

TC
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

“YÜZÜKLERİN EFENDİSİ” ÜÇLEMESİNİN
FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ

DENİZ YENGİN
NO: 0210062001

DANIŞMAN : PROF.DR. SİMTEN GÜNDEŞ

İSTANBUL
2006

İÇİNDEKİLER	1
GİRİŞ	3
I.BÖLÜM	6
1. YUNAN SÖYLENİNDE “ARGONAUT”LAR VE “YÜZÜKLERİN EFENDİSİ” ÜÇLEMESİNİN ÖRTÜŞEN ÇATISI	6
1.1. Argonautlar Söyleni	6
1.2. “Yüzük” ve “Altın Post”	9
2. FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ VE MASALIN BİÇİMBİLİMİ	14
2.1. Film Olgusu Çözümleme Yöntemi	14
2.1.1. Filmin Kimliği	14
2.1.2. Filmin Öyküsü	15
2.1.3. Filmsel Olgunun Donanımı	15
2.1.3.1. Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme	15
2.1.3.2. Işıklandırma	18
2.1.3.3. Renklendirme	19
2.1.3.4. İç ve Dış Uzamlar	19
2.1.3.5. Giysiler ve Bezem	19
2.1.4. Filmsel Anlatının Çözümlemesi	20
2.1.4.1. Uzam(Mekan)	20
2.1.4.2. Zaman(Sürem)	20
2.1.4.3. Kişi	21
2.2. Vladimir Propp’un Masal Çözümlemesi	21
2.2.1. Vladimir Propp’un Masal Çözümlemesinde 31 İşlev	22
2.2.2. Vladimir Propp’un 7 Eylem Alanı Kahramanı	23
2.2.2.1. Destekleyici / Yardımcı	24
2.2.2.2. Engelleyici / Saldırgan	24

II. BÖLÜM	25
1. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ÜÇLEMESİNİN FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ	25
1.1. Filmin Kimliği	25
1.2. Filmin Öyküsü	28
1.3. Filmsel Olgu Donanımı	30
1.3.1. Çekim Özellikleri	30
1.3.2. Işıklandırma	52
1.3.3. Renklendirme	52
1.3.4. İç ve Dış Uzamlar	53
1.3.5. Giysiler ve Bezem	53
1.3.6. Ses Etkileri ve Müzik	53
1.4. Filmsel Anlatı Çözümlemesi	54
1.4.1. Uzam(Mekan)	54
1.4.2. Zaman(Sürem)	54
1.4.3. Kişi	54
1.5. Engelleyici ve Destekleyici Kahramanlar	85
1.5.1. Engelleyici Kahramanlar	85
1.5.1.1. Gollum	85
1.5.1.2. Bilbo	85
1.5.1.3. Foromir	85
1.5.1.4. Boromir	85
1.5.1.5. Frodo	86
1.5.1.6. Deagol	86
1.5.1.7. Sauron	86
1.5.2. Destekleyici Kahramanlar	86
1.5.2.1. Frodo	86
1.5.2.2. Gandalf	86
1.5.2.3. Sam	87
1.5.2.4. Aragorn	87
1.5.2.5. İsilur	87
1. 5.2.6. Bilbo	87
1. 5.2.7. Foromir	87
SONUÇ	88
KAYNAKÇA	93

GİRİŞ

İletişim teknolojilerinin hızlı gelişimi film izleme tarzımızı değiştirmiştir. Yalnızca sinema salonlarında değil, evlerimizde de teknolojinin getirdiği olanaklardan yararlanarak film izlemekteyiz.

Yirminci yüzyıl sonları Amerikan sinemasını(Hollywood sinemasını), teknolojik yeniliklere dayalı üstün yapımların sineması olarak tanımlamak yanlış olmaz. Yirminci yüzyılın başında kitlesel iletişime büyük bir ivme kazandıran sinema, kısa sürede olgunluğunun doruğuna ulaşan ve geniş kitlelerce de benimsenen bir sanat dalı olmuştur. Ancak, henüz sessiz sinema döneminden başlayarak Amerikan sinemasının dünya ölçeğinde hegemonya kurma başarısı, yüzyılın sonuna gelindiğinde çoksesli kültürden tek sesli kültüre geçişi dayatmaya başlamıştır. İletişimin başlıca dallarında olduğu gibi, sinema alanında da tek yönlü bir akış ağırlık kazanmıştır.¹

Teknolojik gelişimin önünü, sinema fiziksel gerçekliğe dayanan görüntülerle soyut bir dünya sağlayarak yaratmaktadır. Gerçekliği eğretilmeye dönüştürmektedir. Gerçekliği, biçim veren yönetmen seçmektedir.

Filmsel gerçek, doğadan derlenen gereç yardımıyla sinemanın olanaklarından yararlanarak kurulan gerçektir. Kullanılan gereçler ve başvurulan yöntemler, doğadaki gerçeğe uymasa bile sonuç yönünden izleyicide gerçek duygusu uyandıran, dolayısıyla yanlış görüntüler yardımıyla yaratılan gerçektir.² Bilgisayar teknolojisi, filmlerin özel efektlerdeki gerçeklik yanılsamasını etkileyici şekilde geliştirmiştir. Dijital teknolojinin kullanılması, efekt uzmanlarınının 35 mm.'lik bir görüntüyü piksellere dönüştürmesine, belirli pikselleri başka bir görüntünün pikselleriyle değiştirerek görüntüyü yeniden oluşturmalarına olanak sağlamaktadır.

¹ Rekin Teksoy, **Sinema Tarihi**, İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005, s. 833.

² Geoffrey Nowell, Smith, **Dünya Sinema Tarihi**, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2003, s. 285.

İletişim araçlarında “arınma” Aristocu anlayışın bir uzantısı olup, izleyicilerin şiddet dolu eylemlerini izleme yoluyla şiddet içeren davranışlara doğru eğilimlerinin azalmasını dile getirmektedir. “Arınma Hipotezi” olarak adlandırılan bu yaklaşıma göre, düşlemsel bir saldırganlığa katılmak, psikanalitik anlamda bir yer değiştirmeye hizmet edebilmekte, böylelikle tam tersi durumlarda gerçek dünyada ve gerçekleştirilecek olan düşmanca etkilerden kurtulmaya olanak vermektedir.

Söylenbilime(Mitolojiye) dönüşü amaçlayan fantazyalar, toplumsal yaşamı, insan ilişkilerini mistifiye edici bir kaçışçılık eğilimi (mistifying escapism) taşımaktadır. 19. yüzyılla birlikte modern toplumlarda yabancılaşma yoğunlaşmıştır.³

İnsanın düş görebilme ve fantazi kurabilme yeteneği yalnızca bilinç sanayiinin etkisiyle değil, modern toplumdaki geçerli yaşama üslubunun benimsenmesiyle de sınırlandırılmakta, çarpıtılmakta, evcilleştirilmektedir.⁴

Bilgisayar teknolojisinin kullandığı Yüzüklerin Efendisi üçleme filmlerinde görüntü ve ses efektleri kullanılarak, mavi gözlü beyazların simgelendiği iyilerle, derileri koyu renkli ve yüzlerine kezzap dökülmüş gibi korkunç yüzlü kötüler arasında yapılan ve mutlu sonla noktalanmış iyi kötü çarpışması masalsi bir biçimde aktarılmaktadır. Teknoloji ağırlıklı masal-filmlerin en değerli ürünler olarak öne çıktığı bir üretim anlayışı, Hollywood sinemasının bugünü konusunda olumlu bir değerlendirmeyi engellemektedir.⁵

Çalışmamızda bir popüler kültür ürünü, fantastik sinema örneği “Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi”nin filmsel anlatı yönünden çözümlemeye çalışacağız. İlk bölümde Yunan söyleninden(mitolojisinden) faydalanarak filmsel anlatı çözümlemesi ve masalın biçimbilimini anlatarak çözümleme yöntemlerini sunduk.

Yunan söyleninde yer alan “Altın Post” ile “Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi” arasındaki benzerlikleri karşılaştırarak anlatmaya çalıştık. İki masalda da bir yolculuk söz konusudur. Yolculukta bir nesne bir yerden bir yere götürülecektir. Bu yolculuk sırasında bir çok tehlike yaşadıklarını belirteceğiz.

³ Ünsal Oskay, **Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazy**, İstanbul: Der Yayınları,1994, s.13.

⁴ Oskay, s 8.

⁵ Oskay, s 9.

Öncelikle masal ve söylen arasındaki önemli benzerlikleri saptadık. Çözümleme yöntemi olarak Simten Gündeş'in film olgusu çözümleme yöntemi ⁶ ve Vladimir Propp'un masal biçimbiliminde sunduğu masal çözümlemesini, filmin anlatısına uygunluğu nedeniyle seçtik. Vladimir Propp'un masalın biçimbiliminde saptadığı 31 işlev ve 7 kahraman eylemini özellikle vurguladık.⁷ İlk bölümde bu iki yöntemi açıkladık.

İkinci bölümde, ilk bölümde açıkladığımız iki yöntemi birleştirerek “Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi”nin filmsel anlatı çözümlenmesini yapmaya çalıştık. Çözümleme sürecinde üç filmde de yüzüğün kendisini gördüğümüz karelerin belirlenmesi(46 kare) sonucu, filmin kimliği, öyküsü, filmsel olgu donanımı (çekim özellikleri ve çerçeveleme, ışıklandırma, renklendirme, iç ve dış uzamlar, giysiler ve bezem), filmsel anlatı çözümlemesi(uzam,zaman,kişi), destekleyici ve engelleyici kahramanlarının saptanması gerçekleştirilmiştir.

⁶ Gündeş Simten, Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları, İstanbul: İnkılap, 2003, s. 126.

⁷ Propp, Vladimir (Çev: Rifat, Mehmet), Masalların Biçimi, Olağanüstü masalların yapısı, İstanbul: Om Yayınevi, 2001.

I. BÖLÜM

1. YUNAN SÖYLENİNDE “ARGONAUT”LAR VE “YÜZÜKLERİN EFENDİSİ” ÜÇLEMESİNİN ÖRTÜŞEN ÇATISI

Argonautlar ve yüzüklerin efendisi üçlemesi arasında benzer özelliklerden faydalanacağız. Bunları ortaya koyabilmemiz için Argonautların söylenini bilmemiz gerekir. Yüzüklerin efendisi üçlemesi ve Argonautların büyüleri neneleri “yüzük” ve “altın post” arasındaki benzerlikleri ortaya çıkacaktır.

1.1 Argonautlar Söyleni

Thessalia'nın İolkos kentinde Pelias adında zalim ve kötü bir Prenses hüküm sürmektedir. Gerçekte krallık, Pelias'ın değil, ağabeyi Aison'un hakkıdır. Ancak zorbalıkla krallık hakkını elinden alarak Aison'u yönetimden uzaklaştırmıştır.

Geçen süre içinde Aison'un eşi bir çocuk dünyaya getirir. Bu çocuğun adı İason'dur. Ancak, Aison'u oğlu olduğunu duyan Pelias gelecekte krallığının elinden alınacağı korkusuyla şimdiden önlemini almak ister. Bunu duyan ağabey Aison, İason'un ölüm haberini yayar ve yas tutmaya başlanır. Buna, inanan Pelias planlarından vazgeçer. Anne ve baba İason'u sarıp sarmalayarak Khiron adındaki Kentaur'a emanet eder. Khiron yirmi yıl boyunca Pelion dağının fundalıklı yamaçlarında (her ne kadar yarı at yarı insanda olsa) İason'a temizliği, sakinliği, bilgiyi, adaleti, askerliği ve doktorluğu öğreterek büyütür.

Bu arada Pelias geçmişte işlediği suçlar nedeniyle vicdan azabı duymaya başlar. Daha ne kadar kral olarak kalacağını merak eder. Tanrıya sorar, Tanrıda ona ayağının tekinde sandal olan bir gencin tahtını elinden alacağını belirtir.

Bir süre sonra kral Pelias, Tanrı onuruna eğlenceler tertip eder. Bu eğlencelere bir çok insanı davet eder. İason'da davet edilir. Ancak, İason gelirken bir sandalını kaybeder bir ayağı çıplak bir ayağıda sandallı bir şekilde eğlenceye katılır. Bunu gören Pelias, İason'a “Tanrı Apollon'un partiye davet ettiğin kişilerden birisi seni öldürecek diye haber verseydi, ne yapardın” diye sorar. İason'da “O davetliyi “Altın Postu” aramaya gönderirdim” diye cevap

verir. Pelias'da Tanrının kendisine söylediği kişinin o olduğunu, altın postu ona getirirse tahtı ve yönetimi İason'a teslim edeceğini belirtir. Böylece İason zorlu ve kimsenin geri dönemediği bir yolculuğu kabul eder.⁸

İason dalgalar üzerinde hızlı ve biçimli gidecek bir gemi yaptırdı. Argo adlı bu gemiyle Herakles, Orpheus ve 50 kadar cesur ünlü kahramanla yola koyulur. Bu yolculuğa hiç düşünmeden kabul eden kahramanlara "Argonaut"lar adı verildi.

Yolculuk sırasında Phineus ile karşılaştılar. O'nu Harpyi'lerin şerrinden kurtardıktan sonra altın post için giden yola rehber yaparlar. Altın posta ulaşabilmek için zorlu, öldürücü kayaların yükseldiği , kuvvetli rüzgarların estiği dar bir boğazdan geçmek gerekmektedir. Symplegad adlı bu kayaları rüzgarlar birbirine yaklaştırarak gemilerin geçmesini olanaksızlaştırmaktadır.

Phineus,Argonaut'lara Karadeniz'e çıkmadan önce Symplegad'lardan geçmeleri gerektiğini söyler. "Mavi Kayalar" diye de tanımlanan bu iki kaya aralarından gemi geçerken kayalar yerlerinden oynar ve birleşerek kapanır, aralarında ne varsa paramparça olurmuş.

Phineus, Argonaut'lara şöyle bir denemede bulunmalarını belirtir. Bir güvercin uçursunlar kayaların arasından, güvercin geçebilirse, kendileri de arkasından geçmeye kalkışınlar, yoksa vazgeçip gerisin geri Yunanistan'a dönsünler. İason, güvercinin kuyruğundan birkaç tüyünü yitirerek karşı yöne geçer, arkasından Argo gemisi Symplegad'ların arasına girer ve kuş gibi ancak pupası biraz zedelenecek geçer. Bundan sonra da "çarpişan kayaların" çarpışmaktan vazgeçtikleri ve yerlerine durdukları anlatılır.Bu engeli de aştıktan sonra Argonaut'lar Yunanlıların Pontos Eukseinos yani "konuksever deniz" dedikleri Karadeniz'e çıkarlar.

İlk durak Maryandyn'lerin ülkesidir. Kral Lykos onları iyi karşılar, ancak bir yaban domuzu avında bilici İdmon ve dümenci Tiphys ölürler. Argonautlar daha öteye gidip Amazon'lar ülkesine çıkarlar. Amazon'ların ülkesi Thermodon ve Themiskyra şehriyle merkezlenir. Durmadan Kafkas dağlarının görüldüğü kıyılara doğru ilerler ve Phasis ırmağına yani Kolkhis (Gürcistan) ülkesine varırlar.

⁸ Can Şefik, Klasik Yunan Mitolojisi, İstanbul: İnkılap Kitabevi, s. 213-221

Argonautlar Altın Post'u geri istemek için kral Aietes'in karşısına çıktıklarında, kralın kızı Medeia, İason'u görür ve büyük bir aşkla ona tutulur. Güçlü bir büyücü olan Medeia bundan böyle Argonaut'ların ve İason'un bütün işlerini eline alır ve dilediği gibi yönetir. Kral Aietes görünüşte Altın Post'u vermeye razıdır, ancak bir ejderi öldürmesini, ateş püsküren, tunç ayaklı iki boğayı boyunduruğa koşup öldürülen ejderin dişlerini ekmesini şart koşar.

İason bu koşullara evet der. Medeia araya girer, İason'a kendisini eş olarak almaya söz verirse yardım edeceğini bildirir. Sonra da İason için büyü bir merhem hazırlar. Bedene sürülen bu merhem deriyi silah geçmez hale sokar, bir gün boyunca ne yaralanır, ne de ölür. Ayrıca, ejderhanın dişlerini toprağa ektikten sonra silahlı adamlar biteceğini, aralarına bir taş atarsa, bunların kavgaya tutuşup birbirlerini öldüreceklerini de söyler.

Medeia'nın dediği gibi olur, İason boğaları boyunduruk altına sokmayı ejderin dişlerini tarlaya ekip üstünde zıplayan silahlı adamları birbirlerine öldürtmeyi başırır. Aietes sözünde durmaz ve Altın Post'u vermek istemez. Argo gemisini yakmaya ve Argonaut'ları öldürmeye kalkar. Medeia daha hızlı davranır. İason'la el ele vererek Altın Post'u bekleyen ejderi uyutur ve altın postu alıp Argo gemisine kaçıır. Ertesi sabah Argo gemisi şafak sökmeden yola çıkar.

Medeia babasının kendilerine yetişememesi için yanına aldığı küçük kardeşi Apsyrtos'u kesip doğrar ve parçalarını yol boyunca serper. Arkalarından gelen Aietes'le adamları Apsyrtos'un parçalarını toplamakla vakit kaybeder, bu nedenle Argonaut'lara yetişemezler.

Destanın bu bölümü de karışıktır. Bir anlatıma göre Argo, Karadeniz'de İstros (Tuna) ırmağının ağzına varır ve ırmak yoluyla Adriyatik denizine çıkar (o zamanki coğrafya görüşlerine göre Tuna, Karadeniz'i Adriyatik denizine bağlayan bir su yoluydu). Ancak Zeus'un öfkesine uğrayıp fırtınaya tutulurlar. Medeia'nın halası büyücü Kirke'yi bulmaya giderler, Kirke Medeia'yı kardeşini öldürme suçundan arındırır. Ancak, İason'u konuklamak istemez; Argonaut'lar Siren'ler adasının önünden geçerken ozan Orpheus canavarları büyüler, söylediği ezgi o kadar güzeldir ki gemiciler Siren'lerin sesine kulak vermezler.

Argonautlar, Hera'nın koruyuculuğunda Kharybdis'le Skylla uçurumlarını da geçerler. Bu kez fırtına onları Libya kıyılarına atar, oradan Girit'e geçerler. Girit'te eski tunç soyundan

kalma Talos adında bir dev yaşar, Talos tepeden tırnağa tunçtandır, yalnız ayak bileklerinden biri etten olup içinde bir kan damarı bulunmaktaydı. Hephaistos'un yaptığı bu robot adama Girit kralı Minos adayı koruma görevini vermişti. Argonaut'lar Girit'e yaklaşıncı Talos koca bir kaya alıp Argo gemisinin üstüne fırlatmaya yeltenir. Ancak Medeia onu büyüler, dev birden ayağını burkarak bileğini sıyrır. Damarından akmaya başlayan kan bir daha durmaz, Talos böylece can verir.

