

T. C.
MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

FANTASTİK FİLMİN DİJİTALLEŞMESİ VE
YENİDEN ÜRETİLEN GÖSTERGELERİN
ÇÖZÜMLENMESİ: TAHT OYUNLARI (GAME
OF THRONES) ÖRNEĞİ

DOKTORA TEZİ

NESLİHAN AMANN

121153105

Danışman Öğretim Üyesi:

Prof. Dr. Battal ODABAŞ

İstanbul, Temmuz 2017

T.C. Maltepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

15.08.2017 tarihinde tezinin savunmasını yapan Neslihan AMANN'a ait "Fantastik Filmin Dijitalleşmesi ve Yeniden Üretilen Göstergelerin Çözümlemesi: Taht Oyunları (Game Of Thrones) Örneği" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, İletişim Bilimleri Doktora Programında Doktora Tezi Olarak Oy Birliği/Oy Çokluğu İle Kabul Edilmiştir.




Yrd.Doç.Dr.Müjgan YILDIRIM
(Başkan)



Prof. Dr. Battal ODABAŞ
Jüri Üyesi-Danışman



Prof.Dr.Selçuk HÜNERLİ
Jüri Üyesi



Yrd.Doç.Dr.Serhat YETİMOVA
Jüri Üyesi



Yrd.Doç.Dr.Serkan ÖZTÜRK
Jüri Üyesi

YEMİN METNİ

16/08/2017

Doktora tezi olarak sunduğum "Fantastik Filmin Dijitalleşmesi Ve Yeniden Üretilen Göstergelerin Çözümlemesi: Taht Oyunları (Game Of Thrones) Örneği" adlı çalışmanın, proje safhasından sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerinde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın tarafımda yazıldığını ve yararlandığım bütün eserlerin "Kaynakça"da gösterilenlerden oluştuğunu, "Kaynakça"da yer alan bu eserlerden metin içinde atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

12 11 53 105

Neslihan Amann



FANTASTİK FİLMİN DİJİTALLEŞMESİ VE YENİDEN ÜRETİLEN GÖSTERGELERİN ÇÖZÜMLENMESİ: TAHT OYUNLARI (GAME OF THRONES) ÖRNEĞİ

ÖZET

Edebiyat ürünleri olan masallar, efsaneler ve fantastik romanlar, gerçeküstü öğelerin bir arada kullanıldığı anlatım biçimleridir. Anlattıkları hikayeler ejderhalar, büyücüler, gerçekte olmayan diyarlar, kahraman savaşçılar gibi fantastik karakter ve mekanları barındırır. Edebi metinlerin zengin senaryolara dönüşebilme kabiliyeti, sinema ve televizyon yapımcılarının bu anlatıları fantastik filmler haline getirmesine olanak sağlamıştır. Fakat gerçeküstü betimlemelere sahip fantastik filmler, “gerçekçi görüntünün üretildiği” film sanatı bağlamında yapımı en zor türlerin başında gelmektedir. Gerçeküstü öğeleri izleyiciye gerçekmiş gibi sunma amacı film teknolojilerinin gelişmesini sağlamıştır. Buna bağlı olarak üretilen dijital görsel efekt teknikleri beraberinde var olan film dilinde de değişime sebep olmuştur. Dijital olarak üretilip sonradan görüntülere eklenen göstergeler öncesinde ve sonrasında anlam farklılıklarına sebep olmaktadır.

Göstergebilim, fantastik edebiyat ürünlerinin çözümlenmesinde kullanılan bir yöntemdir. Filmler durağan fotoğraflardan oluşur ve her fotoğraf kendi içinde kodlar barındırır. Fantastik filmlerin içerdikleri kodlar, “gerçeküstü” olmalarından kaynaklı anlam bakımından diğer türlerden farklılıklar göstermektedir. Bunun sebebi gerçeküstü öğelerin sahip olduğu kodları anlamlandırma güçlüğüdür. Fantastik yapımlarda bu güçlük kendini görüntüsel olarak açığa çıkartmaktadır. Var olan gerçeküstü görüntü, dijital olarak üretilmekte ve zaten önceden yazın olarak da gerçek dışı olan kod, izleyicide kararsızlığına bağlı bazı sorular sordurtmaktadır. Okurun hayalinde canlandırdığı görüntü film de üretilen efektli görüntüyle aynı mıdır? İzleyici bu görüntüye kabule mi zorlanmaktadır? Bu, dijital olarak üretilmiş görüntü metindeki kodları hala içermekte midir? Yoksa yeni ve farklı anlam taşıyan bir koda mı dönüşmektedir? Araştırmada çözümlene için kullanılmış olan “Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi” bu sorulara cevap niteliğinde ve film çözümlenmelerinde yararlı olması umulan yeni bir yöntem olarak önerilmiştir.

ANAHTAR KELİMELEER: Dijital, Gerçeküstü, Fantastik, Taht Oyunları, Göstergebilim

THE DIGITALIZATION OF FANTASY FILM AND ANALYSIS OF REPRODUCED SIGNS: THE CASE OF GAME OF THRONES

ABSTRACT

As literary products, fairy tales, legends and fantastic novels are the forms of expression that combine surreal elements. The stories they tell contain fantastic places and characters such as dragons, magicians, heroic warriors and unsubstantial realms. The ability of literary texts to transform into rich scripts has allowed cinema and television producers to turn these stories into fantastic movies. However, these fantastic movies that have surrealistic representations are among the most difficult genres of filmmaking which naturally involves "realistic scenes". Aiming to present the surreal elements in a realistic way to the audience, in some way developed film technologies. Accordingly, production of the digital visual effect techniques have caused some changes on the existing movie dialect. Images that are digitally produced and subsequently added cause differences in "before" and "after" meaning.

Semiotics is one of the ways of analysing fantastic literature. Movies consist of still photographs and each photograph consists codes inside. The codes of Fantastic movies varies from other genres since they are "supernatural" when compared. The reason for that variation is the challenge of interpreting those codes of supernatural items. In Fantastic production that challenge occurs as visual difficulties. Existing supernatural image is produced digitally and the code which is unreal already forces the audience to ask some questions regarding ambivalence. Is the image in the readers mind same with the visual effected image digitally created image? Does the audience forced for acceptance? That digitally created image, does it still consist of the codes written in the context? Or does that code shapeshift to something with a new meaning? In this research the analysis "Analysis method for Digital Semiotics" is suggested as a new method which is hoped to be beneficial for movie analysis.

