENNEM ÇUKURU- GÜNAHKÂRLAR- YAKIN PLAN- GECE

Çemberde acı çeken günahkârlar yakın planda görünürler. Acıyla ellerini, yüzlerini kapatırlar (EFEKT).

SAHNE 21- CEHENNEM ÇUKURU- LUCIFER- GENİŞ PLAN- GECE

Yakın planda bir kayalığın arkasına saklanmış ve hizmet ettikleri Lucifer'e bakan Cehennem İfritleri bulunmaktadır. Lucifer görünür. 7 gözü, 3 çenesi ve tüylerle, irinlerle kaplı bedeniyle ekrana girer (EFEKT).

SAHNE 22- DANTE BEATRICE- GENİŞ PLAN- GÜNDÜZ

Sahne aydınlanır ve beyaz bir ışık kameraya doğru yaklaşır. Işığın içinden yüzü netleşerek görünen Beatrice'dir. Cennet'tedir.

SAHNE 23- DANTE BEATRICE- GENİŞ PLAN- GÜNDÜZ

Beatrice Dante'ye yaklaşır ve şaşkınlık içerisinde ona bakan sevgilisinin yüzüne dokunur.

SAHNE 24- İNTİHAR ORMANI- GECE

Dante sahnede görülür, gözlerini huzurla kapatır ve olduğu yere yavaşça uzanır. İntihar Ormanı'nda yere cenin pozisyonunda yerde kıvrılarak uyuyakalır. Üzerine İntihar Ormanı'nın yaprakları teker teker düşer.

SAHNE 25- DANTE- GENİŞ PLAN- GECE

Dante yaprak yağınlarının arasındadır. Üstüne yapraklar düşmeye devam eder.

SAHNE 26- DANTE- YAKIN PLAN- GECE

Yakın plan çekimde Dante'nin yüzünün bir kısmı yaprakların arasından görünür, en son kırmızı bir yaprak Dante'nin gözlerinin üstüne düşer. Sahne kararır.

SON

4.3. KARAKTER DÖKÜMÜ

Dante Alighieri

Vergilius

Beatrice

Lucifer

Kharon

Erinyeler: Megaira, Alekto, Tisiphone

Cehennem İfritleri

4.3.1. Dante Alighieri

İlahi Komedyası (Divina Commedia)'nin yazarıdır. 1265-1321 yılları arasında yaşamıştır. Floransa'da orta halli bir ailenin çocuğudur ve asıl adı Durante'dir. Annesini küçük yaşta kaybetmiştir. 1285'te Gemma Donati ile evlenmiş ve bu evlilikten Giovanni, Jacopo ve Pietro adında üç erkek, Antonia ve Beatrice adında iki kız çocuğu olmuştur. Dante gençlik yıllarından itibaren dilbilgisi, mantık, sözbilim (retorik) öğrenmeye başlamış ve yazarlarla dönemin ünlü düşünürleriyle dostluklar kurmuştur. Brunetto Latini ve Guido Guinzelli, Dante'nin ilk ustaları olmuştur.

Dante, sürgünde kaldığı Fransa'dan 1266'da Floransa'ya dönen ve 1294'te burada ölen şair Brunetto Latini'den hem dilbilgisini hem de kişinin dünyada iz bırakması gerektiğini öğrendi. Bologna'lı şair Guido Guinzelli ise Dante'ye duygularını dizelere dökme sanatını öğretmiştir. Dönemin ünlü şairlerinden Guido Cavalcanti yetkinlik çağının en yakın dostu olmuştur. Ünlü ressam Giotto ile de dostluk kurmuştur. Bologna ve Padova Üniversitelerine gitmiş, Latin şiirine ilgi duymuş, Vergilius ve Ovidius'un yapıtlarını inceleyerek felsefe öğrenmiştir. Vergilius ve Aristoteles'ten etkilendiği gibi Aquino'lu San Tommaso'nun da görüşlerini benimsemiştir (Alighieri, 2010).

4.3.1.1. Dante'nin Sosyolojik Durumu

Dante'nin yaşadığı dönemde İtalya'da feodalite ortadan kaldırılmış, yerine cumhuriyetler, komünler, krallıklar getirilmiştir. İlk olarak Almanya'da ortaya çıkan Guelf ve Ghibellin partilerinin etkileri İtalya'ya kadar ulaşmıştır. Bir taraf Papalığın yönetim hakkı olması gerektiğini savunurken (Guelfler), diğer taraf da yönetim hakkının krallıkta

olması gerektiği konusunda diretmiştir. Bu görüş ayrılığı İtalya'daki soylu aileleri de ikiye ayırmıştır. 1266 yılında meydana gelen Benevento Savaşı sonrasında Guelfler Floransa'ya egemen olmuşlar ve Ghibellinleri kentten sürmüşlerdir. Guelfler de kendi aralarında Aklar ve Karalar olarak ikiye ayrılmışlardır. Dante Aklardan yanayken ancak karısının mensubu olduğu Donati ailesi ise Karalardan yana olmuştur. Bu arada soyluların kent yönetiminde söz sahibi olmalarının önünü kesebilmek için iş sahibi olmayanların kamu yönetimine katılmaları yasaklanmıştı. Daha sonra bu kanun biraz yumuşatılmış ve herhangi bir loncaya üye olanlara da bu şans verilmişti. Kent yönetimine katılmak için Dante sanatçıların katıldığı Baharatçı Hekimler loncasına yazılarak Floransa yönetiminde etkin görevlerde yer almıştır.

Karaların almış olduğu bir kararla Dante 5000 florin para ve 2 yıl sürgün cezasına çarptırılmıştır. Dante para cezasını ödeyemeyince 10 Mart 1302'de bu ceza ölüm cezasına dönüştürülmüştür. Ancak Dante o tarihten önce Roma'ya sürgüne gitmiştir. Dante oradaki başka sürgünlerle birlikte Forli'ye giderek Ordelauffi'lerden, Verona'ya gidip Bartolomeo della Scala'dan Floransa'daki yönetimi devirmek için yardım istemiştir. Bonifazio VII'nin ölüp, yerine Benedetto XI'nin geçmesi sürgündeki Floransalılar için bir umut kaynağı olmuştur ve yeni papa 1304 yılı Mart ayında kardinallerinden Niccolò da Prato'yu Aklarla Karaları barıştırmak amacıyla Floransa'ya göndermiştir. Ama Karaların uzlaşmaz tutumu bu girişimi sonuçsuz bırakmış ve Dante 1304 yılından 1306 yılına dek Bologna'da yaşamıştır.

1311 yılında Floransa'da sürgünlerin geri dönebilmesine ilişkin bir karar alınmış ancak bağışlananlar arasında Dante'nin adına yer verilmemiştir. 1315 yılında Dante için de af çıkarılmış ancak Dante dönmemiştir. Dante ömrünün son altı yılını Verona ile Ravenna'da geçirmiştir. Yirmi yıla yakın bir süreyi sürgünde geçiren Dante bu süre boyunca mektuplarını *Dante Alighieri exul immeritus* (haksız sürgün) şeklinde imzalamış ve 13 Eylül 1321 gecesini Ravenna'da sıtmadan ölmüş ve San Pietro Maggiore kilisesine gömülmüştür (Alighieri, 2010).

Sürgünün acısını şu şekilde dile getirir:

*Başkasının ekmeğinin ne denli tuzlu,
başkasının merdiveninden çıkmanın
ne denli zor olduğunu göreceksin.*

Cennet XVII(58), (Alighieri, 2010, s.13).

4.3.1.2. İlahi Komedya

İlahi Komedya 14. yüzyılda yazılmış, ilk adı “Comedia” sonraları ise “Divina Commedia” şeklinde değişmiştir. Dante’nin yaşam öyküsünün ve ruhsal dünyasının kendi sanatına yansımaları olarak değerlendirilebilir.

4.3.1.3. Dante’nin Dini Düşünce Yapısı

Dante, iç dünyasındaki kargaşanın çözümünü Tanrı’ya sığınmada bulmuştur. Yeniden şiiire ve idealleştirdiği Beatrice sevgisine döner. İnsanlara, bu arada kendine doğru yolu göstermek amacıyla İlahi Komedya’yı yazar. Tanrı’nın insanlar için öngördüğü iki amaç vardır. Bunlardan ilki yeryüzü mutluluğudur. İnsan ahlak kurallarına uyarak, düşünsel yeteneklerini geliştirerek bu amaca ulaşabilir. İkinci amaç ölümden sonraki sonsuz yaşamdır. İnsanın bu amaca ulaşması için de Tanrı’ya inanması onun koyduğu kurallara uyması gerekir. Bu amaçların gerçekleşmesinde imparator ile papa onlara yol gösterir. Ne var ki, insan kendi kendine de yeryüzündeki davranışlarını düzenleyebilir, Tanrı’nın varlığının bilincine vararak, ruhunun ölümsüzlüğünü sağlayacak bir yaşam sürebilir. İşte iç dünyasının sesini dile getiren Dante, İlahi Komedya’da şiiir aracılığıyla insanlara bu yolları gösterir.

Hıristiyanlığın üçlem (teslis) ilkesini belirttiği için 3 sayısı ortaçağda özel bir önem kazanmıştı. Bu sayı, bakışimli bir yapısı olan *İlahi Komedya*’da da önemli bir işlev yüklenir. Her şeyden önce yapının tümü üçlüklerden oluşur (Alighieri, 2010).

4.3.2. Vergilius

Latin şairdir. Dante’ye Cehennem ve Araf’ta rehberlik eder. Araf’ın tepesinde rehberlik görevini Beatrice’e bırakır.

Vergilius ve Dante’nin Cehennem boyunca karşılaştıkları kişiler arasında filozoflar, şairler, politikacılar, din adamları, kraliçeler, ünlü kadınlar, papalar, kardinaller, imparatorlar, Floransa’nın ünlü kişileri yer alır.

Papa’nın jübile yılı ilan ettiği 1300 yılı Paskalyasında 7 Nisan Perşembeyi 8 Nisan Cumaya bağlayan gece “yaşam yolumuzun ortasında” Dante (günahkârlık ortamını simgeleyen) “karanlık bir ormanda” yolunu şaşırır. Cuma sabahı gün ağarırken bir tepenin eteğinde (insan aklını simgeleyen) Vergilius ile karşılaşır. Dante’nin yardımına

koşan Vergilius, kötülüklerden arınmak için onu öteki dünyanın üç bölümünü gezmeye çağırır (Alighieri, 2010).

4.3.3. Beatrice

Dante'nin sevdiği kadın. Dante, karısı Gemma dışında pek çok kadınla gönül ilişkisi içerisinde olmuştur. Ömrü boyunca büyük bir tutkuyla bağlandığı, düşünce dünyasını yönlendiren kadın Beatrice'dir. Beatrice'e duyduğu sevgi yüreğinden hiç silinmez, yaşamının en zor, en karamsar dönemlerinde Dante hep bu sevgiye sığınır. Beatrice'e olan sevgisi Tanrı sevgisi ile bir olur.

*'Beatrice, Tanrı'nın gerçek övüncü' dedi,
'niçin yardım etmiyorsun,
seni sevdiğin için sürüden ayrılan insana?*

Cehennem II(103), (Alighieri, 2010, s.45).

Dante, komşuları Folco di Ricovero de'Portinari'nin kızı Bice'yi (Beatrice) bir toplantıda gördüğünde kendisi dokuz, Beatrice sekiz yaşındadır. Dokuz yıl sonra, bir sokakta ikinci kez görmüştür ve ömrü boyunca da büyük bir sevgi beslemiştir. 1288 yılında Simone de'Bardi ile evlenen Beatrice 8 Haziran 1290'da ölmüştür. Beatrice'in ölümü Dante'yi derinden etkiler ve sevgisini ilahi bir boyuta taşır. Uzun bir süre iç dünyasına kapanan Dante ilk kitabı Vita nuova'da Beatrice'yi över ve onu melekler katına çıkarır. Beatrice için "kimsenin kimse için söylememiş olduğu şeyler söylemeye" söz verir. Bu sözünü *Divina Comedia*'da (İlahi Komedy) tutar (Alighieri, 2010).

*Seni gönderen ben, Beatrice'yim;
dönmeye can attığım yerden geldim;
beni getirip böyle konuşturan, sevda.*

Cehennem II(73), (Alighieri, 2010, s.43).

4.3.4. Lucifer

Cehennem'in son kantosunda yer alır. "Altı gözüyle birlikte ağlayan, üç çenesine gözyaşları ile kanlı salyalar akan, her ağzında dişleriyle birlikte günahkâr öğüten" yarı beline dek buzlara gömülüdür. Lucifer "aynı anda üç günahkâra birden işkence" yapan bir "değirmendir" (Alighieri, 2010).

*Her ağızda dişer bir günahkâr öğütüyordu
bir değirmen gibi, böylece aynı anda
üç günahkâr birden işkence görüyordu.*

Cehennem XXXIV(55), (Alighieri, 2010, s.21).

4.3.5. Kharon

Kharon- Dante'yi ve onun yoldaşı olan Vergilius'u kayıkla beşinci ve altıncı çemberi birbirinden ayıran Dite Kenti'nin bulunduğu kıyıya çıkarır (Alighieri, 2010).

4.3.6. Erinysler: Megaire, Alekto, Tisiphone

Üç cehennem cadısı. Temel ilkelere karşı çıkmış olanları cezalandırmakla görevli üç Erinys (Alighieri, 2010).

4.3.7. Cehennem İfritleri

Dante'nin Cehennem yolculuğu boyunca karşısına çıkan Cehennem'i koruyan, günahkârlara ceza verilmesini sağlayan yaratıklardır. Bunlardan bazıları; Kerberos, Kharybdis, Harpyalar, Kentaurular, Minotauros...(Alighieri, 2010).

4.4. MEKÂN DÖKÜMÜ

Evrenin Konumlanışı

Cehennem (*Inferno*)

Daire

Akheron

Dite Kenti

Kan Nehri

İntihar Ormanı

Cennet

4.4.1. Evrenin Konumlanması

Dante, evreni Ptolemaios'a görüşüne göre tasarlar. Dünya evrenin merkezidir. Dünya dönmez, olduğu yerde durur. Dünyanın çevresinde dönen yedi gezegen (Ay, Merkür, Venüs, Güneş, Mars, Jüpiter, Satürn) vardır. Gezegenler iç içe geçmiş yedi gök içinde döner. Yedinci gökten sonra gelen sekizinci gökte ise dönmeyen, yerinde duran yıldızlar vardır. Göğün dokuzuncu katında (gezegenlerin dönmelerini sağlayan) İlk Devindirici yer alır. Meryem, Beatrice gibi Tanrı'nın sevgili kullarının kutsal bir gül" oluşturdukları onuncu kat ise göğün en yüksek katıdır (arşîâlâ), (Alighieri, 2010).

4.4.2. Cehennem (Inferno)

Dünya iki bölümden oluşur. Kuzey Kutbu dünyanın tabanıdır güney Kutbu ise tepe noktasıdır. Kuzey Yarı Kürenin ortasında ise Kudüs vardır. Kudüs'ün altında ise Lucifer'in gökten düşerek açtığı çukur olan Cehennem'in girişi bulunur.

Dante'nin tasarladığı Cehennem, dibine doğru inildikçe daralan bir çukurdur. Bu çukur iç içe dokuz daireden (kattan) oluşur. Dairelerin her birinde ayrı bir günah işlemiş olanlar cezalandırılır. Aşağıya doğru inildikçe ceza ağırlaşır. Cezayı veren Tanrı değildir. İnsanlar Araf'a Cennet'e gidebilecekken, yaşarken yaptıkları yanlış seçimler sonucunda Cehennem'e gitmişlerdir. Çarpıldıkları cezayı, yeryüzünde sürdürdükleri yaşamla kendileri belirlemiştir. Cezanın ağırlığı işlenen günahın ağırlığı ile orantılıdır.

İlahi Komedyanın ilk bölümünü oluşturan *Cehennem*'i Dante'nin 1308 yılında tamamladığı sanılıyor. Cehennem 34 kanto içerir. Bu kantoların toplam dize sayısı 4720'dir. Dante bu yolculuk boyunca 112 ünlü kişiyle karşılaşır.

Cehennem boyunca Vergilius'un konuşmaları hem sözcük, hem de dize olarak Dante'ninkilerin yaklaşık iki katıdır. Vergilius ile Dante sık sık ama oldukça kısa konuşurlar. Buna karşılık Araf'taki konuşmalar hem daha uzun hem de bilgilendiricidir. Araf'ta, ruhlar da Cehennem'deki ruhlara oranla daha fazla konuşur (Alighieri, 2010).

4.4.3. Daire

Cehennem, İsa'nın yaşamış olduğu kutsal Kudüs kentinin altına rastlar. Cehennem'in giriş bölümünde "kötülük de iyilik de yapmadan yaşamış olanların ruhları" vardır. Cehennem'in ilk akarsuyu Akheron da buranın sınırındadır.

Cehennem'in **ilk dairesi** *Limbus* gelir. Limbus'taki ruhlar dürüst yaşam sürmüş, ancak çoğu Hıristiyanlıktan önce yaşadığı için "vaftizden yoksun kalmış", vaftiz olmadan ölmüş ruhlardır.

İkinci Dairede şehvet düşkünleri,

Üçüncü Dairede oburlar,

Dördüncü Dairede cimriler, savurganlar

Beşinci Dairede öfkeliiler

Altıncı Dairede sapkınlar

Yedinci Dairede başkalarına, kendilerine, Tanrı'ya saldırıda bulunanlar,

Sekizinci Dairede kadın tellalları, din sömürücüleri, rüşvet yiyenler, hileciler, hırsızlar, ikiyüzlüler, bölücüler, simyacılar, kalpazanlar

Dokuzuncu Dairede akrabalarına, vatanlarına, konuklarına, kendilerine iyilik yapanlara ihanet edenler bulunur (Alighieri, 2010).

4.4.4. Akheron

Cehennem'in akarsularının tümü Akheron'dan kaynaklanır. Acılar ırmağı anlamına gelir. Yunancada **akhos**: acı demektir (Alighieri, 2010).

4.4.5. Dite Kenti

Beşinci ve altıncı daireyi birbirinden ayıran ve içinde sonsuza dek ateş yanacak olan ve ağır suçluların bulunduğu Dite Kenti vardır. Cehennem'in son dört dairesinin bulunduğu alt bölüm; adını Lucifer'in adlarından birinden (Dis) alır; Cehennem'in ilk beş dairesi daha yukarıdadır (Alighieri, 2010).

4.4.6. Kanlı Irmak

Phlegeton ırmağı. Alev alev anlamına gelir; suları ateş gibidir; başkalarına karşı kaba güç kullananlar bu ırmağa atılmıştır. Ruhlar işlemiş oldukları günahla orantılı olarak ırmağa batmışlardır (Alighieri, 2010).

4.4.7. İntihar Ormanı

Canına kıyanların ormanıdır. Burada dalları kırılıp, koparıldığında ağlamalar, inlemeler duyulur (Alighieri, 2010).

4.4.8. Cennet

Göklerin en yüksek katı, Arşîâlâ. Beatrice'in ve Meryem gibi kutsal ve eşsiz ruhların bulunduğu yer (Alighieri, 2010).

*Onun ışığını en çok alan göğe gittim,
yukarıdan inen birinin bilemeyeceği,
söyleyemeyeceği şeyler gördüm, işittim.*

Cennet I(4), (Alighieri, 2010, s.543).

4.5. INFERNO'NUN TEMELLENDİĞİ SİNEMA TARTIŞMASI

Filmin fantezi ve gerçeklik süreçlerini yansıttığı gibi, Propp'un 31 eylem basamağı olarak belirlediği hikâye akışının 15 tanesinin uygulandığı görülmektedir.

Bunlar;

- 1- Dante bilmediği bir yola çıkar (Aileden biri evden uzaklaşır),
- 2- Cehenneme girmesi yasaktır (Kahraman bir yasakla karşılaşır),
- 3- Tanrı'nın izni ve ustası Vergilius ile sorun yaşamadan Cehennem'e girer (Yasak çiğnenir),
- 4- Yolda karşılaştığı ifritler onun kim olduğunu merak eder (Saldırgan bilgi edinmeye çalışır),
- 5- Erinysler onu kente almak istemez, yolundan etmek isterler (Saldırgan, kurbanın ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener),
- 6- Cehennem'de orada olmaması gereken Dante, herkes tarafından bilinir (Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider),
- 7- Dite Kenti'nin önünde geri dönmeyi düşünür ancak Erinyslere rağmen kente girmeyi başarır (Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir),

- 8- Dante, Cehennem ve oradaki insanların durumuyla ilgili tüm engellemelere rağmen bilgi edinir (Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı, vb. ile karşılaşır),
- 9- Vergilius ile düşünce karmaşasına girer ancak çözülür (Kahraman ilerde kendisine başta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir),
- 10- Beatrice'ine kavuşur (Büyülü nesne kahramana verilir),
- 11- Beatrice ile kavuşacağı yere Vergilius ile giderken İntihar Ormanı'nda uyuyakalır ve düşlerinde buluşur (Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür),
- 12- İntihar Ormanına kadar tüm ölümler ve Cehennem ifritleri Dante'yi takip eder (Kahraman izlenir),
- 13- Dante'yi Kharon karşı kıyaya geçirir (Kahramanın yardımına koşulur),
- 14- Cehennem'in tüm dairelerinden geçilir ve İntihar Ormanı'na varır (Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da bir başka ülkeye varır),
- 15- Beatrice ile kavuşur (Kahraman evlenir ve tahta çıkar) (Propp, 1985, s.66).

4.6. MAT İLE OLUŞTURULMUŞ MEKÂNLAR

İlahi Komedyanın ilk bölümü olan "Inferno (Cehennem)", projenin ana çıkış noktasını oluşturmaktadır. Fantastik animasyon kurgusu olmasından hareketle, kantolarda sözselle olarak yansıtılan Cehennem; animasyonda, oldukça derin, hüzünlü ve trajik bir yapı olarak sunulmayı gerektirmiştir.

Buradan gidilir acılar kentine,

Buradan gidilir bitmek bilmeyen acıya,

Buradan gidilir yitmiş insanlar arasına"

Cehennem III(I) (Alighieri, 2010, s.47).

Bu yapının doğru bir biçimde aktarılması ve tarihöncesi tanrılara, yaratıklara, ifritlere değinen ifadelerin Cehennem'in fantastik görüntüsünü destekleyeceği fikri, animasyonun mat tasarım sürecinde oldukça önemli olmuştur.

"Kerberos hayvanı 3. Çemberde 3 ağızlı ve üçüyle ölümlere bağırıyor.

Gözleri kırmızı, sakalı yağlı, karaydı, karnı kocaman, elleri tırnaklıydı, ruhları tırmalıyor derilerini yüzüyor parçalıyordu” Cehennem VI(13)

(Alighieri, 2010, s.69).

“Ruh ormana düşer, düştüğü yeri seçemese de,

Yazgının onu attığı bu yerde

Bir tohum gibi kök salar.

Sap olur önce, sonra orman ağacı;

Harpya’lar yer yapraklarını,

Canını yakar, acısına pencere açarlar” Cehennem XIII(97)

(Alighieri, 2010, s.123).

Burada yer alan her iki kantoda da Yunan mitolojisinde yer alan yaratıklara atıf yapıldığı görülmektedir. Kerberos hayvanı, “...*üç köpek başına sahip, sırtında da bir sürü yılan başı bulunan Ölüler Ülkesi’nin bekçisi...*” (Estin ve Laporte, 2002, s.119), olarak bilinmektedir. Cehennem’in onüçüncü kantosunda ise İntihar Ormanı’nda ağaçlara ve çalılara dönüşen günahkârların dallarını, yapraklarını yiyen “Harpya”lardan bahseder “*yarı kadın, yarı kuş olan karma yaratıklar da vardır: iğrenç bir koku yayan, kuraklığı açlığı, saldırganları temsil eden Harpyalar,...*” (Estin ve Laporte, 2002, s.118). Ya da Inferno’nun çıkışından Araf’a geçiş noktasında yer alan Şeytan’ı tanımlar Dante otuzdördüncü kantoda.

Ne denli güzelse vaktiyle, o denli çirkin olduğuna,
Yaratıcısına başkaldırdığına
göre, her türlü kötülüğün kaynağı o olmalıydı.
Şaşırdım kaldım,
başında üç yüzü olduğunu görünce.
Kırmızı renkliydi yüzlerden öndeki,
Omuzlardan eklenmekteydi
Öbür ikisi bu yüze
Ve tepede birleşiyordu bu yüzlerin hepsi;
Beyazla sarı arasındaydı sağ yandaki;
sol yandaki, Nil’in geçtiği
yerlerden gelenlerin rengindeydi.
Her yüzün altında iki kanat vardı,
her kanat dev bir kuş kanadıydı
böyle yelken bile görmemiştim denizlerde.
Kanatlar tüyden yoksundu,
yarasa kanadına benziyordu;
çırıptıkça kanatlar, üç rüzgar esiyordu:
Kokytos bir baştan bir başa buz kesiyordu.
O altı gözüyle birlikte ağlıyordu,
Üç çeneye gözyaşlarıyla kanlı salyalar akıyordu

Cehennem XXXIV (34) (Alighieri, 2010, s.279).