İason, Altın Post'u amcası Pelias'a vermek üzere İolkos'a döner. Babası Aison'un öldüğü haberini alır. Pelias'in ise tahtı geri vermeye yanaşmadığını görür. Medeia tahta İason'un çıkması için plan yapar. Pelias'ın kızlarıyla arkadaşlık kurar, ihtiyarlamakta olan babalarını gençleştirebileceğini söyler. Pelias'ın kızlarını ikna etmek için yaşlı bir koç seçer. Koçu büyülü otlarla kaynayan bir kazana atar. Kazandan yaşlı körpe bir kuzu çıkar. Pelias'ın kızları bu oyuna kanarak babalarını öldürüp kazana atarlar. Dirilmediğini görünce çılgına dönerler ve yurtlarından sürülürler.

İason'la Medea bu suçı işledikten sonra Pelias'ın oğlu tarafından İolkos'tan kovulurlar. Korinthos kralı Kreon onları iyi karşılar, ancak bir süre sarayında alıkoyduktan sonra, Medea'yı uzaklaştırma çarelerini arar. İason da korkunç karısından bıkmışa benzer, Kreon'un kızı Kreusa ile evlenmek üzere Medea'yı boşamaya ve Kolkhis'e geri göndermeye kalkar.

O sırada büyücü kadın ömrünün en korkunç suçunu işler: Kreusa'ya güya düğün hediyesi olarak bir elbise gönderir, kız onu giyer giymez yanmaya başlar, bu işler olup biterken İason'dan olan iki oğlunu boğar ve babalarına ölümlerini gösterir. Bundan sonra atası Helios'un kendisine gönderdiği bir uçan arabayla Atina'ya uçar. Orada Aigeus'a kendisiyle evlenirse çocuk doğuracağını söyler, Theseus'u öldürmeye çalışır, Atina'dan da sürülür. Kolkhis'e döndüğü ve daha birçok suç ve serüvenlerden sonra babası Aietes'le barıştığı da anlatılır.⁹

1.2 “Yüzük” ve “Altın Post”

Filmin ana çekirdeği “büyülü” yetili bir yüzüğün kötülerin eline geçmeden yok edilmesi görevi üzerine kurulmuştur. Benzer bir öykü Yunan Söyleninde(Mitosunda) de bulunmaktadır. Argonautlar olarak adlandırılan bir kahraman, bir çok özel yapımlı “Argo”

⁹ <http://www.turkyasam.com>

gemisiyle Yunanistan'dan başlayan ve kuzeye doğru, tüm Karadeniz'i baştan sona geçerek Gürcistan kıyılarında "Korinthos" a kadar süren bir yolculuk yaparlar. Tuzakla dolu bu yolculuk çok önemli bir görevi yerine getirmek için yapılmaktadır. Görev, üzerine giyildiği zaman sahip olan kişiyi son derece güçlü kılan "büyülü" bir altın postla ilgilidir.

Filmdeki büyü nesne ise yüzüktür. "Yüzük" ateşle temasa geçince üzerinde okült yazılar belirir ve yüzüğü takan kişi sonsuz gücün sahibi olmaktadır. Bu nedenle "güç büyü" her iki nesne(yüzük ve altın post) de aynı değeri taşımaktadır.

Uzam(mekan), her iki serüvende de sürekli devinimlerin yer aldığı bir uzamdır. Söylende(mitosta), uzamın(mekanın) çoğu denizdedir. Filmde uzam kötülerin iyileri zorlu takiplerin yapıldığı çeşitli yerlerdir(orman, akarsu kıyıları, dağ yamaşları, uçurumlar v.b.). Ayrıca, kötü karakterlerin yaşam alanı karanlık (bulutlarla kaplı gök), ateşler içinde yanan, devasa bir çukurdur. Çukurda, bitişimsiz bir hareketliliğin eşliğinde, harıl harıl yanan ocaklarda silahlar ve yapay, kötü yaratıklar üretilmektedir. Bunların görüntüleri söylende(mitosta), bizi hemen Argonautlar'ın şefi İason'un çarpışmak zorunda kaldığı Kral Aiestes'in boğalarına götürmektedir. Boğalar hem dev gibi hem de tunçtan, ağızlarından yakıcı alevler fışkıran boğalardır. İason, altın postu alabilmek için bu varlıklarla dövüşmek zorunda kalmıştır.

Filmde, kötülerin karargahında(ateş ocaklarında) sırayla ve durmaksızın üretilen yapay canavarlar, yunan söylenindeki(mitosundaki) İason'un altın postu almak için boğaları uysallaştırıp, canavar dişlerini 20 km.'lik alana dikince ortaya çıkan ölümcül devlerle benzerlik gösterir. Büyücü Medea'nın İason'a yardımı filmde Gandalf'ın Hobbit Frodo'ya yardımıyla benzerlik gösterir. Ancak filmde Gandalf Medea'nın tersine Frodo'dan karşılık beklemez.



Gandalf



Medea

Frodo ve yandaşlarıyla, İason ve tümüyle Argonautların gerek üstlendikleri görev, gerekse yardımlaşma eğilimleri tümüyle birbiriyle örtüşmektedir. Filmin hemen hemen tüm tanıtımlarında insanlığa ait ülkenin girişini anlatan ve açık deniz kapısını simgeleyen,

karşılıklı duran görkemli bilgelerin heykelleri vardır. Bu heykeller sağ ellerini uzatarak duruşareti yaparlar. Bu motif benzer bir şekilde Argonautların yolculukları sırasında da göze çarpmaktadır. “Symplegad” denilen ve Karadeniz Boğazında bulunan çarpışan kayalıkları İason ezilmeden bu açılıp kapanan dev kayalardan geçmeyi başarırlar. Argonautlarda “Symplegad” ve Yüzüklerin Efendisinde ise “Argonath” simgeleri birbirleriyle örtüşürler. Filmde, sanki Argonautlar görevlerini tamamlamış ve kayaları zararsız hale getirmiş gibidirler. Ya da biraz sonra başlarına geleceklerin uyarıcısıdırılar.



Argonauth geçidi



Symplegad

Filmde kötü sularilerin bindiđi uęan ejderler sık sık grlmektedir. Bu masalsı yaratıklar tm sylenlerde(mitolojilerde) rastlandđđı gibi Argonautların macerasında da bulunmaktadı. Sylende(mitosda), İason'un bařetmek zorunda kaldđđı "Harpy"ler yılan kuyruklu ve pislikleri ęok fena kokan, uęan ejder kuřlar vardır. Filmde, Hobbitlerin bař dřmanı uęan ejderha "Nazgul"dr.



Yzk



Altın post

Filmde kötü ve iyi kesin çizgilerle ayrılmaz. Destekleyici kahramanlardan bazılarının gücün kendilerine geçmesi arzusuna kapılıp, kötü karaktere büründükleri yani değişime uğradıkları sıkça görülür. Söylende(mitosda) ise, İason'dan kendisine Altın Post'u getirmesini isteyen Kral Pelias, postu karşısında görünce gücün cazibesine kapılıp İason'a verdiği sözlerin hiçbirinde durmayıp ihanet etmeye kalkmıştır. Ancak, ihanetini canıyla ödemiştir.

2. FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLEMESİ VE MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Yüzklerin Efendisi Üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesi için filmin yapısına uygun olduğunu düşündüğümüz iki çözümleme yönteminden yararlanacağız. Öncelikle filmin kimliği, öyküsü, filmsel olgu donanımında; çekim özellikleri ve çerçeveleme, ışıklandırma, renklendirme, iç ve dış uzamlar, giysiler ve bezem, uzam, sürem ve kişinin yani filmsel anlatı çözümlemesinin önerildiği Simten Gündes'in film olgusu çözümleme yöntemini uygulayacağız. Daha sonra ise Vladimir Propp'un Masalın Biçimbiliminde öne sürdüğü masal çözümlemelerini Yüzklerin Efendisi Üçlemesinin masalsı yapısına uygunluğu nedeniyle uygulayacağız. Vladimir Propp, yapıtında 31 işlev ve 7 eylem alanı kahramanından söz eder. Bu çözümlemede 7 eylem kahramanından 2 eylemi uygulayacağız; destekleyici/yardımcı ve engelleyici/saldırgan. Ayrıca bu yöntemleri uygulayacağımız film karelerini yüzüğün kendisinin "başrolde" olduğu karelerle(46 kare) sınırlayacağız.

2.1. Film Olgusu Çözümleme Yöntemleri

Anlatı çözümlemesine başlamadan önce filmin olgusundan söz etmemiz gerekir. Film olgusunu çözümlerken filmin kimliği, öyküsü ve donanımlardan söz ederiz.

2.1.1. Filmin Kimliği

Filmsel olgu donanımına bakmadan önce en başta çözümleme yapacağımız filmi kimliğini ortaya koymamız gerekir. Böylece nasıl bir film çözümlendiğimizi ayrıntılarıyla görebilme olanağına sahip oluruz. Kimlik, yapımcı, yönetmen, senaryo, müzik, kurgu, yapım tasarımı, görüntü yönetmeni, yapım sorumlusu, oyuncular ve süreyi ayrıntılandırır.¹⁰

¹⁰ Gündes Simten, Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları, İstanbul: İnkılap, 2003, s. 126.

2.1.2. Filmin Öyküsü

Öykü filmin baştan sona kısaltılmış bir hikayesini anlatır. Bu kısaltılmış olan hikayede filmin ana hatlarına ve en can alıcı noktalarına gizli bir üslupla değinilir, bu da izleyicinin filmin devamını merak etmesi için gereklidir. Böylece öykü kısaca filmin hangi tema üzerine olduğunu anlatır.

2.1.3. Filmsel Olgu Donanımı

Filmsel olgu donanımını ortaya çıkarabilmek için belli başlı özelliklerden faydalanacağız.Çekim özellikleri ve çerçeveleme, ışıklandırma, renklendirme,iç ve dış uzamlar ve giysiler ve bezem donanımlarını açıklayacağız.

2.1.3.1. Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme

Kameranın hızı yönetmenler için yararlı olabilecek başka bir dizi değişkeni devreye sokmakta ve bu alanda sinema en önemli bilimsel uygulamalarına ulaşmaktadır. Göstericinin hızının sabit olduğunu kabul edersek, kameranın hızının değişmesi sonucu, paha biçilmez değerdeki yavaş çekim, hızlı çekim ve aşırı hızlı çekim gibi teknikleri kullanabilmekteyiz.

“Bilimsel bir araç olarak sinema yalnızca zaman olgusunun geniş bir alanını çözümlenemeye olanak sağladığı için değil, aynı zamanda gerçekliğin nesnel kaydedilmesi olarak da büyük bir önem sahiptir. Antropoloji, ruhbilim, toplumbilim, doğa araştırmaları, zooloji, hatta botanik gibi bilim dalları sinemanın keşfiyle devrim geçirmişlerdir. Daha da ötesi ham filmler, gözlerimizin algıladığı renkler ve hızların(frequency) oldukça sınırlı alanının dışındaki tayf alanlarına duyarlı hale getirilebilmektedirler. Kızılötesi ve diğer benzer görüntüleme tipleri, bugüne kadar algı gücümüzün ötesinde kalmış “görsel” malzemeyi açığa vurmaktadırlar.”

“Yavaş çekim” ve “hızlı çekim” terimleri kendi kendilerini açıklamaktadır ancak yine de kameranın içinde ne olduğunu tam olarak açıklamak yararlı olabilir. Eğer geçiş düzeneğinin hızını ayarlarsak, kamera örneğin standart saniyede 24 yerine 240 kare çekim yapabilecek, bu takdirde kayıt süresinin her bir saniyesi, gösterme süresinin 10 saniyeden

fazla sürecek ve gerçek zamanda algılanması mümkün olmayan hareketin ayrıntılarını gösterecektir. Eğer kamera tam tersine diyelim saniyede 3 kare çekerse gösterme süresi gerçek zamandan 8 kat daha hızlı olacaktır. Aşırı hızlı çekim, kameranın devamlı olmaktan çok ara ara durarak işlediği, örneğin saniyede bir kare oranında aşırı düzeyde hızlı hareket görüntülemesine gönderme olarak kullanılmaktadır. Aşırı hızlı çekim özellikle doğa bilimlerinde yararlıdır. Bu teknik diğer laboratuvar tekniklerinin gösteremediği, diyelim ışık etkisiyle bir bitkinin büyüme devinimi olgusunun ayrıntılarını göstermektedir.¹¹

“Kamera filmi devindirdiği gibi, kendisi de devinir ve bu olgu sinemanın kendine ait en özel gerçekliğini keşfettiği alanda yer almaktadır. İki temel tip kamera hareketi vardır. Kamera ya kendisinde kesişen üç düşsel eksenden biri etrafında çevrilebilir ya da uzam içinde bir noktadan diğerine devinebilir. Bu iki devinimi tipinin her biri kamera ile nesne arasındaki temelde farklı bir ilişkiyi tanımlar. *Pan*’lar ve *tilt*’lerde kamera, nesne devindiği ya da konu değiştiği sırada nesne/konuyu izler; *roll*’larda nesne değişmez ama çerçeve içindeki yönelimi değiştirilir. Dolly olarak da bilinen vinç ve kaydırma çekimlerinde kamera dikey ya da yatay bir hat (ya da bir tür vektör) boyunca devinir ve nesne bu durumda durağan ya da hareketli olabilir. Bu sınıflanan devinimler ve bunların kombinasyonlarının nesne ile kamera dolayısıyla izleyici arasındaki ilişki üzerinde böylesine önemli bir etkisinin olması nedeniyle kamera devinimleri filmin anlamını belirleyen çok önemli öğelerden biridir.”

“Kamera devinimini olanaklı kılan aygıtlar tasarım açısından oldukça basittir. Üç ayak (tripod) üzerindeki pan/tilt kafası dikkatle düzenlenmiş bir levhadır ve bilyelerle işler. Kaydırmalı çekimler yalnızca ya ray döşeyerek ya da biraz daha serbesti sağlayan lastik tekerlekli dolly kullanılarak yapılır. Görüntü yönetmenine kamerayı sarsmadan yükseltme ve indirme olanağı sağlayan kamera vinci, telefon şirketi işçilerinin kutup uçlarına ulaşmak için kullandıkları aracın (cherry-picker) yalnızca bir başka versiyonudur.”

1970’lerin başında Garrett Brown adlı bir görüntü yönetmeni Cinema Products, Inc.’den mühendislerle birlikte çalışarak “*Stediacam*” sistemi geliştirmiştir. O dönemden beri bu çekim yöntemi büyük bir yaygınlık kazanmış ve film yapım yöntemini önemli ölçüde değiştirmiştir. Ekonomik yararlılık anlamında, aşırı hızlı objektifleriyle kendini kanıtlamıştır, çünkü kaydırma için ray döşemek ışıktan sonra film yapımında en fazla zaman gerektiren ikinci etkinliktir ve Stediacam bu sorunu ortadan kaldırmaktadır.

¹¹ Mark Gottdiener, Post Modern Göstergeler, Ankara: İmge Kitabevi, 2005, s. 95-96

Fransız sinemacılar Jean-Marie Lavalou ve Alan Masseron, “Louma” adını verdikleri bir aygıt geliştirmiştir. Gerçekte mikrofon koluna (boom) benzeyen hafif bir vinç olan bu araç hafif kameralardan tam kapasite yararlanılmasını sağlamıştır. Louma kamerayı görüntü yönetmeninden özgürleştirirken, şnorkel de objektifleri kameranın hacminden özgürleştirmektedir. Bu aygıtların ardından başka aygıtlar da yapılmıştır ve bunlardan biri kameranın serbest hareketi için önemli bir atılımı temsil etmektedir. Kameranın raylardan ve dolly arabasından kurtulmasıyla yetinmeyen Garrett Brown 1980’lerin ortasında “*Skycam*” sistemini geliştirmiştir.

Skycam açıkça Stediacam ve Louma’nın ürünüdür. Bu sistem hafif bir kamerayı sette ya da dış uzamda(mekanda) dört köşeye dikilen direktten makaralar ve tellerle asılı tutmaktadır. Görüntü yönetmeni setin dışında oturmakta, hareketi bir monitörden izlemekte ve bilgisayardan gelen kablo sistemiyle iletişimi sağlayarak kameranın hareketini denetlemektedir. Bu aygıtların geliştirilmesiyle, gerekli araç-gerecin hacminin görüntü yönetmenine dayattığı sınırlamaların çoğu ortadan kaldırılmıştır. Kamera ideal bir serbest hareket konumuna yaklaşmış ve hatasız bir biçimde denetlenebilir yapay bir öz haline gelmiştir. Fiber optik teknolojisinin mükemmelleştirilmesi, bu özgürlüğü mikroskopik düzeye kadar genişletmiştir.¹²

Çerçevenmiş Görüntü

Rudolf Arnheim on ilgi alanı öne sürer: Denge, şekil, biçim, gelişim, uzam, ışık, renk, devinim, gerilim ve ifade. Film çerçevesi içinde işleyen kodların tam bir açıklanışı açıkçası fazlasıyla uzun bir girişim olurdu. Bununla birlikte çerçevenin sözdiziminin iki temel görünümü vardır: Çerçevenin dayattığı sınırlamalar ve çerçeve içindeki görüntünün kompozisyonu. Çerçeve, görüntünün sınırını belirlediğinden, bir çerçeve oranının tercihi, kompozisyonun olasılıklarını ortaya koyar.

Geçerli çerçeve oranı kadar önemli olan başka bir konu da, her ne kadar anlaması kolaysa da, yönetmenin çerçevenin sınırına yönelik tutumudur. Eğer çerçevenin görüntüsü kendi içinde yeterliyse, o zaman buna “kapalı biçim” deriz. Tersine olarak, eğer yönetmen her zaman için çerçevenin dışındaki alanın varlığının bilinçdışı düzeyinde farkında olmamızı

¹² Gottdiener, s. 99.

düşünerek çekimi düzenliyorsan, o zaman biçim “açık” olarak değerlendirilir. Açık ve kapalı biçimler çerçevedeki devininin öğeleriyle yakından ilişkilidir. Eğer kamera objeyi tam olarak izlemeye yönelirse, biçim de kapalı olmaya yönelir; diğer yandan eğer yönetmen objenin çerçeveyi terk etmesine ve yeniden girmesine izin verir, hatta cesaretlendirirse, biçim tam anlamıyla açıktır. Çerçeve içindeki hareket ile kameranın hareketi arasındaki ilişki çok karmaşık kodlardan biridir ve özgül olarak sinemasaldır.¹³

Yönetmen resimsel sanatlarla uğraşan birçok sanatçı gibi, üç boyut içinde düzenleme yapar. Bu zorunlu olarak, yönetmenin üç- boyutlu (ya da stereoskopik) bilgi aktarmaya çalışması anlamına gelmez. Bu kompozisyona ait üç kod dizisi olduğu anlamına gelir: birincisi görüntünün düzlemiyle ilgilidir. (doğal olarak da en önemlisidir, çünkü görüntü yine de iki boyutludur.); ikincisi görüntülenen uzamın(mekan) coğrafyası ile ilgilidir (onun düzlemi zemin ve ufuk ile paraleldir); üçüncüsü hem çerçeve düzlemine hem de coğrafik düzleme dikey, derinlik algısı düzlemini içerir.