KEYWORDS: Digital, Supernatural, Fantasy, Game Of Thrones, Semiotics

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında, fantastik filmlerin gelişim süreci, edebiyat eserleriyle bağlantısı ve görüntü teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak değişen film dili incelenmiş, dijital efektler ve bilgisayarlar yardımıyla üretilen filmlerin taşıdıkları anlamlar yeni bir yöntem ile çözülmeye çalışılmıştır. Araştırma sürecinde birçok yazılı kaynak ve görsel materyal kullanılmıştır. Dijital efektlerin filmleri nasıl etkilediği ve buna bağlı olarak izleyiciye sunulan gerçekçi görüntülerin nasıl başarılı bir şekilde oluşturulduğu görülmüştür.

Tez süresince bilgileri ve destekleriyle yanımda olan başta danışman hocam Prof. Dr. Battal Odabaş olmak üzere, tezimin başlangıcında danışmanlığımı yapmış olan Doç. Dr. Özlem Oğuzhan'a, tez jürimde bilgileriyle beni aydınlatan Prof. Dr. Simten Gündeş ve Doç. Dr. Gürdal Ülger'e, yine jürime katılarak varlıkları ve bilgileriyle bana destek olan Prof. Dr. Selçuk Hünerli'ye, Yrd. Doç. Dr. Müjgan Yıldırım'a, Yrd. Doç. Dr. Serhat Yetimova'ya, Yrd. Doç. Dr. Serkan Öztürk'e, Yrd. Doç. Dr. Cenk Demirkıran'a, beni her anımda yalnız bırakmayan ve tüm hayatım ve eğitimim boyunca sonsuz destekleri ve sevgileriyle elimden tutan annem Gülay Başak ve babam Kadri Mehmet Başak'a, doktora eğitimimin başında tanıştığım ve bir yuva kurduğum, bu süreçte hep yanımda olan sevgili eşim Thomas Amann'a ve tezimi yazarken, doğumuyla hayatıma ışık saçan, sevgili oğlum Doran Amann'a teşekkür ediyorum.

Tezimin, akademik araştırmalarda ve benzer konularda araştırmalar yapacak olan öğrencilere güzel bir kaynak olmasını ümit ediyorum.

Neslihan Amann



Ođlum Doran'a...

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ	iii
İÇİNDEKİLER	v
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ	vii
TABLolar LİSTESİ.....	viii
GİRİŞ	1
1. FANTASTİK EDEBİYAT VE TODOROV'UN FANTASTİK KURAMI	6
1.1. Fantastiğin Tanımı	6
1.2. Fantastiğin Özellikleri	8
1.3. Sözlü Anlatıda Fantastik: Efsaneler ve Masallar	12
1.4. Edebiyatta Fantastik	16
1.5. Fantastiğin Alt Türleri	23
1.5.1. <i>Arthurian Fantasy</i> (Arthuryan Fantastik).....	23
1.5.2. <i>Comic Fantasy</i> (Komik Eleştirel Fantezi)	23
1.5.3. <i>Dark Fantasy</i> (Karanlık Fantezi)	24
1.5.4. <i>Epic Fantasy</i> (Epik Fantazi) ya da <i>High Fantasy</i> (Yüksek Fantezi).....	24
1.5.5. <i>Fairy Tales and Mythology</i> (Masallar ve Mitoloji)	25
1.5.6. <i>Magical Realism</i> (Büyülü Gerçeklik)	25
1.5.7. <i>Modern Fantasy</i> (Modern Fantasy)	27
1.6. Todorov'un Fantastik Kuramı	27
2. EDEBİYATTAN SİNEMAYA İMGELEMİN GÖRSEL BİR ÜRÜNE DÖNÜŞMESİ	33
2.1. Gerçekçi Görüntüyü Yeniden Üretme Hevesi İle Gelişen Teknoloji	38
2.2. Görsel Efekt Çeşitleri Ve Çekim Teknikleri.....	42
2.3. Görsel Efekt nedir? Neden Kullanılır?	44
2.3.1. Stop-Motion ve Flow-Motion	45
2.3.2. Motion Capture (MOCAP) (Hareket Yakalama)	48
2.3.3. Color Correction (Renk Düzeltme) ve Color Grading (Renk Derecelendirme)	52
2.3.4. Matte Painting.....	56
2.3.5. Chroma Key (Renk Anahtarlama).....	58
2.3.6. Motion Control.....	59

2.3.7. 3D Computer-Generated İmaging (CGI) (3 Boyutlu Bilgisayarda Üretilmiş Görüntüler).....	60
2.3.8. Bilgisayar Yazılımları	62
2.4. Fantastik Filmlerde Görsel Efekt Kullanımı	63
2.5. Fantastik Filmlerin Serileşmesi: Televizyon Dizileri	79
2.5.1. “Quality Tv” Kavramı Ve Hbo Kanalı	80
3. FİLM ARAŞTIRMALARINDA BİR ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ: GÖSTERGEBİLİM..	82
3.1. Göstergebilimsel Görüntü Çözümlemesinde Yaklaşımlar.....	84
3.2. Dijitalleşen görüntünün film diline etkisi.....	89
3.3. Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi	98
4. DİJİTAL GÖSTERGELERİ ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ İLE BİR TELEVİZYON DİZİSİ ÖRNEĞİ: TAHT OYUNLARI	102
4.1. Dizideki Karakterler	104
4.2. Diziye Ait Teknik Bilgiler	104
4.3. Dijital Efektli Sahnelerin Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	106
SONUÇ	149
KAYNAKLAR	155
SAHNE KAYNAKLARI	168
EKLER	169