Mat kurgusunda öncelikli olarak değinilen unsur, dramatik temanın yansıtılacağı mekânın nasıl ele alınacağı sorunsalının çözümünde gerçekleşmiştir. Dante'nin okuyucuya aktardığı mitsel Cehennem imajının oluşturulma sürecinde, ana karakter olan Dante ve Vergilius'un her bir sahnede karşılaştıkları zorluk ve yaşadıkları derin hüznü ifade edecek çizim kalitesini, çizim tarzını bulmak, projenin en sıkıntılı süreçlerinden biridir. Matın tasarım sürecinde İlahi Komedi'nin günümüze kadar olan pek çok tasarımı ve illüstrasyonu incelenmiş, Dante'nin, Vergilius'un ve Beatrice'in görünüşleri, Cehennem ve Cennet tasarımlarının konumlanışları uzun bir süreçte detaylı olarak araştırılmıştır. İncelenen ressamalar arasında "Gustave Doré" ve "Sandro Botticelli" ilk sırada gelmiştir (Görüntü 164). Özellikle Doré'un nesnel bir gerçeklikle çizimlerine aktardığı Cehennem imajı oldukça etkileyicidir (Görüntü 163).



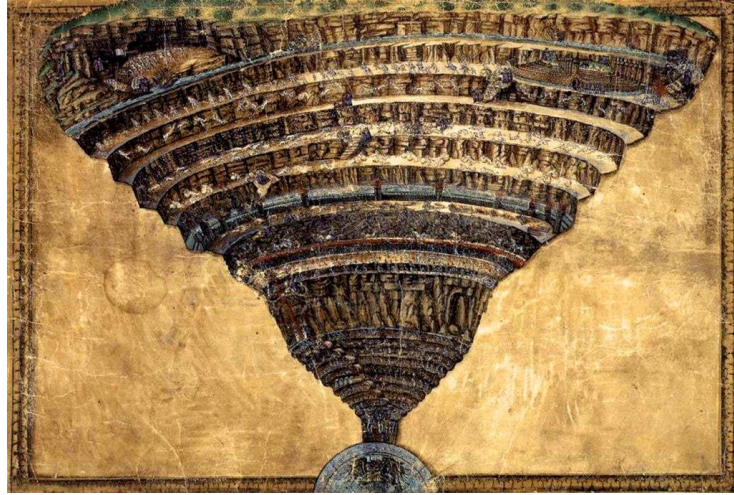
Görüntü 161: Buzullar içerisindeki Şeytan, Gustave Doré, 1861.

Kaynak: <https://vesaire.org/dunden-bugune-ilahi-komediya-betimlemeleri/>

Erişim Tarihi: 23.04.2018

Mat tasarımlarında kullanılacak olan renklerin, duygusal ifadeyi desteklemesi, ön-arka ilişkisine rahatlıkla vurgu yapması ve 2B çizimlerin 3B alana taşınması aşamasında önemli rol üstlenmiştir. Sonraki aşamada ise karakterlerin mekân ile uyumu, arkaplana eklenen ses ve müziklerin filmin duygusunu izleyiciye geçirmesi, projenin ana sorunları olduğunu ifade etmek gerekmektedir.

Matlar; "orijinal-negatif" ve "dijital" mat tekniği yöntemiyle gerçekleştirilmiş, tasarım süreci yaklaşık 10 aylık periyodu kapsamıştır. Bu sürenin dışında, projede ara sahnelere ihtiyaç duyulmuş ve tekrar mat tasarımlar gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 162: Inferno Haritası, Sandro Botticelli, 1480-1495.

Kaynak: <https://www.italieuitgelicht.nl/botticellis-mappa-dellinferno-2/>

Erişim Tarihi: 23.04.2018

Renk paleti; siyah, beyaz, kırmızı, kırmızı tonları, kahverengi ve tonlarından oluşmaktadır. Renk kodları; **Gri** #393939, #606060,

Siyah #010101,

Sarı #eae498, #fffa5,

Kırmızı #960000, #b60201, #690100, #ff0604,

Kahverengi ve tonları #431f13, #6a4b2f, #2a0c0a, #4a3834,

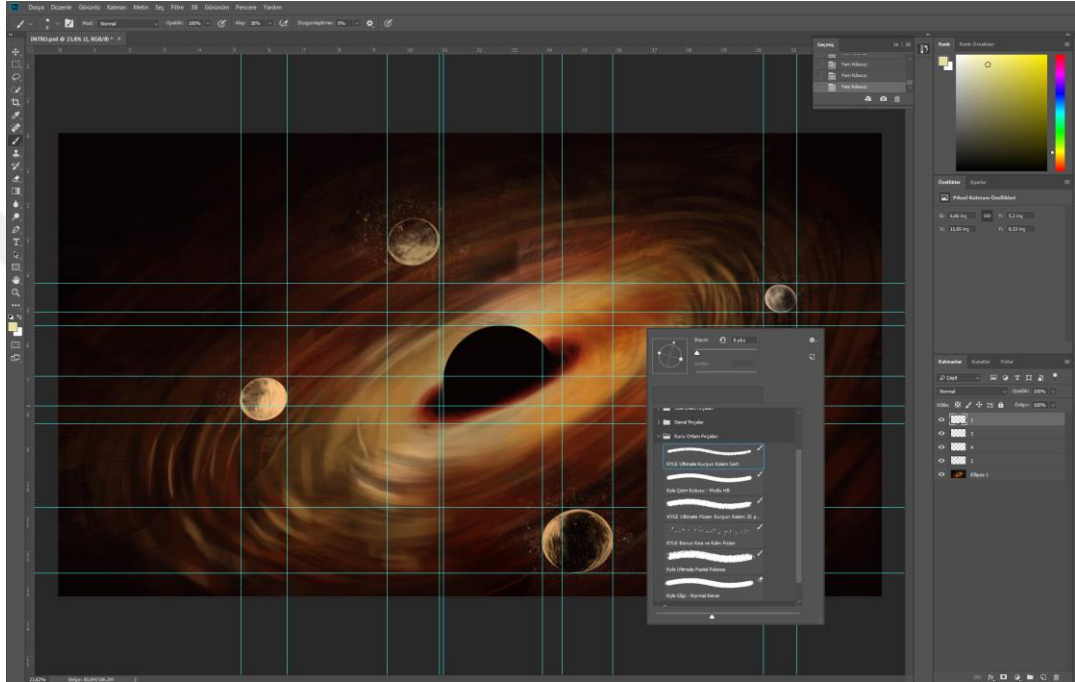
Mat olarak oluşturulan sahnelerin tasarım tarzında; genel ve yüzey lekelerine, çizgisel form arayışlarına yer verilmiştir. Dramatik ve kaotik yapının net ifadesini sağlamak için lekesele ve belirli bir renk paletine sadık kalmak, seyirci ilgisinin farklı noktalara dağılmasını önleyeceği düşünülmüştür.

Matların eskizleri 2B ortamda gerçekleştirilmiş ve bilgisayar ortamına aktarılmış, dijital çinileme ve dijital renklendirme *Adobe Photoshop CC*'de tamamlanmıştır. Mekânların, karakterle ve görsel efektlerle birleştirilmesi *Adobe After Effects CC* de, final videosunun kurgusu da *Adobe Premiere Pro CC*'de gerçekleştirilmiştir. Kurgu ve post prodüksiyon aşamasında bilgisayar ve kullanılan grafik tablet donanımı hakkında detaylı bilgilere yer verilmiştir.

4.6.1.Evren

Animasyon, Dante'nin evrenindeki gezegen dizilimiyle açılış yapar. Burada önemli olan Dante'nin İlahi Komediya'sında okuyucusuna aktardığı evren tasarımının başlangıç

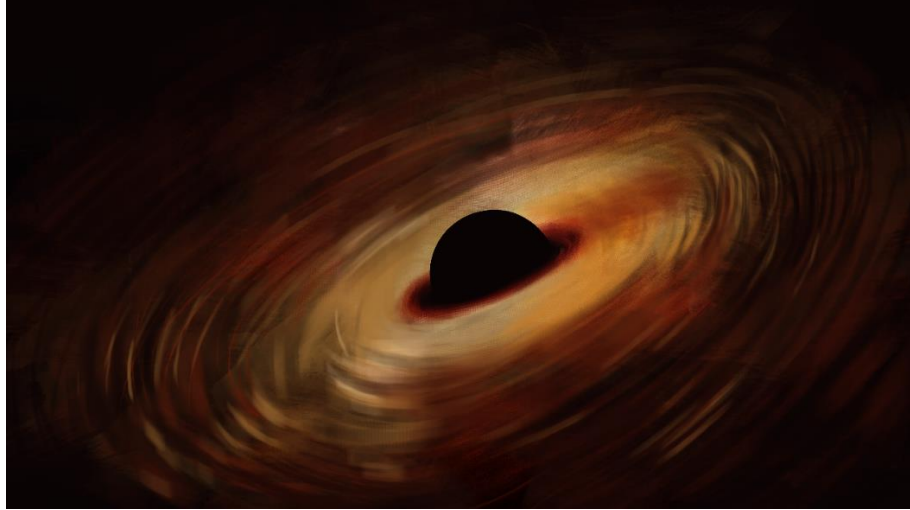
jeneriğinde yer almasıyla, izleyicide derin bir etkilenme yaratmasıdır. Ptolemaios'un evren hakkındaki görüşlerinin temel alındığı tasarımda -daha önce de belirtildiği gibi- dramatik yapının iyi biçimde yansıtılması amacıyla belirlenen renk paletinin dışına çıkılmamış ve plastik değerleri ön planda olan bir mat tasarımı gerçekleştirilmiştir (Görüntü 165). Filmin farklı sahnelerinde yine aynı prensiple oluşturulan tasarımlara yer verilmiştir. Ayrıca çizgisel ve lekesel mat tasarımları, sahnenin vurgulanması gereken noktalara uygun şekilde biçimlenmiştir.



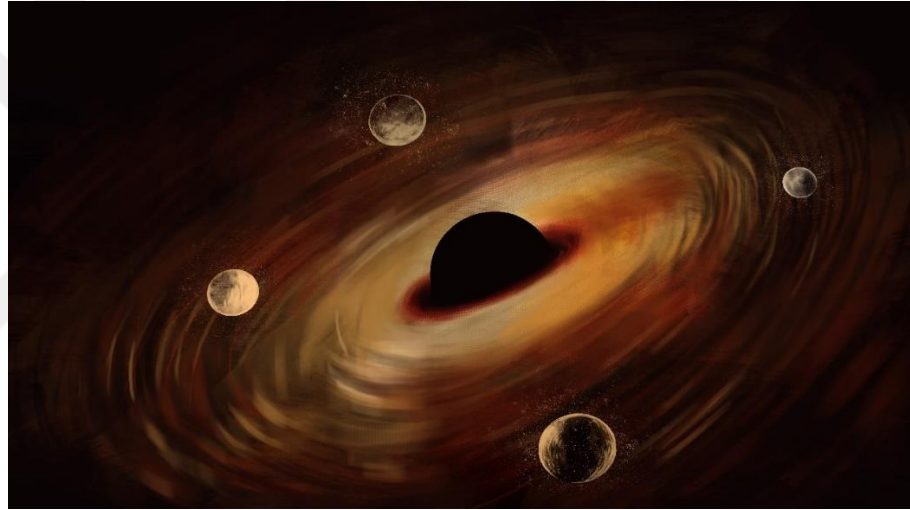
Görüntü 163: Evren tasarımının Adobe Photoshop CC programında çalışma aşaması.

Evrenin merkezinde Dünya, etrafında dönen Ay, Merkür, Venüs, Güneş, bulunmaktadır. Filmin jeneriğinden önce yer alan tasarım, ilk tasarımda siyah beyaz olarak düşünülmüş, ancak plastik değerleri yüksek bir renklendirmenin evrenin gerçekliğini, 3B bir platforma taşınmasını ve sahnenin derinlik algısı yaratma konusunda daha başarılı olacağı inancıyla tasarım değişikliğine gidilmiştir.

İlk sahnenin mat kurgusu, beş farklı katman oluşturularak çalışılmış, sabit mat üzerine hareketlendirilecek olan gezegenler, orbit eksenine sahip bir güzergâha oturtulmuştur. Matın geneline hâkim olan renkler; siyah, sarı ve sarının tonlarıdır. Siyah #010101, Sarı #eae498, #ffffa5, Kahverengi ve tonları #431f13, #6a4b2f, #2a0c0a, #4a3834, #4b3116.



Görüntü 164: Giriş kısmının henüz tamamlanmamış mat tasarım süreci.



Görüntü 165: Merkezde yer alan Dünya'nın etrafına diğer gezegenlerin eklenmesi.

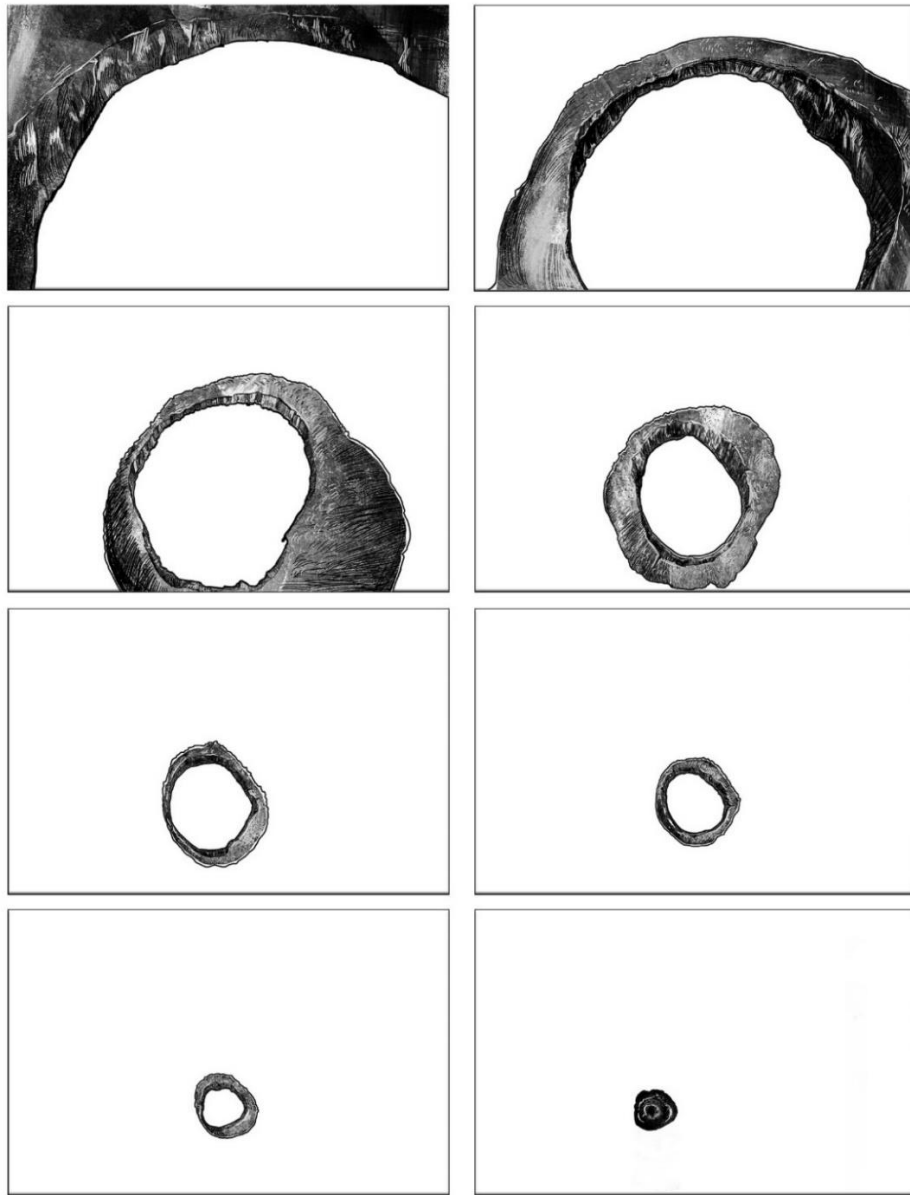


Görüntü 166: Animasyonun giriş sahnesinin After Effects'de tamamlanmış hali.

Son karede yer alan parlak toz bulutu ve parıltılar, görsel efekt olarak Adobe After Effects CC programında gerçekleştirilmiş, gerçeklik algısı veren görsel yapı ve dokular başarılı bir şekilde oluşturulmuştur.

4.6.2. Çukur

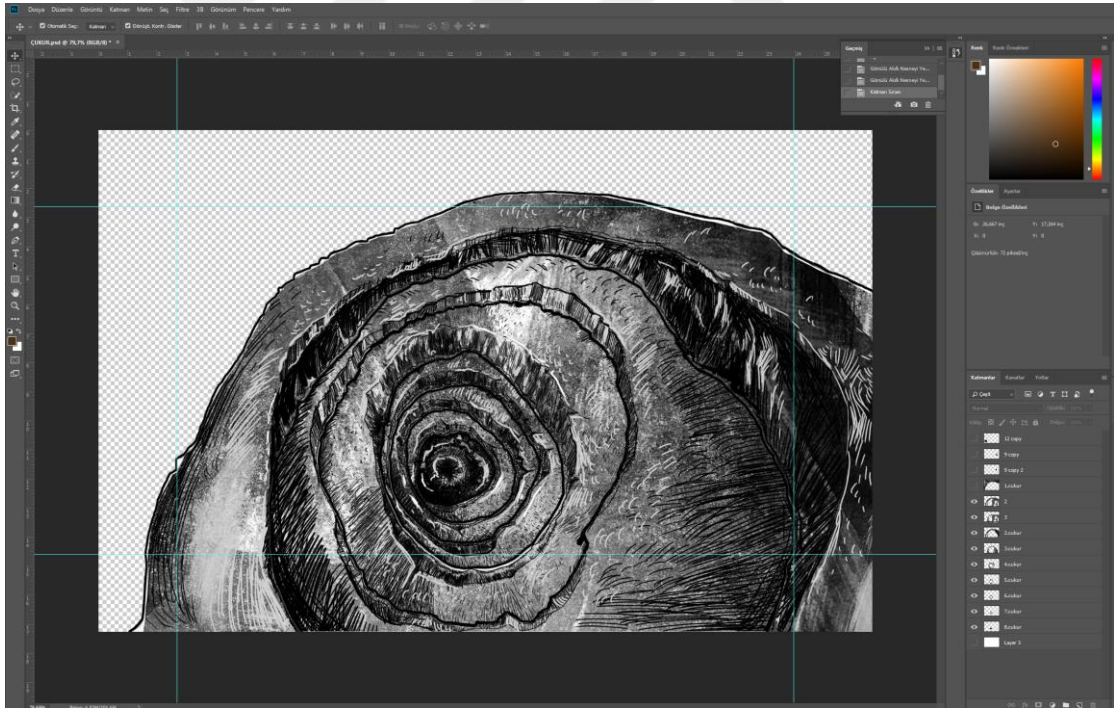
Sahne, Dante'nin yola çıktığı ve Inferno'nun derinliklerine indiği ilk dairedir. Dante, başlangıçta korkmuş, endişelenmiş, ancak kendisiyle aynı vücutta bulunan ustası Vergilius'un yol göstericiliğiyle kendi içsel yolculuğuna başlamıştır.



Görüntü 167: Çukur'un farklı katmanlara ayrılarak hazırlanma aşaması.

Çukura dair mat tasarımı kurgulanırken, özellikle; “soğuk”, “ürpertici”, “tekinsiz”, bir görüntü tasarlama amacı güdülmüştür. Fantastik bir yapıya temellenmesi beklenen cehennem imajının başlangıcı, günümüz coğrafyalarında rahatlıkla görülebilen kayalıklı bir dağ yoluna ait patika formundadır. Inferno'nun önceki yüzyıllarda yer alan tasarımları son çukura doğru gittikçe daralan bir yapıyı resmeder. Varolan görüşten ve yapılan okumalardan yola çıkılarak kamera açısı olarak geniş bir perspektifi içine alan ve yalnızlığı, sarp yolları temsil eden bir tasarım kurgulanmıştır (Görüntü 169).

“... ‘Haydi daha büyük acılara doğru inelim şimdi, Yola çıktığımda ışılan yıldızlar kararmaya başladı, burada duramayız uzun süre’ Cehennem VII/97” (Alighieri, 2010, s.79). Vergilius'un Dante'ye söylediği, daha büyük acılara incekleri çukurun başı burasıdır. Yanstılmak istenen acıya, korkuya, düşkünlük ve acıma duygularıyla karışık olarak yansıtılan bulantı ve pislik hissine uygun olarak; gri, siyah ve beyaz tonlar kullanılmış, zeminde ise ışıklılık ve gölge yaratmak için eskitme efekti uygulanmıştır. 2B etki yaratacak boyama ve çinileme tadının yakalanması için çoklu katman tasarlanmış ve sekiz farklı yapı bir araya getirilmiştir.



Görüntü 168: Çukur'un Photoshop CC'de katmanlar halinde çalışma aşaması.



Görüntü 169: Çukur'un tamamlanmış hali.

Matın tasarlanma sürecinde ilk önce 2B alanda eskiz gerçekleştirilmiş, Photoshop CC'de dijital çinileme aşamasından sonra, After Effects'de vertigo efekti uygulanarak algı aşamasında zihin bulanıklığı yaratılmaya çalışılmıştır.

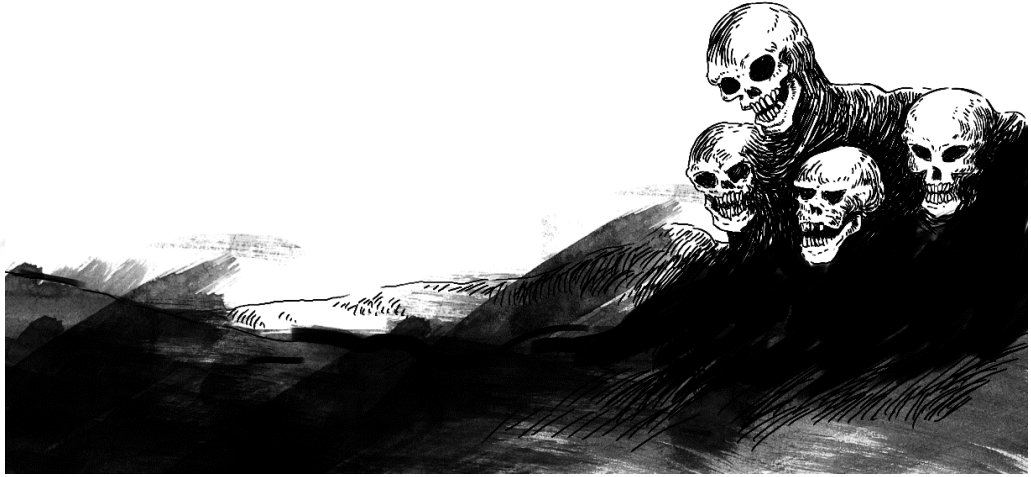
4.6.3.Cehennemde Yürüyüş

Dante'nin ilk daireden sonra ulaştığı, acının, azabın olduğu alandır. Mat tasarımı, iki farklı zeminden ve hareket eden bulutlardan oluşmuştur. İlk katman; ön planda bulunan lekesele çizgisel zemindir. Sahne geniş bir açıyla izleyiciye gösterilir ve siyah beyaz denge içerisinde bulunan bu yapının sağ tarafında cehennemin bekçiliğini yapan dört kurukafa bulunur.

Dijital çinileme yöntemiyle gerçekleştirilen mat tasarımı öncelikle yoğun olarak siyah ve gri leke kullanımını içermektedir. Yüzey çizgileri, tasarlanan zeminin engebeli ve zorluklarla olduğuna işaret etmek istercesine sağa yatık olarak tarama çizgileriyle oluşturulmuştur. Yeryüzü ne kadar kaotikse, gökyüzü bir o kadar yalın ve açık tonlardadır. Geniş yüzeylerde formu bulmak adına hem çizgisel arayışlar hem de lekesele ifadeler yer almıştır. Kurukafaların bulunduğu alan gibi kısımlarda hacmin ortaya çıkmasını gerektiren çizgisel çinilemeler kullanılmıştır.