Çerçeve düzlemi tek “gerçek” düzlemdir. Bu nedenle kompozisyonun çoğu öğesi kendisini bu düzleminde gerçekleştirir. Boş çerçeve, beklentilerin tersine, bir “tabular asa” (üzerinde hiçbir şey bulunmayan yüzey) değildir. Görüntü ortaya çıktığında biçim, çizgi ve renk, çerçevedeki bu gizli değerlerden etkilenir. Biçim, çizgi ve rengin de kendi içsel yön ve yoğunluk etkileri vardır. Eğer görüntünün tasarımında keskin çizgiler varsa, onları, soldan sağa doğru okumaya yöneliriz.¹⁴

2.1.3.2. Işıklandırma

Yönetmenin biçim, çizgi, renk ve bunların içsel önemlerinin anlamını değiştirmek için kullanabileceği belki de en önemli araç ışıktır. Hollywood stiline damgasını vuran hem yüksek ışık düzeyine hem de dikkatle dengelenmiş dolgu ışığa sahip doğal sahnelere nadiren rastlarız. Klasik Hollywood dengesinden çok gerçeğe benzerlik yönünde çalışmaktadır.¹⁵

İki türlü ışıklandırma sistemi vardır bunlar; doğal ve yapay ışıklandırmadır. Doğal ışıklandırma güneş ve ay ışığı, yapay ışıklandırma mum,elektrik, gaz lambası gibi örneklerle

¹³ Küçükdoğan Rengin, **Reklam Görüntüsünde Dilsel ve Görsel İletinin Çözümlemesi İçin Bir Yöntem Önerisi: Uygulama Örneği**, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, 1999, s. 179.

¹⁴ Küçükdoğan, s. 183.

¹⁵ Küçükdoğan, s. 187.

tanımlanabilir. Bu ışık kaynakları görselliği desteklemek adına, nesnenin nasıl gösterilmek istendiğiyle alakalı olarak hepsi bir arada ya da tek tek de kullanılabilir.

2.1.3.3. Renklendirme

Kırmızı,sarı ve mavi olmak üzere üç ana renk üzerinden renklendirme yapılır. Diğer renkler bu üç ana rengin tercihlere göre birbirleriyle harmanlanmasından elde edilir. Renklendirmenin gösterilmek istenen ya da vurgulanmak istenen nesne ya da sahnelerde önemli bir etkisi bulunmaktadır. Bu noktada sıcak renkler canlılık verip yakınlaştırıcı etkiye sahipken soğuk renkler ise huzur verip uzaklaştırıcı bir özellik sergilerler. Renk biçimsel amaçlar için plastik bir öge olmayıp içerikle,nedenli ilişkiler kuran önemli bir öğedir.

2.1.3.4. İç ve Dış Uzamlar

İç uzamlar(mekanlar), stüdyo ortamı gibi daha çok kapalı uzamlarda (mekan) yapılan çekimlerdir. Dış uzamlar(mekanlar) filmin gerçekçiliğini daha da vurgulamak için geniş ve gerçek ortamlarda yapılan çekimlerdir.

2.1.3.5. Giysiler ve Bezem

Filmin gerçekçiliğini koruyabilmek adına giysi ve bezem önemli görsel öğelerdir. Anlatılmak istenilenin daha inandırıcı ve daha görsel olabilmesi buna bağlıdır. Kişilerin giysileri,uzamların (mekanların) dekor ve aksesuarları vurgulanmak istenen bağ, kültür,karakter gibi olgulara bakılarak değerlendirilir. Dış ve iç bezem gibi temel bir ayırım da yapılabilir.

2.1.4. Filmsel Anlatının Çözümlemesi

Anlatisallığın bir öykü zamanına başvurmayı gerektirdiğini ancak uzamsallığı gerektirmediğini öne sürer Claude Bremond. Ancak, bir eylem gerçekleştirildiğinde ya da bir söz söylendiğinde gerçek yada sanal bir uzam, zaman ve kişi sözkonusudur. ¹⁶Filmsel olgu donanımını açıkladıktan sonra filmsel anlatının çözümlemesini detaylandıracağız. Filmsel anlatının çözümü için gerekli olan uzam, zaman ve kişi kavramlarından bahsedeceğiz.

2.1.4.1. Uzam

Öyküde önce gerçek uzamlar(mekanlar) doğar. Bu uzamlar(mekanlar) arasında bağlantılar verilir. Örneğin film içinde geçen yerlerin aynı mimarı taşıdığını anlayabiliriz. Amaç uzamları(mekanları) aynı gerçek yaşamda olduğu gibi izleyiciye fazla ayrıntı vermeden yansıtabilmektir. Ancak filmin daha sonra ki sahnelerinde uzamlar(mekanlar) izleyici hayaliyle birleştirir. Öykünün sonunda ise uzam(mekan) yok olur, tabi bu da doğal olarak kahramanların yok oluşuyla koşuttur.

2.1.4.2. Zaman

Filmde öykü şimdiki zaman biçimiyle izleyiciye anlatılır. Yaratmak istenen zaman biçimi gerçek yaşamdaki zamanla örtüşür. Genellikle öyküler geriye gidilerek ve yavaş yavaş geçmişten günümüze gelir. Geçmişte anlatılan öykü geniş zaman kipinde aktarılır. İzleyici uzam(mekan) kavramını karıştırmaya başlar. Bunun en büyük nedeni film içinde kimizaman geçmişe geçişler yapılmasıdır. Geçmiş zaman yavaş yavaş şimdiye yaklaşır ve bu sayede olaylar birbirine karışır. “Kahramanlar, mekan ve zaman açısından birbirine koşut bir yok olma süreci izleriz. Kısacası, öykünün akışı içinde, somutt kişiler, somut mekan ve somut zaman yok olur. Kısa bir bireyselleşmeden sonra, bunların yerini, içi somut verilerle doldurulmamış olan bir kavramsallık ve genelleme alır.” Burada söylenmek istenen kişi, zaman ve uzam(mekan) bir süre sonra soyutlaşır ve onun yerine somut bir genelleme karşımıza çıkar. Burada ki amaç izleyiciyi belli bir noktadan farklı bir noktaya götürmektir. ¹⁷

¹⁶ Yücel Tahsin , *Anlatı Yerlemleri Kişi/Süre/Uzam*, İstanbul: Ada Yayınları,1979.

¹⁷ Gündeş, s. 23

2.1.4.3. Kiři

Öyküyü anlatan bir öykücü bulunmaktadır. Öykünün baş kahramanı bu anlatıcıdır. Anlatıcı diđer iki başka öykücü ile kapalı bir grup oluşturur ve grubundan hep biz diye söz eder. Kahramanlarla okur arasındaki ilişki anlatıcı üzerinden kurulur. Öyküde başka kahramanlar da vardır. Sahnelerde bulunan ve herhangi bir kişiliđi temsil eden insanlarda kahramanlardır çünkü filmin geçtiđi yerdeki gerçekçiliđe yardım etmiş oluyolar.

2.2. Vladimir Propp'un Masal Çözümlemesi

Masallardaki anlatı kişileri Propp'a göre onların ruhsal yapılarından yola çıkarak anlatının belirttiđi hareketler bütünlüğüne dayandırmıştır. Karakterleri incelerken onların sergilediđi hareketler ruhsal yapı ve derinliklerinden daha önemlidir. Propp'a göre tüm anlatılar birbirinin aynı değildir.

Olağanüstü masalları ele alan Vladimir Propp, bu masalları oluşturucu bölümleri ve bu bölümlerin hem kendi aralarında hem de bütünlükle kurdukları bağlantılar açısından inceler. Masalların tümünde deđişmez ve deđişen deđerler saptayan Propp, deđişenin kişi adları ve özel kişilerin özel nitelikleri, deđişmeyen ise kişilerin eylemleri ya da işlevleri olduğunu söyler. Buradan masalın çoğunlukla aynı eylemleri deđişik kişilere yaptırttığı sonucunu çıkarır ve bunun da masalları kişilerin işlevlerinden kalkarak incelenmesini sağladığını belirtir.

Propp'a göre masallardaki işlevleri yinelenir ve masal kişileri çoğunlukla aynı eylemleri gerçekleştirir. Masal incelemesinde önemli olan tek şey, kişilerin ne yaptıklarını bilmektir; kim ne yapıyor ve nasıl yapıyor, bunlar ancak ikinci dereceden sorulardır. İşlevlerin son derece az, kişilerin ise son derece çok olduğunu tespit eden Propp, bu durumun masalın şu çift özelliđini açıkladığını söyler: Bir yanda olağanüstü çeşitliliđi, son derece renkli görünümü, öte yanda olağanüstü sayılabilecek tekbiçimliliđi, tekdüzeliđi.¹⁸

¹⁸ Parsa Seyide ve Alev Fatoş, Göstergibilim Çözümlemeleri, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2002, s. 96

2.2.1. Vladimir Propp'un Masal Çözümlemesinde 31 İşlev

Propp'un olağanüstü masalların yapısını araştırdığı Masalın Biçimbilimi adlı yapıtı bilim dünyasında en çok öne çıkan çalışması olur. Çağdaş dilbilim ve göstergebilimde göstergelerin değerinin diğer göstergelerle kurdukları bağıntılara göre belirlenmesinden yola çıkan Propp, masalların yapısını irdelemek için çizdiği yolda herhangi bir metnin diğer metinlere göre ayrımsal durumundan hareket eder. Olağanüstü masalların çok renkli ve olağanüstü çeşitliliğine karşılık görünürdeki söz konusu çeşitlilik altında yatan tek biçimlilikten hareketle; yüzeydeki çeşitliliğin altında binlerce masalın yapısında ortak olabilecek işlevsel birimleri bulmayı hedefler. Bu çalışmayla halk masalının yapısını düzenleyen değişmez yasaları belirlemiş olur.

Propp'a göre, işlev kişinin eylemidir ancak söz konusu eylem de olay örgüsünün akışı içindeki anlamına göre belirlenir. Kişilerin eylemleri masalların temel bölümleridir; Propp bu eylemleri kişilerin her masalda sürekli değişebilen özelliklerinden soyutlayarak ele alır. Her eylemi anlatının akışı içindeki yerini dikkate alarak belirler. Bu yolla otuz bir işlev saptar:

- | | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 1. uzaklaşma, | 16. çatışma, |
| 2. yasaklama, | 17. özel işaret, |
| 3. yasağı çiğneme, | 18. zafer, |
| 4. soruşturma, | 19. giderme, |
| 5. bilgi toplama, | 20. geri dönüş, |
| 6. aldatma, | 21. izleme, |
| 7. suça katılma, | 22. yardım, |
| 8. kötülük, | 23. kimliğini gizleyerek gelme, |
| 9. aracılık, | 24. asılsız savlar, |
| 10. karşıt eylemin başlangıcı, | 25. güç iş, |
| 11. gidiş, | 26. güç işi yerine getirme, |
| 12. bağışçının ilk işlevi, | 27. tanınma, |
| 13. kahramanın tepkisi, | 28. ortaya çıkarma, |
| 14. büyülü nesnenin alınması, | 29. biçim değiştirme, |
| 15. iki krallık arasında yolculuk, | 30. cezalandırma, |
| | 31. evlenme. |

Propp'a göre, bütün masalarda söz konusu işlevlerden hepsine birden rastlanmaması masalların olay örgüsündeki ortaya çıkış düzenini sarsmaz; işlevler tüm masalarda aynı sırayı takip ederek ortaya çıkarlar. Kişiler değişik masalarda değişik özelliklere sahip olsalar da eylemlerinin temel yapısı bir başka ifadeyle işlevi aynıdır. Dolayısıyla işlevler adıyla anılan eylemler masalların sürekli var olan öğeleridir; kişilerin özellikleri ne olursa olsun anlatıyı oluşturan işlevlerdir.¹⁹

Propp, incelediği masalarda, akışın yapılan bir kötülükle başladığını saptar. Söz konusu kötülük belli bir ailede, belli bir çevrede, belli bir eksiklik yaratır. Bir kahraman eksikliği gidermek, kötülüğü ortadan kaldırmakla görevlendirilir. Kahramanın gerçekleştirmesi gereken bu zor işinde bazıları ona yardım ederken bazıları da karşı koyar. Kahraman bir iki kez başarısızlığa uğrayarak, sınanarak ve denenerek eksikliği gidermeye çalışır. Görevini gerçekleştirdiğinde ödüllendirilir. Propp, genel anlatı örgüsü içinde daha önce saptadığı 31 işlevin yedi kişinin eylem alanında dağıldığını belirler: Saldırganın (kötü kişinin) eylem alanı; başışçının (sağlayıcının) eylem alanı; yardımcının eylem alanı; prensesinin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı; gönderenin (görevlendirilenin) eylem alanı; kahramanın eylem alanı; düzmece kahramanın eylem alanı.

2.2.2. Vladimir Propp'un 7 Eylem Alanı Kahramanı

Karakterlerin barındırdığı özellikler, görevleri öykünün temel öğesini oluşturmakta ve anlatının ilerlemesinde aynı sekansı izlemeye yönelmektedir. Propp'un belirlediği karakterlerin yüklendiği roller şöyle sıralanmaktadır.:

- 1-“Kötü adam,
Kötü adam kötülük, kavga ve aksiyonu temsil eder.
- 2-Göreve gönderen ya da görevi veren kişi,
Yardımcı konumundadır.
- 3-Yardımcı,
Kahramanı harekete geçirir.

¹⁹ Kıran Zeynel ve Ayşe, Yazınsal Okuma Süreşleri “ Dilbilim, Göstergibilim ve Yazınbilim Yöntemleriyle Çözümlemeler”, İstanbul: 2002, s. 118-126

4-Prences ve babası,
Güç göreve göndermek için birini arar.

5-Haberci,
Kahramanı göreve gönderir.

6-Kahraman,
Güç görevleri halledip ödüllendirilir.

7-Sahte kahraman”
Kahramanın yerini almaya çalışan sahte kişi.

Anlatıda işlev bir karakterin filmin akışı içinde gerçekleştirdiği anlamlı eylemdir. İşlevlerin düzenlenişi film içindeki anlamı anlayabilmemiz açısından önemlidir.

2.2.2.1. Destekleyici / Yardımcı

Filmde iyi ve yardımcı rol oynayan karakterleri destekleyici olarak adlandırabiliriz. “Kahramanı,özneyi herhangi bir göreve gönderen ya da görevlendiren kişi vardır. Kahraman her zaman bu görevi zorla ya da bir başkasının önerisiyle yapmaz kendi isteğiyle bu görevi üstlenebilir. Yani bu eyletim-gönderme- evresinde yardımcı karakterler ortaya çıkar.”²⁰ Bu yolculukta destekleyici bir rol oynarlar.

2.2.2.2. Engelleyici / Saldırgan

Eyletim evresi destekleyici karakterler olsa da buna bir de engelleyici karakterler de eklenmiştir. Engelleyici karakterler yolculuğu (gönderme) engellemeye çalışır. “ Örneğin, Propp’un anlatılardaki karakter rollerinde kötü adam kişiliği vardır. Bu kötü adamın amacı kötülük ve kavga ortamını yaratmaktır.”²¹

²⁰ Kıran, s. 99.

²¹ Kıran, s. 98.

II.BÖLÜM

1. YÜZÜKLERİN EFENDİSİ ÜÇLEMESİNİN FİLMSEL ANLATI ÇÖZÜMLENMESİ

“Yüzüklerin Efendisi” üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesine başlayabilmemiz için öncelikle üç bölümden oluşan filmin kimliğini, öyküsünü ve olgu donanımını açıklayacağız. Bu açıklama sonunda üçlemenin filmsel anlatı çözümlemesini zaman, uzam ve kişi yönünden inceleyeceğiz. Çözümlemeyi yaparken yüzüğün bulunduğu 46 sahneyi tek tek inceleyerek destekleyici ve engelleyici kahramanları saptayacağız.

1.1 Filmin Kimliği

Filmin Başlığı: “The Lords of The Rings” (Yüzüklerin Efendisi)

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği)

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule)

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral’ın Dönüşü)

Yapımcı: Barrie M. Osborne
Peter Jackson
Fran Walsh
Tim Sanders

Yönetmen: Peter Jackson

Genel Yapımcı: Mark Ordesky
Bob Weinstein
Harvey Weinstein
Robert Shaye
Micheal Lynne

Senaryo: Philippa Boyens (Kitap: JRR Tolkien)

Müzik: Howard Shore

Film Editor: John Gilbert

Yapım Tasarımı: Grant Major

Görüntü Yönetmeni: Fran Walsh
Philippa Boyens
Peter Jackson

Fotoğraf Yönetimi: Andrew Lesnie

Yapım Sorumlusu: Rick Porras
Jamie Selkirk

Kostüm Tasarımı: Ngila Dickson
Richard Taylor

Makyaj: Richard Taylor

Sanal Efekt: Jim Rygiel

Oyuncular:

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği)

Sean Bean (Boromir)
Miranda Otto (Eowyn)
Liv Tyler (Arwen)
Cate Blanchett (Galadriel)
Elijah Wood (Frodo)
Sean Astin (Samwise)
Ian Holm (Bilbo)
Sir Ian McKellen (Gandalf)
Cristopher Lee (Saruman)
Billy Boyd (Pippin)
Orlando Bloom (Legolas)
Marton Csokas (Celebron)
Brad Dourif(Grima)
Bernard Hill (King Theoden)
Nathaniel Lees (Ugluk)
John Leigh (Hama)
Roby Malcom (Morwen)
Dominic Monaghan (Meriadoc)

Viggo Mortensen (Aragorn)
John Noble (Gimli)
Craig Parker (Haldir)
John Rhys-Daies (Gimli)
Brain Sergent (Ted)
Andy Serkis (Gollum)
Bruce Spence (Gamlin)
Karl Urban (Eowyn)
Hugo Weaving (Elrond)
Bruce Hopkins (Gamlin)
Mark Ferguson (Gil-Galad)
Sarah McLeod (Rose)
Paul Sutura (Lotho Sackville)
David Wenham (Faramir)
Joel Tobeck (Young Smeagol)
Stephen Ur (Gorbag)

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule)

- Liv Tyler (Arwen)
- Cate Blanchett (Galadriel)
- Elijah Wood (Frodo)
- Sean Astin (Samwise)
- Sir Ian McKellen (Ak-Gandalf)
- Christopher Lee (Saruman)
- Billy Boyd (Pippin)
- Orlando Bloom (Legolas)
- Brad Dourif (Grima)
- Dominic Monaghan (Meriadoc)
- Viggo Mortensen (Aragorn)
- John Rhys-Davies (Gimli)
- Bruce Hopkins (Gamlin)
- Mark Ferguson (Gil-Galad)
- Sarah McLeod (Rose)
- Paul Sutura (Lotho)
- David Wenham (Faramir)

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral’ın Dönüşü)

- Cate Blanchett (Galadriel)
- Elijah Wood (Frodo)
- Sean Astin (Samwise)
- Ian Holm (Bilbo)
- Sir Ian McKellen (Gandalf)
- Christopher Lee (Saruman)
- Billy Boyd (Pippin)
- Orlando Bloom (Legolas)
- Brad Dourif (Grima)
- Dominic Monaghan (Meriadoc)
- Viggo Mortensen (Aragorn)
- John Rhys-Davies (Gimli)
- Bruce Hopkins (Gamlin)
- Mark Ferguson (Gil-Galad)
- Sarah McLeod (Rose)
- Paul Suter (Lotho)
- Liv Tyler (Arwen)

Süre:

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği) : 178 Dakika

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule) : 165 Dakika

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral’ın Dönüşü) : 185 Dakika

1.2. Filmin Öyküsü

Üçlemenin genel öyküsü; yüzüğün uzun ve tehlikeli bir yolculuk sonrası yokedilmesini anlatır. Fakat öyküyü daha detaylı bir biçimde bölüm bölüm anlatacağız.