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Foto 2.1: The Oddysey Mini TV dizisi'nin Afişi.....	34
Foto 2.2: Conan The Barbarian (Barbar Conan) Filminin Afişi.....	35
Foto 2.3: Harry Potter Filmleri'nin Afişleri	35
Foto 2.4: The Lord Of The Rings (Yüzüklerin Efendisi) Üçlemesinin Film Afişleri	37
Foto 2.5: Forrest Gump Filmindeki Kennedy ve Hanks'in Tokalaşma Sahnesi.....	43
Foto 2.6: "25" FPS'ye Göre Çizilmiş Bir Karakterin Yürüyüşü.....	46
Foto 2.7: "The Matrix" Filminde Flow-Motion Tekniği İle Çekim Anı.....	48
Foto 2.8: "Planet Of The Apes" Maymunlar Cehennemi Filminde Andy Serkis (Ceasar) Üzerinde Motion Capture (Hareket Yakalama) Uygulaması.....	49
Foto 2.9: "Gollum" Karakteri İle Bir Motion Capture Demo Çalışması.....	51
Foto 2.10: Game Of Thrones (Taht Oyunları) Dizisinden Seçilmiş Sahnelerde Color Grading Örneği.....	54
Foto 2.11: Game Of Thrones (Taht Oyunları) Dizisinden Bir Sahnede Color Grading Örneği	55
Foto 2.12: "Metropolis" Filminden Bir Sahne.....	57
Foto 2.13: "Godzilla" Filminden, Chroma Key Uygulaması Yapılan Bir Sahne	59
Foto 2.14: "A Trip To The Moon" (Ay'a Seyahat) Filminin Afişi	67
Foto 2.15: "The Thief Of Bagdad" (Bağdat Hırsızı) Filminden Sahneler	68
Foto 2.16: Türkçe "Altın Postlu Cengaver" olarak gösterilen "Jason and The Argonauts" Filminden Sahneler.....	69
Foto 2.17: Üç boyutlu Bilgisayar Görüntülerinin Kullanıldığı İlk Film "Futureworld"ün Afişi.....	70
Foto 2.18: "Terminator 2" Filminden Morphing Efektli Olan Bazı Sahneler.....	72
Foto 2.19: "The Lord Of The Rings" (Yüzüklerin Efendisi) Film Serisinden Görsel Efektli Sahneler.....	74
Foto 2.20: "Avatar" Filminden Bir Sahne.....	75
Foto 2.21: Avatar Filmi'nin Yönetmeni James Cameron "Fusion Kamera" ile birlikte.....	76
Foto 2.22: "Star Wars" (Yıldız Savaşları) Oyuncularından Mark Hamill (Luke Skywalker) ve Carrie Fisher (Princes Leia) 'nın 1977 ve 1915 Yıllarından Fotoğrafları	77
Foto 2.23: "Jungle Book" Filminden Görsel Efektler Üretilmiş Bir Sahnenin Aşamaları.....	78
Foto 3.1: Yüzüklerin Efendisi Film Afişlerinden Biri.....	93

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 2-1: Box Office Mojo İnternet Adresi'nin Delirlediği Dünya Çapında En Yüksek Gişe Hasılatı Yapan Filmler Tablosunda İlk Üç Film	76
Tablo 3-1: Dijital Olan ve Olmayan Dil Dışı Göstergelerin Ayrımı	99
Tablo 3-2: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 1. Aşama Tablosu.....	99
Tablo 3-3: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 2. Aşama Tablosu.....	100
Tablo 3-4: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 3. Aşama Tablosu.....	100
Tablo 3-5: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 3. Aşama Çözümleme Örneği ..	101
Tablo 4-1: "Buz ve Ateşin Şarkısı" Roman Serisinin Basım tarihleri Tablosu	103
Tablo 4-2: "Taht Oyunları" Dizisinin Sezon-Yayın Tarihleri ve Kitaplarla Olan İçerik Eşleşmesi Tablosu	104

GİRİŞ

Fantastik bir edebiyat ürünü iken, kişisel hayal gücünün yazıyla okuyucuya aktarıldığı bir durumdan kitlesel bir sunuş biçimi olan görüntüye geçişinde karşılaşılan canlandırma sorunları görsel dijital efektlerin gelişmesine olanak sağlamıştır. Teknik olanaklar çerçevesinde fantastik yapımlar, “imgelemden görüntüye dönüşme” aşamasında karşılaşılan sorunları barındıran türlerin başında gelmektedir.

Fantastik uyarlamalar özünde hayal edileni göze görünür hale getirme çabası güden yapımlardır. Burada söz konusu olan teknoloji ile yazarın hayal gücü, izleyicinin hayal gücüne dönüşmektedir. Sinema tarihinde bilinen ilk fantastik film olan 1902 yapımı Georges Méliès tarafından çekilmiş olan “A Trip to the Moon” (Ay’a Yolculuk) dan günümüz üç boyutlu filmlerine dijital teknolojilerle gerçeğin ve zamanın ötesindeki hikayeleri anlatabilmek mümkün hale gelmiştir. Dijital teknolojiler, hayal gücünün sınırlarını esnetmekte, zamansız ve gerçeküstü mekanlara, karakterlere izleyiciyi inandırmaktadır. Bizi hayal olduğunu sandığımız dünyaları gerçekmiş gibi algılamaya zorlamaktadır. Üretilen bu anlamları algılamaya çalışan izleyici, teknolojik efektlerin gerçekçi etkilerini, aşkın bir özne olarak benimsemektedir. Bu “gerçekçilik etkisi” geçmişten bugüne gelişen film teknolojilerinin en üst seviyesidir. Özdeşleşme yeni bir boyut kazanmakta ve algı sınırlarını zorlamaktadır. İzleyici ekranda gördüğü görüntünün efekt mi yoksa gerçek karakter veya mekan mı olduğunu algılayamaz duruma gelmiştir. Sahne sonunda katharsis’e ulaşılsa bile algı gördükleri karşısında hakikati sorgulamaya devam etmektedir.