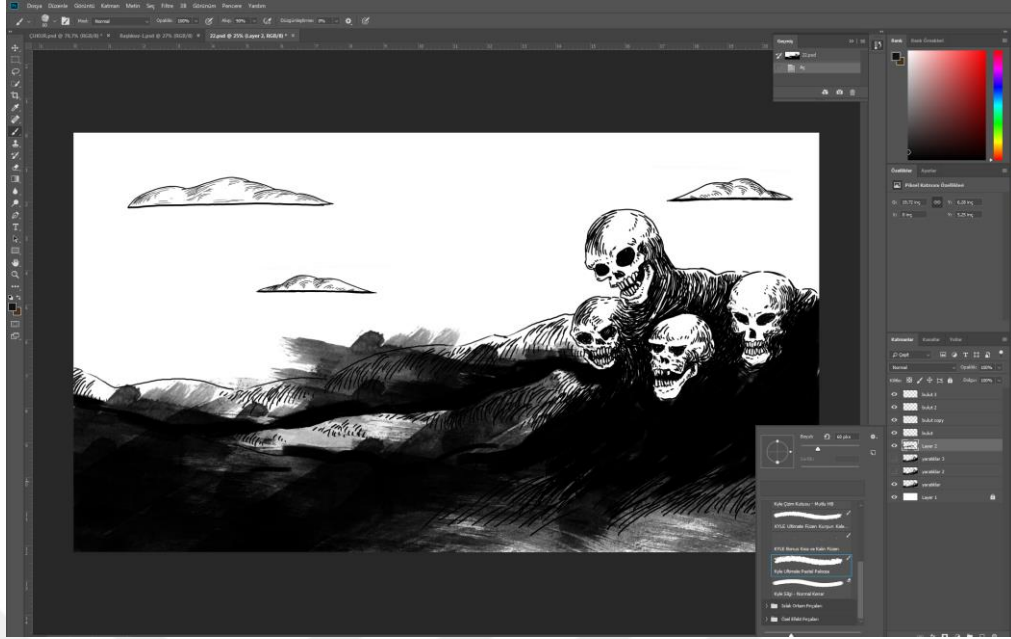
Görüntü 170: "Cehennemde Yürüyüş" matının genel görüntüsü.



Görüntü 171: İlk lekese ve çizgisel katman.



Görüntü 172: İkinci lekese ve çizgisel katman.



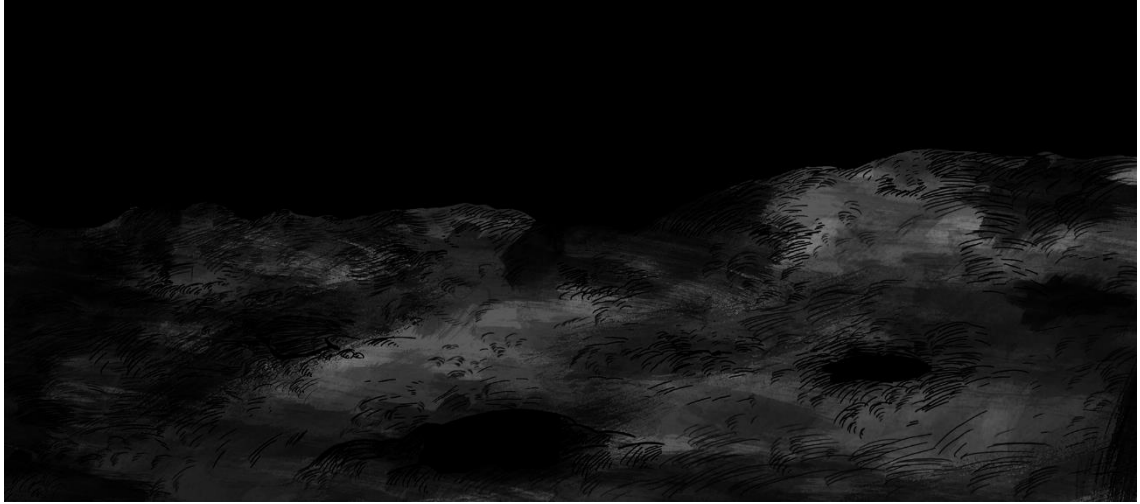
Görüntü 173: “Cehennemde Yürüyüş” matının tasarım aşaması.

Yansıtılan cehennem tasarımı, tıpkı Dante'nin işaret ettiği gibi alışıldık cehennem imajları gibi değildir. Issızlık ve yalnızlık, hissedilen acıyı artırır niteliktedir. Zeminin ve gökyüzünün kontrastlık içinde olması, tasarımın plastik değerlerini vurgulamak adına önemli görülmüştür.

4.6.4. Ters Bedenler

Inferno'nun en önemli sahnelerinden biri, dini kullanarak mevki sahibi olanların, işledikleri bu günahlardan dolayı toprağa ters saplandıkları mat tasarımıdır. “*Her deliğin ağzından bir günahkârın ayakları, bacakları çıkıyordu dışarı, gövde baldırlara dek içeride kalıyordu (Cehennem XIX/22)*” (Alighieri, 2010, s.163). Dante'nin ifade ettiği bu günahkâr delikleri, arkaplan içerisinde engebeli, geniş lekesel yüzeylerle ifade edilmiştir. Projedeki mat tasarımlarının genelinde kullanılan negatif, pozitif kompozisyon uygulanması ve renk ilişkileri bir bütünlük içindedir.

Zemin renkleri gri ve tonlarını kapsarken, günahkârların bedenleri, izleyicinin dikkatini toplamak adına ışıklı alan olarak illüstre edilmiştir. Renk tonları; #585858, #1d1d1d, #161616, kodlarına sahip olan gri ve siyah paletidir. Özellikle arazi fotoğrafları, derin ve uzun kanyon görüntüleri matın tasarlanma sürecine kaynaklık etmiştir.



Görüntü 174: "Ters Bedenler" in mat tasarımının zemin renklendirmesi.



Görüntü 175: Günahkârlara ait bedenler, zemine uygun lekelerle birleştirilmiştir.

Toprağa saplanmış bedenlerin sahip olduğu doku ve renkler tasarım ilkeleri açısından ve buldukları arazinin kötü, sarp, kurtulması imkânsız yapısından dolayı kirlidir ve zeminle uyum içinde resmedilmiştir. Dijital çinileme ve boyama aşamasında istenilen dokusal ifadeyi yaratacak özel fırça yapılarından yardım alınmıştır. Sahnede görülen bacakların her biri farklı hız ve ayrı yöne doğru hareket edecek şekilde farklı katmanlarda çalışılmıştır.

4.6.5. Çamur Denizi

Dante'nin çamur denizinde acıdan kıvranan günahkâr ruhların olduğunu söylediği sahnedir. "*Çeşitli diller, iğrenç küfürler, acıdan yakınanlar, öfkeden bağırانlar, Yüksek*

sesler, boşuk sesler, çırpan eller,...” Cehennem III/25 (Alighieri, 2010, s.48), diye bahseder. Ayrıca; “Hiç yaşamamış olan bu zavallılar çırılçıplaktı ve oradaki at sinekleri, eşek arıları sokuyordu her taraflarını” Cehennem III/64 (Alighieri, 2010, s.50).

Çamur denizinde yer alan ve vücutları yaralar içinde bulunan günahkâr ruhların yer aldığı sahnenin mat tasarımı; kamera açısının izleyici algısını gerçeklik boyutuna taşınması nedeniyle birden fazla katmanla gerçekleştirilmiştir. 2B düzlem olarak oluşturulan matlar, kurgu aşamasında farklı hareket güzergâhları belirlenerek bir araya getirilmiştir. Sahnede yer alan vücutları yaralı figürler, detaylı çizgisel bir desen araştırmasıyla çizilmiştir. Figürlerin lekesele bir ifade yerine, çizgisel olması formu ortaya çıkarmaya yöneliktir.



Görüntü 176: Mat tasarımı iki parça zeminden oluşmaktadır.

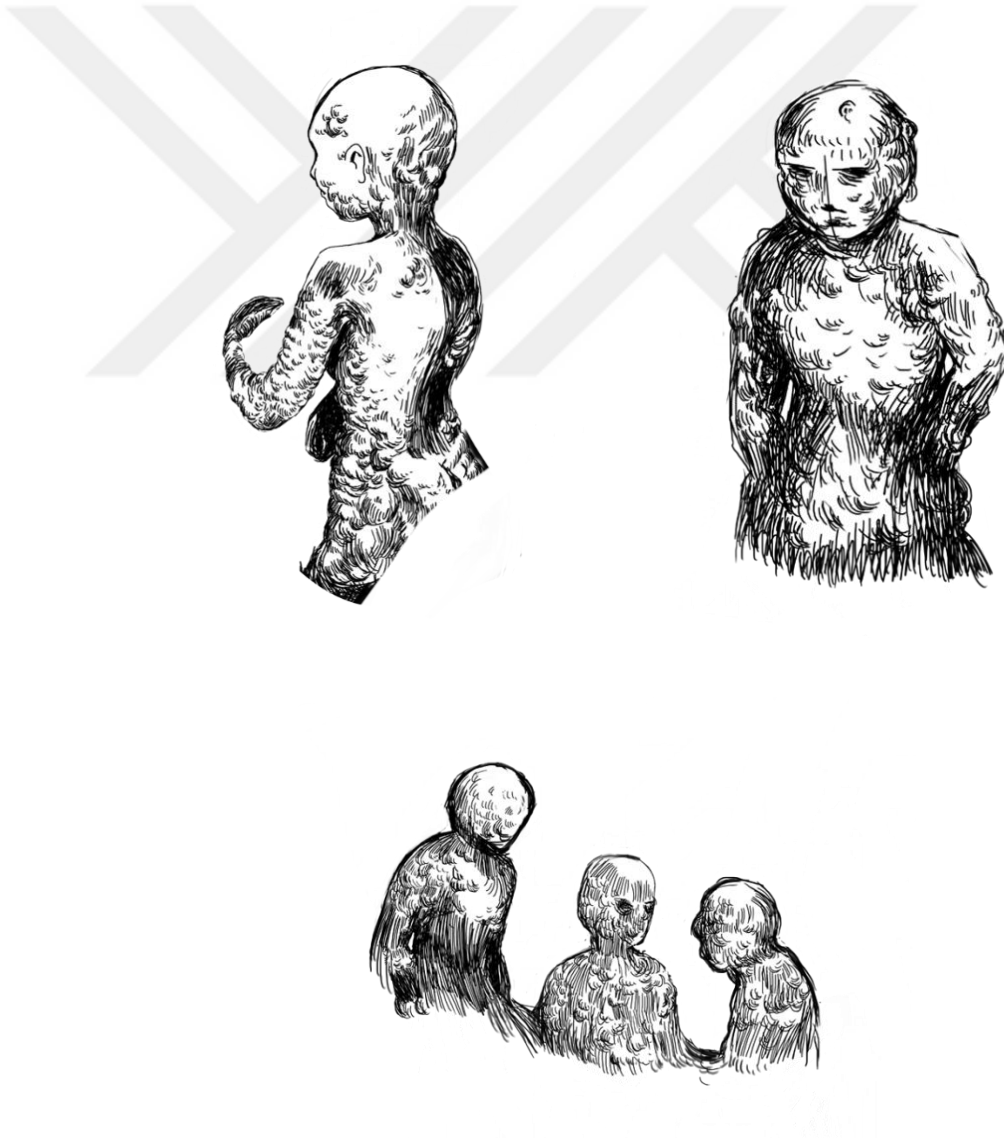


Görüntü 177: Matın sağ kısmında görülen ayak ve kumaş detayı, açık kompozisyon olduğunu vurgular.

Matlar orijinal-negatif mat tekniği ile dijital mat tekniğinin bir araya gelmesinden oluşmuştur. Siyah-beyaz leke algısı, matın tasarımında dikkat edilen önemli unsurdur.

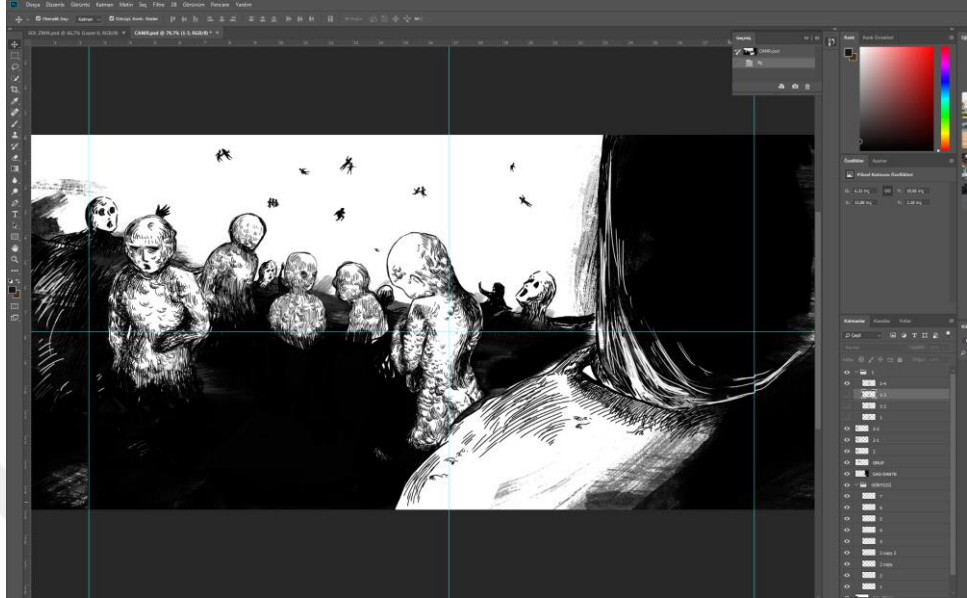
Gökyüzünün ışıklı bir alan olması, zeminin, figürlerin genel büyük lekeleri oluşturması, siyah-beyaz dengesinin orantılı dağılımından kaynaklanmıştır. Arka planda kalan figürler soyutlanarak çalışılmış, yakın planda bulunan figürler ise daha detaylı bir biçimde oluşturulmuştur. Özellikle sağ kısımda görülen Dante'nin ayak ve kıyafet detayı, açık kompozisyon uygulandığını göstermektedir. Ayrıca kompozisyonda 1/3 kuralını görmek mümkündür.

İlk matta yer alan zemin lekeleri ile uzaktan görülecek olan figürler mat ile bir araya getirilerek tek bir yüzeyde birleştirilmiştir. İkinci matta görülen ayak ve kumaş detayı (Görüntü 179), lekesele ve çizgisel form arayışlarına sahiptir. Ayrıca bu yapıyı destekleyen ve çamur içerisinde acıdan kıvrılan figürler ön planda daha büyük ve detaylı bir çizimle oluşturulmuştur.



Görüntü 178: Matın en üst katmanı olarak vücutları yaralı figürler görülmektedir.

Filmin son katmanı olarak nitelendirilebilen gökyüzünde görülen ve birbirine çarpan figürler, mat kurgusunun hareketlendirilen bir diğer unsurudur. İlk hareketli katman ise çamurda yer alan figürlerdir.



Görüntü 179: “Çamur Denizi” matının tasarım süreci.

4.6.6. Gökyüzünde Savrulan Günahkârlar

Dante'nin İlahi Komedya'sının Cehennem kantolarının üçüncüsünde yer alan savurgan ve cimriler, havada birbirlerine çarpıp sonsuz bir döngüye girmişlerdir. *“Gördüğüm insan sayısı her yerdekenden fazlaydı, çığlıklar atıyorlardı, göğüsleriyle koca yükleri iterken. Birbirlerine de çarpıyorlardı, sonra geri dönerken ‘Niye tutuyorsun sen?’ ‘Niye saçıyorsun sen?’ diye bağırıyorlardı”* Cehennem, VII/24 (Alighieri, 2010, s.76).



Görüntü 180: Savrulan günahkârların görüldüğü sahne.

Mat tasarımının mekânı gökyüzüdür ve neredeyse berrak bir açıklıktır. Savurganların ve cimrilerin havada birbirlerine çarptıkları bu sahnede, öncelikli olarak büyük leke kullanımı görülmez. Leke olarak bulutlar ve Dante'nin yakın planda görülen kafası yer almaktadır. Havada çarpışan figürler, perspektif ilkelerinden yola çıkılarak oldukça küçük olarak konumlandırılmış, sağa sola doğru hareket eden bulutların arasında yer almıştır. Gri ve siyah tonlarda oluşturulan kompozisyonda lekeden çok çizgi ve 3B algıyı pekiştirmek adına oluşturulan noktasal gölgelendirmeler mevcuttur.



Görüntü 181: Matın ve sahnenin tasarım süreci.

Tasarımda yer alan bulutlar gerçek bulutlardan referans alınarak oluşturulmuştur. 3B etki yalnızca kullanılan programla verilmek istenmemiş, aynı zamanda çizim tarzıyla ve tasarım elemanlarının mat alanına yerleştirilmesiyle gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

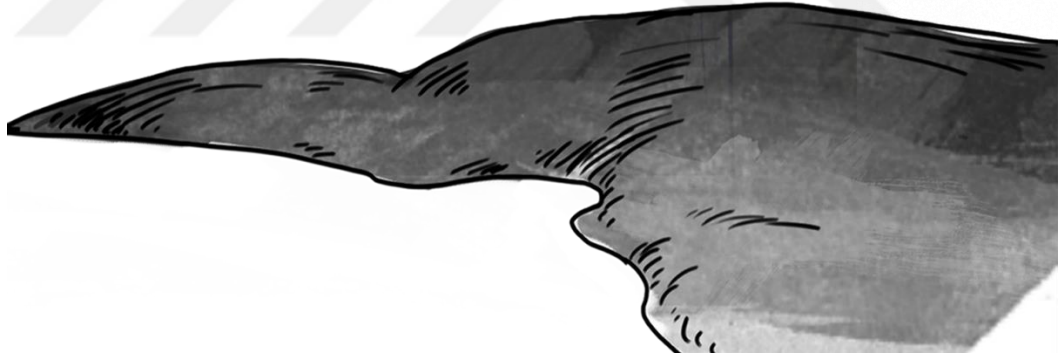
4.6.7. Akheron

Cehennem'in önemli mekânlarından biri, Akheron adı verilen ve Yunanca "akhos-acı" anlamına gelen ırmaktır. "...*'Her şeyi anlayacaksın' dedi 'Akheron'un hüznünlü kıyısında adımlarımızı durdurduğumuzda' Cehennem III/76*" (Alighieri, 2010, s.50). Sahne kurgusu gereği, Dante, Dite Kenti'ne ulaşmak için bu ırmaktan geçmek ister ve kayıkçı Kharon ona yardım eder. Sahne oluşturulurken Dante'nin hissettiği endişe, merak ve bilinmezlik hissiyle Dite Kenti'ne doğru yol alır. Kayıkçı Kharon oldukça büyük bir sükûnet ve Tanrı'nın buyruğuyla onu karşı kıyıya ulaştırır. Bu yüzden figürün boynu bükük ve sessizdir.



Görüntü 182: Akheron'un negatif-pozitif olarak kurgulanan matının ilk kısmı.

Matın ilk kısmında gökyüzünün koyu ve şafağa yakın yerlerinde, şafağın sökmeye yakın hali görülmektedir. Matın üç büyük parça halinde tasarlanması; koyu, açık ve gri dengesi kurulması açısından önemlidir. Akheron beyaz renktedir ve yalnızca Kharon'un kayığının oluşturduğu dalgalar bu beyazlığı yırtar haldedir.



Görüntü 183: Matın gri dengesini sağlayan kara parçası.

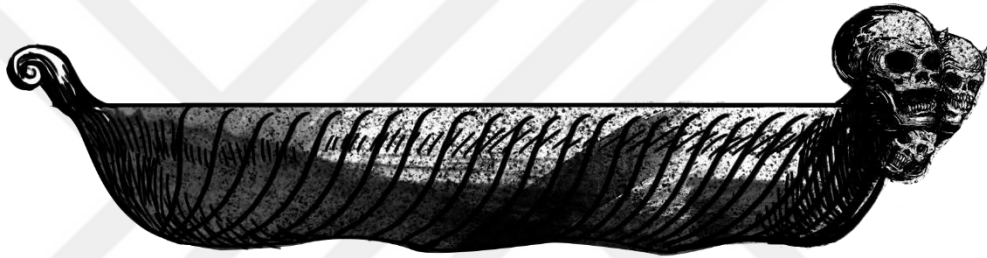
İkinci matta sahnenin sağ kısmında yer alan Dite Kenti topraklarının girişi yer alır. Burası, gri, çorak, taşlık arazinin yoğunlukta olduğuna vurgu yapan doku, çizgisel hacimlendirmeleri bünyesinde barındırır ve sahnenin genel görüntüsü içerisinde gri tonlardadır.

Cehennem'in genel görüntüsüne uygun olması gerektiği düşüncesiyle, kayığın baş kısmında metamorfik kurukafalar grubu kullanılmıştır. Tasarımda; ürkütücü, ölümü çağrıştıran ve alışıldık kayık görüntüsünden oldukça uzak olması amacı güdülmüştür.

Kayığın gövdesinin genel hacmini ortaya çıkaracak tarama çizgileri ve desenler kullanılmış, filmin tamamını kapsayan doku uygulaması burada da gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 184: Kharon ve Dante.



Görüntü 185: Kayık tasarımı.



Görüntü 186: Sahnenin bütün hali.

Gri, siyah ve beyazın hâkim olduğu renk paleti kullanılmış, ancak Dante sahnede gölge olarak konumlanmıştır. Vurgu yapılmak istenen kısım sahnenin genel görüntüsü olduğu için Dante ikinci planda kalmıştır. Sahne 1/3 kuralı dâhilinde kompozisyon gerçekleştirilmiştir.

4.6.8.Dite Kenti

Dite Kenti, içinde alevlerin sonsuza kadar yandığı ve insanların acı çektiği kenttir. Kenti koruyan üç cehennem cadısı bulunmaktadır ve içeri girmek isteyenleri Tanrı'nın yüce buyruğu olmaksızın almak istemezler. Kalenin geçilmez ve ihtişamlı olması gerektiği düşüncesiyle Galler'in kale mimarisi referans olarak kullanılmıştır.



Görüntü 187: Referans alınan Galler kaleleri.

Kaynak: <https://www.sykescottages.co.uk/blog/wales-best-castles/>

<https://www.csoonline.com/article/3184107/leadership-management/securing-the-modern-day-castle-defense-in-depth.html> **Erişim Tarihi:** 24.04.2018

Kalenin dış hatları, Galler mimarisini ve klasik İngiliz stilini yansıtmaktadır. Surların yıkık ve bir o kadar da sağlam görünmesi, kentin tarihin çok eski zamanlarından beri ayakta olduğunu yansıtmaktadır. Fantastik kavramının tekinsiz alanda dolaşması; kale görüntüsünün hem gerçek dünyada bir karşılığının olmasına, hem de bu kalenin var olduğu şüpheli görülen bir kenti korumasına bağlıdır. Todorov'un tekinsiz alanıdır burası.



Görüntü 188: Dite Kenti'nin girişinde bulunan kale illüstrasyonu.

İlk mat katmanı, detaylı şekilde ve kalenin ana hatları olan taş blokların rahat görülmesini sağlayacak yapıda oluşturulmuştur. Yıkılmış ve kaotik bir yapı gösteren bu

bloklar, aynı zamanda geçilmez bir imaj yaratmaktadır. Kalenin alttan bir bakış açısıyla büyük bir rakursi oluşturması, görüntünün Dante ve Vergilius'un gözünden izlendiğini göstermektedir. Dijital çinileme ve boyamanın yanı sıra, sis bulutlarının hareket etmesi ve şimşeklerin çakması için Adobe After Effects CC kullanılmıştır.



Görüntü 189: Dite Kenti giriş.



Görüntü 190: Sahnenin sis ve bulut efekti eklenmiş hali.



Görüntü 191: Gökyüzü detayı.

Bir önceki sahnede olduğu gibi gökyüzü karanlık ve sis bulutlarıyla kaplıdır. Ara sıra şimşekler çakar ve bu kentin bitmek bilmeyen azap ve acıyla kaplı olduğunu, kente girmeye çalışan Dante anlamaktadır.



Görüntü 192: After Effects'de şimşek efekti eklendikten sonraki genel görünüm.

Kentin renkleri diğer mat tasarımlara oranla daha koyu ve gri tonlara sahiptir. Beyaz ve ışıklı alan olarak yalnızca kalenin yüzeyini, çakan şimşekleri ve sis bulutlarının olduğunu söylemek mümkündür.

4.6.9. Mezarlık

Dite Kenti'nden içeri girince Dante ve Vergilius, sıralanmış bir sürü mezar görürler ve burada acı çeken insanlar, inilti ve ağıtlar duyarlar.

*"Hiçbir direnmeyle karşılaşmadan girdik kente;
bu kalenin içindikileri çok merak eden ben de,
gözlerimi çevrede gezdirince,
dört bir yanı iniltiyle,
korkunç işkencelerle
dolu büyük bir düzlük gördüm önümde Cehennem IX/106"*
(Alighieri, 2010, s.94).

Mezarlığın olduğu mat tasarımı üç farklı katman olarak çalışılmıştır. İlk katmanda; ön planda yer alan mezar dikkati çekmektedir. Sarı, kahve ve siyah tonlarında renklendirilmiştir. Daha önceki mat tasarımların siyah-beyaz, ancak mezarlığın yer aldığı mat sahnesi bölümünde; yoğun sepya tonlara yer verilmiştir. Bu matta sepya

tonların kullanılmasının bir amacı da mezarların bulunduğu yerin ön planda olmasına vurgu yapılmak istendiği içindir.