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği)

Kara hükümdar Sauron’un nefret ve kötülükle bezeyerek yarattığı yüzük elfler ve insanların Mordor Ordusu’na karşı verdiği savaş sırasında Kral’ın oğlu İsilur’un eline geçer. Yüzük, İsilur’da bulunduğu süreçte kötülüğü yok etme şansını elinde bulundururken “Güç Yüzüğü” nün iradesi insanlığın tamahkarlığıyla Yüzük’ün İsilur’a dönüşür. İsilur ölür. 2500 yıllık “Güç Yüzüğü” ün ortadan kaybolduğu düşünülürken Gollum’un eline geçer ve Güç Yüzüğü tutkusuyla Gollum 500 yıl karanlık dağlarda saklanır. Bu saklanış sırasında kendi de tükenir. Ancak bir süre sonra gerçek sahibine ulaşmak isteyen yüzük, Gollum’u da terk eder ve Bilbo Baggins tarafından bulunur. Ancak Gandalf’ın bilgeliğiyle

Bilbo yüzükten vazgeçmek zorunda kalır ve bu zor emanetin taşıyıcılığı Frodo'ya geçer. Frodo'nun bu zorlu yolculukta kendisini destekleyecek arkadaşlarının yaşadığı kimi zaman heyecanlı kimi zaman duygusal kimi zaman korkutucu ve öğretici anlarla dolu bir serüven olarak sürer.

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule)

Yolculuğa dokuz kişi başlayan yüzük kardeşleri yaşadıkları terslikler nedeniyle üçe bölünür ve yolculuklarına devam ederler . Frodo ve Sam, bu yolculukta Gollum'un rehberliğine güvenirler. Merry ve Pippin orkların eline düşmüşken Aragorn, Legolas ve Gimli kurtuluşun gerçekleşmesi için destek arayışı için ayrı bir yolculuk içindedirler. Öldüğü sanılan bilge Gri Gandalf ilerleyen süreçlerde Ak Gandalf olarak karşılına çıkacak ve bukavuşma yüzük taşıyıcılığıyla başlayan dostları çok sevindirecek. Bu arada Saruman orklar ve urukaylardan oluşan kalabalık bir ordu yaratmakla meşguldür. Bu ordu büyük bir hızla her şeyi yok etmektedir. Miğferdibin'de toplanan Rohanlılar ve elfler bu kötü orduya karşı direniş için bir araya gelmektedirler. Bu yardımlaşma iynin zorlu şartlar altında bile olsa, kötüye karşı kazandığı güzel bir zaferle sonuçlanır...

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral'ın Dönüşü)

Smeagol'ın yüzüğün adeta kemirici etkisiyle nasıl Gollum'a dönüştüğünü anlatan bir üyküyle başlayan bölüm Miğferdibin'de alınan zaferin kutlamasıyla devam eder. Ancak kötü güçler de boş durmamaktadır. Sauron'un yok edilmesi için kullanılan kırık kılıcın yeniden dövülmesiyle yeni kralın da kim olacağı görülecektir. Sauron da yeniden harekete geçerek, Rohan'da yaşadığı başarısızlığın acısını Gondor'dan çıkarmak için tüm kötü gücüyle hazırlıklara başlamıştır. Buna karşılık Gondor ve Rohan bir güç birliği içine girmiştir. Bu arada Frodo ve Sam de Gollum'un rehberliğinde yüzüğün yok edileceği Hüküm Dağı'na yaklaşmışlardır. Bu tehlikeli yaklaşıma sırasında korku ve heyecan dolu anlar yaşamaktadırlar. Gondor'da Sauron yeniden bir yenilgi yaşamıştır. Hüküm Dağın'da yüzüğü ateşe atmak ve yok etmek üzere taşıyıcılığı üstlenen Frodo, yüzüğün tutsak edici gücüyle onu yok etmekten vaz geçerken Gollum'un –kıymetlimiss- diye adlandırdığı yüzüğe sahip olmak için çıkardığı kargaşada yüzük ateşe düşer. Öykü Aragorn'un kral olup Arwen ile evlenmesiyle mutlulukla sona erer.

1.3. Filmsel Olgu Donanımı

Sinema söylemi, her olgu film sürecinde, film türleri gibi kendi alt-söylem katmanlarından birine uyan filmsel anakalıbını “Film olgusu/Olgu film”le yapılandırarak, kurgular. Böylece yeniden biçimlenir, evrimleşir ve gelişir. ²²Film olgusunun en önemli olguları, çekim özellikleri, ışıklandırma, renklendirme, iç ve dış uzamlar, giysiler ve bezem özelliklerini “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesine göre inceleyeceğiz.

1.3.1. Çekim Özellikleri ve Çerçeveleme:

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği)

a) Ayrıntı çekimi:

Yüzük kardeşliği bölümünde bir çok ayrıntı çekimiyle karşılaşırız. Bunların içinde en belirginini yüzüğün üzerindeki yazıların vurgulandığı sahnedir. İsilur’un Babasının kılıcı Sauron’un maskesi, kara şövalyelerin kılıcı gibi film öyküsünde kırılma yaratacak ya da bir sonraki sahnin yapısını değiştirecek nesnelere ayrıntı çekimle vurgulanmıştır. Doğum günü pastası ayrıntı çekimde neşeli bir sahnin başlangıcını vurgular.



İsilur’un Babasının kılıcı



Sauron’un Maskesi

²² Güz Nüket, Göstergibilim Dersleri, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Doktora Programında Çoğaltılmış Ders Notları, 1999-2001 Öğretim Yılları



Doğum günü pastası



Yüzüğün üzerindeki yazılar



Kara Şovalyeler

b) Betimleyici çekim:

Betimleyici çekimde bir çok uzamdan(mekandan) söz edebiliriz. Özellikle Hobitlerin yaşadığı Shire köyünde bulunan evlerin tarzı dikkat çekiyor. Zeminle aynı düzeyde bulunan evler filmin gerçekçiliğini arttırmıştır.



Bilbo'nun evi



Kütüphane



Sıçrayan Midilli



Amonsül'ün Gözcü Kulesi

Bilbo'nun evi, kütüphane, Sıçrayan Midilli, Amonsül'ün Gözcü Kulesi filmsel öykü sürecinde öykünün özellikle çalışmamızda seçtiğimiz yüzüğün başrolde olduğu 46 film karesinde ki uzam(mekan) ve sürem(zaman) belirleyicileridir. Bu nedenle betimleyici çekimle anlatılmışlardır.

c) Bař çekimi:

Film içinde bir çok bař çekimi bulunmaktadır. Bař çekiminin en çok kullanıldığı kahramanlar Frodo ve Gandalf olarak göze çarpmaktadır.



Gandalf



Masal dinleyen çocuk



Frodo

Öykünün iki bař kahramanı Frodo ve Gandalf bař çekimler kullanılarak vurgulanmıştır. Masal dinleyen çocuk ise Bilbo'nun anlattığı korku hikayesini dehşetle dinlerken bař çekimle yüz ifadesi saptanmıştır.

d) Bel çekimi:

Bilbo'nun Shire halkına doğum gününde konuşma yaparken bel çekimiyle görüntülendirilmiştir. Yüzük kardeşliği bölümünde bel çekimi detayları pek fazla kullanılmamıştır.



Frodo ve Gandalf



Bilbo

e) Saptama:

Filmin sahnelerinde en çok pencere ayrıntıları saptanmıştır. Özellikle Bilbo ve Frodo'nun evinde bir çok pencere sahnesiyle karşılaşırız. Bunun nedeni hobbit evlerinin farklı biçimsel yapısını vurgulamak olmalı. Pencereler ve içi uzam'mekan) ve sürecin(zamanın) saptanmasında yardımcı olmuştur.



Frodo'un evinin penceresi



Mutfağın penceresi



Çalışma odasının penceresi

f) Karşı açı çekimi:

Karşı açı çekim pek fazla kullanılmamıştır. Yalnızca Saruman ve Gandalf'ın (iki güçlü büyücü) olduğu de iyi ve kötü karşıtlığını vurgulamak amacıyla kullanılmış olmalı.



Saruman ve Gandalf

g) Açılma-karanma:

Açılma ve karanma sahneleri yalnızca bir kez kullanılmıştır. Bu sahne ise filmin başında yüzükle ilgili bilgi verilirken kullanılır. Yüzüğü doğuş sahnesi başka bir uzam ve süreme aittir. Ancak filmde geçecek öykünün kökeninde yatmaktadır. Açılma ve karanma bu uzam ve süremen ayırıcı özelliğini vurgular.



İnsanlar

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule) :

a) Ayrıntı Çekimi:

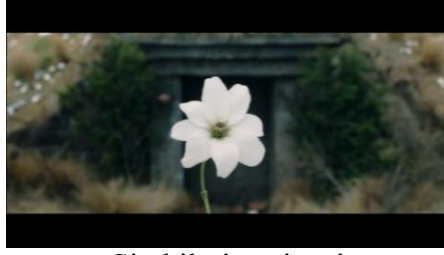
Ayrıntı çekimleri konunun inandırıcılığını ortaya koyabilmesi için kullanılmıştır. Örneğin; Frodo'nun görünmezlik sağlayan pelerini, Sam ve Frodo'yu kara şövalyelere karşı korumuştur. Simbiline çiçeği ise yeniden doğuşu simgelemesi için açıklanmıştır.



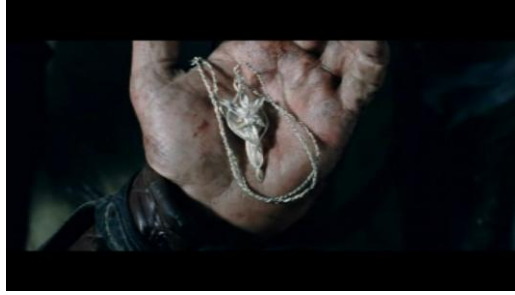
Urukay'ın kafası



Frodo ve Sam'in saklandığı görüntü



Simbilmine çiçeđi



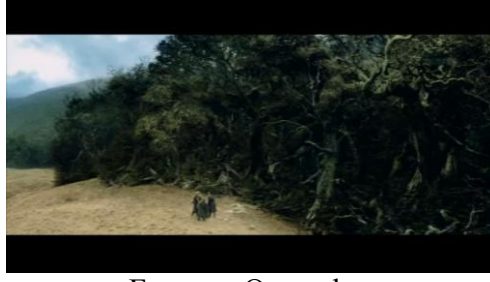
Aragorn'un kolyesi

b) Betimleyici Çekim:

Betimleyici çekimlerin en belirginini Fangorn ormanı, Edoras, Isangard ve Miğferdibi şehirleridir. Böylece daha sonraki karelerin geçeceği uzam(mekan) ve sürem(zaman) izleyiciye ipucu olarak verilir.



Mordor'un gözü



Fangorn Ormanları



Edoras şehri



Miğferdibi'nin kuşbaşı çekimi



Isangard'ın kaleden görünümü

c) Bař Çekimi:

Üçlemenin 2. Bölümünde çok sayıda bař çekimi bulunmaktadır. Aragorn, Frodo, Sam, Theodon ve Eowin gibi karakterlerin bař çekimleri bu bölümdeki bař karramanları vurgular. Orklar'dan kaçan kadını bař çekimiyle yüzündeki dehřet ifadesi saptanır.



Sam ve Frodo



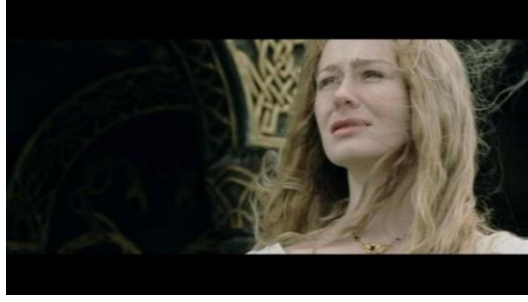
Aragorn



Köylü kadın



Aragorn



Eowin



Theoden

d) Bel Çekimi:

Bel çekimini genellikle at üzerindeki görmekteyiz. Aragorn, Legolas, Gandalf ve Theoden savaşa giderken bir çok kez bel çekimiyle karşımıza çıkmaktadır. Böylece at üstünde savaşa gidişleri vurgulanır.



Aragorn, Legolas ve Gandalf



Aragorn, Theoden ve savařçıları

e) Boy ekimi:

Boy ekimlerinde en gze arpanı Orklar ve Urukaylar olmuřtur. Savařa hazırlanan Saruman'ın savařçıları bir ok kez boy ekimiyle grntlenmiřtir. Boy ekimlerde oyuncuların savař kıyafetleri ve savař psikolojisi vurgulanarak izleyici savař sahnesine hazırlar.



Orklar ve Urukaylar



Legolas ve Gimli Ork'u sorgularken



Gondor savařçıları

f) Saptama:

En belirgin saptama Pippin ve Merry'nin kaçırılmaları sonucunda arkalarında iz bırakılmalarıdır. İz bırakırken pelerinlerine taktıkları lorien yapraklarını yere atarak Aragorn ve arkadaşlarının kendilerini bulmalarını kolaylaştırmaya çalışmışlardır. Lorien yaprakları, Orklar ve savaş alanında ölen insanları kamera saptayarak öykünün kırılma noktalarına hazırlık yapar.



Lorien Yaprakları



Orklar



Savaş alanında ölen insanlar

g) Kaydırma:

Suya düşme eyleminin saptanması kaydırma ile olasıdır.



Suya düşen Frodo'nun yüz ifadesi

h) Karşı aç çekim:

Karşı aç çekim Sam ve Frodo, Aragorn ve Theoden ve Gandalf konuşurken geçmektedir. Bu durum çok sahnede karşımıza çıkar. Filmin kırılma noktalarını yaratan kahramanlar hobitler, krallar ve büyücü bu çekimlerde de saptanmıştır.



Frodo ve Sam karşılıklı konuşurken



Aragorn tartışırken



Ak-Gandalf konuşurken



Theoden



Aragorn ve Theoden

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral’ın Dönüşü) :

a) Ayrıntı çekimi:

Üçlemenin sonuncusu “Kral’ın dönüşü” filminde bir çok ayrıntı çekimine rastlıyoruz. Bunların en belirginini Smeagol’un Gollum’a dönüşme sahneleridir. Ayrıca “Hüküm Kılıcı” yapılırken bir çok ayrıntı çekimi yapılmıştır.



Smeagol balık tutarken

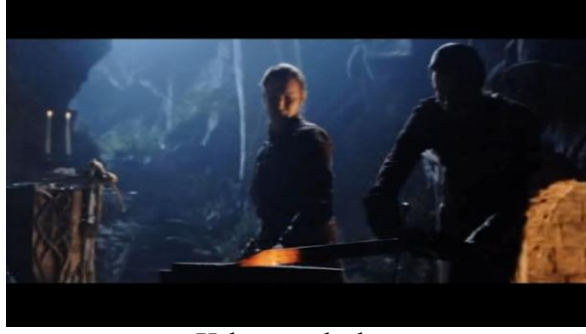


Smeagol Gollum’a dönüşürken



Ateş gözü(Küre)

Smeagol’un balık tuttuğu kare, Smeagol’un Gollum’a dönüşmesi, Ateş gözü, “Hüküm Kılıcı”nın yapılması, Ak-Gandalf’ın Gondor’un savaşçıları koruduğu sahne, “Hüküm Kılıcı”nın sahnesindeki ayrıntı çekimlerle nesnelere ve kişilerin gelecek sahnelerdeki önemli rolleri vurgulanmıştır.



Kılıç yapılırken



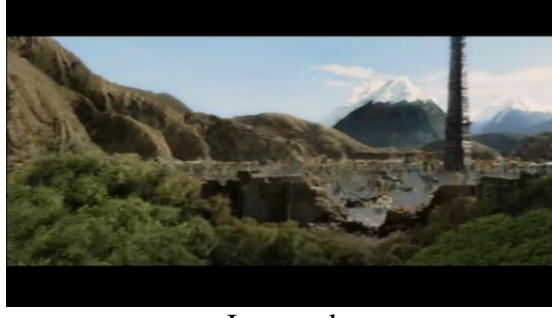
Ak-Gandalf Gondor savařçılarını korurken



Hüküm Kılıcı

b) Betimleyici Çekim:

Üçlemenin sonuncusu olması nedeniyle bir çok betimleyici sahne vardır. Isangard, Minastirit, Mordor ve Edoras şehirleri bir çok kez sahnelendirilmiştir. Bu karelerdeki betimleyici çekimlerle olayların geçeceği uzam ve süremler izleyiciye haber verilir.



Isangard



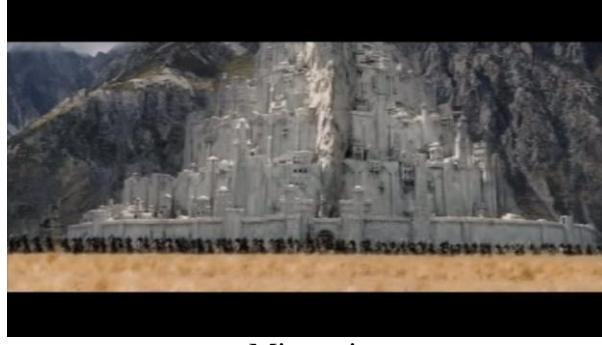
Entler ve Isangard



Edoras şehri



Mordor



Minas Tirith

c) Bař Çekimi:

Filmin kahramanlarından Aragorn çok fazla bař çekimi sahnesiyle karřımıza çıkmaktadır. Aynı Aragorn gibi Ak-Gandalf da bař çekimiyle sahnelendirilmiştir. Burada bař kahramanların film öyküsündeki konumlarını vurgulamaktadır.



Legolas ve Aragorn



Ak-Gandalf



Aragorn

d) Bel çekimi:

Bel çekimleri genellikle at üzerindeyken karşımıza çıkar. Aragorn, Legolas ve Farmir gibi savaşçılar bir çok kez bel çekimiyle sahnelerilir. Böylece at üstünde savaşa gidenler vurgulanır.



Gandalf



Theoden



Faramir



Legolas

e) Boy çekimi:



Gandalf ve Pippin

f) Saptama:

Gollum'un balık yediği sahneyle Gollum'un konumu ve sonraki sahnelerdeki davranışını haber verir. Benzer bir biçimde savaşa hazırlık saptaması izleyiciyi de savaşa hazırlar.



Gollum'un balık yediği sahne



Savaşa hazırlık

g) Uzun Çekim:

Miğferdibi'ne yapılan zorlu yolculuk vurgulanır.