Teknik olanaklar çerçevesinde her dönemde fantastik uyarlamalar izleyiciyi şaşırtmış ve etkilemiştir. Bir tür gerçeklikten “kaçış” olan fantastik yapımlar aslında başka bir gerçekliğe bizleri sürüklemektedir. Burada önemli olan nokta izleyicinin gerçeküstü unsurlara bakış açısı ve anlamlandırma çabasıdır. Göz gördüğünün gerçek olduğunu mantık çerçevesinde algılamamızı sağlar. Hiç deniz görmemiş bir insana denizi anlatmak bir şekilde mümkündür. Oysa hiç ejderha görmemiş birine ejderhanın varlığına inandırmak bambaşka bir durumdur. Burada ejderhanın hangi özelliği ele alınsa hiçbirisi “gerçek” olmayacaktır. Günümüz teknolojileri ile gerçekleştirilen

görsel özel efektler, hayal edilen ejderhayı ekranda izleyici ile göz göze getirebilme becerisine sahiptir. Göz tam da orada uçan heybetli, ağzından ateşler saçan bu yaratığı görmektedir. Öylesine gerçek ve oradadır. Ne kukladır ne de çizilmiş gibi bir hali vardır. Etten ve kemikten, uçan bir hayvanın kas hareketlerinin aynısına sahiptir. Bu kadar gerçekçi olan yapımların algılanma aşamasında her bir görüntü kendi içinde kodlar barındırır. Aynı uyarlandığı kitaptaki betimlemesinin sahip olduğu kodlar gibi ya da artık kendine ait bambaşka bir göstergeler bütününe dönüşmüş ve anlamlandırılmak için bir yöntem aramaktadır. Göstergelerin sayısal teknikler ile yeniden üretimi süreci, film dilinin de sayısallaştırmakta ve sınırsız “anlam” üretilen yapımların yapımına olanak sağlamaktadır.

Bu noktada “dijital efektlerle gösterge üretim teknikleri” ile yani görsel efektlerle oluşturulmuş göstergeler nasıl bir yöntemle çözümlenmelidir? Tezde bu soruya yanıt aranacak ve klasik göstergebilim yöntemlerinin çözümlenmede yeterli olup olmadığı araştırılacaktır. Yetersiz kaldığı noktada yeni bir yöntem var mıdır? Sorusuna cevap aranacaktır.

Birinci bölümde, fantastik edebiyat ve alt türlerinden bahsedilecektir. Bu türlerin özellikleri ve aralarındaki farklar açıklanacaktır. Todorov’un fantastik kuramından bahsedilecek ve fantastik kavramının kuramsal incelemesi yapılacaktır. Taht Oyunları dizisinin bunlardan hangi alt türe ait olduğu belirtilecektir.

İkinci bölümde, edebiyattan sinemaya teknik olanaklarla imgelemin görsel bir ürüne dönüşmesi ele alınacaktır. Metin halindeki betimlemelerin görüntüye aktarılmasında ihtiyaç duyulan teknolojik gereksinimlerden bahsedilecektir. Bu teknolojik gereksinimler görsel özel efektlerin gelişmesini sağlamıştır. Film yapım aşamasında kullanılmış olan teknikler başlıklar halinde açıklanacaktır. “Quality Tv” Kavramı ve HBO kanalı hakkında bilgi verilecek ve burada yayınlanmış olan fantastik sezon dizilerinden bahsedilecektir.

Üçüncü bölümde, dizilerdeki dijital görüntülerin anlamlandırılma aşamasında kullanılacak olan çözümlenme yöntemi göstergebilim anlatılacaktır. Karakter, nesnelere, mekan ve renk-ışık olarak farklı göstergelerin nasıl dijital olarak

üretildiğinden bahsedilecektir. Var olan film dilinin dijital efektlerle nasıl yeniden üretildiği tartışılacaktır.

Dördüncü bölümde, “Taht Oyunları” dizisinin göstergebilim yöntemleri ile çözümlenme aşamasıdır. Dijital efektlerle oluşturulmuş ve efekt öncesi hallerindeki sahneler üzerinden çözümlenmeye gidilecektir. Burada amaç efektlerle üretilen arka mekanlar, karakterler, filtrelerle değişen ortam renklerinin anlam bakımından efektsiz hallerinden farklarını ortaya çıkartmaktır. Klasik çekim teknikleri ile görüntüye taşınan metnin dijital olarak yeniden üretilmesi sonucunda görüntüsel göstergelerin anlam farklılıkları olup olmayacağı tartışılacaktır.

Tezin Problemi

Görsel dil dijitalleşmiş ve izleyicinin gerçekliği algılayışı farklı bir boyut kazanmıştır. Görüntülerdeki göstergeler dijital olarak üretildikleri için etkili ve etkisiz görüntülerin nasıl anlamlandırılması gerektiği tezin problemidir.

Bu süreçte sorulması gereken sorular şunlardır:

- Metinsel olarak anlatılan bir gösterge dijital olarak görselleştirildiğinde anlamlandırma aşamasında göstergebilim yöntemleri nasıl kullanılmalıdır?
- Klasik çekim teknikleri neden fantastik filmlerin üretiminde yetersiz kalmıştır?
- Dijital olarak üretilmiş göstergelerin diğer göstergelerden farkı var mıdır?
- Efektlerle üretilen gerçeküstü görüntüler gerçekçi göstergeler olabilirler mi?
- “Dijital efektlerle gösterge üretim teknikleri” üç farklı durumda kullanılmaktadır;

1- Metnin tamamen betimlediği şekilde gerçek görüntülerle etkisiz çekilmesi.

2- Metinde anlatılan'a ek olarak efektlerle eklenen görüntülerin olması.

3- Metinden bağımsız tamamen efektlerle yeniden üretilen dijital görüntülerin kullanılması.

Çözümleme bu şablonun yönlendirdiği doğrultuda incelenebilir mi?

Tezin amacı

Film çözümlemelerinde arařtırmacıların kullandığı yöntemlerden biri olan göstergebilim, gelişen görüntü teknolojileri ve görsel efektlerle üretilmiş yapımlarda da kullanılmaktadır.

Ancak dijital görsel efektler ile üretilen filmlerin göstergebilimsel yöntemlerle çözümleyebilme aşamasında var olan şablonların yeterliliği görecelidir. Arařtırmanın amacı, dijital görüntülerin var olan çekimlere eklenmesi ya da en başından sadece efektlerle üretilmesi sonucunda meydana gelen göstergelerin daha ayrıntılı çözümlenebilmesi adına yeni bir yöntem önermektir.