Görüntü 193: Mezarlık matnının dijital çinilenmiş ve boyanmış ilk kısmı.



Görüntü 194: Matn ikinci kısmı.



Görüntü 195: Matn ikinci kısmı.

Formu ortaya çıkarmak için geniş yüzeyli lekesel ifadelerin yanı sıra, araştırma çizgilerine yer verilmiştir. Arazinin oldukça engebeli ve yüzey şekillerinin sarp ve yürümeye rahatlıkla izin vermeyecek yapıda olmasını vurgulamak için araştırma çizgilerine yer verilmiştir.



Görüntü 196: Siyah-beyaz denge içerisinde kurgulanan Dante'nin hareket hali.



Görüntü 197: Mezarlık sahnesinin dijital boyama ve çinileme sonrası tamamlanmış hali.

Mezarlıkta Dante hariç, bütün mat tasarım kahverengi ve sarı tonlarda oluşturulmuştur. Işıklı alan olarak; Dante ve yansıma yaptığı görülen birkaç mezar toprağı olarak sayılabilir. Gökyüzü, Akheron'dan itibaren karanlıktır. Bu durum, Cehennem'in daha dar dairelerine inildiğini göstermektedir.

4.6.10. İntihar Ormanı

İntihar Ormanı, hayattayken kendi canlarına kıyan insanların sonsuz bir acıya mahkûm edilmesi için şekil değiştirerek ağaca dönüştükleri yerdir. Bu ormanda ağaçların dallarını, *harpya*⁸lar yer ve sert esen rüzgâr dalları kırar. Böylece çektikleri azap sürekli devam eder.

“Ruh ormana düşer, düştüğü yeri seçemese de,
Yazgının onu attığı bu yerde
Bir tohum gibi kök salar.
Sap olur önce, sonra orman ağacı;
Harpya'lar yer yapraklarını,
Canını yakar, acısına pencere açarlar.

⁸ Yırtıcı cehennem cadıları.

Ötekiler gibi biz de kalıplarımıza döneceğiz,
Ama hiçbirimiz onları giymeyeceğiz,
Doğru olmaz insanın çıkardığı şeyleri alması.
Buraya sürükleyeceğiz onları,
İç karartan bu ormanda her gövdeyi,
Ruhumuzun bulunduğu böğürtlene asacağız.
Cehennem XIII /97" (Alighieri, 2010, s.123).



Görüntü 198: İntihar Ormanı'nın gölge şeklinde oluşturulmuş ağaç imgeleri.

İlk katmandaki mat tasarımı arka planda yer alan silüet halindeki ağaçlardan, siyah-gri degradeden oluşmakta ve bu aşamada zeminde çizgisel biçimde ağaç gölgeleri olarak yer almaktadır.



Görüntü 199: İntihar Ormanı

Bir üst katmanda bulunan mat tasarımında ise; ön planda yer alan dokuz azap çeken ağaç görülmektedir. Bu ağaçlar farklı bedenleri temsil etmek için değişik fiziksel

görüntülere sahiptir. Hiçbirinde yaprak bulunmaz ve yalnızca kurumuş, kırılmaya mahkûm dallar yer alır.

Renklendirme, siyah-beyaz dengeyi korumasının yanı sıra, geniş yüzey boyamaları yer almaz. Dijital çinileme ile figürlerin formu ortaya çıkarılmış ve arkaplanda bulunan iç içe geçmiş gölgeler, bu ormanın geniş bir araziye yayıldığını göstermektedir.

4.6.11. Cehennem Çukuru

Cehennem Inferno'nun en önemli sahnesidir. Detaylı figür grupları, günahkâr ruhların bekçisi olan cehennem ifritleri ve alevler bu dairede yer almaktadır. Filmin çizim ve renklendirme açısından en detaylı ve en uzun süre gerçekleşen mat tasarımıdır. Sahnede toplam 8 Daire, 87 figür bulunmaktadır. 8 Daire, beş farklı katmana ayrılarak tasarlanmıştır. Her bir daire, detaylı kaya ve taş imajı yansıtacak şekilde kurgulanmış, bu anlayışa uygun doku çalışması yapılmıştır.



Görüntü 200: 1., 2., 3., 4. Daire



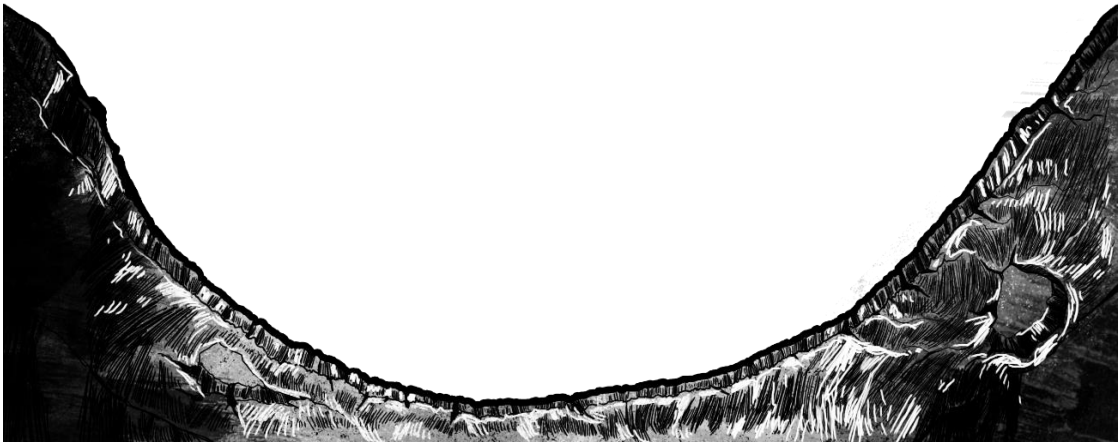
Görüntü 201: 5. Daire



Görüntü 202: 6. Daire



Görüntü 203: 7. Daire



Görüntü 204: 8. Daire

Cehennemin kantoları, her biri farklı bir acıya sahne olan dairelerden oluşmaktadır. Hem çizgisel hem de lekesel yapıda tasarlanan mat, dokusal hisleri karşılayacak biçimdedir. Ayrıca hareketli bir tasarıma dâhil edilecek olan bu orijinal-negatif mat uygulaması, farklı katmanlarda çalışılmasını zorunlu kılmıştır. 2B alanda eskizi gerçekleştirilen çizim, Photoshop CC ortamına aktarılarak dijital çinileme yapılmış ve Cehennemin giriş sahnesinde, ilk dairede kullanılan dokuya uygun bir şekilde oluşturulmuştur. Buradan hareketle, filmin tasarım birliğin sağlanması adına doku ve çizim üslubu açısından ortak bir dil yaratılmaya özen gösterilmiştir.



Görüntü 205: Inferno.

İlk görselde; matın ve figürlerin dairelerdeki konumlanışları görülmektedir. Sahnede yer alan alevler, After Effects programında kurgulanmış, 3B etki yaratması sağlanmıştır. Bu katmanlarda gruplar halinde ve bireysel olarak yer alan günahkâr ruhların çektikleri acı ve korku bir sonraki mat detayında görülmektedir. Kadın tellallarını, sol baştan ikinci sırada utançtan yüzünü kapatan din adamını, hırsızları, rüşvet yiyenleri ve bedeni sömürülüp fahişelik yapan kadın figürünü görmek mümkündür.



Görüntü 206: 8. Dairenden detay.



Görüntü 207: 8. Daireden detay.

Üstteki detayda hileciler, hırsızlar, birbirini aldatanlar, vatana ve akrabalarına ihanet edenler yer almaktadır. Her biri pişmanlık ve öfke içinde bir diğer günahkâra sarılıp, affedilmeyi beklemektedir.



Görüntü 208: Cehennem İfriti doku detayı.



Görüntü 209: Cehennem İfriti.

Gölge figür olarak diğer dairelerde görülen günahkârlar; sapkınlık, öfkeli, cimrilik ve savurganlık, oburluk ve şehvet düşkünleri olarak sıralanırlar. Hepsinin çektiği acı, buldukları daireyle ters orantılıdır. Daireler daraldıkça, çektiği azap daha da artmaktadır. Ayrıca yakın planda görülen cehennem ifriti burada bulunan günahkârlara korku salar, onların bekçiliğini yapar ve en üst daireden kanatlarını çıkararak orada bulunanlara azap çektirir.

Inferno, tasarım itibarıyla merkezi bir kompozisyon olarak kurulmamış, açık kompozisyon tercih edilmiştir. Siyah-beyaz dengesinin yanı sıra sahneye derinlik hissi verecek "bulanıklaştırma" yöntemi kullanılmıştır. Böylelikle 2B mat tasarım, organik bir yapıya kavuşturularak 3B etki yaratılmıştır.



Görüntü 210: Inferno'nun siyah-beyaz-gri dengesi.

4.6.12. İblis

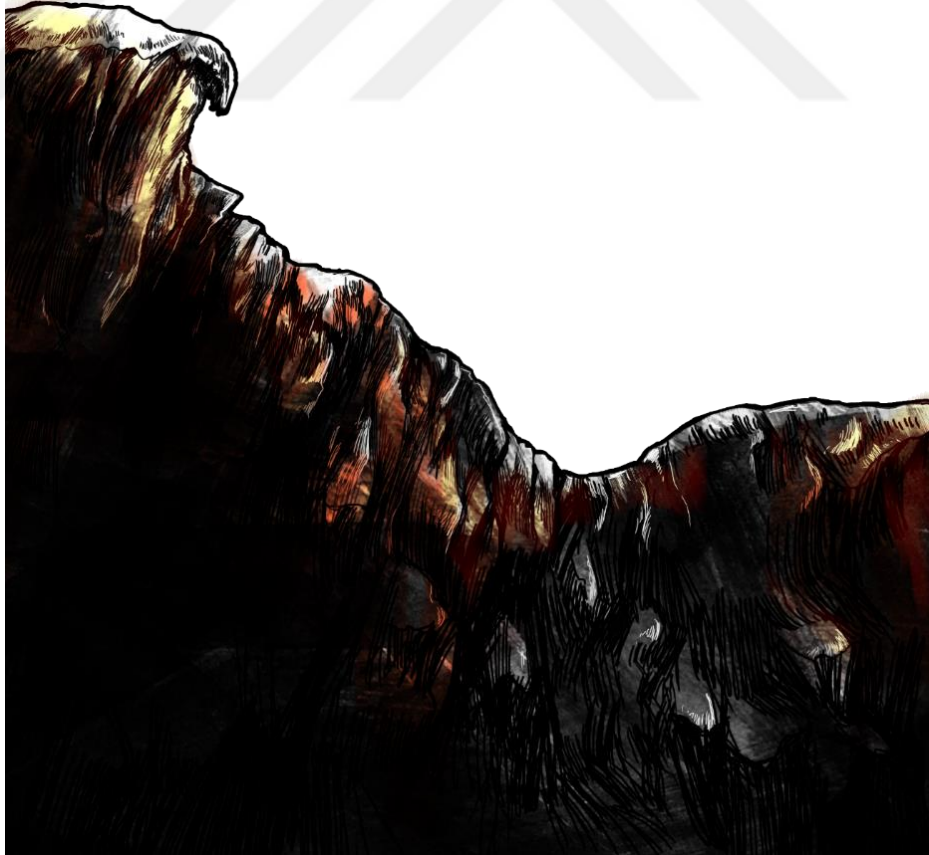
Cehennem'in bir diğer önemli sahnesi son dairede yer alan Lucifer'in görüldüğü kısımdır. Günahkârları, 3 ağızla öğütür ve kanlı salyalar saçar. "*Ne denli güzelse vaktiyle, o denli çirkin olduğuna, Yaratıcısına başkaldırdığına göre, her türlü kötülüğün kaynağı o olmalıydı Cehennem XXXIV (34)*" (Alighieri, 2010, s.279).

Sahnenin mat tasarımında; Siyah #010101, Sarı #eae498, #fffa5, fffdb2, Kırmızı #960000, #b60201, #690100, #ff0604, #fe0017, Kahverengi ve tonları #431f13, #6a4b2f, #2a0c0a, #4a3834 kullanılmıştır. Arkaplanda gerçekleştirilen kayalık ve engebeli alan, geniş fırça lekeleri ile formu ortaya çıkaracak araştırma çizgilerine yer verilerek illüstre edilmiştir. Ön planda yer alan mat tasarımı, arkaplan matıyla aynı renk

paletini paylaşmaktadır. Her iki mat bir araya gelerek, gerçeklik hissi yaratmakta ve Lucifer'den korkuyla saklanan ifritler, izleyiciyi Cehennem'in gerçekliği tanık etmektedir.



Görüntü 211: Cehennem'in kaya detayı, mat tasarımı.



Görüntü 212: Son Daire'nin kayalık ve mat detayı.



Görüntü 213: Cehennem İfritleri.

Detayda matamorfik ve fantastik yapıda kurgulanmış ifritler görülmektedir. Göz ve ağız yapılarında farklı deformasyonlar gerçekleşmiş, cehennemin ürkütücü atmosferine uyum sağlaması amaçlanmıştır. İfritler siyah ve beyaz leke ve çizgilerle çalışılmıştır. Arkaplan renginden uzaklaşmış ve ışıklılık sağlamıştır.



Görüntü 214: Lucifer

Inferno'nun en dikkat çekici karakterlerinden birisi Luciferdir. İlahi Komedy'da yer aldığına göre; üç ağızla ve çenesiyle değirmen gibi günahkârları öğütür ve birden fazla gözleriyle kanlı yaşlar akıtır. Tasarlanan Lucifer, vücudu irin, sivilce ve kıllarla kaplı, öğütücü gibi açık ağız ve dişleriyle korku salan, kulak ve boynuzlarıyla pagan dönem tanrıları lanetleyen Hıristiyanlık imgelerinden uzaklaşmayan bir tasarım ortaya çıkarılmıştır. Gri ve siyah fırça darbeleri kullanarak "lekesel" desenler uygulanmıştır.



Görüntü 215: Lucifer ve İfritler, genel sahne ve mat görünümü.

Kompozisyon, kameranın hareket yönü temel alınarak dikey ve açık şekilde oluşturulmuştur. Matlar, Adobe After Effects CC'de kamera hareketi verilerek canlı ve 3B görüntü algısı yakalanmıştır.

4.7. KURGU-POST PRODÜKSİYON

Inferno projesinin tasarım süreci yaklaşık olarak 10 aylık bir süreci kapsamıştır. Projenin senaryosunun belirlenmesi ve storyboardların çizilme aşaması 2 aya yakın bir sürenin sonunda netlik kazanmıştır. Dante'nin İlahi Komediya'sının aslına sadık kalarak bir "uyarlama senaryosu" oluşturulmuş, Dante'nin ve Vergilius'un birlikte yolculuğa çıktıkları asıl hikâye iki ruhun tek bedende bir araya getirilmesi şekline

dönüştürülmüştür. Üç farklı kitap olarak birbirini takip eden hikâyelerde yolculuk Cehennem’de başlar, Araf ve Cennet olarak devam eder. Ancak projenin senaryo metninde bu süreç, yalnızca Cehennemde başlar ve Dante’nin İntihar Ormanı’nda uyuyakalmasıyla, sevdiği kadın Beatrice ile rüyasında, zihninde buluşmasıyla sona erer. Aslında Dante Cehennem’den hiç çıkamamıştır.

Senaryonun bu değişikliğine uygun matların ve görüntülerin çalışılması için İlahi Komedyadaki mekân tanımlamaları ve figürlerin konumları rehberlik etmiştir. Mekân ve figürler için İlahi Komedyada yer alan belirgin ifadeler, kantolar özellikle seçilmiş ve yazın olarak aktarılan dünyanın görsel bir yapıya bürünmesi sağlanmıştır. Bahsedilen söz ile oluşturulan dünya, aşağıdaki seçilen bazı kantolarda görülmektedir.

*“Sonsuza dek karanlık bu havada,
bir kasırgada savrulan kumlar gibi
kendi ekseninde dönen bir uğultu oluşturuyordu”*

Cehennem III(28)

*“...’Her şeyi anlayacaksın’ dedi
‘Akheron’un hüzünlü kıyısında
adımlarımızı durdurduğumuzda’...”*

Cehennem III(76)

*“Korkunç görünüşlü azgın Kerberos hayvanı,
köpek gibi havlıyordu üç ağzının üçüyle,
sulara gömülü ölülere.*

*Gözleri kırmızı, sakalı yağlı, karaydı, karnı kocaman, elleri tırnaklıydı,
ruhları tırmalıyor, derilerini yüzüyor, parçalıyordu”*

Cehennem VI(13)

*“İyi yürekli usta dedi ki: “Oğul şimdi,
ağır suçluların bulunduğu, büyük bir ordunun sahibi,
Dite denilen kent görünüyor”*

Cehennem VIII(67).

“Hiçbir direnmeyle karşılaşmadan girdik kente;

*bu kalenin içindekileri çok merak eden ben de,
gözlerimi çevrede gezdirince,
dört bir yanı iniltilelerle,
korkunç işkencelerle
dolu büyük bir düzlük gördüm önümde”*

Cehennem IX(106)

*“Mezarlar toprağı nasıl engebeli kılarlsa,
öyleydi toprak burada da,
ama buranın durumu daha acıklıydı;
mezarlar öyle kızmıştı ki, kendilerini
sımsıkı saran alazlardan, hiçbir demirci
daha kızgın bir demire gereksinme duymazdı”*

Cehennem IX(115)

Proje başladığında öncelikli olarak teknik donanımın yeterli ve sorunsuz çalışması gerekmiştir. Bilgisayar ve görüntüleme araçları, büyük bir çalışma ortamı kurulması ve tasarım programları için yaklaşık olarak 25.000 TL bütçe ayrılmıştır.

Bilgisayar özellikleri,

İşlemci: Intel® Core(TM) i7-6700 CPU @ 3.40 GHz,

Yüklü Bellek(RAM): 32 GB Ram

Sistem Türü: 64 bit

Dâhili Hafıza: 500GB

Monitör /Ekran: Asus PA279Q 27” 6ms (DVI+Display+HDMI) Wqhd IPS Led Monitör (Pro Art Series)

Grafik Tablet: Wacom Cintiq 13HD DTK-1300,

Wacom Intuos Draw Small CTL-490DB-N

Taşınabilir HDD: Seagate 2TB 3.5 inc Harici Harddisk

Animasyonun sağlıklı şekilde yürütülmesi için tasarım, çizim, hareketlendirme ve kurgu programlarına ihtiyaç duyulmuş ve bu konuda en iyi çözümü sunacak olan Adobe firmasının ürettiği programlardan yardım alınmıştır.

Çizim ve renklendirme: Adobe Photoshop CC,

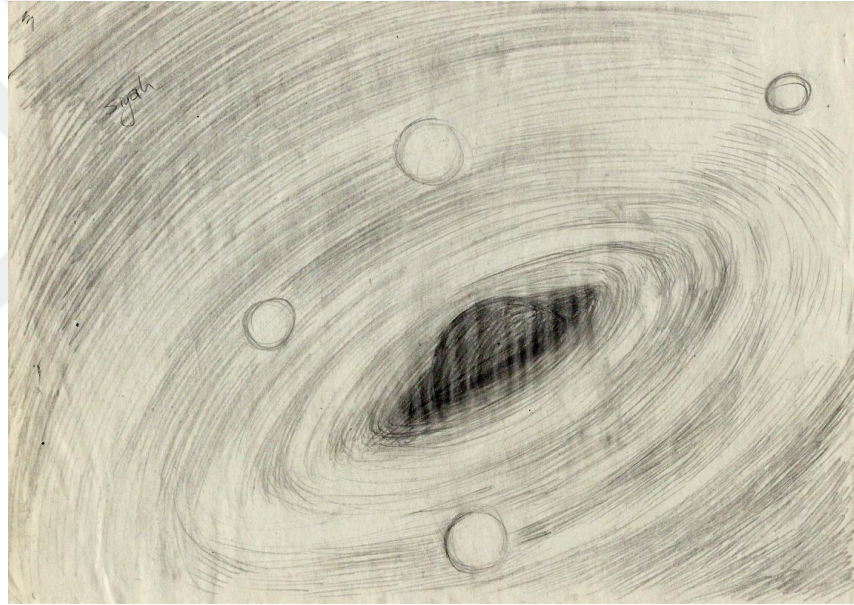
Hareketlendirme ve animasyon: Adobe After Effects CC,

Kurgu: Adobe Premiere Pro CC,

Font Tasarımı: Adobe Illustrator CC ve FontCreator 11.0, programları kullanılmıştır.

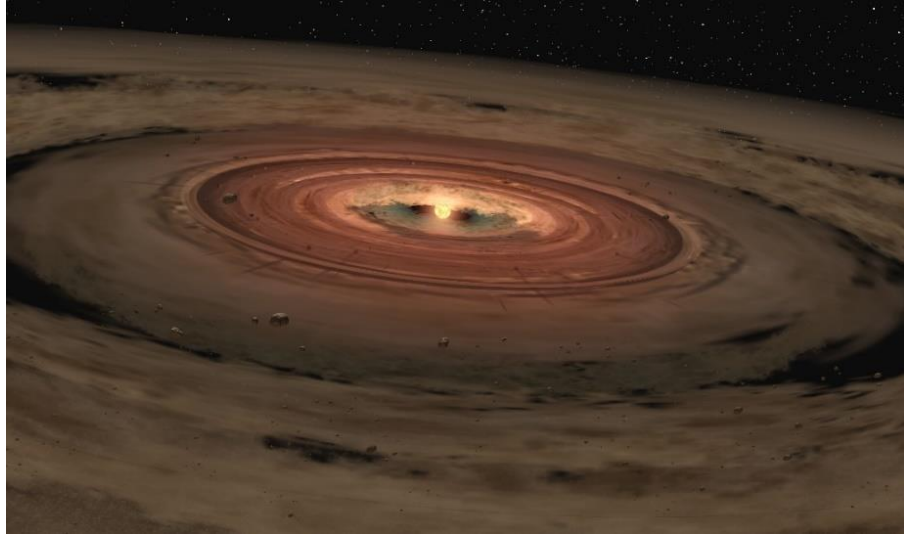
Animasyon filminin süresi 6 dakika 5 saniyedir. Filmin hazırlık aşamaları kâğıt üzerine eskiz olarak gerçekleştirilmiş, dijital ortama aktarılarak CGI teknikleri uygulanmıştır. Baştan sona tüm sahnelerde dijital çinileme ve boyama yapılmıştır. Orijinal-negatif mat tekniğiyle dijital ortamda hareketli ve sabit görüntüler birleştirilmiştir. 425 çizim, 38 mat tasarım ve 4 farklı tipografi tasarımı meydana getirilmiştir.

Animasyon yapımında bir kişi aktif rol almış, kurgu konusunda Alican Yalçın danışmanlık sağlamıştır. Senaryo, karakter tasarımı, çizim, animasyon, efektler, ses ve geriye kalan tüm detaylar proje yürütücüsü tarafından gerçekleştirilmiştir.



Görüntü 216: Açılış sahnesi ön eskizi

Filmin kurgu sürecinde ilk aşama olarak kâğıt üzerine ön taslaklar yapılmıştır. Görüntü 213'de; filmin açılış sahnesi olan gezegen diziliminin ön eskizi görülmektedir. Sahnenin çizim ve renklendirme aşaması için var olan gezegen ve güneş sistemi görüntüleri incelenmiş, referans olarak, yeni bir yıldızın gaz ve toz bulutları içerisindeki doğuş görüntüleri seçilmiştir (Görüntü 214).



Görüntü 217: Yeni bir yıldızın doğuşu.

Kaynak: https://www.nasa.gov/mission_pages/spitzer/multimedia/20080313c.html

Erişim Tarihi: 23.04.2018

Ön eskiz süreci tamamlandıktan sonra, dijital çinileme ve renklendirme için Adobe Photoshop CC kullanılmıştır. Filmin ve karakterlerin tasarım dokusuna uygun fırça tercih edilmiş ve farklı katmanlar halinde çalışılmıştır. Kullan renkleri; Siyah #010101, Sarı #eae498, #ffffa5, #ffdb2, Kırmızı #960000, #b60201, #690100, #ff0604, #fe0017, Kahverengi ve tonları #431f13, #6a4b2f, #2a0c0a, #4a3834 kullanılmıştır.