Miğferdibi yolculuğu

h) Karşı açı çekim:

Theoden ile yeğeninini karşılaştığı ortaya koyulmuş.



Theoden



Faramir

1.3.2. Işıklandırma:

Işıklandırma filmsel olgu donanımının en önemli kavramlarından biridir. Bu nedenle ışıklandırma donanımını incelerken iki boyutta açıklamaya çalışacağız. Üçlemenin ışıklandırma donanımını doğal ve yapay ışıklandırma bakış açısıyla inceleyeceğiz.

1.3.2.1. Doğal ışıklandırma:

Doğal ışıklandırma sık sık kullanılmamıştır. Yalnızca karşılıklı diyaloglarda doğal ışıklandırma yöntemi kullanılmıştır. Konuşmaların yada tartışmaların düzeyine göre aydınlık yada karanlık ışıkla kurgulanmıştır. Örneğin kötü diyalogların geçtiği sahnelerde karanlık yeni gri çekimler söz konusudur. Ancak neşeli sahneler aydınlık ışıklandırma ile belirlenmiştir.

1.3.2.2. Yapay ışıklandırma:

Filmin üç bölümünde de ağırlıklı olarak yapay ışıklandırma kullanılmıştır. Özellikle filmin karelerinde yaşanan olaylara göre, iyi konulu sahnelerde aydınlık çekim söz konusu iken kötü konulu sahnelerde karanlık çekim kullanılmıştır.

1.3.3. Renklendirme:

Sanallığın olduğu yerlerde örneğin Nazgul ve orkların olduğu sahnelerde, savaş sahnelerinde soğuk renklendirme yapılmıştır. Genelde karamsarlık, kötülük gibi durumlarda da gri, siyah gibi koyu tonlarla vurgulama yapılmıştır. Daha bir gerçekliğin ve güzel şeylerin vurgulandığı anlarda örneğin Shire'da yapılan kutlamalar sırasında, iyi güçlerin kazandığı galibiyetler anında sıcak renklerin ön plana çıktığı görülmektedir. Aynı şekilde iyi, güzel neşeli olunan tüm anlarda bu sıcak renklerin kullanıldığı, savaş-kavga, kötü güçlerin gösterildiği sahnelerde de koyu, soğuk renklerin kullanıldığı görülmektedir.

1.3.4. İç ve dış uzamlar:

Filmde ağırlıklı olarak ilk bölümde iç uzam(mekan) çekimi yapılmıştır ki buna en güzel örnek Bilbo'nun evinde yapılan çekimlerdir. Bunun dışında filmin genelinde kalabalık topluluklar ve uzun yolculuklar içerdiğinden dış uzam(mekan) çekimleri yapılmıştır. Örneğin,dağlarda yapılan zorlu yolculuklar, Rohan ve Gondor'da yapılan savaşlar, Shire'daki kutlamalarda gösterilen şenlik alanı gibi sahneler.

1.3.5. Giysiler ve bezem:

Filmin senaryosuyla bütünleşen ve inandırıcılığı en önemli şekilde etkileyen öğelerden biri olan kostüm ve makyaj “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesinde en üst düzeyde gerçekleştirilmiştir. Filmin kahramanlarının yaşadığı zamanı vurgulamak için kahramanların yolculuklarda yaşayacakları öğelerde düşünülerek döneme uyumlu ve bir o kadarda işlevsel, rahat giysiler kullanılmıştır. Genellikle pelerinlerle tamamlanan bol kıyafetler göze çarpmaktadır ki bu giysilerin kimilerinin olaganüstü güçleri de vardır. Örneğin, görünmezlik sağlayan pelerin, kılıçların işlemediği koruyucu yelek vb. Bununla birlikte iyi karakterlere giydirilen giysiler sahip oldukları görevlerle doğru orantılı iyi özelliklerde ve hoş renklerde karşımıza çıkmaktadır. Bunun en güzel örneği de beyazlar içindeki Ak Gandalf'tır. Diğer bir tarafta orklar, Kara Süvariler gibi kötü güçleri temsil eden karakterler pis,siyah ve benzeri şekilde koyu renklerde, korkutucu giysiler giymektedirler. Aynı şekilde kahramanlara yapılan makyajlar da karakterleriyle,rolleriyle büyük bir paralellik içindedir. Örneğin, sevimli hobbit Frodo'nun kulakları,ayakları- korkutucu orkların ürkütücü yüz ve vücutları ustaca sergilenen makyaj hileleriyle gerçekleştirilmiştir.

1.3.6. Ses etkileri ve Müzik:

“Yüzüklerin Efendisi” üçlemesi filmde diyaloglar yoğundur. Ancak yolculuklar sırasında izleyiciyi etkileyen ve kritik sahnelerde,duygusal anlarda,korku dolu zamanlarda yaşananları destekleyen müziksel çıkışlar içermektedir.

1.4. FİLMSEL ANLATININ ÇÖZÜMLENMESİ

“Yüzüklerin Efendisi” film üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesini gerçekleştirmeye çalışacağız. Yaşam öyküleri ve masallarla benzerlik gösterir . İyi karakterler, kötü karakterler, tesadüfler, üstlenilen görevler ya da zorunlu kalınan görevler ve daha buna benzer karşıtlıklar gerçek yaşamda da bulunmaktadır. Yaşamda ki iyi karakterler ve kötü karakterler öykülerde de karşımıza çıkmaktadır. Bu bakış açısıyla filmde bulunan iyi ve kötü karakterleri yani kişileri filmde geçen uzam(mekan) ve süremi(zamanı) inceleyeceğiz. Başka bir anlatımla filmin ana temasını oluşturan “Yüzüğü” geçtiği tüm kareleri uzam(mekan) ,sürem(zaman) ve kişi olarak çözümleyeceğiz. Bu çözümlemeyi yaparken, karelerde yer alan “engelleyici” ve “destekleyici” karakterleri saptayacağız.

Bölüm 1: “The Fellowship of The Ring” (Yüzük Kardeşliği)



Yüzüğü kötülükle bezeyip yaratan Sauron, yüzüğü parmağına taktığında yalnızca insanları ve güzel –iyi olan her şeyi yok etme amacı için kullanıyor.

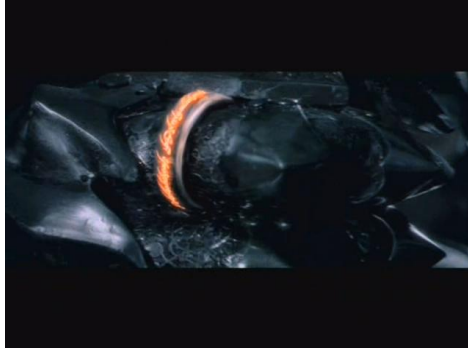
Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Mordor-Hüküm Dağı	3000 yıl önce	Sauron	-

Zaman: Bu karede sürem(zaman), filmin bulunduğu zamandan 3000 yıl öncesinde geçmektedir. Film izleyiciye, tüm yüzüklere hükmedecek olan Güç Yüzüğü'nün Sauron tarafından kötülüklerle bezenip yaratılmasıyla başlayan macerayı şimdiki zamanda yaşatmayı amaçlar.

Uzam: Sahne Mordor denilen bir şehirde Hüküm Dağın'da geçiyor. Tüm olaylar Orta Dünya'nın hür yaşamını,huzur ve mutluluğunu bozacak olan Sauron ve güç yüzüğüne karşı yenik düşmemek adına verilecek mücadelenin,savaşın daha tam olarak etkin olmadığı ancak

Sauron'un korkunç gücünün hüküm sürdüğü anları simgeliyor.

Kişi: Burada yalnızca bir kişiden söz edebiliriz. O da filmde adı sık sık geçen Sauron'dur. Sauron yüzüğü kötülük için kullanacaktır. Bu karede Sauron engelleyici bir kişiliktir.



Sauron'un parmağının kesilmesi ile yere düşmesi

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Mordor-Dune Dağı	3000 yıl önce	Orklar ve Saurun Ord	İnsanlar-Elfler
Dune Dağı	Savaş zamanı	Sauron	İsildor(Kral'ın Oğlu)

Zaman: Güç yüzüğünü parmağına takan Souron Orta Dünya'ya hükmedebilmek için ordusunu toplar ve savaşı başlatır. 3000 yıl önce savaş başlamıştır. Filme verilen bir detayda ise 2. çağın 3034. yılında gerçekleştiğini belirtiyor.

Uzam: Mordor şehrinin merkezi olan Dune Dağı'nın eteklerinde meydana gelen bu savaş bir çok canlının hayatını kaybetmesine neden olmuştur.

Kişi: Souron, ordusu ve Orklar bu karede güç yüzüğünü kötülük için kullanmaktadırlar. Orklar ve Souron'un orduları Souron'un Orta Dünya'yı karanlığa hapsebilmek için desteklemektedirler yani engelleyici konumundalar. Diğer yandan İsildur(İnsan), ordusu ve Elfler ise kötülüğü engellemek için canlarını ortaya koyarak mücadele etmişlerdir. İnsan ve Elf ırkı bu sahnede destekleyici olarak görünmektedir.



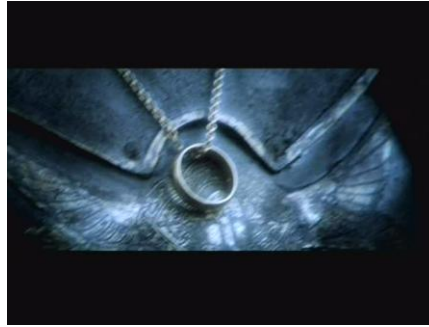
İsildur'un yüzüğü alışı

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Mordor-Dune Dağı	3000 yıl önce (Savaş zamanı)		İsildor

Zaman: 3000 yıl önce gündüz vakti savaşta Sauron'un yok edilmesi sonucunda yüzük yeni sahibi olan İsildur'a geçer.

Uzam: Mordor'un Dune Dağı eteklerinde geçen sahnede yüzük sadece kötülük için donatıldığı için İsildur'a hükmedecektir.

Kişi: Sauron'u yok edebilen İsildur yüzüğü eline geçirmiştir. Bu karede İsildur insanların Kralıdır. Destekleyici bir karakter olarak karşımıza çıkıyor.



Yüzük İsildur'un boynunda duruyor

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dönüş yolculuğu	3000 yıl önce (Savaştan sonra)	Korsanlar	İsildor

Zaman: 3000 yıl önce yaşanan savaşın bitmesinden sonra ülkesine dönmek üzere olan İsildur haince bir saldırıya mağruz kalır. Bu saldırı günün ortasında gerçekleşir.

Uzam: Yapılan haince saldırı Shire'a yakın bir göl'ün kenarında yaşanmaktadır. Shire'a bağlı olan göl kenarında pusu kuran orklar İsildur ve savaşçılarını haince katlederler.

Kişi: İsuldur ve Ordusuna haince saldıran Korsanlar engelleyici olarak görünüyorlar ancak İsuldur ve Ordusu destekleyici konumundalar.



Yüzük gölün içinde sahibinin onu çağırmasını bekliyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Göl	3000 yıl önce		

Zaman: Bu kare savaştan sonra(3000 yıl önce) İsuldur'un yolculuğu sırasında uğradığı haince saldırıda hayatını kaybetmesi sonucunda göle düşen yüzük burada uzun bir süre yalnız kalmıştır.

Uzam: Yüzük sahipsiz bir şekilde gölün dibinde beklemeye başlamıştır. Göl içinde yer yer taşlık kısımlarla beraber balık türleri göze çarpmaktadır.

Kişi: Bu karede ne engelleyici nede destekleyici bulunmaktadır. Bu nedenle kişilerden yararlanamayacağız.



Yüzük Gollum tarafından gölden çıkarılıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dumanlı Dağlar içindeki Mağaralar	2500 yıl sonra	Gollum	-

Zaman: Savaşın sona ermesinden 2500 yıl sonra gölde çıkarılan güç yüzüğü Gollum'ın eline geçer.

Uzam: Dumanlı dağlarda bulunan mağralarda yüzükle beraber yaşamaya başlayan Gollum yüzüğün etkisinden bir türlü kurtulamamıştır. Mağaralara sığınan ve sürekli yüzükle iletişim Gollum yüzüğün kölesi olmuştur.

Kişi: Gollum'un yüzüğü koruyarak engelleyici bir tutum izlemiştir. Yüzüğü taşıyan Gollum güç yüzüğü sayesinde uzun bir süre yaşamıştır ancak bu uzun yaşam ondan birçok şeyi de alıp götürmüştür. Yüzük'ün esaretinde süren bu uzun yaşam aslında bir sürgündür.



Gollum'un yüzüğü düşürmesi sonucunda Bilbo Baggins yüzüğü alıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dumanlı Dağlar içinde Mağaralar	50 yıl önce (Filmin geçtiği zamandan)	Gollum	Bilbo Bagins

Zaman: Filmin geçtiği zamandan 50 yıl önce yüzüğü bulan Bilbo Shire'da yaşayan bir Hobbit'tir.

Uzam: Dumanlı Dağlar içinde mağralarda araştırma yapan Bilbo Bagins çamurun içinde kaybolan yüzüğü bulur ve oradan uzaklaşır.

Kişi: Bilbo Bagins'i bu sahnede destekleyici olarak nitelendirirken, Gollum ise engelleyici Konumunu sürdürmektedir.



Bilbo yüzüğü görünmezlik özelliği için kullanıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Shire Meydanı	111. yaş gününü kutlarken	Bilbo Bagins	

Zaman: Bilbo Bagins'in 111. yaş günü kutlanırken(filmin şimdiki zamanı) sahne canlandırılıyor. Kutlamalar gece yarısı bütün Shire halkının toplanmasıyla gerçekleşir.

Uzam: Küçük bir şehir olan ve sadece Hobbitler'in yaşadığı Shire kasabasının meydanında kutlama yapılır. Eğlence için pastalar, kurabiyeler, yemekler, içkiler ve müzik hazırlanmıştır.

Kişi: Sahnenin kahramanı Bilbo Bagins sakladığı yüzüğün görünmezlik özelliğini kullanarak hem dostlarını şaşırtıyor hem de engelleyici bir karaktere bürünmüş oluyor. Onu engelleyicilerden biri haline getiren neden artık Bilbo'nun da Yüzük'ün tutsağı haline gelmesinden dolayıdır.



Bilbo yüzüğün cezbedici etkisinden bir türlü kurtulamıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun Evi	Görünmezlik olayından 1 kaç dakika sonra	Bilbo	Gandalf

Zaman: Shire meydanında doğum günü kutlanırken yüzüğün görünmezlik özelliğini kullandıktan bir kaç dakika sonra Bilbo Bagins yüzüğün olumsuz etkisi altına girmiştir.

Uzam: Bu kare Shire'in tipik yerin içi oyularak yapılmış olan evlerinden olan Bilbo'nun evinde gerçekleşmektedir. Bilbo'nun evi, hobbitlerin kısa boylarına uygun,yuvarlak kapılı,şömineli,bahçeli,doğayla-yeşille iç içe minik ve sevimli bir evdir. Hobbitlerin en belirgin özelliklerinden biri yaşadıkları doğaya olan saygıları,yeşile verdikleri değer ve topraklarını işleyerek yaşamlarını geçirmeleridir ki doğayla olan bu iç içeliklerini evlerinin çatılarından da anlayabiliriz.

Kişi: Yüzüğün gücü etkisinde olan Bilbo yüzüğü bırakmak istememektedir. Çıkacağı yolculukta yüzüğün yanında olmasını isteyen Bilbo engelleyici bir kişilik olarak beliriyor. Bilbo'ya karşı çıkan Gri-Gandalf ise yüzüğün kesinlikle burada kalmasında ısrar eder ve Bilbo'yu engeller. Gri-Gandalf'ın engelleyiciliği olumlu anlamdadır.. Bu nedenle destekleyici konumda sayılmaktadır.



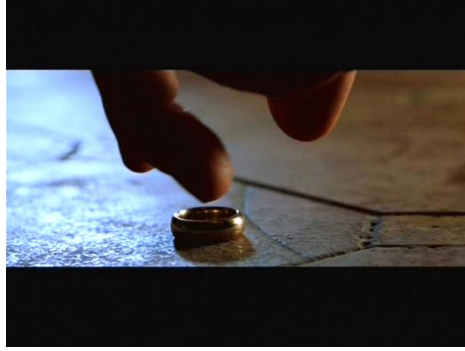
Bilbo dağlara araştırma yapmaya giderken yüzüğü yere bırakıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun evi	Bilbo'nun yüzüğü bırakırken		Gandalf-Bilbo

Zaman: Bilbo yüzüğü yere bırakır ve yolculuğuna başlamak için bir an önce yola çıkar. Bilbo'nun doğum günü kutlamasından hemen sonra akşam geç saatlerde yüzükten ayrılır.

Uzam: Yüzük ile yapılan diyaloglar Bilbo'nun evinde devam etmektedir. Bilbo'nun evinin girişinde devam eden diyalog yüzüğün yere bırakılmasıyla sona erer.

Kişi: Bilbo Gandalf'ın etkisiyle yüzüğü bırakarak bir önceki sahnede sergilediği engelleyici konumu destekleyici konumuna dönüştürür.



Gandalf yüzüğe dokunmak isterken Sauron'un kötülüklerini görür.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun evi	Doğum günü kutlamasından sonra		Gandalf

Zaman: Bibo'nun yüzüğü bırakmasından kısa bir zaman sonra gecenin karanlığında sahneler devam etmektedir. Eğlencenin devam ettiği dakikalarda yüzüğü bırakan Bilbo'dan sonra Gandalf yüzüğe dokunmak ister.

Uzam: Yüzük ile ilgili sahneler aynı dakikalar içerisinde Bilbo'nun evinde devam etmektedir. Yuvarlak ve Hobitlerin boyuna göre yapılan kapılardan geçen Gandalf eğilerek özel taşlarla kaplı zeminden yüzüğe dokunmak için hamle yapar.

Kişi: Yüzüğün ne olduğunu anlamak amacıyla Gandalf dokunmak ister ancak yüzüğün gücünü dokunmadan fark eder ve almaktan vazgeçer.



Yerde duran yüzüğü içeri hızla giren Frodo farkeder ve yerden alır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bildo'nun Evi	Doğum Günü kutlamasından sonra		Frodo ve Gandalf

Zaman: Bilbo'nun doğum günü kutlamasından sonra Frodo Bilbo'yu bulmak üzere eve koşar. Bu sırada yüzüğü farkeder. Gecenin sona ermesine yakın Frodo yüzüğü yerden alır.

Uzam: Bilbo'nun evine koşarak gelen Frodo giriş kapısının önünde durur ve bu sırada yüzüğü fark eder ve yüzüğü eline alır.

Kişi: Bu karede yüzüğün gücü olup olmadığını bilmeyen Frodo destekleyici konumdadır. Ayrıca baştan beri Gandalf da aynı şekilde destekleyici görünmektedir



Yüzüğün gerçekten Sauron'un yüzüğü olduğunu anlamak için Gandalf ateşe atar ve üzerinde özel yazılar olup olmadığını kontrol etmek ister.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Şömine(Bilbo'nun Evi)	Yüzüğün fark edilmesinden 1-2 gün sonra		Gandalf

Zaman: Yüzüğün fark edilmesinden 1-2 gün sonra Gandalf Shire'a hızlı bir şekilde gelir ve Bilbo'nun evinde yüzük gerçekten güç yüzüğü olup olmadığını test eder.