Tezin Önemi

Dijitalleşmeye baėlı olarak deėişen film dilini göz önünde bulundurarak geliştirilen ve önerilen “Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi”, sinema arařtırmacıları ve film göstergebilim arařtırmalarında, film çözümlemeleri için yeni ve yararlı olması açısından önemlidir.

Yöntem

Sinema ve televizyon filmlerinde dijital olarak üretilen görüntülerin çözümlenmesinde göstergebilim yöntemleri kullanılmaktadır. Ancak bu çözümlemelerde efektlerin görüntüye eklediği “yapay anlamlar” göz ardı edilmektedir. Özellikle kitaptan filme uyarlanan yapımlarda etkili ve etkisiz görüntülerin ayrı ayrı ele alınıp incelenmesi gerekmektedir. Bunun sebebi üretim aşamasında kendi içinde farklı anlamlar taşıyabilen kodlar bir arada kullanılarak yeni kodlara dönüşebilmektedir. Burada dijital kodları, yeni teknolojileri arařtırıp anlayarak onların kabiliyetleri çerçevesinde çözümlenmek doėru olacaktır.

Örneklem

George R. R. Martin'in epik fantezi serisi “Buz ve Ateşin Şarkısı”ndan uyarlanmış olan ve David Benioff ile D. B. Weiss tarafından televizyon dizisi haline getirilen “Taht Oyunları” olarak seçilmiştir.

HBO kanalında yayınlanan ve 38 kez Emmy ödülü almış olan dizi Kuzey İrlanda, Malta, Hırvatistan, İzlanda ve Fas'taki mekanlar ile Belfast'taki bir stüdyoda çekilmektedir. HBO nun internet sitesinde verdiği bilgiye göre ortalama brüt 18.4 milyon izleyiciye sahip olan dizi kullanılan görsel özel efektlerin sayesinde epik fantastik bir dünyanın göstergelerini yansıtmaktadır.

Veri Toplama Araçları

İnternet üzerinde yayın yapan “Youtube.com”, “Vimeomeo.com” gibi video yayın siteleri, “Pixomondo”, “Mackevision” gibi görsel özel efekt yapım şirketlerinin yasal internet siteleri, basılı kitaplar, internet üzerinde var olan elektronik kitaplar ve internette bulunan görseller, Taht Oyunları dizisi'nin video formatındaki bölümleri, tez araştırmasında verilerin toplanması için kullanılmıştır.

Sınırlılıklar

Araştırmanın veri toplama aşamasında, çözümlemesi yapılacak olan diziye ait sahnelerin görsel efekt uygulanmamış çekim görüntülerine ulaşmada zorluklar yaşanmıştır. Yalnızca internet üzerinden, “youtube.com” ve benzeri video yayın siteleri ve dizide kullanılmış olan efektleri hazırlayan dijital efekt şirketlerinin yasal internet sitelerinden elde edilen görüntüler tez içerisinde kullanılabilmiştir.

1. FANTASTİK EDEBİYAT VE TODOROV'UN FANTASTİK KURAMI

1.1. Fantastiğin Tanımı

Eski çağlardan bu yana bilinmeyene duyulan merak, gerçeküstü rüyalar ve inançlara bağlı fantastik öğeler, insanlığın hayallerinde canlandırdıkları betimlemeler ile anlatılan dini ve gündelik yaşam hikayeleriyle var olmuştur. İlk çağlarda duvar resimlerinde, antik Yunan eserlerinde ve Mısır hiyeroglifleriyle aktarılmış birçok hikaye, fantastik öğeler barındırır. Özellikle İsa'dan önce var olmuş olan uygarlıklar çok tanrılı dinlere ait tanrı ve benzeri gerçeküstü varlıkların betimlemelerinde fantastik öğeleri kullanmışlardır. Mitolojik olarak adlandırdığımız bu hikayeler eski zamanlarda insanların inanarak “gerçek” olduklarını düşündükleri ve yaşamlarını bu fantastik dünyaların kurallarına göre şekillendirdikleri bir dönemdir. Tek tanrılı dinler kısmen bu fantastik öğelerin gerçek olmadıklarını savunmuş olsa da farklı biçimlerde fantastik olan hep var olmuştur.

İmgelemi ilgilendiren anlamındaki sıfat *phantastikon* Aristotelesin tanımına göre, “temelsiz şeyler hayal edebilme yeteneği” anlamına gelen *phantastike* ismi halini almıştır. Sonraları ortaçağda sıfat olarak “fantastique” olarak kullanılmıştır. Klasik Fransızca da ise “Fantasie” olarak 19. Yüzyıla kadar imgelemi belirtmek için kullanılmıştır. Yunanca "phantasia" (hayal gücü, görünüş), "phantazein" (görünür kılmak için), Latince tercümesi "hayal" olan "fantastik" sözcüğünün 19. yüzyılın başında anlamı değişmiş ve fantastik sadece edebi araştırmalarda değil psikoloji, psikoanaliz, felsefe ve sosyal bilimler alanında popüler bir konu haline gelmiştir (Percec, 2014: 4).

Birbirine benzer birçok tanımı olan fantastik, kelime anlamı olarak “Fransızca fantastique, Almanca phantasie ve İngilizce fantasy olarak adlandırılan fantastik, güzel sanatlar, sinema ve yazında düşe, doğaüstüne, büyüye, dehşete ya da bilim kurguya başvurarak nesnel gerçekliğin sınırlarını aşan yazın, sanat ya da sinemayla ilintili yapıt ya da türe denilmektedir “ (Uyanık, 1999: 56).

Fantastik, hayali dünyalara, o dünyalara ait insanlara, yaratıklara, büyüye, tılsıma inanmaktır. Fantastik dünyada ölümler yürüyebilir, gece güneş doğabilir ve olması mümkün olmayan herşey sanki mümkündür.

Fantastik, mit ve efsaneye dayanan türlerin içinde en baş sırada yer alan türdür. Mitler ve efsaneler çağlar boyunca insanların inançları ve yaşam biçimlerini şekillendirmelerini büyük ölçüde etkilemiştir.