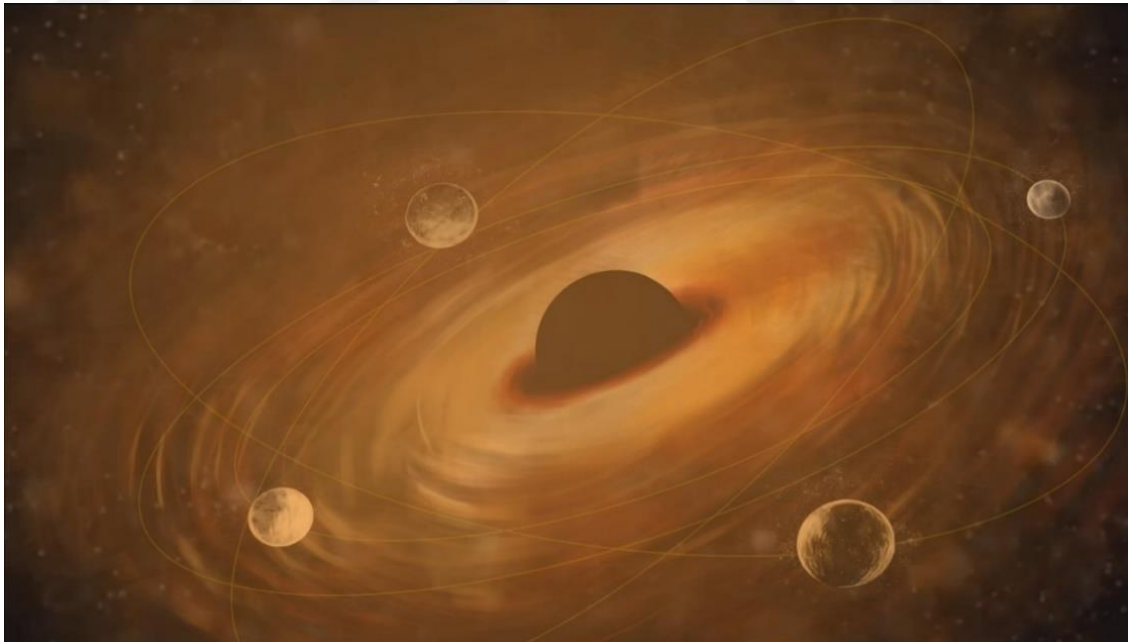


Görüntü 218: Dijital çinileme ve boyama sonrası sahnenin genel görünümü.



Görüntü 219: After Effects'de sahnede Dünya etrafında belirli yörüngelerde yer alan gezegenlerin hareketlendirilmesi.

3B derinlik vermek ve yalnızca animasyon izleniyor hissinden seyirciyi uzaklaştırmak adına sahnede bazı görsel ve işitsel efektlere yer verilmiştir. Öncelikle, sahneye gerçek bir gezegen hissini yaratacak toz partikülleri ve gaz bulutlarının eklenmesi gerekmiştir. Sonra gezegenlerin kendi etraflarında dönerken çıkardıkları ve NASA tarafından kaydedilen bir ses efekti eklenmiştir.



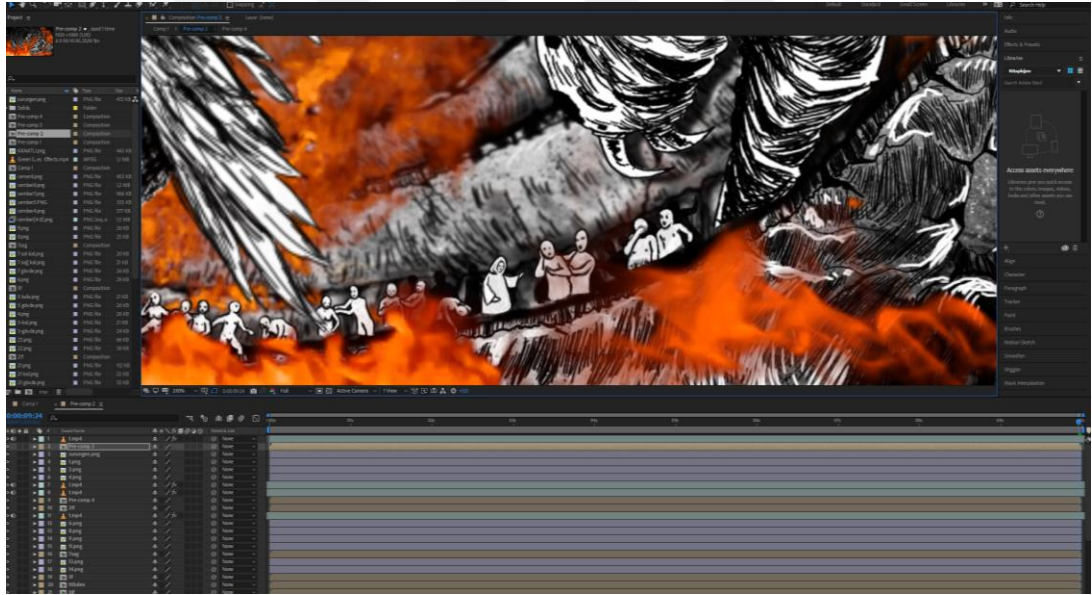
Görüntü 220: Sahnenin dijital aşamalardan geçtikten sonraki genel görünümü.

Filmin bir başka kurgu aşamasını gösteren sahnesi de Cehennem sahnesidir. Adobe After Effects programı içindeki çoklu katmanlar burada rahatlıkla

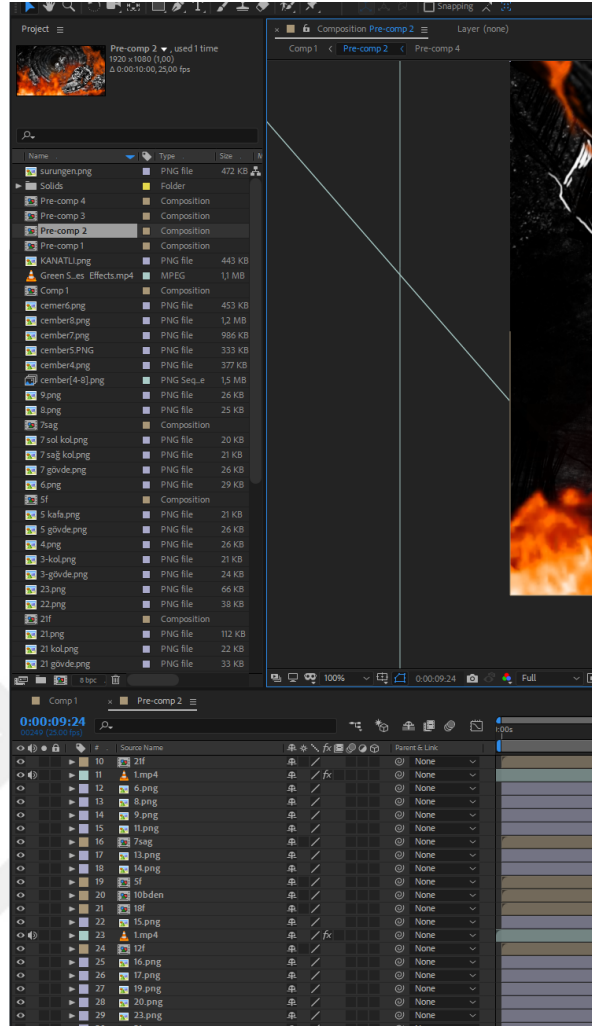
görülebilmektedir. Kurgu aşamasında onlarca ayrı tasarım unsuru oluşturulmuş ve bu platformda hareketlendirilmiştir (Görüntü 218).



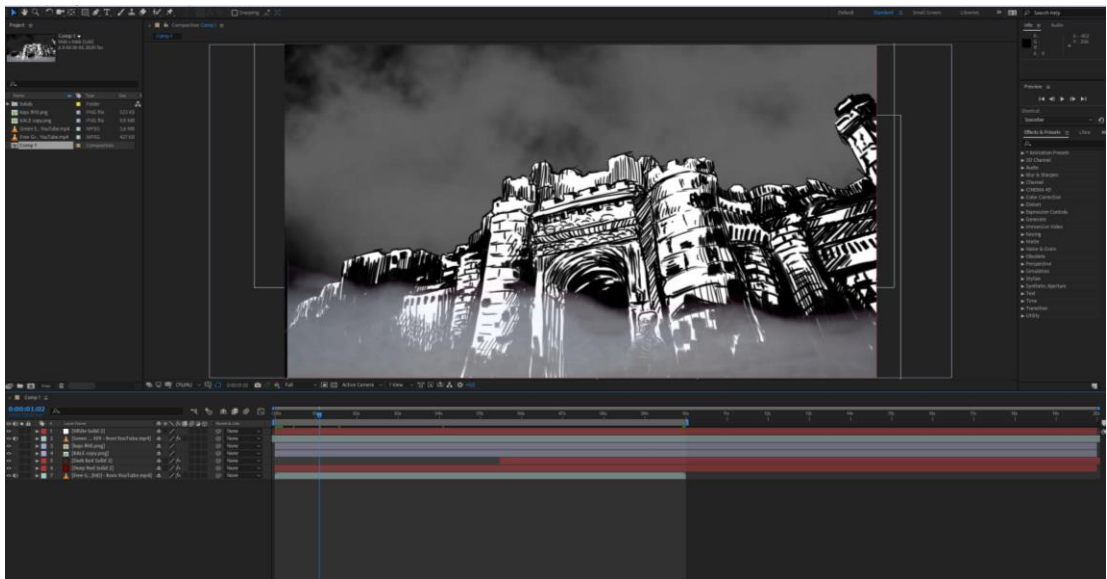
Görüntü 221: Cehennem sahnesinin kurgu aşaması



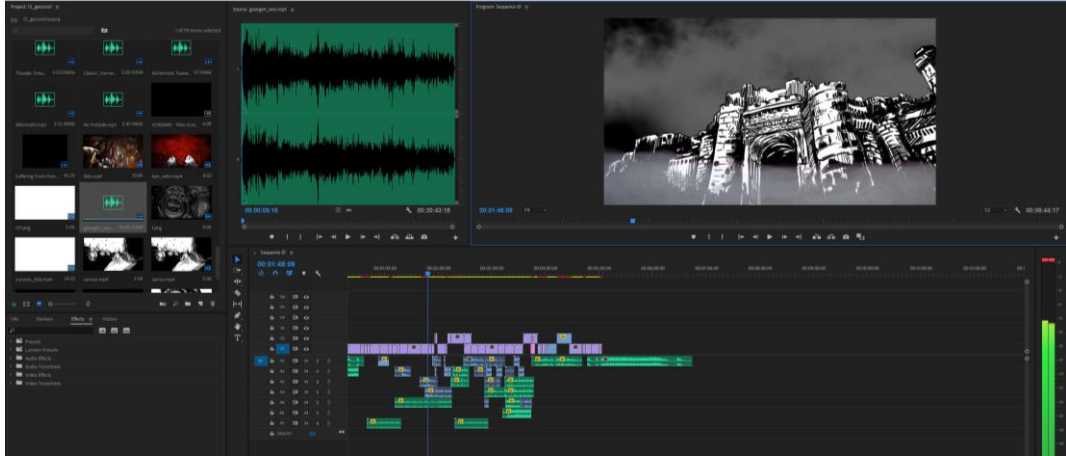
Görüntü 222: Sahnede alev ve figür detayı.



Görüntü 223: Kullanılan tasarım elemanlarının oluşturduğu çoklu katmanlar.



Görüntü 224: Dize Kenti'nin After Effects'de hareketlendirilmesi.



Görüntü 225: Adobe Premiere Pro CC'de ayrı ayrı hazırlanmış videoların kurgu aşaması.

Filmin hareketlendirilen ve ayrı ayrı render sürecinden geçen sahneler, Adobe Premiere Pro CC'de tek bir video haline getirmek için birleştirilmiştir. Bu aşamada müzik ve ses efektleri kullanılmıştır (Görüntü 222).

Görsel efekt olarak; kan, alev, uçuşan toz ve toz partikülleri, sis ve şimşek efektleri, bulutlar,... kullanılmıştır.

Ses efektleri olarak; kalp atışı, rüzgâr, karga sesleri, çığlıklar, şimşek çakma sesi, gezegen hareket etme sesi, acıdan ağlayanlar, kanat çırpma sesi, ses damlama sesi, taşlık bir alanda yürüme sesi, ayrıca antik dönemlere ait iki farklı ses kullanılmıştır: Antik Yunan ve Hitit.

Müzikler:

"Aftermath" Kevin MacLeod (Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0)

"Alchemists Tower" Kevin MacLeod (Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0)

"Classic Horror 3" Kevin MacLeod (Licensed under Creative Commons: By Attribution 4.0)

"Thunder Dreams" Kevin MacLeod (Licensed under Creative Commons: By Attribution 3.0), kullanılmıştır.

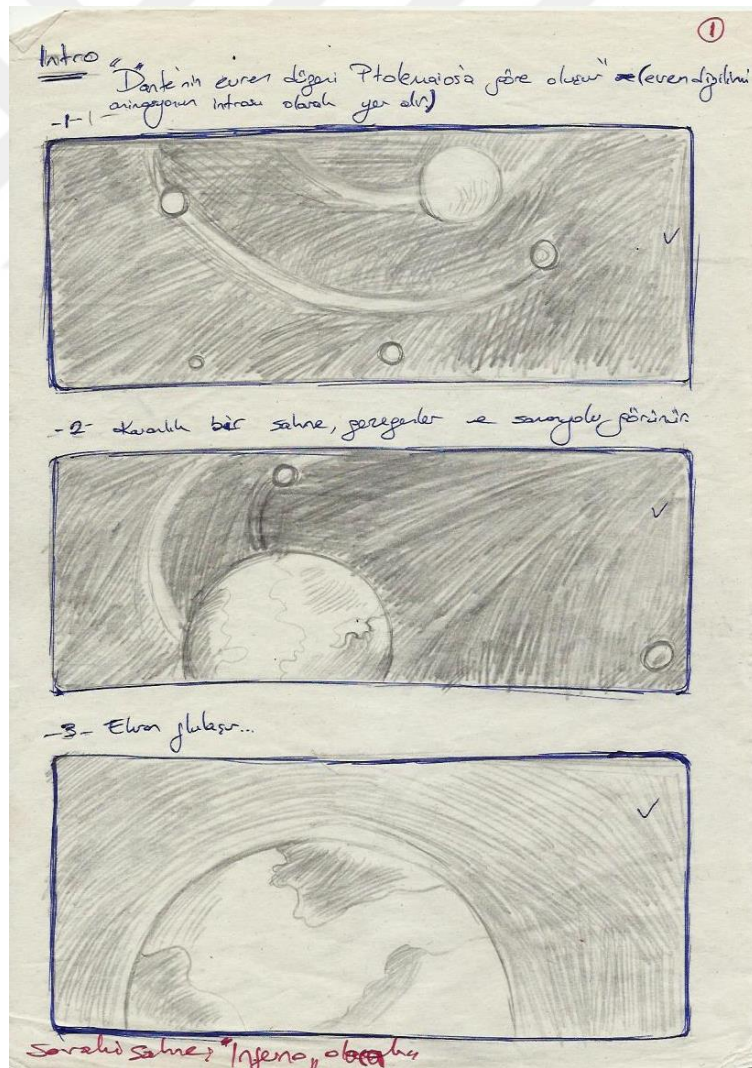
4.7.1. Hazırlık Aşaması

Filmin ön hazırlığında bazı aşamalar gerçekleştirilmiştir. Bunlar; senaryo, storyboard, karakter tasarım süreci, Mekân tasarımı ve tipografi tasarımı olarak sıralanmaktadır.

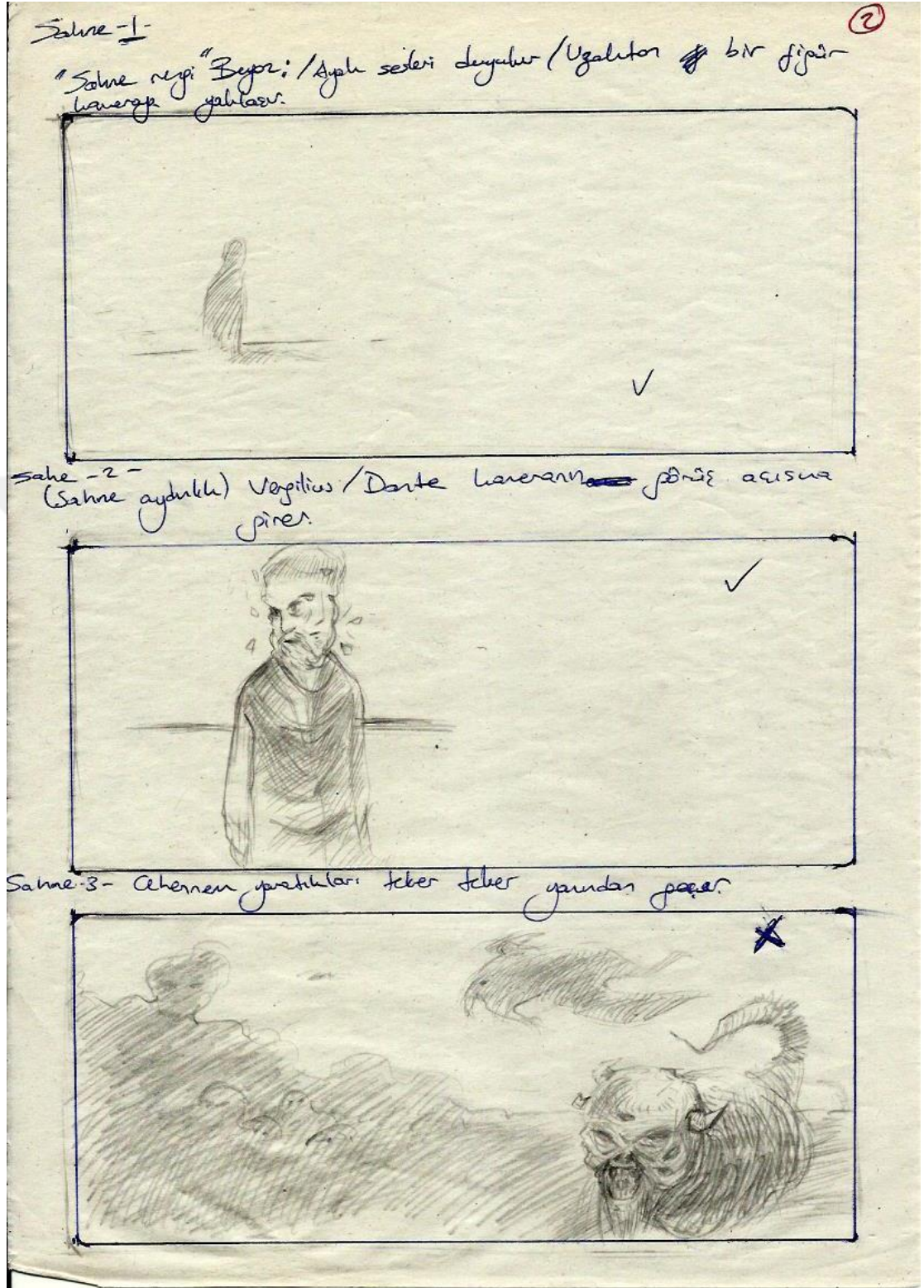
Yaklaşık 10 aylık bir zamana yayılan bu süreçte toplamda 425 çizim ve 38 mat tasarım ve 4 farklı tipografi tasarlanmış, uygulaması gerçekleştirilmiştir.

4.7.1.1. Storyboard

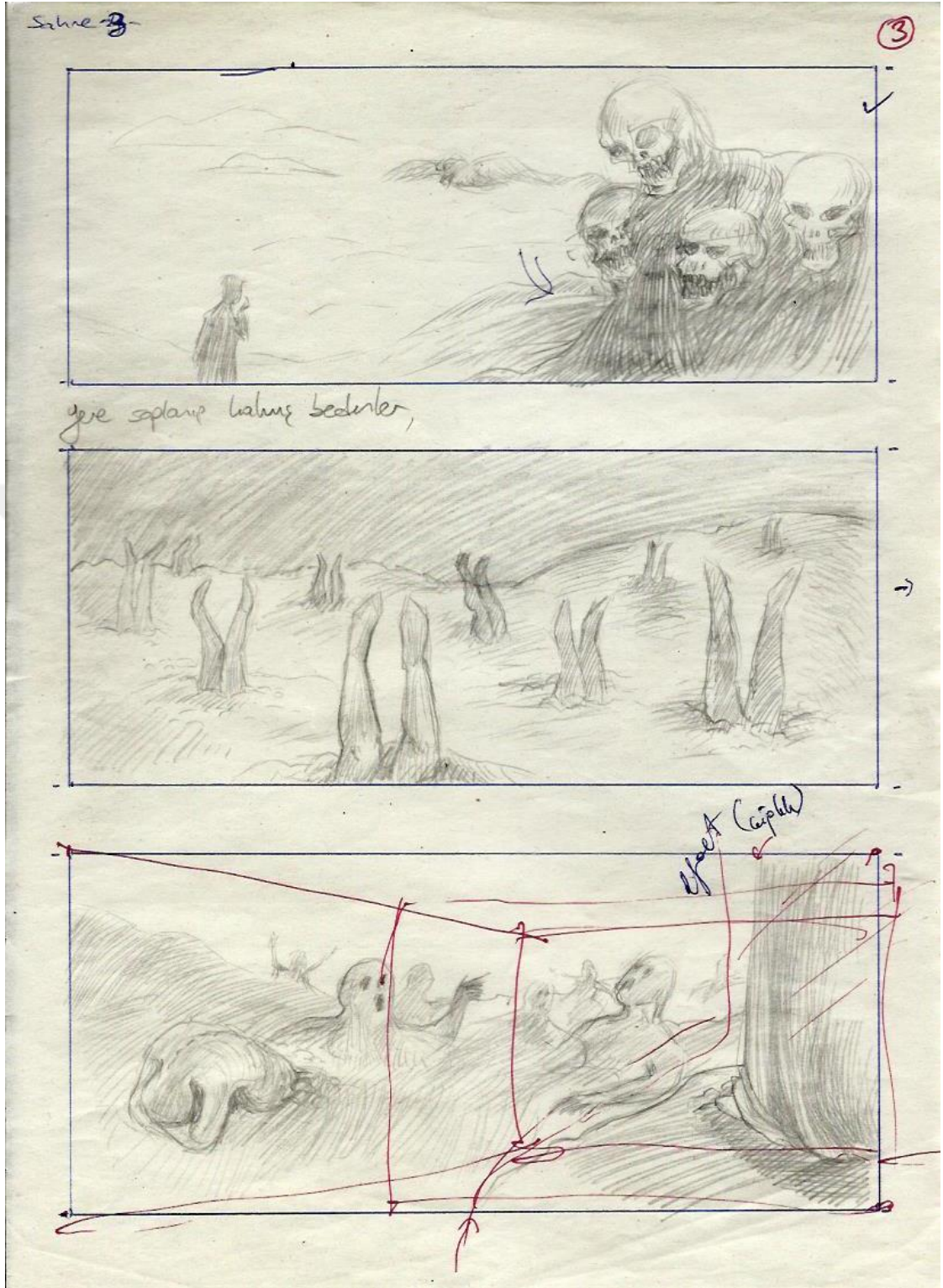
Inferno'nun senaryosu belirlendikten sonra en önemli aşaması storyboardun belirlenme sürecidir. Bu noktada asıl dikkat edilen kısım, kamera açılarının hikaye akışını doğru bir biçimde yansıtması prensibini oluşturmuştur. Storyboard çizimi yaklaşık olarak on gün içerisinde tamamlanmış, projenin devam ettiği sürede ek sahneler ve çizimlerle desteklenmiştir. Storyboardun ilk sahnesi, Dante'nin de belirttiği evren tasarımının sahneye girişi ile başlar ve hikaye kurgusu gereği, kendisiyle aynı vücutta bulunan ustası Vergilius'la birlikte Cehenneme inen daireden, acılar ve üzüntülerin olduğu derin ve içsel yolculuğuna başlamasıyla devam eder. Storyboard Cehennemde son bulur.