Uzam: Yüzüğün gerçekten Sauron'un güç yüzüğü olup olduğunu anlamak için Bilbo'nun evindeki şöminenin içine atar. Şömine yanar durumdadır. Burada genellikle çay ve yemek yapılır.

Kişi: Destekleyici olan Gandalf yüzüğün gerçekten güç yüzüğü olup olmadığını anlamak ister.



Gandalf ateşin içinden yüzüğü çıkartıp Frodo'ya verir ve Frodo'da üzerinde özel parlayan yazılar görür.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun Evi	Gandalf yüzüğü test ederken		Gandalf

Zaman: Yüzüğün gerçekten güç yüzüğü olup olmadığını anlamak isteyen Gandalf şömineye attığı yüzüğü Frodo'ya verir ve üzerinde birşey yazıp yazmadığını öğrenmek ister.

Uzam: Bilbo'nun evinde geçen bu karede yazılar farkedilince Gandalf güç yüzüğünün kendilerinde olduğunu anlar.

Kişi: Destekleyici konumundaki Gandalf yüzüğün bir an önce yok edilmesini anlatır.



Yüzüğün Souran'a ait olduğu anlaşıncı Gandalf düşünmeye başlar.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Masanın üzerinde	Yüzük test edildikten sonra		Gandalf-Frodo

Zaman: Yüzük test edildikten 1 saat sonra masanın üzerine konur ve ne yapılması gerektiği düşünülür.

Uzam: Bilbo'nun evinde gerçekleşen düşünme sürecinde yüzük masaya bırakılır. Hobitlerin boyutuna göre tasarlanmış masada yüzük durmaktadır.

Kişi: Gandalf yüzüğün bir an önce Dune dağının ateşleine atılıp yok edilmesi gerektiğini söyler ve bu işide Frodo'nun yapması gerektiğini belirtir. Gandalf ve Frodo yüzüğün yok edilmesini istedikleri için destekleyici karakterler olarak karşımıza çıkıyorlar.



Frodo yüzüğün gücünden korkarak Gandalf'a uzatır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun evi	Yüzüğün fark edilmesinden 1-2 saat sonra	Frodo	Gandalf

Zaman: Yüzüğün güç yüzüğü olduğu anlaşılınca Frodo ve Gandalf harekete geçer ve yola çıkmaya karar verir.

Uzam: Bilbo'nun evinde gerçekleşen bu sahnede Frodo ölüm korkusuyla yüzüğü taşımak istemez.

Kişi: Yüzüğü taşımak istemeyen Frodo burada korkusu nedeniyle engelleyici konumundadır. Öte yandan Gandalf geri dönüşün olmadığını belirterek yola çıkmaları gerektiğini belirtir. Gandalf yine destekleyici tavrından vazgeçmez.



Yüzüğü alan Frodo yoketmek için yola koyulur.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo'nun evi	Aynı saatler(Akşam)		Frodo-Sam

Zaman: Yüzüğün gerçekten güç yüzüğü olduğu anlaşıldıktan 1 saat sonra Frodo ve Sam uzun yolculukları için harekete geçerler.

Uzam: Bilbo'nun evinden artık acilen ayrılmaları gerektiğinerakar verilir.

Kişi: Frodo'ya çıkacağı bu uzun yolculukta yanına Sam'de katılır. Böylece iki destekleyici karakter Frodo ve Sam yüzüğü yok edebilmek amacıyla uzun bir yolculukları için yola koyulurlar.



Yüzük Frodo'nun zaafından yararlanmak ister ve Souran'a gözükmek ister.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Shire'a yakın Orman	Yolculuğun ilk günü	Yüzük-Souron Süvarisi	Frodo-Sam-2 ark.

Zaman: Yolculuğun ilk günü öğlen saatlerinde Frodo ve arkadaşları süvarilerden saklanırlar.

Uzam: Ormanın içinde yolculuklarına devam ederken büyük bir ağacın köküne saklanan Frodo ve arkadaşlarını korku içindedirler.

Kişi: Destekleyici konumunda ki Sam, Pippin ve Merry, Frodo'nun yüzüğün gücüne yenik düşmemesi için yardım ederler. Frodo yüzüğe yenik düştüğü için engelleyici bir karaktere bürünür. Diğer yandan Souron'un süvarisi de yüzüğün bulunmasını istediği için engelleyici konumundadır.



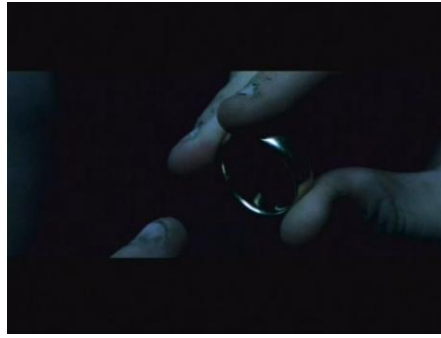
Frodo Gandalf'ın dediği Bara gider. Barda arkadaşları oturmaktadır. Pipin'in konuşmaya başlar. Frodo, Pippin'e engel olmak isterken yere düşer ve yüzük parmağına girer.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Midilli Barı	Yolculuğun 1. günü	Yüzük	Frodo

Zaman: Yolculuğun 1. gününde Gandalf'ın isteği üzerine bir otele gelirler. Yolcuların uğradığı otelin barında genellikle dinlenilir.

Uzam: İnsanlar yaşadığı bu kasabada Midilli Barı denilen bir bar vardır. Barda Gandalf'ı beklerken Frodo'nun yanlışlıkla ayağı kayar ve yere düşer.

Kişi: Yüzük yanlışlıkla parmağına girer. Bu karede Frodo destekleyici ancak yüzük engelleyici konumundadır.



Süvariler yüzüğü almak isterken Frodo saklanmak için parmağına takmak zorunda kalır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Amonsül'ün Gözcü Kulesi	Yolculuğun 2. günü	Süvariler	Frodo,Sam,Pippin,Marry,Aragorn

Zaman: Yolculuğun 2. gününde Frodo, arkadaşları ve Aragorn süvarilere karşı mücadele eder. Aragorn, karanlıkta gece vakti yol olmaları güvende olmadığı için dinlenmeye karar verir.

Uzam: Mücadele dinlenmeye çekildikleri Amonsül'ün Gözcü Kulesi'nde gerçekleşti. Kula antik taşlarla dolu bir gözcü kulesidir.

Kişi: Yüzüğün yerini fark eden süvariler yani engelleyici karakterler Frodo ve arkadaşlarına saldırıya geçer. Frodo direnir ve Aragorn'un yardımıyla, her ne kadar yüzüğü parmağına taksada süvarilerden kurtulur. Yüzüğü vermeyen Frodo ve Frodo'yu koruyan Aragorn destekleyici karakterlerdir.



İsildur yüzüğü ateş gözüne götürür ancak yüzüğün gücüne yenik düşünce ateşe atıp yok etmez.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	3000 yıl önce (Savaş bittikten sonra)	İsildor	Elf

Zaman: Filmde geçmişten bir sahnenin anlatımına gidilmiştir. 3000 yıl önce savaştan hemen sonra yüzüğün yok edilme şansından bulunduğu ortaya konulur.

Uzam: Yüzüğün yok edilebileceği tek yer olan Mordor'un Hüküm Dağı'nın içinde İsildur ve Elf tartışır.

Kişi: Elf destekleyici bir tavırla yüzüğün bir an önce yok edilmesini ister ancak engelleyici karakter olan İsildur yüzüğün gücüne yenik düşer ve yok etmekten vaz geçer.



Konseyde yüzük ortaya konuyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ayrık Vadi	5.gün(Yüzüğün Yolculuğunun)	Boromir	Frodo-Galdalf-Gimli- Legolas-Aragorn

Zaman: Yolculuklarına devam eden Frodo ve arkadaşları sonunda yolculuğun 5. gününde Elfler ülkesine ulaşır. Gündüz vakti Ayrık Vadiye varılır.

Uzam: Elflerin yaşadığı Ayrık Vadi’de buluşan bütün destekleyici ırklar yüzük için bir araya Gelirler. Ayrık Vadi ölümsüz olan Elflerin yaşadığı dağın kenarına inşa edilmiş bir kenttir.

Kişi: Frodo toplantı sırasında destekleyici bir tavır sergiler. Bunun yanısıra Gandalf, Gimli, Legolas ve Aragorn’da Frodo’yu destekleyerek destekleyici konumundadır.



Gimli yüzüğü yok etmeye çalışırken yüzük onu yere fırlatır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ayrık Vadi	5. gün (Toplantı sırasında)	Yüzüğün gücü	Gimli

Zaman: Toplantı sırasında yüzüğün kim ve nasıl götürüleceği tartışılırken Gimli kendisi yok etme girişiminde bulunur.

Uzam: Toplantı Ayrık Vadi’de devam ederken Gimli’nin hamlesini boşa çıkar. Sauron’a karşı birleşen bazı ırklar Ayrık Vadinin açık havadaki toplantı yerinde tartışılır.

Kişi: Yüzüğün gücü engelleyici konumunda bulunuyor. Ancak destekleyici bir karakter sergileyen Cüce Gimli’nin yok etme hamlesi boşa çıkar.



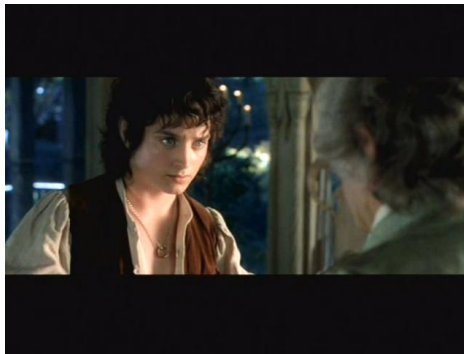
Frodo yüzüğü taşımak isteyenler arasında kavaga çıkması nedeniyle kendisi yüzüğü taşımaya karar verir. Diğerleride onun yüzüğü taşıma yolculuğunda yardımcı olmaya ve eşlik etmeye karar verirler.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ayrık Vadi	5.gün (Toplantı sonrası)		Aragorn-Gandalf- Legolas-Boromir- Gimli-Sam-Frodo- Pippin,Marry

Zaman: Toplantı sona ererken taşıyıcı ve koruyucular kendini belirler. Gündüz vakti yolculuğun 5. günü toplantı sonrası karar verilmiştir.

Uzam: Ayrık Vadi'de devam eden toplantı Frodo'nun taşıyıcı olması kararına bağlanır.

Kişi: Bu sahnede hiç bir engelleyici karakter bulunmamaktadır. Ancak Aragorn, Gandalf, Legolas, Boromir, Gimli, Sam, Pippin ve Marry Frodo'nun uzun yolculuğunda yardımcı olacaklarına yemin ederler ve destekleyici bir tavır sergilerler.



Konseyde yüzük yeniden Frodo'ya emanet edilir.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Elfler Ülkesi	5.gün sona ererken	Bilbo Bagins	Frodo

Zaman: Yolculuğun 5. gününde toplantı sona erdikten sonra Frodo ve amcası aralarında konuşurlar.

Uzam: Elfler Ülkesi, Ayrık Vadi’de Frodo odasında dinlenirken amcası Bilbo Bagins’le konuşur. Frodo amcasından hiç beklemediği bir tepki görür.

Kişi: Destekleyici Frodo, amcasının yüzüğü istemesine tepki gösterir. Bilbo Bagins yüzüğün etkisinden etkilenerek almak ister ve engelleyici bir rol oynar.



Boromir yolculuk sırasında düşen yüzüğü vermekte zorluk çekiyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Kaladras Geçidi	6.gün	Boromir	Aragorn

Zaman: Yolculuğa devam eden Frodo ve arkadaşları 6. gün’de hedefe ulaşmak için mücadele veriyorlar.

Uzam: Elfler Ülkesinden yola çıkan Frodo ve arkadaşları karlı Kaladras Geçidi’nden geçmeye çalışırlar.

Kişi: Kaladras’tan yola devam eden Frodo karlı yollarda dengesini kaybeder ve yuvarlanır. Bu sırada yüzüğü düşürünce Boromir alır ve engelleyici konumunda yüzüğü Frodo’ya vermek istemez. Ancak Aragorn destekleyici konumda Boromir’i uyararak yüzüğü Frodo’ya geri vermesini sağlar.



Ormanın Kraliçesi yüzüğü görür ve Frodo’ya iyi saklamasını öğütler.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Orman	6. gün(Aksam)	-	Büyücü

Zaman: 6. gün Akşamına doğru Kaladras geçidinde ki yolculuk tamamlanmıştır.

Uzam: Kaladras'ı sonlandıran Frodo ve arkadaşları Büyücü Kadın'ın bulunduğu orman'a girdiler.

Kişi: Ormanda Büyücü kadınla bir araya gelen Frodo yüzüğü taşımak istemediğini ve korktuğunu belirtir. Ancak büyücü kadın yüzüğün kendisinde kalması gerektiğini ve yolculuğu bitirmesinin kesin olduğunu altını çizerek. Büyücü bu sahnede Frodo'yu destekleyerek, destekleyici konumundadır.



Boromir'in yüzüğü almasını engellemek için yüzüğü parmağına takmak zorunda kalır ve görünmezlik özelliğini kullanarak kaçır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Orman	7. gün	Boromir	Frodo

Zaman: Yolculuğun 7. gününde Boromir ve Frodo tartışırlar. Ilık bir mevsimde gündüz vakti yüzük yüzünden tartışma yaşanır.

Uzam: Ormanın ırmağa bakan tarafında dinlenirken Frodo etrafı dolaşır. Bu sırada odun toplayan Boromir Frodo'yu fark eder ve saldırır.

Kişi: Frodo yüzüğü vermek istemeyerek destekleyici olur ancak zorla yüzüğü almak isteyen Boromir engelleyici konumdadır.



Aragorn yüzüğe yenik düşmüyor. Frodo'da kalmasını ve yüzüğü bir an önce ateş gözünde yok etmesi gerektiğini söylüyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Orman	7. gün	-	Frodo-Aragorn

Zaman: Baramir'den kurtulan Frodo ormanda Aragorn'u fark eder.

Uzam: Ormanın içinde eski taşların bulunduğu bir ortamda Frodo ve Aragorn konuşur.

Kişi: Frodo Yüzüğü Aragorn'a uzatır. Amaç Aragorn'un zayıflığını ortaya çıkarmaktır. Ancak destekleyici karakter olduğunu başından sonuna kadar sergileyen Aragorn yüzüğü elinin tersiyle iter ve Frodo'ya yolculuk boyunca yardımcı olacağına söz verir.

Üçlemenin birinci bölümü olan “Yüzük Kardeşliği” filmini filmsel anlatı olarak çözümlenmeye çalıştık. Bu çözümlenmeyi uzam(mekan), sürem(zaman) ve kişiler yönünden değerlendirdik. Uzam(mekan) olarak bir çok sahne ile karşılaştık. Yüzüğün yolculuğu sırasında bir çok mekan kullanılmıştır. Filmin etkisini hissettirebilmek için yüzüğün geçtiği sahneler özenle şekillendirilmiştir.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilbo Bagin'in Evi(Shire) 9	Gece 15	Boromir 3	Frodo 11
Hüküm Dağı(Mordor) 4		Bilbo 3	Gandalf 9
Ayrık Vadi(Elf Ülkesi) 4	Gündüz 14	Sauron 2	Aragorn 4
Orman 3		Yok 10	İsildur 3
Diğer 9		Diğer 11	Bilbo 2

*29 Sahne “Yüzük Kardeşliği”

Örneğin savaş alanı, Hüküm Dağı, Dumanlı Dağlar, Bilbo Bagins'in Evi, Midilli Barı ve Ayrık Vadi gibi uzamlar(mekanlar) özenle kurgulanmıştır. Sürem(zaman) bakımından incelediğimizde filmin kendine ait bir zaman anlayışı bulunuyor. Filmin kendine ait kullandığı sürem bazen bulunduğu zamandan farklı zamanlara ulaştırabiliyor. Sürem(zaman) kavramı yüzüğün geçtiği sahneler göre değişkendir. Yüzüğün geçtiği sahnelerde ise değişken kişiler rol alır ancak temelde iki karakter karşımıza çıkar. Biri Frodo bir diğeri ise yüzüğün kendine ait olan gücü. Yüzüğün kendi iradesi olduğu için sahnelerde kişileri kolay etkileyebilmektir. Frodo bile güce yenik düşebilmektedir. Destekleyici karakterler farklı sahnelerde engelleyici bir rol oynayabiliyor. Yaşanan bu ikilemler yüzüğün kendi gücüyle karakterleri kolayca etkisi altına alıp asıl ait olduğu yere ulaşabilmesi için onları bir araç olarak kullanmasından kaynaklanmaktadır. Bu sahnelerde yüzüğün gücüyle yarattığı tehlikeli anlar görsel olarak da zenginleştirilip izleyiciyi heyecan ve korkuyla cezbeden bir hale getirilmiştir. Genel olarak ilk bölümdeki 29 sahneye baktığımızda yüzüğe dair çekimlerle ilgili öyküleme ağırlıklı olarak Bilbo'nun evinde geçmiştir. Genelde gece çekimi yapılan bu sahnelerde Frodo ve Gandalf'ın destekleyici olduğu sahneler göze çarpmaktadır.

Bölüm 2: “Two Towers” (İki Kule)



Sam ve Frodo Mordor’a doğru yollarına devam ederken karşılarında Gollum çıkar. Frodo’dan yüzüğü alabilmek için mücadele verir. Bu mücadele sırasında Frodo ve Sam yüzüğü O’na vermemek için kavga ederler. Bu kavga sırasında Sam, Frodo’yu iter. Gollum’a karşı Sam ve Frodo başarılı olunca Gollum pes eder ve O’nu tutsak olarak tutarlar ve Mordor yolunu göstermesi için kullanırlar.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dumanlı Dağlar	8. gün	Gollum	Frodo-Sam

Zaman: Frodo ve Sam diğer arkadaşlarından ayrılmak zorunda kalır. Yolculuğun 8. gününde yollarını bir türlü bulamazlar. Kayalıklar da yollarını ararlarken dinlenmeye karar verirler.

Uzam: Kayalıkların dibine geçip uyumaya çalışırlar. Sam ve Frodo, dumanlı dağların kayalıklarında eteklerinde dinlenmeye çekilir.

Kişi: Ancak Gollum onları takip eder. Uyurlarken saldırır. Yüzüğü almak ister. Engelleyici olan Gollum, destekleyici Frodo ve Sam’in gücüne boyun eğmek zorunda kalır.



Mordor’a doğru yolculuk sırasında yorulan Frodo, Sam ve Gollum dinlenirken, Frodo yüzüğü okşamaya ve sevmeye başlar.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ork mezarlığı	9. gün	Frodo	-

Zaman: 9. gün dinlenirken Frodo yüzüğün ağırlığını hisseder. Her geçen gün biraz daha artan bir güçle yüzük gerçek sahibine ulaşmak istemekte ve bu isteğe karşı verilen mücadelede Frodo daha da yorulmaktadır.