Steinmetz, Pierre- Georges Castex 'in 1951 de yazdığı *Le Conte fantastique en France de Nodier à Maupassant* (Nodier'den Maupassant'a Fantastik Öykü) isimli kitabındaki tanımında fantastiğin, mitolojik anlatıların veya peri masallarının geleneksel uydurmacılığından farklı olarak gerçek yaşam çerçevesine gizemin zorla dahil edilmesiyle nitelendirildiğini aktarmıştır (Steinmetz, 2006, : 16).

Jean-Luc Steinmetz, "Fantastik Edebiyat" adlı yapıtında *Littré 'de fantastique* yalnızca imgelemde var olan; yalnızca cismani bir varlığın görüntüsüne sahip olan olarak tanımlamıştır (Steinmetz ,:8). Hayalde canlandırılmış olan, şekillenen fakat gerçekte var olması olanaksız bir durum söz konusudur. Fantastiğin, mantığın karşıtı olduğunu ve hayal, yanılsama ve hatta delilikten sayılabileceğini söyleyen Steinmetz, tanımında fantastik sözcüğünün kökeninde görsel bir olgu, optik bir yanılsamanın olduğunu şu cümlelerle açıklamıştır; " Fantastikte birşey ortaya çıkar. Hayal ve düş, bütün bunların ancak çığırından çıkmış bir hayal gücünden, altüst olmuş bir ruhtan doğabileceğinin aşıkardığı düşüncesiyle, gerçekliğin çığnenmesi anlamına gelir" (Steinmetz, 2006: 9).

Tanımlar hayal ve gerçeğin birbiri içinde kaynaştığı bir durumdan bahsetmektedir. "Zihnimizde birleşmesi mümkün olmayanların, fantastik aracılığı ile bir araya gelmesidir" (Akdeniz, 2010: 7). Bu bir arada olma durumu fantastik olanı gerçekte bağlantılı kılmakta ve akli bir süreliğine alışkın olduğu mekan ve olaylarla oylarken gerçeküstü öğeleri sunarak çelişki yaşatmaktadır. Fantastik hikayeler kendi dünyalarına ait dinler, diller, mekanlar, haritalar ve kendi tarihlerine sahiptirler. Ayrıntılı ve belirli kurallar çerçevesinde anlatılmış olan bu dünyalar bizim dünyamıza ait birçok öğeyi barındırır. Bir kral ve onun düşmanları ile arasındaki olağan olaylar gerçek dünyadakilere benzer politik durumlar vardır. Bunun yanında

ejderhaları olan bir kraliçe de bu dünyanın sıradanıdır. İzleyici veya okur bu durumları algılamak bir noktaya kadar kendi gündelik yaşamında karşılaşılabilecek olduklarını kolayca ve sorgulamadan kabullenmektedir. Ancak bir ejderhayı kabullenmesi onun algı sınırlarının ötesinde bir durumdur. İşte bu noktada fantastik devreye girer. Artık kolayca aklın kabullendiği yerde bambaşka bir olay söz konusudur. Var olan ait olduğu dünyada gerçek ve sıradandır. Eğer akıl onu alıp kendi dünyasının gerçekleri çerçevesinde algılamaya başlarsa algısal bir çelişki meydana gelir. Fantastiğin bu çelişkili durumunu Steinmetz, mantığın karşıtı olarak özetlemiş ve hayal, yanılsama, hatta delilikten sayılabileceğinden bahsetmiştir (Steinmetz, 2006, : 9).

Fantastik gerçekliğin sınırlarını zorlayan bir tür yaratıcılık kabiliyeti diğer bir deyişle hayal edebilmenin genelidir. Gerçeklik, deneyimlediğimiz olaylara bağlı olarak somut ve beynimizin hatırladığı imgeleri kapsarken fantastik olan bu sınırın dışına çıkabilme durumudur. Buna rağmen fantastik metinlerdeki canavarlar ve mekanlar her ne kadar gerçeküstü olsalarda betimlenebilmeleri için gerçekte tanıdığımız ve bildiğimiz imgelerin sınırları dahilinde fakat kendilerine göre değişime uğramış halde bulunurlar. Fantastik, bir şekilde bu hayal ürünü varlıklara inanmak, yaptıklarına şaşırarak, gerçek olup olmadıkları hakkında kararsızlığa düşmek ve bir anlığına gerçeklikten arınmaktır. “Gerçekliğe duyulan gereksinim, olağandışının saldırısını kırarak olan homojen bir gerçeklik bakış açısından yeniden ileri sürülmüş bulunuyor” (Steinmetz, 2006: 18).

1.2. Fantastiğin Özellikleri

Yazınsal metnin fantastik tür olma özelliği, anlatıyı meydana getiren öğelerin, gerçek olanın alanına gerçekdışının karışması ve okuyucuyu bu karmaşık ortamda kararsızlığa düşürebilmesidir. Bu iki kavram birbirinden ayrılmaz çünkü türün en belirleyici özelliklerinden biri de gerçeklik izlenimi yaratabilmesidir. Var olan gerçekdışı dünyanın kuralları o denli düzenli ve birbiriyle uyumlu olabilir ki okuyucu bu düzene boyun eğer. Her türlü olağan dışı durumu yaratıldığı evrende gerçek kabul eder.

Fantastik kurgu yapısal olarak öznel bir anlatımı içerir çünkü kurgusal dünyada kendine has bir homojenlik ve geçerlilik durumu söz konusudur bu sebeple fantastiği gerçek olandan ayrı tutmak mümkün olamaz çünkü fantastik kurgu, tuğlaları gerçeklik olan bir kalenin duvarları gibidir.

İnsanı çevreleyen gerçeklik kriterleri, var olmayan bir evrenin koşullarını ve karakterlerini, okuyucunun başa çıkabileceği bir yola koyar ve fantastik olan da gerçekliğin sahip olmadıklarını sunar ve fantezinin yaratıcılığını somut terimlerle ilişkilendirerek algılanabilir hale getirir. Bunun tersi bir durum söz konusu olduğunda algılanma ve anlamlandırma sorunu doğar. Çünkü insan anlamlı, bildik biçimler ve görüntülerle dolu olarak fantastiği karşılamak ister. Bu doğallaştırma sürecinde ancak bu şekilde gerçeküstüne ait öğeleri bir kalıba sokup algılayabilir. İşte fantastik hikayeleri oluşturanlar da bunu bilerek gerçek dünyadan referanslarla kurguyu oluşturur. Fantastik kurgunun gerçekliğe atıfta bulunması hayati önem taşımaktadır. Aksi takdirde algının onu yerleştirebileceği bir çerçeve çizilmemiş olur. Bu durumda yıldızları izlerken bir anlığına ötesindeki sonsuz geceyi düşünür gibi irkiliriz.