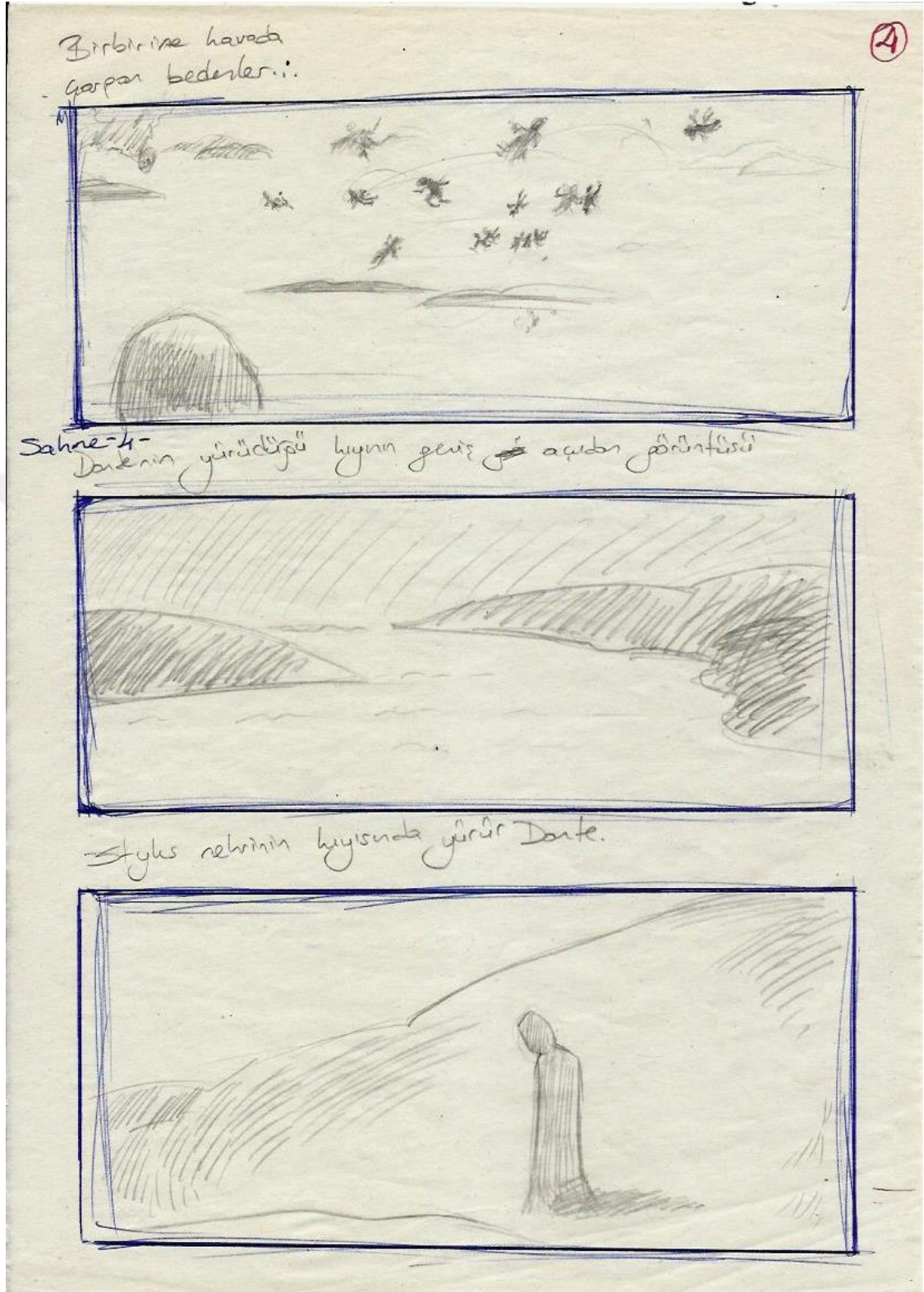
Görüntü 226: Filmin girişi



Görüntü 227: Sahne 1, Sahne 2 ve Sahne 3. Dante'nin cehenneme girişi ve ifritlerle karşılaşması.

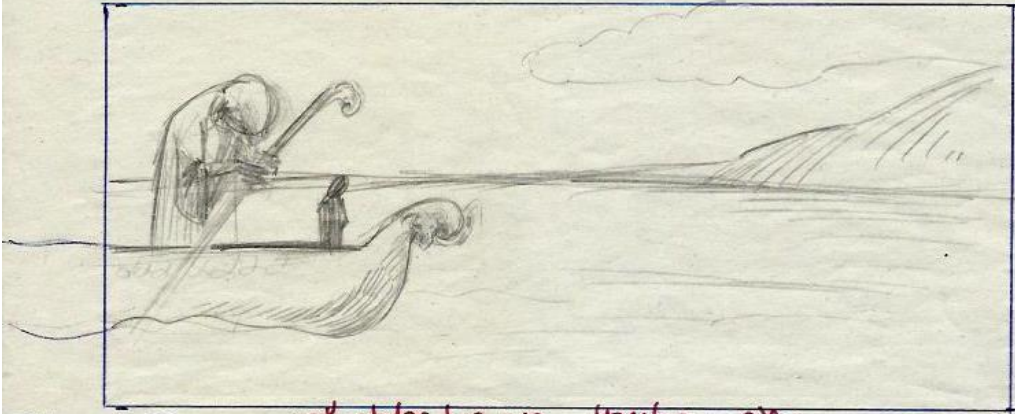


Görüntü 228: Sahne 4, Sahne 5 ve Sahne 6. Dante'nin cehennemdeki günahkârlarla karşılaşması.



Görüntü 229: Sahne 7, Sahne 8 ve Sahne 9. Dante'nin cehennem yolculuğu.

Haykeli Kharon / Phlegyas ile ~~gibi~~ karsi lugya peser Dante. (5)



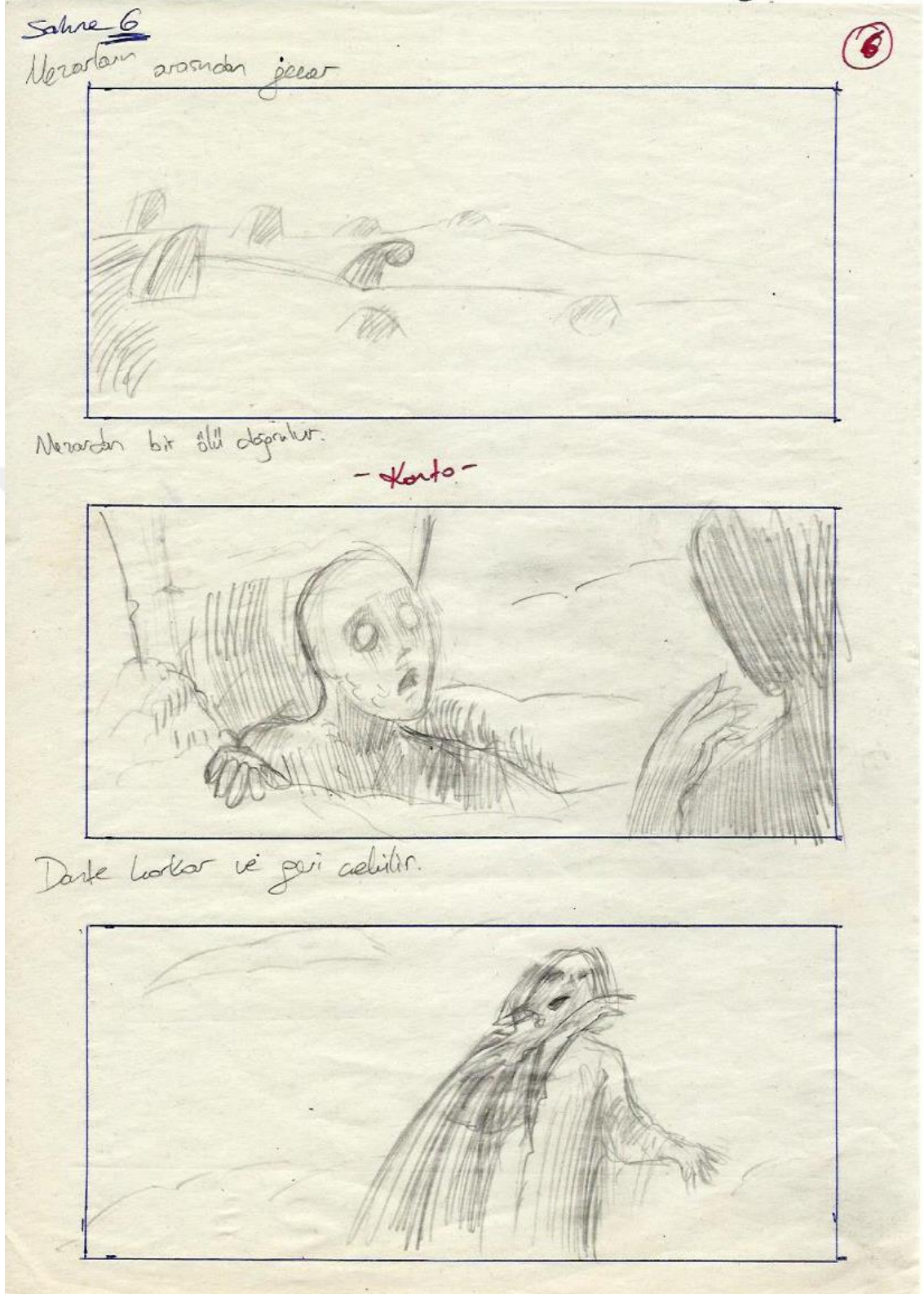
Sahne-5-
Dike Kentinin girisinde 2 kapı için yer alıyorduk -
- Kontoların ara yarılar alıyorduk -
- Konto -



Kalenin tepesinde 3 ahemem cadısı görür.
(Morgane, Alehto, Tisiphene)



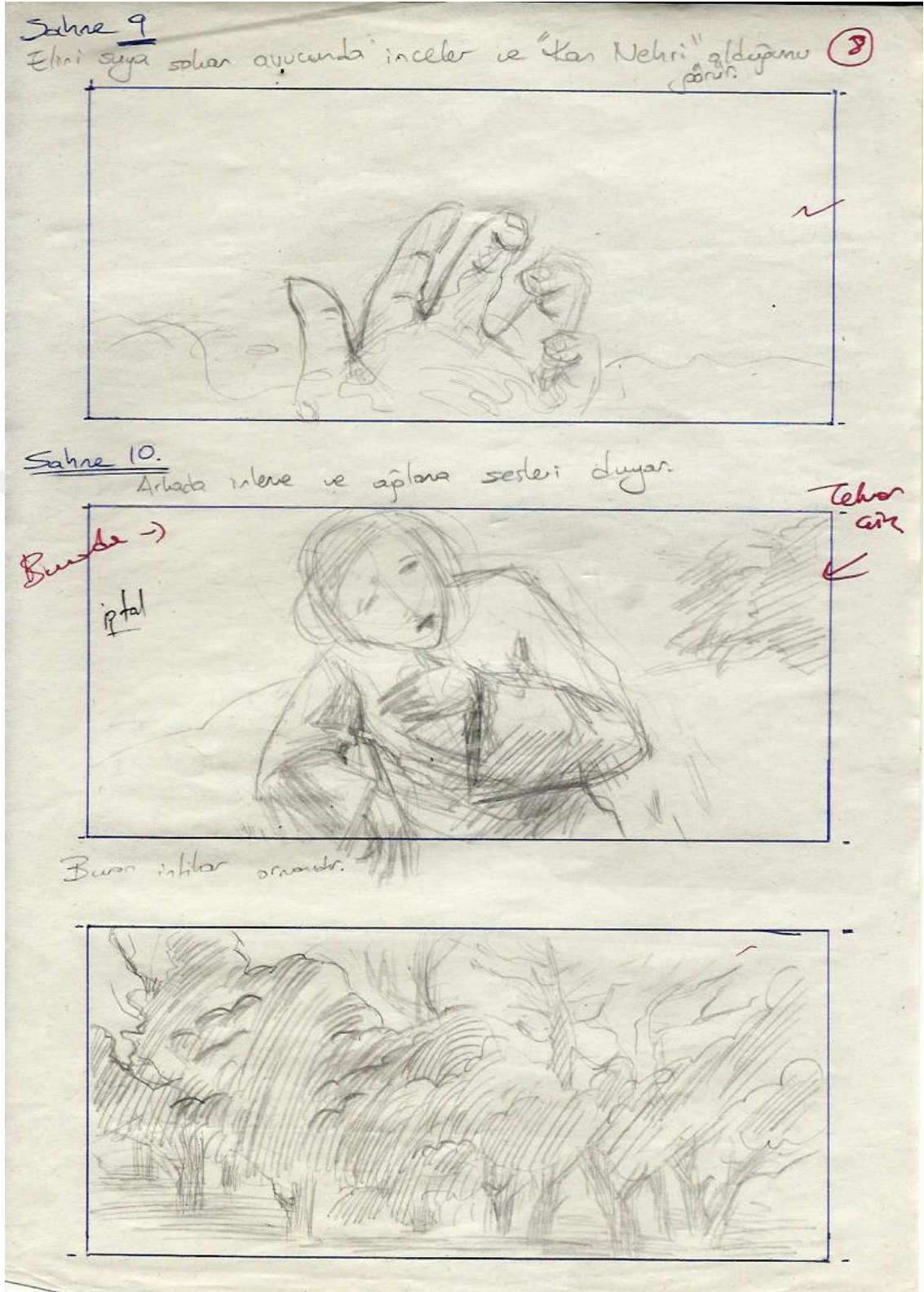
Görüntü 230: Sahne 10, Sahne 11 ve Sahne 12. Dante'nin Dite Kenti önüne gelişi.



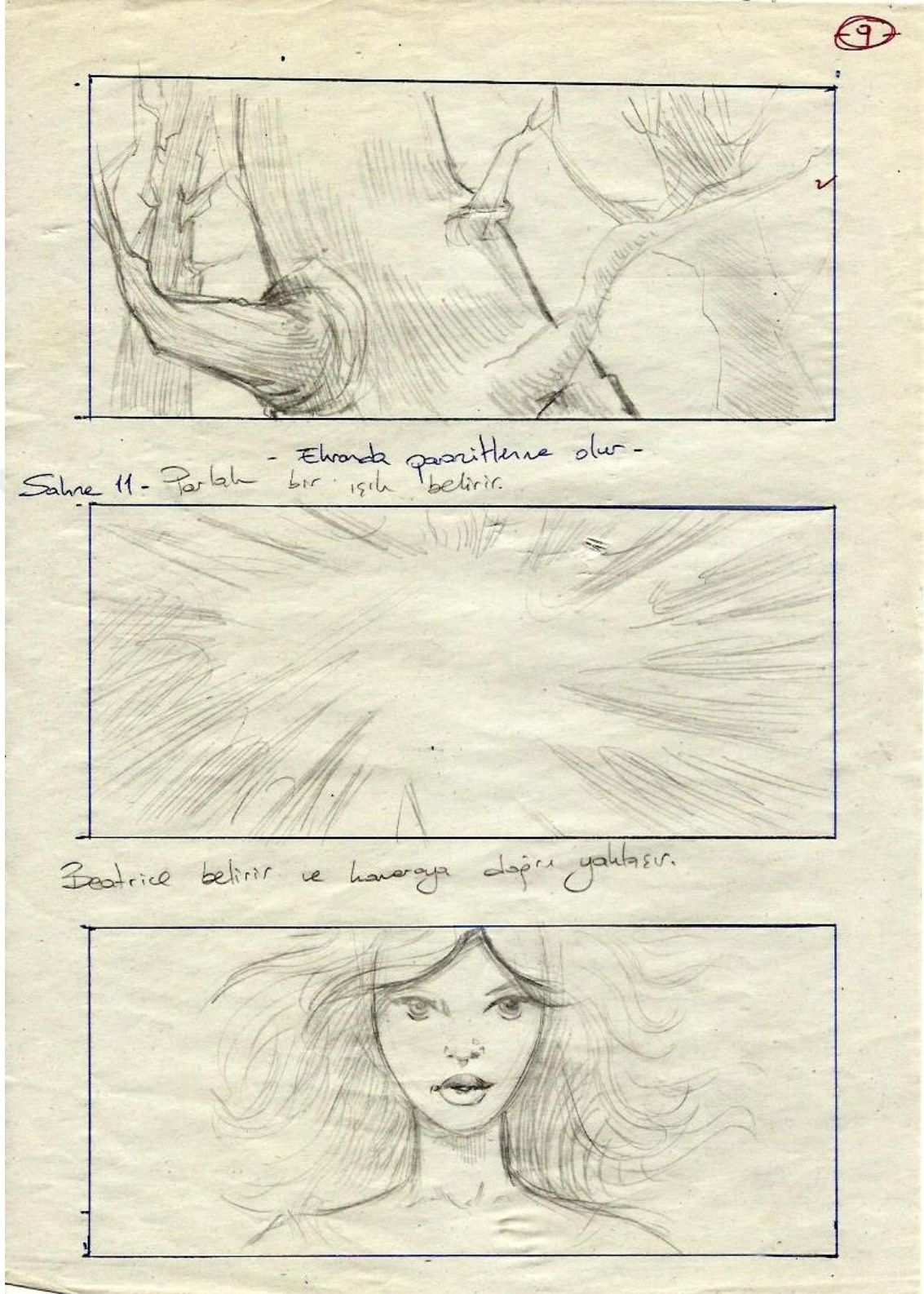
Görüntü 231: Sahne 13, Sahne 14 ve Sahne 15. Dante'nin mezarlıktan geçişi ve bir ölüyle karşılaşması.



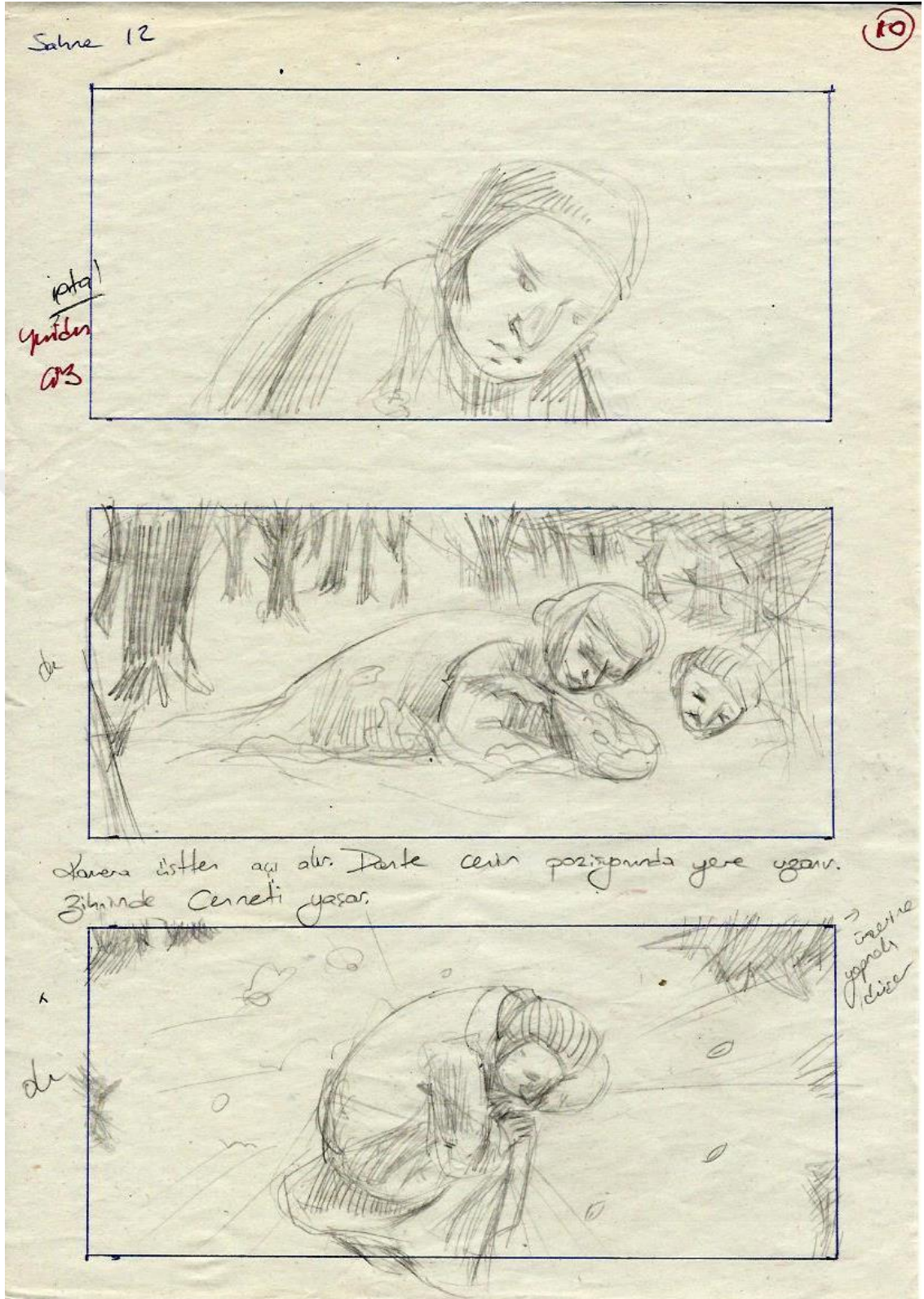
Görüntü 232: Sahne 16, Sahne 17 ve Sahne 18. Dante'nin Kanlı İrmakla karşılaşması.



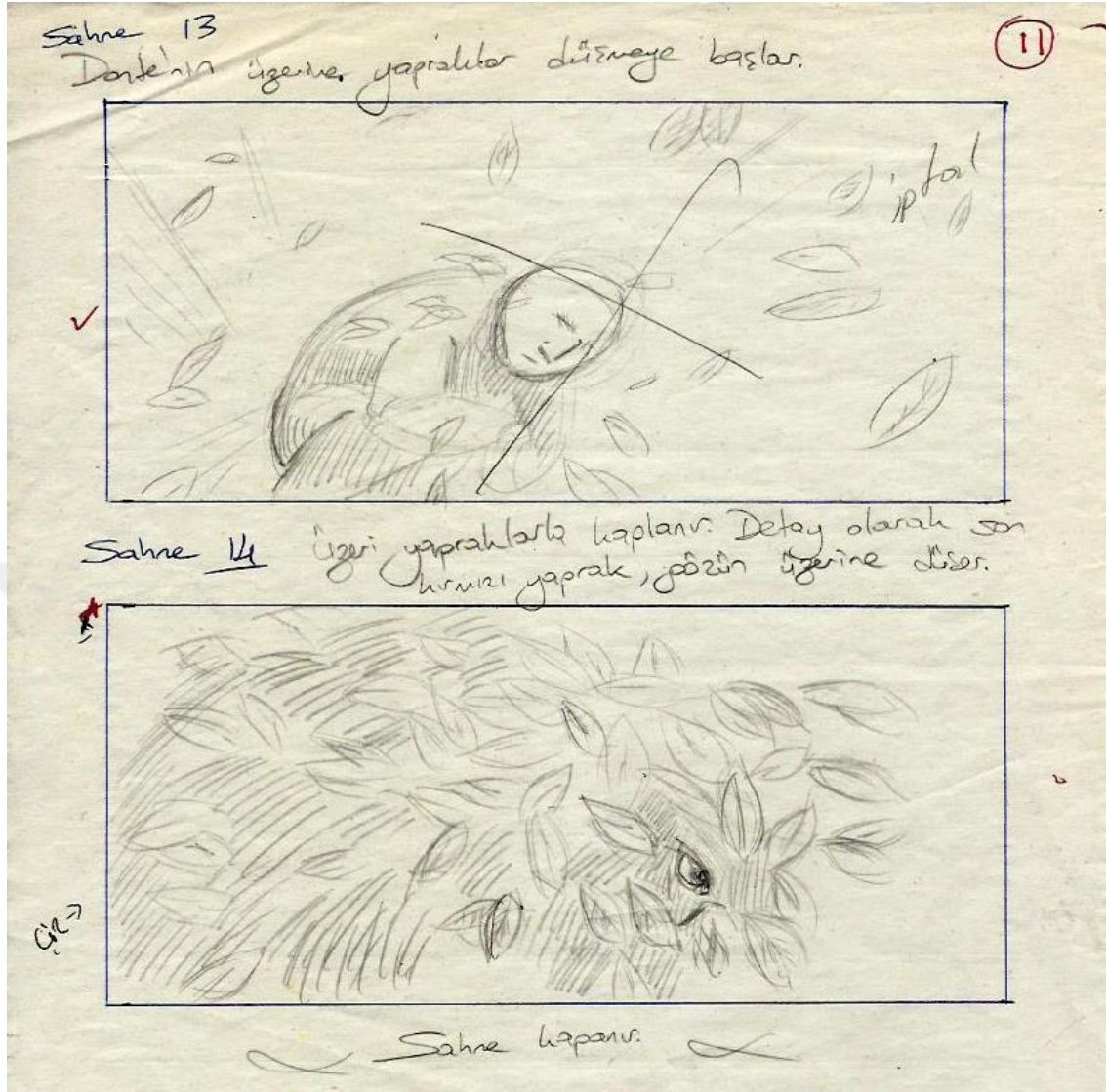
Görüntü 233: Sahne 19, Sahne 20 ve Sahne 21. İntihar Ormanı.



Görüntü 234: Sahne 22, Sahne 23 ve Sahne 24. İntihar Ormanı detayı ve Beatrice.



Görüntü 235: Sahne 25, Sahne 26 ve Sahne 27. Dante'nin İntihar Ormanı'nda uyuşukluğu.



Görüntü 236: Son sahne. Bitiş.

4.7.1.2. Karakter Tasarımı

Filmin karakter tasarlama süreci, projenin en sıkıntılı aşamalarından birini oluşturmuştur. Ana karakterlerin nasıl görüneceği sorunsal uzun bir karakter tasarlama süresine yol açmıştır. Dante'nin dramatik ve tematik kurguyu iyi yansıtacak ve hüznü, kederi içselleştirecek yapıda olması gerektiği fikri, karakter tasarımı sürecinde realistik görüntüyle, stilize bir tarzı birleştirmeyi gerekli kılmıştır.