Uzam: Ork Mezarlığı'na giren Frodo, Sam ve Gollum dinlenirler. Ancak yüzük her zamanki gibi etkisini göstermeye çalışır.

Kişi: Frodo yüzüğün ağırlığının ve gücünün etkisinde kalır. Bu nedenle engelleyici konumundadır.



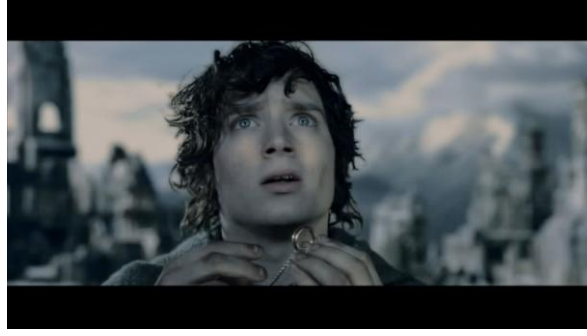
Boromir ve savaşçılarına yakalanan Sam ve Frodo kendilerini inandırmaya çalışırlar ancak Boromir'in kardeşi inanmaz onlara. Ayrıca yüzüğün Frodo'da olduğunu öğrenen Boromir yüzüğün gücünü kullanmak için almak ister ve yenik düşer ancak ağabeyi Boromir'in de aynı hataya düştüğünü belirten Frodo'ya inanmasada Frodo ve Sam'i Gondor'a götürmeye karar verir.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Orman içinde mağara	9. gün	Foromir	Sam-Frodo

Zaman: 9. gün akşam saatlerinde yolculuk devam ederken Frodo ve Arkadaşları Gondor'un askerlerine yakalanırlar.

Uzam: Ork Mezarlığı'nı geçen Frodo, Sam ve Gollum ormana ulaşırlar. Ormanda Gondor'un askerlerine tutsak olurlar.

Kişi: Yüzüğün yok edilmesi gerektiğini belirten Frodo ve Sam bir türlü Foromir'i inandıramazlar. Foromir,Frodo ve Sam'i Gondor'a götürmeye karar vererek engelleyici konumdadır.



Frodo yüzüğün gücüne teslim olup Nazgul'ün de etkisiyle parmağına takmak için hamle yaparken Sam durumun farkına varır ve O'nu bu tehlikeden kurtarmak için kendini üzerine atar. Bu sırada durumu fark eden Boromir ve savaşçıları Nazgul'ü engellemek için oklarına başvururlar ve Sauron'un yüzüğü alma girişimi başarısız olmuş olur.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Gondor Şehri	9. gün	Nazgül-Frodo	Sam-Foromir

Zaman: 9. gün Gondor'a zorla gelen Frodo ve Sam savaş alanının ortasında kalırlar. Sonbaharda gündüz vaktinde yüzük sahibini arar.

Uzam: Gondor Şehri'ne gelen Frodo savaşın ortasında yüzüğün etkisine girer.

Kişi: Yüzük Frodo'yu etkisine alıyor ve Nazgul yüzüğü almaya çalışıyor. Nazgul ve Frodo engelleyici olurken Sam Frodo'ya atlayarak engellemeye çalışıyor. Ayrıca, Foromir'de Nazgül'ün uçan şeytanına ok atarak yüzüğü almalarına engel oluyor. Sam ve Foromir Frodo'ya yardım ettikleri için destekleyici karakterler olarak karşımıza çıkıyor.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Kayalıklar 1	Gündüz 3	Frodo 2	Sam 3
Ork Mezarlığı 1	Gece 1	Foromir 1	Frodo 3
Orman 1		Gollum 1	Foromir 1
Gondor 1			

- 4 Sahne "İki Kule"

Bu bölümde yüzük gündüz çekimlerinde yakın planda vurgulanmıştır. Yüzüğün yorucu ve zorlayıcı etkisine yer yer yenik düşen Frodo da engelleyicidir. Frodo'nun zorlandığı bu anlarda en büyük yardımcısı olan Sam aynı zamanda önemli bir destekleyicidir. Frodo tüm bu zorluklar sırasında gücünü toplayıp üstlendiği görevin bilincini taşıdığı anlarda destekleyici konumuna geçer.

Bölüm 3: “Return of The King” (Kral’ın Dönüşü)



Deagol Smeagol ile birlikte balık tutarken oltasına güçlü bir balık takılıyor. Bu sayede gölün içine dalan Deagol oltayı bırakmak zorunda kalınca parlayan bir cisim görür ve onu alarak gölün yüzeyine çıkar.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Shire’a yakın Göl	500 yıl önce		Deagol

Zaman: 2500 yıldır sessiz bir şekilde bekleyen yüzüğün çıkma zamanı geldi. Filmin öyküsünün yaşandığı zamandan 500 yıl önce yaşanır.

Uzam: 3000 yıl önce İsildur’un katledilmesi sonucunda uzun seneler Shire’a yakın bulunan Göl’ün içinde beklemeye sürdüren güç yüzüğünün zamanı gelmişti.

Kişi: Bu karede hiç bir şeyden haberi olmayan Deagol sadece yüzüğü fark eder ve alır.



Deagol yüzüğün güzelliğini ve gücüne hayran kalır.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Gölün kenarı	Yüzüğün bulunmasından 1-2 dakika sonra	Deagol	

Zaman: Deagol'un göl'ün içinden yüzüğü çıkarmasından 1-2 dakika sonra yavaş yavaş etkisinde kalmaktadır.

Uzam: Göl'ün kenarında bulunan Deagol yüzüğün güzelliği çözmeye çalışır.

Kişi: Zaafları olan Deagol yüzüğün gücüne kolay boyun eğer. Bu nedenle kesinlikle engelleyici bir karakter sergiler.



Deagol yüzüğü Smeagol'a gösterir. Bunu gören Smeagol Deagol'a yüzüğü doğum günü olması nedeniyle kendisine hediye etmesini ister. Ancak bunu kabul etmeyen Deagol'a karşı şiddet uygulamaya başlar. Kavga ederken yüzüğün gücüne yenik düşer ve yakın dostunu boğarak öldürür.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Göl kenarı	Yüzüğün bulunmasından 6-7 dk. Sonra	Smeagol Deagol	-

Zaman: Yüzüğün Deagol tarafından bulunmasından 6-7 dakika sonra Smeagol, Deagol'daki yüzüğü fark eder.

Uzam: Göl kenarında tartışan iki genç hobbit yüzüğü birbirlerinden almak ister. Aralarında bir kavga başlar.

Kişi: Bu kavgada yüzük gücünü ortaya koyar ve iki yakın arkadaşı birbirine düşürmeyi başarır. Yüzüğü birbirlerinden zorla almak iki yakın arkadaş engelleyici konumundadır. Bu kavganın sonunda Smeagol, Deagol'u öldürerek yüzüğü ele geçirir.



Yüzüğü alan Smeagol büyük bir iştahla izlemeye ve yüzükle konuşmaya başlar. Yüzük etkisini göstermeye başlar.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Göl'ün kenarı	Deagol öldükten sonra	Smeagol	

Zaman: Smeagol Deagol'u öldürdükten sonra yüzük'le konuşmaya başlar.

Uzam: Yine yüzüğün etkisiyle göl kenarında Deagol'u öldüren Smeagol hala olayların farkında değildir.

Kişi: Smeagol yüzüğün etkisine girmiştir. Etkisinde kaldığı için engelleyici bir karaktere bürünmüştür.



Ateş gözüne doğru ilerlerken Frodo, ve Gollum dinlenmeye çekilirken, Frodo yüzüğün kendisine uyguladığı gücü hisseder. Yüzükle mücadele ederken yorgun düşer.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Mordor'a yakın kuru orman	10. gün	Frodo (Yüzüğün gücü)	

Zaman: Yüzüğün yok edilmesi için çıkılan yolculuğun 10. günüdür.

Uzam: Mordor'a yakın kuru orman'da dinlenen Frodo, Sam ve Gollum yolculuktan bitkin düşmüşlerdir.

Kişi: Frodo, bu yolculukta her ne kadar yüzüğün gücünden etkilenmesede bazen zayıf düşebiliyor. Bu karede onlardan birisi. Frodo yüzüğün ihtişamına kapılıyor ve kısa süre engelleyici konumuna geçiyor.



Frodo tutsak düştüğü dönemde Sam yardım etmek için geri döner. Bu arada yüzüğü kaybeden Frodo herşeyin sona erdiğini söylerken Sam kaybolan yüzüğün kendisinde olduğunu belirtir ve kendisine uzatır. Frodo yüzüğü almaya çalışırken Sam vermekte tereddüt eder. Yüzük O'nu zorlar fakat kendisine hakim olan Sam yüzüğü Frodo'ya teslim eder.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ork kalesi	11. gün	Orklar	Sam-Frodo

Zaman: Yolculuğun 11. gününde Orklar'a yakalan Frodo'yu en yakın ve yol arkadaşı olan Sam kurtarmıştır.

Uzam: Ork Kalesi'nde tutsak olarak tutulan Frodo, Sam tarafından kurtarılır.

Kişi: Ancak yüzüğü kaybettiğini söyleyen Frodo'ya karşılık Sam yüzüğü Orklar'dan almıştır. Yüzüğün gücünden hiç bir şekilde etkilenmeyen Sam yüzüğü Frodo'ya uzatır. Sam ve Frodo destekleyici ancak Orklar engelleyici konumundadır.



Yüzüğü Sam'den alan Frodo yüzüğü yoketmenin kendisi için artık sorumluluktan öte şart olduğunu belirterek Hüküm Gözü'ne (Dune Dağı) yola koyulur.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ork Kalesi	11. gün		Sam- Frodo

Zaman: Yolculuğun 11. gününde yeniden hedefe koyulan Frodo ve Sam kendileri için artık sorumluluktan öte bir olay olduğunu belirtirler.

Uzam: Ork Kalesi'nde hazırlanan Frodo ve Sam yola koyulur ve Hüküm Dağı'na doğru hareket ederler.

Kişi: Sam ve Frodo göstermiş oldukları büyük inatla yüzüğü yok etmek için Hüküm Dağı'na gittikleri için destekleyici konumundadır.



Hüküm Dağı'na ulaşan Frodo yüzüğü atmak üzere lavlar doğru yöneltir.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	11. gün	Yüzük	Frodo-Sam

Zaman: 11. gün'ün akşamı yola devam eden Frodo ve Sam yüzüğü yok edecekleri Hüküm Dağı'na ulaşırlar.

Uzam: Hüküm Dağı'na varan Frodo ve yolculuk arkadaşı Sam artık sona yaklaşmışlardır.

Kişi: Sam ve Frodo destekleyici olsalarda yüzük gücüyle engelleyici konumdadır.



Yüzüğün soyut gücüyle mücadele eden Frodo bir türlü bırakamıyor. Sam'ın atması için uyarmasına karşın Frodo kararsızlığını sürdürür.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	11. gün	Yüzüğün gücü	Sam

Zaman: 11. günün sonunda yüzüğün yok edilebileceği tek yer olan Hüküm Dağı'nda yüzüğün gücü yokedilmesine karşı çıkmaktadır.

Uzam: Hüküm Dağı'nın tepesinde amansız bir mücadele veren Sam Frodo'yu uyarmaktadır.**Kişi:** Destekleyici Sam, Frodo'yu bir türlü ikna edemez ve yüzük gücüyle engelleyici olmayı sürdürür.



Bu kararsızlıkta yüzüğü atmaktan vazgeçer ve yüzüğü parmağına takarak Sauron'un kendisini görmesini sağlar. Bu sayede yüzüğün gücüne yenik düşer.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	11. gün sonu	Frodo	Sam

Zaman: Yolculuğun sonuna gelinen bu dakikalarda yüzük gücünü ortaya çıkarır.

Uzam: Hüküm Dağı'nda devam eden amansız mücadelede Sauron kazanmış gibi görünmektedir.

Kişi: Yüzüğün gücüne yenik düşen Frodo yüzüğü parmağına takar ve Sauron'a gözükmüş olur. Engelleyici, Frodo'nun tersine filmin başından sonuna kadar Sam sürdürdüğü destekleyici karakterini devam ettirir.



Yüzüğü parmağına takan Frodo'yu gören Gollum yüzüğü almak için harekete geçer. Bu sırada görünmeyen Frodo'yu yakalar ve kavga ederken yüzüğün bulunduğu parmağı kopararak yüzüğe kavuşmuş olur. Yüzüğü alan Gollum'un mutluluğu gözlerden kaçmaz.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	11. gün	Gollum	Frodo-Sam

Zaman: Frodo yüzüğü parmağına taktığı dakikalarda sahneye Gollum çıkar.

Uzam: Hüküm Dağı'nın tepesinde boğuşmaya başlayan Frodo ve Gollum yüzük için birbiriyle savaşırlar. Ancak Frodo'nun parmağını koparan Gollum yüzüğün yeni sahibi olur.

Kişi: Bu karede Frodo ve Sam destekleyicidir. Ancak yüzüğün gücünü bilen Gollum hemen yenik düşer. Bu nedenle engelleyicidir.



Parmağı kopan Frodo Gollum'a doğru harekete geçer ve lavlara doğru Gollum'I tutarak atlar. Bu sayede Gollum yüzükle beraber lavlar doğru düşüşe geçer.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Hüküm Dağı	11. gün	Gollum	Frodo

Zaman: Yolculuğun sonunda artık yüzük son noktaya gelmektedir.

Uzam: Hüküm Dağı'nın tepesinden Frodo sayesinde düşen Gollum ateşe doğru ilerler.

Kişi: Kendini ölümüne atan Frodo yüzüğün yok edilmesi için Gollum'a saldırır. Böylece destekleyici Frodo engelleyici Gollum'u ateşe atarak büyük bir başarı elde eder.



Gollum'ın lavlarda yok olmasıyla birlikte yüzük'te lavların üzerinde yavaş yavaş yok olmaya başlar. Böylece yüzüğün ateş dağına ulaştırılması sonucu yok edilmesi amacı gerçekleşmiş olur.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Ateş kuyusu	11.Gün	-	-

Zaman: 11. günün sonunda yüzüğün ateşe atılmasıyla sona erer.

Uzam: Ateş kuyusuna düşen yüzük yavaş yavaş erimeye başlar.

Kişi: Burada ne engelleyici nede destekleyici bulunmaktadır. Yüzüğün yok edilme yolculuğu sona ermiştir.

Uzam(Mekan)	Sürem(Zaman)	Engelleyici	Destekleyici				
Hüküm Dağı	6	Gündüz	10	Frodo	2	Sam	5
Göl'ün kıyısı(Shire)	4	Gece	3	Deagol	2	Frodo	5
Ork Kalesi	2			Gollum	2	Deagol	1
Diğer	1			Yüzüğün Gücü	2	Yok	5
				Yok	2		
				Diğer	3		

- 13 Sahne "Kralın Dönüşü"

Genel de gündüz çekimlerinde yüzüğe yapılan yakın çekimlerde olaylar Hüküm Dağı'nda geçmektedir. Frodo'nun gücün etkisi altına girerek engelleyiciye dönüştüğü anlarda, arkadaşı Sam'in destekleyici etkisi belirginleşir. Engelleyiciler üzerine yapılan ve de yüzüğün yakın çekim vurgulandığı sahnelerde eş bir dağılım bulunmaktadır.

1.5 Engelleyici ve Destekleyici Kahramanlar

1.5.1. Engelleyici Kahramanlar

Engelleyici kahraman çoğunlukla Gollum olmuştur. Bir çok sahnede Frodo'nun yolculuğunda yüzüğün yok edilmesini engellemeye çalışmıştır. Filmin baş kahramanlarından Frodo ise zaman zaman yüzüğün etkisine girmiş, destekleyici yerine engelleyiciye dönüşmüştür. Ancak, filmin genelinde destekleyicidir..

1.5.1.1. Gollum

Gollum “Yüzük”ün yozlaştırıcı gücüne yenik düşerek hem ruhsal hem de fiziksel değişime uğrayan bir kahramandır. Bu nedenle yüzüğü yalnızca kendi istekleri için kullanmak isteyen bir engelleyici konumunda.

1.5.1.2. Bilbo

Aslında iyi niyetli bir hobbit olan yaşlı Bilbo,yüzüğün gücüyle yaşlanmadığını farkeder. İlerleyen zamanlarda yüzüğün diğer hünerlerini de keşfeder. “Güç Yüzüğü”nün himayesine giren Bilbo, bu nedenle yüzüğü kendisi için istediğinden bir engelleyicidir.

1.5.1.3. Foromir

Frodo'nun yüzük taşıyıcısı olduğunu bilmeyen Foromir onu tutsak alarak Gondor'a götürünce Frodo'nun bu zorlu yolculuğunda engelleyici konumda yer aldı.

1.5.1.4. Boromir

Yolculuğa başlarken Frodo'ya yardımcı olmayı amaçlayan Boromir yüzüğün yozlaştırıcı etkisiyle yüzüğe sahip olmak istedi. Boromir yüzüğü halkının refahı,iyiliği için kullanacağını söyleyerek onu Frodo'dan almaya çalıştı. Oysa yüzük Boromir'i baştan çıkararak gerçek sahibine ulaşma çabası içindeydi. Ancak bunu bilmeyen Boromir “engelleyici konumuna girdi.

1.5.1.5. Frodo

Frodo yüzüğün taşıyıcısıydı. Diğerlerine göre yüzüğün etkisinde daha az kaldı. Son anda yüzüğün gücü altına girerek onu “Hüküm Dağı”nın ateşine atmaktan vazgeçti. Bu durumda engelleyici konumuna girdi.

1.5.1.6. Deagol

Deagol yüzüğü gölde bulan ve Smeagol’a vermemek için onunla boğuşan kişiydi. Smeagol tarafından boğularak öldürüldü. Deagol da yüzüğe sahip olmak isteğiyle engelleyici konumundadır.

1.5.1.7. Sauron

Yüzük’ü yaratıp ona kötü bir ruh veren Saouron, yarattığı bu gücü yalnızca kendi kötü emelleri ve güzel-iyi olan her şeyi yok etmek için kullanmak istedi. Bu nedenle baş engelleyicidir.

1.5.2. Destekleyici Kahramanlar

Destekleyici kahramanların en belirginini yüzüğün taşıyıcısı olan Frodo’dur. Bu nedenle karşısına çıkan engellerle savaşmış ve destekleyici bir kahraman olmuştur.

1.5.2.1. Frodo

Yüzük taşıyıcılığını kabul ederek bu zorlu görevi üstlenmesi ve büyük bir kötülük barındıran güce karşı direnmesiyle önemli bir destekleyicidir.

1.5.2.2. Gandalf

Yüzük’ün gerçek gücünü bilgeliği sayesinde bilen ve öngören Gandalf, Frodo ve arkadaşları için baştan sona en önemli destekleyicilerden biridir. Yüzüğün gücü altına girmemek için ona elini bile sürmemiştir.

1.5.2.3. Sam

Frodo'nun zorlu görevinde yanında olan ve Frodo'ya güvenen Sam önemli bir destekleyicidir.