Steinmetz, “fantastik, mantığın karşıtıdır. Bu anlamda ve sağduyu göz önünde bulundurularak, hayal, yanılısama, hatta delilikten sayılabilir” demiştir (Steinmetz, 2006: 9). Oysa fantastik bir tür kaçış ve başkaldırıdır. Kendi dünyasındaki gerçeklik bizimkine uymuyor diye ona delilik demek doğru olmaz. O bizi bilinçaltımızda olmak istediğimiz kahraman olmamıza izin verir ve gitmek istediğimiz diyarlara götürür.

Fantastik kitaplarda tasvir edilen dünyalar gerçek yaşamda olmayan mekanları yansıtılmaları açısından ilgi çekicidir. Bu mekanlar ve yaratılan alternatif dünya okuyucu / izleyiciyi eserle baş başa olduğu süreler içerisinde bu dünyadan kaçıtır. Bu dünyalara duyulan arzu ve kaçışın getirdiği tatmin fantastik eserlerin temel başarı sebeplerinden biridir (Tolkien, 1999). Okuyucular, bu dünyaları anlamak için yazarın hayal gücüne entegre olmak zorundadırlar.

Fantastik kurgu insanlara toplum tarafından bastırılmış ve sınırlandırılmış bir dünyanın dışına çıkabilme şansı verir. İnsan beyni gerçek ile hayal olanı bir elekten

geçirir. Bir rüyadan uyanan ve onu bir anlığına gerçekmiş gibi algılayan beyin fantastik kurguyu da bu şekilde algılamakta ve kendine izin verdiği müddetçe bu yeni ve tanıdık olmayan dünyanın bir parçası olabilmektedir. “Eğer yaşadığımız dünyadan memnun değilsek, onu farklı bir şeylere dönüştürecek alternatifler hayal ederiz. Eğer gerçekçilik bizi şimdi ve burada tutuyorsa, fantastik bize orada ve o zamanda olma alternatifini sağlar” (Rabkin, 1979).

Bu yüzdendir ki fantastik ürünlerin büyük bir oranda talipleri, normal hayatın sıradan dünyasından kaçma fırsatı arayan, özellikle belirsizlik ve çatışmalarla dolu hayatlarıyla mücadele eden toplumun genç kesimidir. Fantastik dünya onlara parlak zırhlar ve kendilerine pay biçebilecekleri kahramanlık anıları vaat eder. Bu kaçış ruhani bir arınma ve bir süreliğine başkası olabilme ihtimalini sunar. “Dış dünyayı dönüştürme yazarın amacına göre okurda kaçış, avuntu, büyülenme, korku, sıkıntı, zihinsel kavrayış, aydınlanma, yüzleşme, kararsızlık gibi durumlar yaratır” (Ayar, 2015: 27).

İç dünyamızın bastırılmış korku ve hayallerinin vampir, canavar, korkusuz bir savaşı, dev bir ejderha gibi görüntülere dönüştüğü bilinçaltının bir çeşit dışavurumu olan fantastikte bu gerçeküstü görüntüleri romanlarda ve filmlerde bulunduğu karakterlerle özdeşleştiririz. Ancak bu gerçeküstü duruma mantıklı bir açıklama getirememenin verdiği rahatsızlık, duyulan korku ve heyecan bilindik dünya düzenine aykırı olma durumuna fantastik olma özelliğini verir.

“Fantastik edebiyat, sadece bir kaçışı ya da sığınmayı değil, yıkımı ve bunun üzerine kurulan yeniden yapımı da gösterir. Ütopyadan farklı olarak bu yeniden yapılandırılmış dünyada, sadece mükemmel veya ideal olana değil, zaman zaman rahatsız edici olana da yer verilir” (Akdeniz, 2010: 134). Burada korku duygusu devreye girer ve fantastik tekinsiz bir hal alır.

Korku temaları içeren fantastik öyküler, masallardan farklı olarak iyilerin kaybettiği sonla biten hikayelerdir. Genellikle günümüz modern fantastik ürünler bu tür rahatsız edici öğeleri barındırmaktadır. Bunun sebebi okuyucuda veya izleyicide alışlagelmiş olan mutlu son kavramından uzak tutup katarsise ulaşmayı engelleyerek şaşırtma amacıdır. Epik dünyanın hali hazırda yaşanmakta olan zamanla bir ilişkisi yoktur.

Anlatılan ile gerçeklik arasında ve anlatılan zaman ile anlatı zamanı arasında, büyük bir uzaklık vardır. Anlatılan olaylar ve kahramanlar, izleyicinin “şimdi”sine temas etmeyen, onun algıladığı reel dünya ile ilgisi olmayan dolayısıyla izleyicinin kendisini anlatı evrenine yerleştiremeyeceği ve kahramanlarla özdeşleşemeyeceği kadar uzaktadırlar (Oluk, 2013: 36).

Fransa’da 19.yy fantastik edebiyatın geliştiği bir dönemdir. Guy de Maupassant bu dönemde öykülerini yazmaya başlamıştır. Maupassant’a göre fantastiğin üç özelliği vardır (Maupassant ve Forestier, 1974: 1611). Gerçeğe dayalı olması. Okuyucuda ve kahramanda tereddüt anının oluşması. Korkuyla birliktelik göstermesi.

Bunun yanında çeşitli alegoriler kullanarak alıcıda gerçeğe bağlı kalma etkisi uyandırma çabası vardır. Kelime anlamı olarak alegori, bir görüntü, bir yaşantı veya bir davranışın daha iyi kavranmasını sağlamak için göz önünde canlandırıp dile getirme olarak açıklanmıştır (Türk Dil Kurumu, (TDK), 2017).