Buradan hareketle, Dante kendisine ait olduğu düşünülen portre çalışmalarından, öldükten sonra yüzünden çıkarılan maskeden ve Botticelli'nin illüstrasyonlarından referans alınarak oluşturulmuştur. Vergilius ise daha yaşlı olarak düşünülmüş ve Dante

ile tek bedende birleştirilmiştir. Beatrice, Orta Çağ'ın güzellik ve estetik anlayışını yansıtan açık tenli ve koyu saçlı olarak tasarlanmıştır.

a- Dante



Görüntü 237: Dante ve Vergilius'un dijital çinilemesi.



Görüntü 238: Dante'nin dijital çinilemesi

b- Beatrice**Görüntü 239: Beatrice****Görüntü 240: Beatrice ve Dante'nin dijital boyaması.**

c- İblis

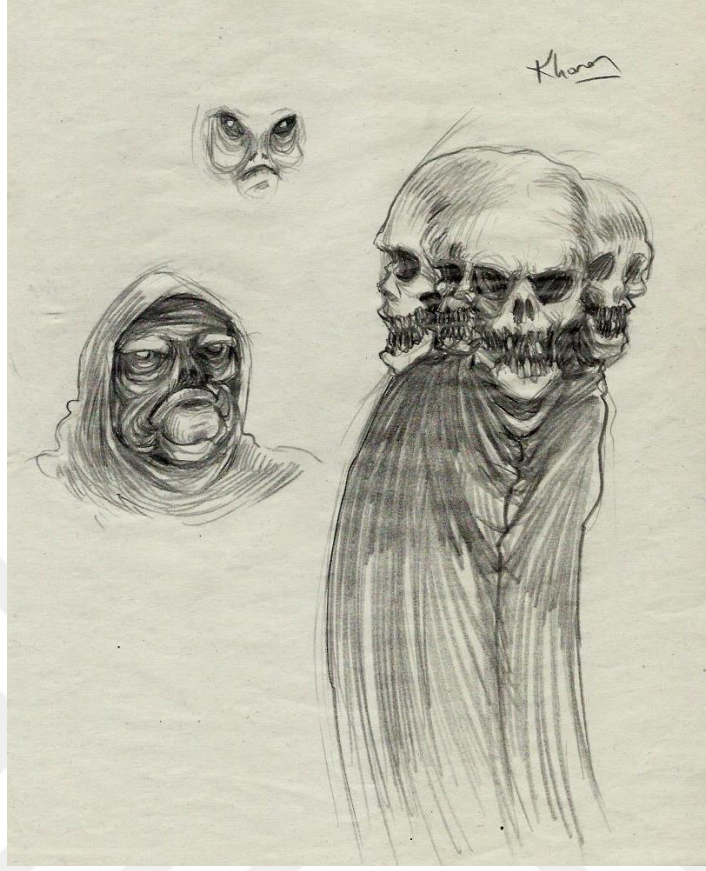


Görüntü 241: İblis'in dijital boyaması.



Görüntü 242: İblis karakterinin karakalem eskizi.

d- Kharon



Görüntü 243: Kharon karakter çalışması.



Görüntü 244: Farklı biçimlerde tasarlanan Kharon.

e- Erinyesler: Megaire, Alekto, Tisiphone



Görüntü 245: Cehennem cadıları; "Erinyesler".



Görüntü 246: Erinyeslerin karakalem eskizi.

f- Cehennem İfritleri



Görüntü 247: Cehennem İfriti karakter çalışması 1.



Görüntü 248: Cehennem İfriti karakter çalışması 2.



Görüntü 249: Cehennem İfritlerinin eskizi



Görüntü 250: Cehennem İfriti karakter çalışması 3.



Görüntü 251: Cehennem İfriti karakter çalışması 4.



Görüntü 252: Cehennem İfriti karakter çalışması 5.



Görüntü 253: Cehennem İfriti karakter çalışması 6.



Görüntü 254: Cehennem İfriti karakter çalışması 7.

4.7.1.3. Mekân Tasarımı



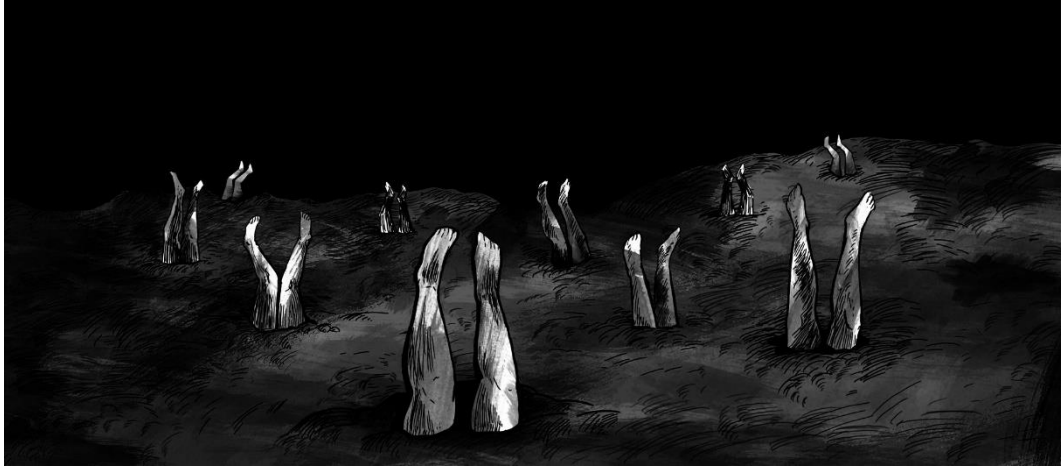
Görüntü 255: Filmin giriş sahnesi- gezegen dizilimi.



Görüntü 256: İlk Daire



Görüntü 257: Cehennemde yürüyüş sahnesi.



Görüntü 258: Ters saplanmış bedenler.



Görüntü 259: Çamurdaki bedenler



Görüntü 260: Dite Kenti



Görüntü 261: Erinyeler



Görüntü 262: Mezarlıktan geçiş



Görüntü 263: Mezar detayı.



Görüntü 264: Kanlı Irmak



Görüntü 265: İntihar Ormanı

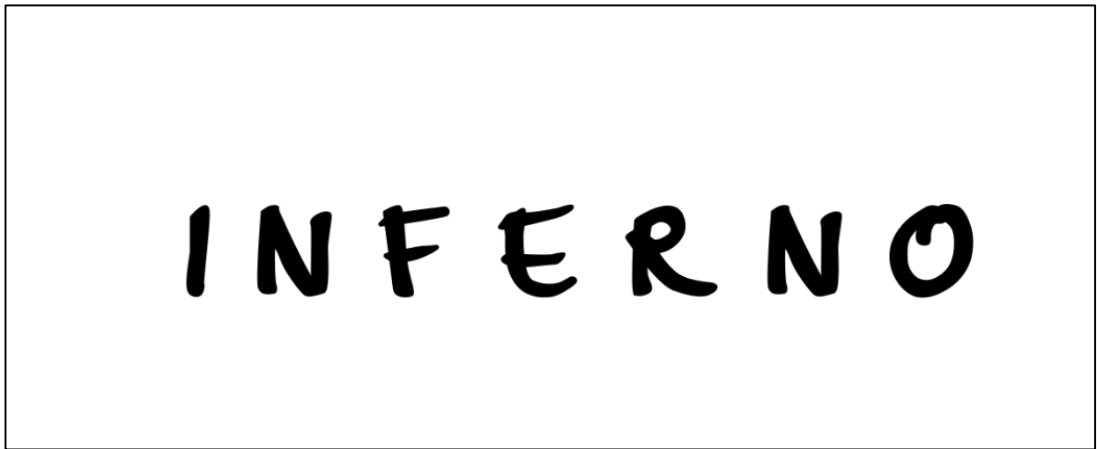


Görüntü 266: Cehennem Çukuru



Görüntü 267: Lucifer

4.7.1.4. Tipografi Tasarımı

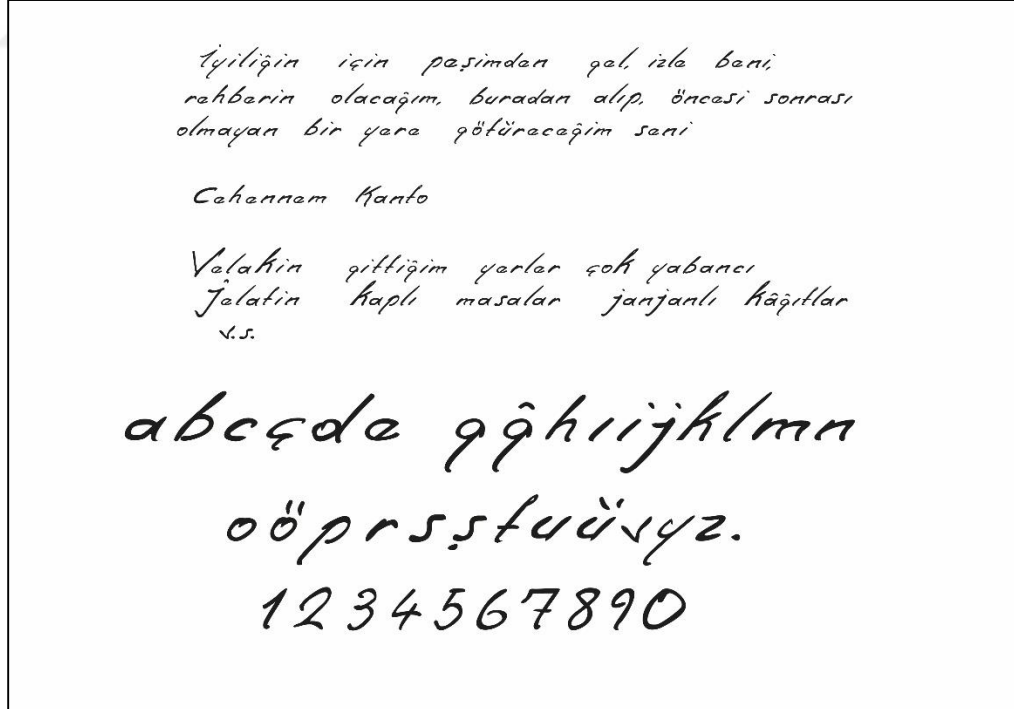


Görüntü 268: "Inferno" font tasarımı

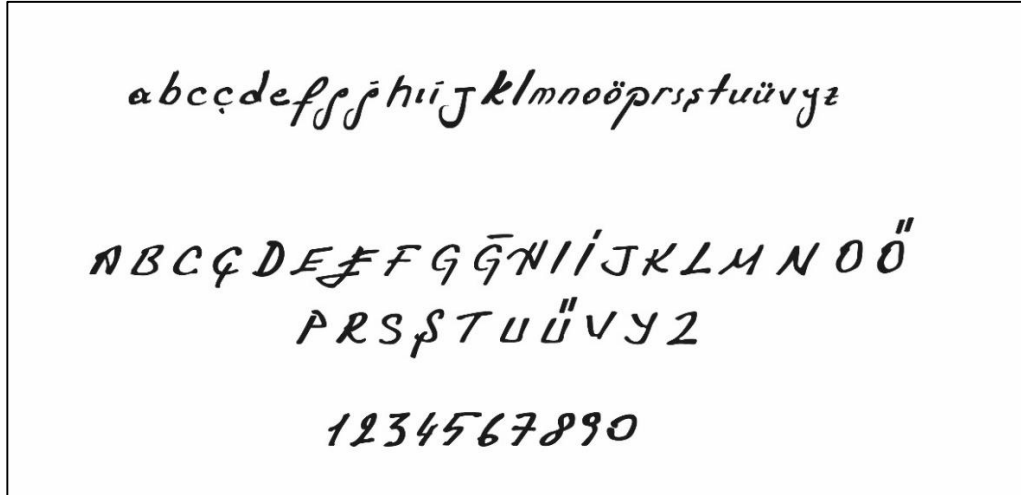
Glyphs, 86 items		.notdef	space	D	Cedilla	E	F	G	Gbreve	H	I	Idotaccent	J	K	L
				D	Ç	E	F	G	Ğ	H	I	İ	J	K	L
M	N	A	exclam	B	C	O	Ö	P	R	S	Ş	T	U		
Udieresis	V	Y	Z	a	b	c	ç	d	e	f	g	ğ	h		
ı	j	k	l	m	n	o	p	r	s	t	u	v	y		
z	zero	one	two	three	four	five	six	seven	eight	nine	colon	semicolon	plus		
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	+		
asterisk	parenright	parenleft	quotesingle	quotedbl	hyphen	slash	question	period	comma	equal	grave	odieresis	udieresis		
*)	('	"	-	/	?	.	,	=	'	ö	ü		
scedilla	dotlessi														
ş	ı														

Görüntü 269: "Inferno" fontunun harf tasarımları

a. Alternatif Fontlar



Görüntü 270: "Inferno"nun alternatif font tasarımı.



Görüntü 271: "Inferno"nun alternatif font tasarımı.

4.7.1.5. Animasyonda Kullanılmayan Eskizler

Filmin karakter ve mekan tasarımı aşamasında pek çok eskiz yapılmış, uygun konsept yakalanana kadar bu süreç devam etmiştir. Filmin yapım ve kurgu aşaması öncesi ön hazırlık aşaması oldukça yoğun çalışmayı ve çok yönlü düşünmeyi gerektirmiştir. Alt başlıklarda animasyonun ana konsepti belirlenmeden önce hazırlanan diğer eskiz ve çizimlere yer verilmektedir.

a. Dante



Görüntü 272: Dante karakter çalışması.



Görüntü 273: Dante karakter çalışması.



Görüntü 274: Dante karakteri yüz ifadeleri.



Görüntü 275: Dante karakter çalışması.

b. Vergilius



Görüntü 276: Vergilius karakteri çalışması.

c. Beatrice

Görüntü 277: Beatrice karakteri için ön çalışma.



Görüntü 278: Beatrice yüz ifadeleri.



Görüntü 279: Beatrice karakteri ön çalışmaları.

d. Cehennem İfritleri



Görüntü 280: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-1.



Görüntü 281: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-2.



Görüntü 282: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-3



Görüntü 283: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-4



Görüntü 284: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-5.



Görüntü 285: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-6.



Görüntü 286: Cehennem İfriti deneme çalışmaları-7.



Görüntü 287: Cehennemde günahkâr ruhlar



Görüntü 288: Cehennemde günahkâr ruhlar

4.7.1.6. Mekân Eskizleri



Görüntü 289: Mekân çalışması



Görüntü 290: Mekân çalışması.



Görüntü 291: Mekân çalışması

4.7.1.7. Çıkarılan sahneler



Görüntü 292: İntihar ormanında uyuyan Dante



Görüntü 293: Dante'nin korkuya kapılması



Görüntü 294: Dante'nin üzüntüsü



Görüntü 295: Dante' ve Vergilius'un birbirine dönüşmesi.



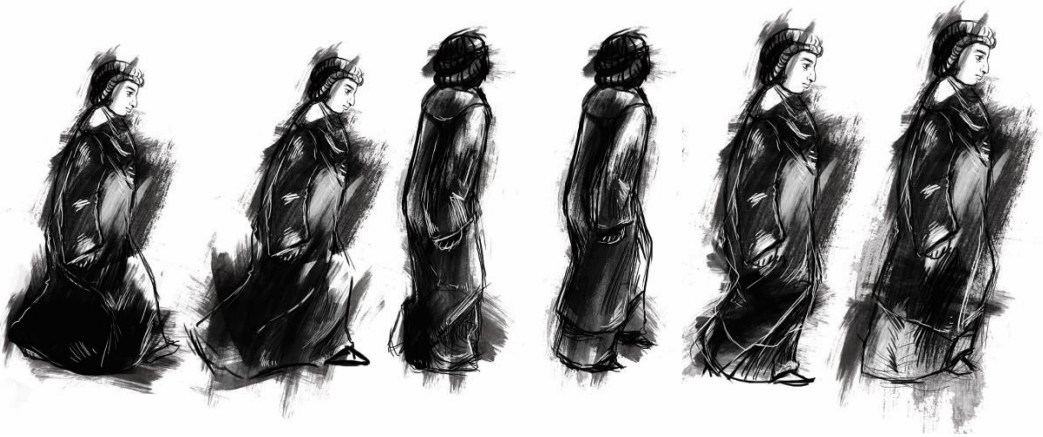
Görüntü 296: Dante'nin Kanlı Irmağa bakması



Görüntü 297: Dante'nin korkuya kapılması



Görüntü 298: Yapraklar arasındaki Dante.



Görüntü 299: Dante'nin Cehennem yürüyüşü.



Görüntü 300: Kanlı ırmak

SONUÇ

Mat tasarımı on dokuzuncu yüzyılda uygulanmaya başlanmasına rağmen, yirmi birinci yüzyılın sağladığı teknolojik ilerleme ve geliştirilen yeni tekniklerle sinema ve animasyon sektörünü bambaşka boyutlara taşımıştır. Araştırmanın sonucunda; örnek olarak incelenen animasyon filmlerin, dâhil oldukları kuramsal tartışmalar ve mat tasarım tekniklerinin tespit edilmesiyle, “mat tasarım” kavramının yalnızca sinema sektörüne ait bir uygulama olmadığı, animasyon filmlerin de bu alana dâhil edilebileceği görülmüştür. Mat teknikleri, hem 3B hem de 2B alanlarda başarılı şekilde uygulanabilmekte, set kurma gibi bir unsuru ortadan kaldırdığı için film yapım ekiplerine geniş bir hareket alanı sağlamaktadır. Ancak mat tasarlama süreci düşünüldüğünün aksine tek boyutlu bir tasarım ve bakış açısıyla oluşturulmamaktadır. Tasarımcının, bitmeyen bir gelişmeyle derin kültürel araştırma yapmasına ve hayal gücünün, kendi kültürel ve sanatsal birikiminin, farklı program becerisine sahip olmasının en önemli etkenlerden biri olduğunu ifade etmek gerekmektedir. Yalnızca tasarımcının arka planının doygun olması yetmemekte, alanın multidisipliner yapısı gereği, farklı disiplinlerde çalışan kişilere bu süreçte ihtiyaç duyulmaktadır.

Araştırma sürecinin başlangıcında vurgulanan ve cevabı aranan sorulardan birisi; mat olarak oluşturulan mekânların gerçeklik algısını yaratmak için ne gibi kıstaslara ihtiyaç duyduğuydu. Bu sorunun cevabı; ortaya konulan matın, karakterlerin tasarım ve mekân içerisindeki konumlanışları, hikâyenin geçtiği coğrafyaya, tarihe veya gelecekte olması muhtemel durumlara uygun bir biçimde iç içe geçirilmesindedir. Bundan dolayı araştırma, okuma ve incelemeye birlikte gerçekleştirilecek detaylı eskizlerin çoğu zaman gerçek mekânların, kişilerin görüntülerinden yola çıkılarak oluşturulması, rengin ve dokunun yansıttığı yüzey hatlarının birebir algılabilmesi önemlidir. Mat tasarımın, fantastik mekânların “olabilirliği” ekseninde gerçek plastik değerlere sahip olarak aktarılma aşamasının büyük bir ekiple kolektif bir çalışma sonucu ortaya çıkarılmasını gerekli kılmaktadır.

Araştırmanın animasyon uygulaması olan “Inferno”nun yapım kısmına geçmeden önce ciddi bir plan aşaması gerçekleştirilememiştir. Çünkü metnin orijinalinden uyarılma olan senaryosunda öncelikli olarak; Dante’nin Cehennem’inin karmaşık ve büyüleyici atmosferinin ne şekilde yansıtılması gerektiği, çizim tarzının nasıl olacağı, karakterlerin derin duygusal ruh yapısının nasıl aktarılacağı sorularının cevabı aranmıştır. Uzun bir tasarım ve eskiz aşamasından sonra çizim tarzı ve plastik değerleri netleştirilmiş, kâğıt üzerine ön eskiz çinilemeler yapılmıştır. Çinileme ve

mürekkep etkisinin birebir şekilde sayısal ortamda aktarılması meselesi oldukça önemli bir aşamayı teşkil etmiş, süreç sonunda bu etki başarılı şekilde dijital ortamda yakalanmıştır. Inferno'nun dijital ortamda gerçekleştirilen çinileme, hareketlendirme ve kullanılan orijinal negatif mat tekniğine en iyi cevabı hangi programların ve tekniğin vereceği sorunu aşağıda belirtilen programlar kanalıyla çözülmüştür.

Çizim ve renklendirme: Adobe Photoshop CC,

Hareketlendirme ve animasyon: Adobe After Effects CC,

Kurgu: Adobe Premiere Pro CC,

Font Tasarımı: Adobe Illustrator CC ve FontCreator 11.0

Tezin en önemli amaçlarından birisi, film türlerine uygun mat tasarım tekniği ile hedeflenen konsept tasarımların ortaya çıkarılmasıydı. Inferno ile bu soruya cevap aranmış, detaylı değerlendirmesi 4. Bölümde gerçekleştirilmiştir ve mat tasarımının, fantastik animasyon filmin üslubunun yalnızca tema ve dönem gibi çeşitli noktalara bağlı kalarak oluşturulamayacağı tespit edilmiştir. Yönetmenin tasarım üslubunun ve aktarım biçiminin sonraki filmleri için de yol gösterici olduğunu ve ortak bir dil gerektirdiğini ortaya koymuştur.

Fantastik sinema sektöründe mat tasarım tekniğinin kullanılması ve zamanla daha gerçekçi bir yapıda oluşturulması, alana duyulan ilgiyi artırmaktadır. Maddi ve fiziksel olarak büyük bütçelere duyulan ihtiyacı aza indiren mat tasarımlarının, fantastik görüntüleri set kurmadan izleyiciye muazzam gerçeklik içerisinde aktarabilmesi önemli olması alanda araştırma yapmayı gerekli kılmakta ancak yeterli kaynak bulunamamaktadır. Bundan dolayı tez, hem akademik temelde hem de uygulama açısından oldukça önemli bir noktada yer almaktadır. Tasarımcılara ve alan üzerinde araştırma yapmak isteyen kişilere yol gösterici olması düşünülmekte ve detaylı bir Türkçe kaynak ihtiyacının bu çalışmayla giderileceğine inanılmaktadır.

KAYNAKÇA

- Akşit, O. (2012). *Bilimkurgu sinemasında tekno-kültürün inşası*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Aktaş, G. (2013). Feminist söylemler bağlamında kadın kimliği: erkek egemen bir toplumda kadın olmak. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 30 (1). 53-72.
- Alighieri, D. (2010). *İlahi komedyası*, (Onuncu Basım). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Anar, İ. O. (2006). *Puslu kıtalar atlası*, (e-kitap), (Otuzuncu Basım). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Anar, İ. O. (2013). *Suskunlar*, (Onüçüncü Basım). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Anar, İ. O. (2014). *Amat*, (Onüçüncü Basım). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Anime. (2012). *Ghost in the Shell*. Erişim Tarihi: 23.03.2018.
<https://www.anime.gen.tr/animetanitim.php?id=217>
- Aras, G. (2008). Hélène Cixous'un güç kavramı ve becerikli helen. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 48 (2). 65-77.
- Aristoteles. (1987). *Poetika*, (e-kitap). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Atan, Y. (2011). *Akdeniz Mitologyasından Efsaneler*, İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Badley, L., Palmer, R. B. ve Schneider, S. J.(2016). *Dünya sinemasında akımlar*, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Bakır, B. (2013). Psikanalitik film kuramı. Özarslan Z. (Ed.). *Sinema kuramları-2, beyazperdeyi aydınlatan kuramlar* içinde (s.131-142). İstanbul: Su Yayınevi.
- Barron, C. (1998). *Matte Painting in the Digital Age*. Erişim Tarihi: 13.03.2018.
http://www.matteworld.com/projects/siggraph_1.html
- Baudrillard, J. (2005). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Üçüncü Baskı). Ankara: Doğubatu Yayınları.
- Baydar, V. (2013). Popüler kültürde mizojini. *Turkish Studies*, 8(151), 151-165.
- Berens, E. M. (2014). *Antik yunan efsaneleri ve roma mitleri*, (Yedinci Basım). İzmir: İlya İzmir Yayınevi.