1.5.2.4. Aragorn

Zorlu yolculuklarda cesareti, kararlılığı ve gücüyle her zaman Frodo'ya destek olur. "Orta Dünya"nın kötülüğe karşı verdiği bu zorlu savaş için elinden gelen her şeyi yapar . Sonunda kral olur. Aragorn yüzükten etkilenmeyen önemli bir destekleyicidir.

1.5.2.5. İsilbur

Sauron'un kolunu kesip yüzüğün parmağından çıkışını sağlayan İsilbur, kötülüğün belli bir süre için durmasını, engellenmesini sağlayışıyla bir destekleyici konumundadır.

1.5.2.6. Bilbo

Zor da olsa yüzükten vaz geçerek onu Frodo'ya teslim eden Bilbo bu noktada bir destekleyici konumundadır.

1.5.2.7. Foromir

Gerçeği farkedenden Foromir, tutsak aldığı Frodo'yu serbest bırakarak yüzüğün yok edilmesi için yaptığı bu yolculukta ona destek olur. Foromir bu duruşuyla destekleyici konumdadır.

SONUÇ

Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesi sonucunda bir çok farklılık göze çarpmaktadır. Öncelikle zaman(sürem) kavramını ele aldığımızda 46 sahne çözümlendiğinde gündüz sahnelerin gece sahnelerinden daha baskın olduğu sonucuna varabiliriz.

Filmsel anlatı çözümleme anahtarlarından uzam(mekan) kavramını incelediğimizde ise yüzüğün en çok geçtiği sahneler Hüküm dağı ve Bilbo'nun evi olarak görülmektedir. Hüküm dağı yüzüğün kötülükle ve yok etme duygusuyla yapıldığı ve yok edilebilecek tek yerdir. Bilbo'nun evinde geçen sahnelerde ise yüzüğün ne olduğu, kim tarafından taşınacağı ve nasıl hareket edileceği planları yapılmıştır.

Kahramanlar incelendiğinde, bir sahnede engelleyici olan kahramanın diğer bir sahnede destekleyici olduğu görülmüştür. Örneğin Frodo destekleyici bir baş kahraman olsa bile kimi zaman engelleyici kahramana bürünebilmiştir.

Uzam(Mekan)		Sürem(Zaman)		Engelleyici		Destekleyici	
Hüküm Dağı	10	Gündüz	27	Gollum	3	Frodo	19
Bilbo'nun Evi	9	Gece	19	Bilbo	3	Gandalf	9
Orman	4			Foromir	3	Sam	8
Ayrık Vadi	4			Boromir	3	Aragorn	4
Göl'ün Kıyısı	4			Frodo	2	İsildur	3
Ork Kalesi	2			Deagol	2	Bilbo	2
Kayalıklar	1			Sauron	2	Foromir	1
Ork Mezarlığı	1			Yüzüğün gücü	2	Deagol	1
Gondor	1			Yok	12	Yok	5
Diğer	10						

- 46 Sahne “Yüzüklerin Efendisi”Üçlemesi

Yüzüklerin Efendisi'nde “Yüzük”e karşı koyma iradesi, mutluluğu da beraberinde getirir. Filmde ölümsüz yaratıklar bu iradeye tamamen sahipken, Frodo ve Boromir gibi ölümlü yaratıklar zaman zaman karşı koymakta güçlük çekmektedirler ve bu anlar onlara mutsuzluk getirmektedir. Frodo, filmde yüzüğü dört kez parmağına takar. Frodo, Midilli Barı'nda Yüzüğü takmaya kendisi karar vermez, bu açık bir biçimde, Yüzüğün kötü gücünden

kaynaklanan bir dikkatsizliktir. Sonra, Fırtına tepesi'nde, Yüzüğün başkalarının emirlerine uyduğunu görürüz. Kara Süvariler, Aragorn'a ve Hobbitler'e yaklaştıkça, birdenbire beliren yüzüğü parmağına takma dürtüsü bastırmaktaydı ve bu isteğine yenik düşerek yüzüğü parmağına taktı. Yüzüğü Boromir'den kaçmak ve kendisini gruptan ayırmak için takar. Ancak tepeleri koşarak aşır, Amon Hen'in tepesine ulaştığında ve kralların eski taş tahtına oturduğunda, yüzüğün yardımıyla çevresini inceler. Bu an tehlike dolu bir andır, çünkü Sauron birisinin yüzüğü taktığını hisseder ve Karanlıklar Efendisi'nin karanlık gözü onu aramaya başlar. Başka bir zamanda yüzüğü Hüküm dağında takar. Yok etmek için tam karar vermişken yüzük Frodo'yu himayesine alır. Sonuçta Frodo yüzüğü yok etmek yerine takmayı tercih eder.

Film bize açık bir şekilde, yüzük kullanmanın aşamalı yozlaştırıcı etkisini göstermektedir; çünkü filmin kahramanı Frodo bile, yüzüğün yozlaştırıcı etkisine yenik düşer. Başlangıçta yüzüğü masum bir biçimde kullanır, ancak sonra onun baştan çıkartıcı gücüne yenilir ve yüzüğü bilinçli olarak birkaç kez takar. Yüzüğün neden olduğu yozlaşmanın temel ögesi onu takan kişinin "yüreğinin" ve "ruhunun" bozulmasıdır. Yüzüğe karşı koyma iradesi, kişinin sıra dışı güçlerden uzak bir konumda, kendisi olarak kalmasıdır. Yüzükle iletişim kuran herkes kendisini kaybeder (en azından bir anlığına) ve kendisini olağanüstü güçlere sahip olarak hayal eder. Filmin karakterlerinde böyle bir platonik ahlaklı yaşamın gerekçelendirmesini görürüz. Yüzükle karşılaşan her karaktere seçme hakkı verilir; hepsi de yüzüğü kullanmak için içlerinde bir istek duyarlar, ancak bu isteğe karşı çıkmalarını sağlayacak güç de, yine kendi içlerindedir. Gerçekten de ahlak ilkelerinden yoksun, sınırsız bir güçle tanımlanan bir hayat peşinde koşmanın sonsuz acısını en iyi betimleyen karakter Gollum'dur. Galadriel, Aragorn ve Sam gibi yüzüğün gücüne açık bir biçimde karşı koyan karakterler, kendi benliklerini, kim olduklarını ve yaşamda ne yapmaları gerektiğini bilen karakterlerdir. Bu öykü hem söylenbilimsel(mitolojik) hem de dinsel öykülerde anlatılan başka bir biçimde sunumudur. İyiler ve kötüler ya da yol ayrımında iyi ve kötü seçeneği gibi.

Film çözümlemesinde saptadığımız ayrıntılar karşımıza bir çok benzerliği çıkarmış oldu. Yunan Söyleninde (Mitolojisinde) yer alan "Altın post" söyleni ve "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesi arasında yakın benzerlikler saptanmıştır. Ejderha, büyücü, taştan heykeller ve sihirli nesnelere birbirleriyle örtüşmektedir. Dolayısıyla masalların birbiriyle olan yakınlığı belirgenleşmiştir.

Vladimir Propp'un masal çözümlemesinde öne sürdüğü gibi filmlerde tehlikeli ve uzun yolculukta sihirli nesnenin taşıyıcısı belirlendikten sonra bir taşıyıcı tarafından bir noktadan bir noktaya götürmesi öykülenmiştir. Filme uygulandığında tüm işlevlerin filmin öyküsünde yer aldığı saptanmıştır. Vladimir Propp'un masal çözümlemesinde 31 işlev birebir örtüşmektedir.

1. Uzaklaşma: Frodo, Hobbitlerin yaşadığı Shire'daki evinden ayrılır.
2. Yasaklama: Frodo yüzüğü takmamalıdır ve görevini gizli tutmalıdır.
3. Yasağı çiğneme: Frodo birkaç kez yüzüğü takmak zorunda kalır.
4. Soruşturma: Süvarilerden biri Shire ve Bagins'ı sorar.
5. Bilgi toplama: Kara süvari yüzüğün Frodo'da olduğunu anlar. Saruman, Gandalf'tan yüzükle ilgili bilgi alır.
6. Aldatma: Sauron, Yüzük Kardeşlerinin yolculuk sırasında çığ düşürerek daha zorlu bir yola yönlendirmelerine neden olur.
7. Suça katılma: Çığ düşmesinin ardından Gandalf hangi yoldan gidileceği kararını Frodo'ya bırakır. Frodo zorluklarla dolu olan madenlerden geçmeye karar verir. Sauron'un istediği istediği olur.
8. Kötülük: Saruman Gandalf'ı yaşadığı kulenin tepesine hapis eder.
9. Aracılık: Gandalf'ın maden sırasında öldüğü zannedilmesi Frodo ve arkadaşlarının görevin tamamlanamayacağı hissine kapılmalarını sağlar. Ancak Aragorn yolculuğa devam edilmesi için arkadaşlarını ikna etmeyi başarır.
10. Karşıt eylemin başlangıcı: Aragorn yüzük kardeşlerini hava kararmadan yola çıkmak konusunda ikna eder.
11. Gidiş: Kahraman evinden ayrılmaz ancak yola devam eder.
12. Bağışçının ilk işlevi: Bilbo yüzüğü geri almak ister. Ancak, Frodo amcasını çok sevmesine rağmen yüzüğü ona vermez. Frodo bu hareketiyle sınanmış olur.
13. Kahramanın tepkisi: Frodo yüzüğü isteyen amcasına vermez. Amcasını yüzüğü istemesinden dolayı kınar.
14. Büyülü nesnenin alınması: Frodo, amcasından yolculuğu sırasında karşılaşacağı kötülüklerden korunması için tüy kadar hafif, ejderha derisi kadar kalın koruyucu bir zırh alır.
15. İki krallık arasında yolculuk: Yüzüğü taşıma görevi Frodo'ya verilir. Bu zorlu yolculukta yardımcı olacak kişiler her türlü kötülüğe ve engelle karşı koruyacaklarına söz verir.

16. Çatışma: Kara Şüvariler ile Frodo ve arkadaşları bir çok kez karşı karşıya gelir.
17. Özel işaret: Frodo'nun özel işareti yüzüktür.
18. Zafer: Sauron ve Kara süvari pek çok defa atlatılır.
19. Giderme: Yüzük yok edilmiştir. Sonunda kötülük giderilmiştir.
20. Geri dönüş: Frodo üçlemenin sonunda Shire'a geri döner.
21. İzleme: İzleme eylemi filmin her sahnesinde mevcuttur. Frodo ve Yüzük Kardeşleri; Sauron, Kara süvari ve Gollum tarafından sürekli takip edilir.
22. Yardım: Aragorn, Sam, Legolas, Gandalf zorda kalan Frodo'ya yardım ederler.
23. Kimliğini gizleyerek gelme: Gollum yolculuk boyunca gerçek kimliğini yani Hobit olduğunu gizler.
24. Asılsız savlar: Boromir yüzüğün iyi işler için de kullanılabileceğini söyler ve kullanılmasını önerir. Çünkü yüzüğü kullanabilecek tek kişi Sauron'dur.
25. Güç iş: Frodo'ya Mordor'da bulunan Hüküm Dağının ateşinde yüzüğü yok etme görevi verilir.
26. Güç işi yerine getirme: Yüzük yok edilir.
27. Tanınma: Ayrık vadide Elfler, cüceler, kral, Hobbitler, Gandalf, insanlar, Aragorn, Boromir tarafından yapılan yüzüğün akıbeti konusundaki toplantıda Frodo yüzüğü taşıyacağını söyler. Böylece Frodo tanınmış olur.
28. Ortaya çıkarma: Gandalf, Saruman'ın büyücülerin ustası olduğunu zanneder. Ancak daha sonra Saruman'ın kötü olduğunu ve yüzüğü kötü amaçları için ele geçirmek istediğini anlar.
29. Biçim değiştirme: Böyle bir olay yaşanmamıştır.
30. Cezalandırma: Sauron üçlemenin sonunda yenilgiye uğratılır. Saldırgan yok edilmiş olur.
31. Evlenme: Üçlemenin sonunda Kral olan Aragorn, Arwen ile evlenir.

Yukarıda yaptığımız açıklamalarla Vladimir Propp'un 31 işlevini çözümlemiş olduk. Ayrıca Vladimir Propp'un kahramanlarla ilgili 7 eylem alnını incelediğimizde benzer sonuçlarla karşılaşmaktayız.

Aşağıdaki şemada en belirgin kahraman Gandalf görünüyor. Çünkü hem yardımcı, hem taşıyıcıyı seçen, hem de taşıyıcıyı gönderen bir kahraman olarak göze çarpmaktadır. Diğer bir kahraman ise Frodo'dur. Görevi tereddütsüz kabul eder ve ölüm tehlikesi atlatmasına rağmen yolculuğu bırakmadan görevini başarıyla tamamlar.

Kötü Adam	Sauron
Göreve gönderen kişi	Gandalf
Yardımcı	Gandalf,Aragorn,Elf,Cüce,Galadriel,Sam
Güç işleri yerine getirme	Frodo
Bağışçı	Gandalf
Kahraman	Frodo
Sahte kahraman	Sauron, Boromir

Propp'a göre işlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir. Dizilişler her ne kadar aynı olsada işlevlerin sayısı sınırlıdır. Propp'un masal çözümlemesinde bulunan 31 işlevinin hepsi Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinde bulunmaktadır. Vladimir Propp'un yedi eylem kahramanları filmde yer almaktadır.

A.J.Greimas, anlatsal işlevleri saptar ve Vladimir Propp'un biçimbilimsel yöntemini geliştirir. Bu yolla, işlevler arasında dizisel bağlantılar ulamlaştırılır.²³ “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesi Vladimir Propp'un masal çözümlemesine uygun olduğu saptanmıştır. Uygunluğunun yanısıra üçlemenin yaratıcısı Tolkien'in, geçmiş masallardan faydalanarak üçlemeyi ortaya çıkarmıştır. Buradaki amaç iyi ve kötü arasında bulunan farkı ortaya koyarak kahramanların ne gibi tepkiler gösterdiğini saptayabilmektir.

²³ Greimas,A.J., Semantique Structural(Yapısal Anlambilim), Paris,1966

KAYNAKÇA

- Asa Berger, Arthur: **Kitle İletişimde Çözümleme Yöntemleri**, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No:91, 1993.
- Berger, John: **Görme Biçimleri**, İstanbul: Metis Yayınları, 1988.
- Büker, Seçil: **Film Dili**, İstanbul: Kavram Yayıncılık, 1996.
- Can Şefik **Klasik Yunan Mitolojisi**, İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1994
- Demir, Yalçın **Filmde Zaman ve Mekan**, Eskişehir: Turkuaz Yayınları, 1994.
- Erdoğan, İrfan: **İletişimi Anlamak**, Ankara: Erk Yayınları, 2002.
- Erkman, Fatma **Göstergebilime Giriş**, İstanbul: Alan Yayıncılık, 1986
- Gottdiener, Mark: **Post Modern Göstergeler**, Ankara: İmge Kitapevi, 2005.
- Gremias, A.J.: **Semantique Structural(Yapısal Anlambilim)**, Paris, 1966.
- Gündeş, Simten: **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**, İstanbul: İnkılap Yayıncılık, 2003.
- Güz,Nüket: **Göstergebilim Dersleri, İstanbul Üniversitesiİletişim Fakültesi Doktora Programında Çoğaltılmış Ders Notları**, 1999-2001 Öğretim Yılları
- Güz, Nüket: **Etkili İletişim Terimleri**, İstanbul: İnkılap Yayınevi,2002
- Küçükerdoğan,Rengin
- Horkheimer, Max, W.Adorno, Theodor: **Aydınlanmanın Diyalektiği**, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 1996.
- Jackson, Peter **Yüzüklerin Efendisi: İki Kule**, ABD, Yeni Zellanda: New Line Cinema, 2003
- Jackson, Peter **Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü**, ABD, Yeni Zellanda: New Line Cinema, 2003
- Jackson, Peter **Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği**, ABD, Yeni Zellanda: New Line Cinema, 2003
- Küçükerdoğan, Bülent: **Video ve Film Kurgusuna Giriş**, İstanbul:Es Yayınları, 2005.
- Küçükerdoğan, Rengin: **Reklam Söylemi**, İstanbul: Es Yayınları, 2005
- Küçükerdoğan, Rengin: **Reklam Görüntüsünde Dilsel ve Görsel İletinin**

- Çözümlemesi İçin Bir Yöntem Önerisi: Uygulama Örneği**, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi, 1999.
- Maraise, Herbert: **Aşk ve Uygarlık**, İstanbul: May Yayınları, 1968.
- Mc. Quail, Dennis, Windahl, Suen: **Kitle İletişim Modelleri**, Ankara: İmge Kitapevi, 1997.
- Monaco, James: **Bir Film Nasıl Okunur?**, çev. Ertan Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2002.
- Mutlu, Erol: **İletişim Sözlüğü**, Ankara: Ark Yayınları, 1998.
- Nowell Smith, Geoffrey: **Dünya Sinema Tarihi**, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2003.
- Oskay, Ünsal: **Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri**, İstanbul: Der Yayınları, 1993.
- Oskay, Ünsal: **Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazya**, İstanbul: Der Yayınları, 1994.
- Oktay, Ahmet: **Medya ve Hedonizm**, İstanbul: Yöntem Yayıncılık, 1995.
- Özün, Nijat: **Sinema Televizyon Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2000.
- Parsa, Seyide ve Alev Fatoş: **Göstergebilim Çözümlenmeleri**, İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2002
- Propp, Vladimir (Çev: Rıfat, Mehmet): **Masalların Biçimi, Olağanüstü masalların yapısı**, İstanbul: Om Yayınevi, 2001.
- Rıfat, Mehmet: **Dilbilim ve Göstergebilimin Çağdaş Kuramları**, İstanbul: DüYayınları, 1990
- Rıfat, Mehmet, Rıfat, Sema: **XXI. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1998.
- Saussure, Ferdinand: **Genel Dilbilim Dersleri**, İstanbul: Multilingual Çev. Berke Vardar, 1998
- Sinema Televizyon Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2000.
- Soyman, Bülent: **Tarihin Bilinçdışı**, İstanbul: Metis Yayınları, 2004.
- Teksoy, Rekin: **Sinema Tarihi**, İstanbul: Oğlak Yayınları, 2005.
- Todorov, Tzvetau: **Fantastik**, İstanbul: Metis Yayınları, 2004.

- Tolkein, J.R.R.: **İki Kule**, İstanbul: Metis Yayınları, 1999.
- Tolkein, J.R.R.: **Kralın Dönüşü**, İstanbul: Metis Yayınları, 1999.
- Yücel Tahsin : **Anlatı Yerlemleri Kişi/Süre/Uzam**, İstanbul: Ada Yayınları,1979
- Yücel, Tahsin: **Yapısalcılık**, İstanbul: Ada Yayınları, t.y.
- Wollen, Peter: **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, İstanbul: Metis Yayınları, 2004.

<http://www.lordoftherings.net>
<http://www.lotr.com/main.html>
<http://www.theonering.com>
<http://www.theonering.net/index.shtml>
<http://www.turkyasam.com>