- Berk, M. E. (2017). Dünya sinemasında görsel efektin gelişimi. türk sinemasındaki uygulamaları. *İnif-e Dergi*, 2(2), 189-209.
- Bettridge, T. (2016). *Anime architecture: how ghost in the shell was built*. Erişim Tarihi: 19.04.2018.
<https://032c.com/2016/Ghost-In-The-Shell-anime-architecture#image1>
- Bolton, C. (2007). The Mecha's Blind Spot. Bolton C., Csicsery I. Ve Tatsumi T. (Ed.). *Robot ghosts and wired dreams* (s.123-147). London: University of Minnesota Press.
- Booker, M. K. (2006). *Alternate americas science fiction film and american culture*. Westport: Praeger Publishers.
- Bould, M. (2015). *Bilimkurgu*.(Birinci Basım). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Büker, S. (Ed). (2010). *Sinema: tarih-kuram-eleştiri*. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Carroll, L. (2013). *Alice harikalar diyarında ve aynadan içeri*, (e-kitap). İstanbul: İlhaki Yayınları.
- Challaye, F. (2007). *Dinler tarihi*, İstanbul: Varlık Yayınları.
- Chomsky, N. (2008). *Medya denetimi*. İstanbul: Everest Yayınları.
- Cinewiki. (...). *Special effects in the 1930's*. Erişim Tarihi: 13.03.2018
<https://cinewiki.wikispaces.com/Special+Effects+in+the+1930s>
- Creativeplanetnetwork. (2012). *Marrying stop motion and cgi for "the corpse bride*. Erişim Tarihi: 17.04.2018.
<https://www.creativeplanetnetwork.com/news-features/marrying-stop-motion-and-cgi->
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema between fantasy and reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Cureton, S. K. (2016). *Death not emay start filming this year; will 'definitely' be rated r*. Erişim Tarihi: 26.04.2018.
<https://screenrant.com/death-note-movie-filming-2016-rated-r/>
- Çeliksap, S. (2010). Avatar filmine estetik düzlemde bakmak. *Beykent Üniversitesi sosyal bilimler dergisi*, 4(1), 87-98.

- Çığ, M. İ. (2005). *Kur'an incil ve tevrat'ın sümer'deki kökeni*, (e-kitap), (Dokuzuncu Basım). İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Deathnote. (...). *Human World*. Erişim Tarihi: 16.03.2018.
http://deathnote.wikia.com/wiki/Human_World
- Deathnote. (...). *Shinigami*. Erişim Tarihi: 16.03.2018.
<http://deathnote.wikia.com/wiki/Shinigami>
- Debord, G. (2011). Situasyonist enternasyonel'den yazılar. Harrison, C. ve Wood, P. (Ed.). *Sanat ve kuram içinde* (s.743-750). İstanbul: Küre Yayınları.
- Desowitz, B. (2005). *'Corpse bride': stop motion goes digital*. Erişim Tarihi: 14.04.2018.
<https://www.awn.com/vfxworld/corpse-bride-stop-motion-goes-digital>
- Eco, U. (2015). *Efsanevi yerlerin tarihi*. İstanbul: Doğan Yayıncılık.
- Eliade, M. (2009). *Dinler tarihine giriş*, İstanbul: Kabalcı Yayınları
- Erdikmen, A. (2015). Rudolf julius arnheim. Özarslan Z. (Ed.). *Sinema kuramları-1, beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar içinde* (s.35-50). İstanbul: Su Yayınevi.
- Ergüven, E. (2010). *Mitoloji*, İstanbul: Ntv Yayınları.
- Ertekin, A. (2010). Fantastik yazın nedir?. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9 (1).
- Estin, C. ve Laporte, H. (2008). *Yunan ve roma mitolojisi*, (Yirmibeşinci Basım). Ankara: Tubitak Popüler Bilim Kitapları.
- Etuş, Ö. İ. (2006). Yazınsal söylemde fantastik doku: bilişsel-biçemsel bir yaklaşım, *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, (2). s.68-79.
- Experience-Shirakami. (...). *About the world natural heritage site shirakami sanchi*. Erişim Tarihi: 11.04.2018.
<http://www.experience-shirakami.com/about-shirakami-sanchi.html>
- Fielding, R. (2013). *Techniques of special effects of cinematography*. Abingdon: Routledge is an imprint of Taylor & Francis.

- Fiske, J. (2015). *Mitler ve mitleri yapanlar*, (Onikinci Basım). İzmir: İlya İzmir Yayınevi.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi*, (Birinci Basım). İstanbul: Metis Yayınları.
- Fromm, E. (1992). *Rüyalar, masallar, mitoslar*, (İkinci Basım). İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Furby, J. ve Hines, C. (2014). *Fantastik*, (Birinci Basım). İstanbul: Kolektif Yayınevi.
- Furniss, M. (2013). *Animasyon'un kutsal kitabı*, (Birinci Basım). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.
- Gencan, T. N. ve Diğerleri. (1974). *Yazın terimleri sözlüğü*. Erişim tarihi: 27.02.2018.
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5a9542f4ac7ec8.37980702
- Gleicher, M. (...). *Ghost in the Shell-interview*. Erişim Tarihi:19.04.2018.
<https://web.archive.org/web/20120114082418/http://www.5x5media.com/eye/inte/mgleicher.php>
- Goethe, J. W. V. (2014). *Faust*, İstanbul: Sis Yayınları.
- Güneş, Y. (2012). Fantastik öğeler içeren romanlar için bir tasnif denemesi, *Batman Üniversitesi Uluslararası Katılımlı Bilim Ve Kültür Sempozyumu, Yaşam Bilimleri Dergisi*. 1(1), s.1251-1264.
- Güney, K. M. (2015). Çağının aynası olarak bilimkurgu: insanın doğa ve teknolojiye bakışı nasıl dönüştü?. Şahin, S., Öztürk, B. ve Büyükarman, D. B. (Ed.). *Edebiyatın izinde fantastik ve bilimkurgu içinde* (s.36-43). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Hahn, J. D. (2015). *This is how famous movies and tv shows look with and without green screens*. Erişim Tarihi: 12.03.2018.
<http://www.complex.com/pop-culture/2015/04/green-screen-scenes-in-famous-movies-and-tv-shows/>
- Hamonic, W. G. (2011). *Disney is the tiffany's and I am the woolworth's of the business": a critical re-analysis of the business philosophies, production values and studio practices of animator-producer paul*

houlton terry. (Yayımlanmamış doktora tezi). School of Arts, Brunel University, London.

Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.

Imbd (...). *Melies: Un homme de têtes (1898)*. Erişim Tarihi: 13.03.2018.

<https://www.imdb.com/title/tt0135696/>

Imbd. (...). *Death Note: Desu nôto*. Erişim Tarihi: 25.04.2018.

https://www.imdb.com/title/tt0877057/technical?ref_=tt_ql_dt_6

Imdb. (...). *Corpse bride*. Erişim Tarihi: 12.04.2018

https://www.imdb.com/title/tt0121164/fullcredits?ref_=tt_ql_dt_1

Imbd.(...). *Ghost in the shell*. Erişim Tarihi: 19.04.2018.

https://www.imdb.com/title/tt0113568/technical?ref_=tt_ql_dt_6

Imbd.(...). *Prenses Mononoke*. Erişim Tarihi: 12.04.2018.

http://www.imdb.com/title/tt0119698/technical?ref_=tt_ql_dt_6

İncil, (1998), İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi.

Kaplan, N. ve Ünal, G. T. (2011). *Bilimkurgu sinemasını okumak*. İstanbul: Derin Yayınları.

Karadoğan, A. (2005). Postmodern sinema mı film mi?. *İletişim Araştırmaları*, 3(1-2), 133-160.

Karamollaoğlu, A. (2012). *Distopyan filmlerde mekân ve zaman ilişkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.

Karatay, A. (2015). Miyazaki Sineması ve Auteur Kuramı. *idil*, 4 (18), s.111-122.

Kemp, P. (2014). *Sinemanın tüm öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Kershaw, D. (1982). *Tape music with absolute animated film: prehistory and development in two volumes*. (Yayımlanmamış doktora tezi). University of York, York.

Koçak, B. (2006). Doğu-batı arasında türk sineması: korku filmleri üzerine bir değerlendirme. *İstanbul üniversitesi iletişim fakültesi dergisi*, s.93-104.

- Kraemer, H. C. (2016). Between the Worlds: Liminality and Self-Sacrifice in Princess Mononoke, *Journal of Religion & Film*, 8 (2-1). 1-14.
- Kramer, S. N. (2002). *Tarih sümer'de başlar*, (e-kitap). (İkinci Basım), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Kur'an-ı Kerim Türkçe Meali, (2010).
- Kutsal Kitap- Yeni Dünya Çevirisi (2008). New York, U.S.A. : Watchtower Bible and Tract Society of New York, inc. Brooklyn.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine*. London: University of Minnesota Press.
- Lewis, C. S. (2012). *Narnia günlükleri: aslan, cadı ve dolap*, (e-kitap). İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- London, J. (1982). *Ademden önce*. İstanbul: Oda Yayınları.
- Maalouf, A. (2000). *Yüzüncü ad*. (Yirmialtıncı Basım), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Maher, M. (2015). *Visual effects: how matte paintings are composited into film*. Erişim Tarihi: 15.02.2018.
<https://www.rocketstock.com/blog/visual-effects-matte-paintings-composited-film/>
- Mattingly, D. B. (2011). *The digital matte painting handbook*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Mitoloji. (2006). *Türk dil kurumu güncel türkçe sözlük*. Erişim tarihi: 15.05.2016
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.57398fc606d0a4.57380645
- Monaco, J. (2002). *Bir film nasıl okunur?*, (Birinci Basım). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Moore, M. (2017). *The setting is the most interesting part of the original 1995 Ghost in the Shell movie*. Erişim Tarihi: 19.04.2018
<https://www.theverge.com/2017/4/1/15142948/ghost-in-the-shell-1995-original-setting-most-interesting-part>
- Moran, B. (2008). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*, (Onsekizinci Basım). İstanbul: İletişim Yayınları.

- Mulvey, L. (2010). Görsel haz ve anlatı sineması. Büker, S. ve Topçu, Y. G. (Ed.). *Sinema: tarih-kuram-eleştiri* içinde (s.211-229). İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Mungan, M. (2013). *Üç aynalı kırk oda*. (Sekizinci Basım). İstanbul: Metis Yayınları.
- Muratoğlu, B. (2013). *Görsel anlatı yapısı ve canlandırma sineması: hayao miyazaki sineması'nın incelenmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Murie, M. (2013). *Using a home projector for rear projection*. Erişim Tarihi: 20.03.2018
<https://filmmakermagazine.com/64570-using-a-home-projector-for-rear-projection/#.WqkFKh3FLMw>
- Najmedin, S. ve Shahkarami, A. (2013). *The pre-production phase in the making of iranian full-length animated films 1979-2012*. (Unpublished Doctoral Dissertation). University of West London, London.
- Napier, S. J. (2008). *Anime*. İstanbul: Es Yayınları.
- Nausicaa. (...). *Mononoke hime*. Erişim Tarihi: 12.04.2018.
<http://www.nausicaa.net/miyazaki/mh/credits.html>
- Odabaş, B. (2015). Andre bazin. Özarslan Z. (Ed.). *Sinema kuramları-1, beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar* içinde (s.155-184). İstanbul: Su Yayınevi.
- Odell, C. ve Blanc, M. L. (2011). *Stüdyo ghibli*. İstanbul: Kalkedeon Yayınları.
- Orwell, G. (2013). *Bin dokuz yüz seksen dört*, İstanbul: Can Yayınları.
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş fantazy*, İstanbul: İnkılâp Yayınevi.
- Örnek, S. V. (1973). *Sözlük, budunbilim terimleri sözlüğü*. Erişim tarihi: 03.10.2016.
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&view=bilimsanat&kategoriget=terim&kelimeget=efsane&hngget=md

- Özarlan, Z. (Ed.). (2015). *Sinema kuramları-1, beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar* İstanbul: Su Yayınevi.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve televizyon terimleri sözlüğü*. Erişim Tarihi: 28.02.2018.
http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bilimsanat&view=bilimsanat&kategori1=bakdetay&sozid=SNM
- Pdl. (...). *Corpse bride, production notes*. Erişim Tarihi: 17.04.2018.
http://pdl.warnerbros.com/wbmovies/corpsebride/flashsite/main_popup.html#MainNav.LivingNav.VictorsRoom.VictorsRoomNotes
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy*. Estonian Academy of Arts, Estonya.
- Platon. (2005). *Devlet*, (e-kitap). İstanbul: Bordo Siyah.
- Propp, V. (1985). *Masalın biçimbilimi*, (e-kitap), İstanbul: Kent Basımevi.
- Propp, V. (1998). *Folklor, teori ve tarih*, (e-kitap), İstanbul: Avesta Yayınları
- Rolleston, T. W. (2014). *Kelt mitleri ve efsaneleri*, (Dördüncü Basım). İzmir: İlya İzmir Yayınevi.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya mitolojisi*, (Üçüncü Basım). Ankara: İmge Yayınevi.
- Roos, D. (...). *How digital matte painters work*. Erişim Tarihi: 13.03.2018.
<https://entertainment.howstuffworks.com/digital-matte-painter1.htm>
- Rottentomatoes. (...). *Tim burton's corpse bride*. Erişim Tarihi: 30.03.2018.
https://www.rottentomatoes.com/m/corpse_bride/
- Row, R. (2005). *"Bride" stripped bare*. Erişim Tarihi: 14.02.2018.
<http://www.stopmotionworks.com/articles/cbrdstrpdbare.htm>
- Rowling, J. K. (2016). *Harry potter ve zümrüdüanka yoldaşlığı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Saygılıgil, F. (2013). Feminist film kuramı. Özarlan Z. (Ed.). *Sinema kuramları-2, beyazperdeyi aydınlatan kuramlar içinde* (s.143-166). İstanbul: Su Yayınevi.
- Science. (...). *Cinema- prenses mononoke*. Erişim Tarihi: 11.04.2018
<http://science.jrank.org/pages/8622/Cinema-PRINCESS-MONONOKE.html>

Shadowlocked. (2015). *The fifty greatest matte paintings of all time*. Erişim Tarihi: 19.12.2017.

<http://www.shadowlocked.com/201205272603/lists/the-fifty-greatest-matte-paintings-of-all-time.html>

Siddiqui, N. (2012). *Weekly classics: princess mononoke*. Erişim Tarihi: 15.02.2018.

<https://www.dawn.com/news/751422>

Sizgen, B. (2014). Bab-ı esrar romanında fantastik unsurlar. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 183 (183), 97-119.

Somay, B. (2015). Açılış konuşması. Şahin, S., Öztürk, B. ve Büyükerman, D. B. (Ed.). *Edebiyatın izinde fantastik ve bilimkurgu* içinde (s.9-26). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Strauss, C. L. (2013). *Mit ve anlam*, (e-kitap), İstanbul: İthaki Yayınları.

Strauss, C. L. (1983). *Din ve büyü*, (e-kitap), (İkinci Basım). İstanbul: Yol Yayınları.

Taşdelen, P. ve Koca, C. (2015). Viktorya dönemi ingiltere'sinde kadın bedeni politikaları ve kadınların spora katılımı. *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 32(1), 205-214.

Tezcan, G. (1990). *Animasyon üretim tekniklerinin deneysel analizi üzerine bir araştırma*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Timisi, N. (2010). Sinemaya feminist müdahale: lara mulvey'de psikanalitik seyirciden teknolojik seyirciye. İri, M. (Ed.). *Sinema araştırmaları: kuramlar, kavramlar, yaklaşımlar* içinde (s.161-186). İstanbul: Derin Yayınları.

Todorov, T. (2012). *Fantastik*, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Tolkien, J. R. R. (2013). *Tehlikeli diyardan öyküler*, (Altıncı Basım). İstanbul: İthaki Yayınları.

Tomos, Y. (2013). *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by hayao miyazaki, satoshi kon and*

mamoru oshii. (Unpublished Doctoral Dissertation). Aberystwyth University, Aberystwyth.

Tunalı, D. (2017). Popüler masallardan sinemaya yapılan uyarlamalarda kültürel antropolojik süreklilik ve dönüşüm. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10 (49), 362-372.

Uğur, V. (2011). Türk edebiyatında fantastik roman. *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 42 (42), 133-154.

Wikivisually. (...). *Death note*. Erişim Tarihi: 28.04.2018.

https://wikivisually.com/wiki/Death_Note

Whitehead, M. (2012). *Animasyon filmler*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Yıldız, S. (2015). Vsevolod illarionovich pudovkin. Özarıan Z. (Ed.). *Sinema kuramları-1, beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar içinde* (s.59-106). İstanbul: Su Yayınevi.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Elvan KANMAZ

Doğum Yeri ve Tarihi : Bingöl -1986

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Anadolu Üniversitesi

Eğitim Fakültesi Resim-İş Öğretmenliği

Yüksek Lisans Öğrenimi : Anadolu Üniversitesi

Eğitim bilimleri enstitüsü/Resim-iş öğretmenliği (Tezli)

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri : Kanmaz, E. (2017). Etkileşimsel Enstalasyonlar. The Journal of Social Sciences, 16(16), 333-340., Doi: 10.16990/SOBIDER.3790 (Yayın No: 3663828)

Kanmaz, E. (2015). Bir Eğitim Kurumu Olarak Bauhaus'un Günümüz Görsel tasarım Eğitimine Getirileri. Jedus(4), 117-136. (Yayın No: 2617229)

Kanmaz, E. (2017). Digital Sculptures as Art Style and Art of Nam June Paik: Video Art. IASSR- International Association of Social Science Research, 67-72. (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:3864984)

Kanmaz, E. (2014). Yoko Ono'nun Sanatsal Üretimlerinde Yeni Medya Teknolojilerinin Konumlanması Video Art. I. Uluslararası Yeni Medya Ve Kadın Sempozyumu (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum)(Yayın No:1583542)

Kanmaz, E. (2014). Jenerik Tipografilerinde Sorunlar ve Çözüm Önerileri. Sanat yazıları(31), 79-98. (Kontrol No: 1583373)

İş deneyimi

Stajlar :

Projeler :

Çalıştığı Kurumlar : 2009 Bir Beyaz Medya (Yerel Dergi)

2008 Grafikirler Reklam Ajansı

İletişim

E-Posta Adresi : elvankanmaz@gmail.com

Tarih : 12.06.2018

FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA “MATTE PAINTING” TASARIMI

Yazar Elvan Kanmaz

Gönderim Tarihi: 25-Haz-2018 01:12PM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 978414646

Dosya adı: TEZ_s._yeterlik_elvan.pdf (7.91M)

Kelime sayısı: 46564

Karakter sayısı: 316805

FANTASTİK ANİMASYON SİNEMASINDA "MATTE PAINTING" TASARIMI

ORIJINALLIK RAPORU

% 12	% 12	% 2	%
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	www.egitimci.biz İnternet Kaynağı	% 3
2	es.scribd.com İnternet Kaynağı	% 1
3	www.scribd.com İnternet Kaynağı	% 1
4	www.ait.hacettepe.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
5	dad.boun.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
6	pt.scribd.com İnternet Kaynağı	<% 1
7	issuu.com İnternet Kaynağı	<% 1
8	www.ozcanpalavan.com İnternet Kaynağı	<% 1

9	dergipark.gov.tr İnternet Kaynađı	<% 1
10	okulsel.net İnternet Kaynađı	<% 1
11	arsivbelge.com İnternet Kaynađı	<% 1
12	docplayer.biz.tr İnternet Kaynađı	<% 1
13	it.winelib.com İnternet Kaynađı	<% 1
14	tolkieniano.blogspot.it İnternet Kaynađı	<% 1
15	www.hizmeterleriyiz.esy.es İnternet Kaynađı	<% 1
16	www.bby.hacettepe.edu.tr İnternet Kaynađı	<% 1
17	www.mitoloji.gen.tr İnternet Kaynađı	<% 1
18	dusundurensozler.blogspot.com İnternet Kaynađı	<% 1
19	www.imdb.com İnternet Kaynađı	<% 1
20	jdlab.tistory.com İnternet Kaynađı	<% 1

<% 1

21

shotonwhat.com

İnternet Kaynağı

<% 1

22

dergipark.ulakbim.gov.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

23

devisso.com

İnternet Kaynağı

<% 1

24

sozriko.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

25

yabantutkusu.com

İnternet Kaynağı

<% 1

26

www.tsadergisi.org

İnternet Kaynağı

<% 1

27

aviscine.org

İnternet Kaynağı

<% 1

28

www.akdav.org

İnternet Kaynağı

<% 1

29

www.kitap2.com

İnternet Kaynağı

<% 1

30

fabilog.com

İnternet Kaynağı

<% 1

31

www.benoyum.com

İnternet Kaynağı

<% 1

32

www.journals.istanbul.edu.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

33

www.gelbalder.org

İnternet Kaynağı

<% 1

34

www.metiskitap.com

İnternet Kaynağı

<% 1

35

berkenar.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

36

wn.com

İnternet Kaynağı

<% 1

37

www.insanokur.org

İnternet Kaynağı

<% 1

38

www.uyanangenclik.com

İnternet Kaynağı

<% 1

39

www.ilet.gazi.edu.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

40

politikart1.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

41

www.futuristika.org

İnternet Kaynağı

<% 1

42

www.tatliaskim.com

İnternet Kaynağı

<% 1

43

Banu Hatice Gurcum, Arzu Aslan.

"INVESTIGATING THE PROCURING FACTORS OF SUFFRAGETTES MOVEMENT WITHIN THE CONTEXT OF TEXTILE INDUSTRY", Idil Journal of Art and Language, 2016

Yayın

<% 1

44

www.imasy.or.jp

İnternet Kaynağı

<% 1

45

www.tricedesigns.com

İnternet Kaynağı

<% 1

46

sirnakhaber.com

İnternet Kaynağı

<% 1

47

www.rtuk.org.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

48

booksandnotes.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

49

fatmaburchak.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

50

www.películasyonkis.com

İnternet Kaynağı

<% 1

51

filmfront.com

İnternet Kaynağı

<% 1

52

adudspace.adu.edu.tr:8080

İnternet Kaynağı

<% 1

53

www.goodtorrents.com

İnternet Kaynađı

<% 1

54

yavuzcobanoglu.blogspot.com

İnternet Kaynađı

<% 1

55

acikerisim.iku.edu.tr:8080

İnternet Kaynađı

<% 1

56

en.wikipedia.org

İnternet Kaynađı

<% 1

57

nl.winelib.com

İnternet Kaynađı

<% 1

58

publications.theseus.fi

İnternet Kaynađı

<% 1

59

www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080

İnternet Kaynađı

<% 1

60

MERİÇ, Övünç. "Avatar son hava bükücü: Animasyon serileri ve yaratıcılık üzerine bir inceleme", Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi, 2013.

Yayın

<% 1

61

www.boomsocial.com

İnternet Kaynađı

<% 1

62

ihsanoktayanar.com

İnternet Kaynađı

<% 1

www.tabularatalanayalanabalta.com

63

İnternet Kaynađı

<% 1

64

www.mdpi.com

İnternet Kaynađı

<% 1

65

place-to-be.net

İnternet Kaynađı

<% 1

66

onedio.com

İnternet Kaynađı

<% 1

67

www.aldido.com

İnternet Kaynađı

<% 1

68

www.ganriki.org

İnternet Kaynađı

<% 1

69

docplayer.fi

İnternet Kaynađı

<% 1

70

www.bilgilerforumu.com

İnternet Kaynađı

<% 1

71

forums.aussievapers.com

İnternet Kaynađı

<% 1

72

mytube.picknits.com

İnternet Kaynađı

<% 1

73

wiki.2me.pisz.pl

İnternet Kaynađı

<% 1

74

www.scifinow.co.uk

İnternet Kaynađı

<% 1

75

www.seckin.com.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

76

iletisim.akdeniz.edu.tr

İnternet Kaynağı

<% 1

77

uataalks.com

İnternet Kaynağı

<% 1

78

joganita.net

İnternet Kaynağı

<% 1

79

documents.mx

İnternet Kaynağı

<% 1

80

readgur.com

İnternet Kaynağı

<% 1

81

Honeycutt, Kirk. "'Tim Burton's Corpse Bride'. (Movie Review)", Hollywood Reporter, Sept 8 2005 Issue

Yayın

<% 1

82

www.np247.com

İnternet Kaynağı

<% 1

83

tr.wikipedia.org

İnternet Kaynağı

<% 1

84

cadair.aber.ac.uk

İnternet Kaynağı

<% 1

85

aboowww01.wordpress.com

İnternet Kaynağı

<% 1

86

ing-potential-

İnternet Kaynađı

<% 1

87

www.manevisosyalhizmet.com

İnternet Kaynađı

<% 1

88

www.egitimkomisyonu.hacettepe.edu.tr

İnternet Kaynađı

<% 1

89

KÜÇÜKSARI, Mücahit. "Kur'an Kıssalarının Klasik Arap Şiirindeki Yansımaları: Nûh Kıssası Örneđi", Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi, 2017.

Yayın

<% 1

90

TARHAN, Nilay, ARSLAN, Miray and ŞAR, Sevgi. "BAZI TIBBİ BİTKİLER VE ONLARA AİT MİTOSLAR", MERSİN ÜNİVERSİTESİ TIP FAKÜLTESİ, 2016.

Yayın

<% 1

Alıntıları çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

< 5 words

Bibliyografyayı Çıkart

üzerinde