Steinmetz, Fantastik Edebiyat adlı eserinde, fantastik ortamda işlenen konunun anlamca ortaya koyduğu en etkin ana yönelimin, gerçeklikten gerçeküstüne geçişi sağlayan ve mucizeye izin veren “başkalaşım” olduğunu söylemiştir. “Fantastik bir anlam kaydırma vesilesidir ve bozan, ayrılıp giden, düzeni altüst eden, doğasını değiştiren olaylar üzerine oynar” (Steinmetz, 2006: 42). Her ne kadar gerçek dünyada alışkın olduğumuz görüntüler ve olaylar harmanlanarak kullanılmış olsa da fantastiğin var olmayanlarla kurduğu düzen mantığı alaşağı edebilmektedir.

Fantastik anlatımlar genellikle mit veya efsaneye dayalı anlatımlardır. Hikayeler inandırıcılığı sağlamak için çok fazla ince ayrıntıyla betimlenmiş mekanlarda geçer. Sihir ve büyü hemen her hikayenin vazgeçilmez unsurlarından biridir. İyi ile kötü arasında bir savaş ya da birbirlerini yenme isteği olmakla birlikte iyi olan genellikle kazanır. Kilitleri açan, doğru yolları gösteren tılsımlar ve gizli perşomenler vardır. Mutlaka ihanet edecek ya da etmiş bir karakter mevcuttur. Gerçeküstü kurgusal canlılar ve mekanlar vardır. Sıkı dostluklar ve romantizmle içiçe bir kurgu söz konusudur. Fantastik temaların çoğunu çağdaş türe yansıtmak mümkündür, ancak ortam ve karakterler gerçekçi kurgu ötesine geçmek zorundadır.

1.3. Sözlü Anlatıda Fantastik: Efsaneler ve Masallar

Antik çağlar, efsanelerin, destanların ve mitolojik anlatıların zamanıdır. En eski sözlü anlatım biçimlerinden biri olan efsaneler, yıllar içinde kulaktan kulağa yayılan anonim söylemlerdir. Savaşlar, kahramanlıklar, gerçeküstü hikayeler efsaneleri oluşturur. Sözlü geleneğin ürünü olan efsaneler, eski toplumlarda karşımıza çıkan mitolojik ve çok tanrılı inançların var olduğu dönemlerden günümüze kalan değerli anlatılardır.

Bu halk anlatıları dönemlerine ait kültürel yapıdan ip uçları verirler. Toplumun korkularını, heyecan duydukları olayları, duygusal yapılarını betimleyen anlatılardır. Gerçek olan olayların insanlar üzerindeki etkilerini arttırmak için uydurulmuş abartı anlatımlar, gerçeküstü varlıklar ve mekanlar içerirler. Böylece sözlü olarak kulaktan kulağa yayılan kahramanlıklar, ibret olsun diye anlatılan korkutucu masallar, savaşların tarihler boyunca kalıcılığını arttırmak için anlatılan efsaneler oluşmuştur. Fantastik ve gerçeküstü anlatımın en eski hali olan efsaneler farklı kültürlerden fakat benzer hikayelerle günümüze kadar gelmiştir.

Efsane teriminin kökenini Latince "legendus" kelimesi oluşturmaktadır. Bu Latince terim, Hristiyan azizlerin bayramlarda, kutsal törenlerde okumu oldukları, azizlerin hayatlarını anlatan hikayelere karşılık gelmektedir(aslan) Türk Dil kurumu sözlükte; 1. ed. Eski çağlardan beri söylenegelen, olağanüstü varlıkları, olayları konu edinen hayalî hikaye, söylence. 2. mec. Gerçeğe dayanmayan, asılsız söz, hikaye vb. Olarak açıklamıştır (Türk Dil Kurumu (TDK) 2017).

Sözlü kültür de anonim olarak ağızdan ağıza anlatılarak ortaya çıkmış olan efsaneler inandırıcılığı olan anlatılardır. Masallar gibi tamamen fantastik öğeler içermeyen yarı-fantastik bir yapıya sahiptirler. Çoğu zaman modern mitler şeklinde ve olağanüstü öğeler taşırlar. Masallardan farklı olarak olağanüstü bile olsa gerçekçi oldukları başından kabul gören hikayelerdir. Korku, acı, günah gibi kavramları barındırdıkları için masallar gibi naif bir anlatımdan farklıdırlar. İnandırıcılık özelliği gerçekçi mekan ve zamanda geçen, anlatıcının bizzat başından geçmiş veya şahit olmuş olduğu bir olay gibi dinleyiciye aktarmasından kaynaklanır. Olayların geçtiği

dönemle uyumlu, inanç ve toplumdaki öğretilere bağlı olarak gerçeklik ve fantastiğin birleştiği anlatılardır.

Donna Rosenberg, *Dünya Mitolojisi* adlı kitabının giriş bölümünde efsanelerin bir toplumun manevi değerlerini yansıtan ciddi öyküler olduğundan bahsetmiştir (Rosenberg, 2006: 11). Ait oldukları toplumların dünyaya bakışlarını ve inanç değerlerinin kökenini oluşturdukları için sahip oldukları kültür tarafından değerli sayılan ve koruma altına alınmış yaşamsal deneyimlerin simgeleridir. Günlük yaşamdan kesitler, kahramanlık hikayeleri, savaşlar, efsaneleri besleyen öğelerdir ve öğretici, uyarıcı bazen de ürkütücü olabilmektedirler. Rosenberg, efsanelerin simgesel içeriğini anlayabilmek için, yeryüzü merkezli anaerkil dinlerle, gökyüzü merkezli ataerkil dinler arasındaki temel farklılıkları bilmek gerektiğini vurgular. Efsaneleri yaratanlar doğayı gözlemleyerek ve insan davranışlarını buna bağlı biçimde yorumladıkları varsayılmıştır. Rosenberg'in örneğine göre kahramanların güneşi temsil ettiği, güneş ışınlarının simgesi olan kılıçlar kullanarak, bulutlar ve gece karanlığı gibi güneşin düşmanlarını temsil eden canavarlarla savaştıkları kabul edilmişti. Böylece her kahramanlık hikâyesi, gece ile gündüz ; daha geniş anlamda, iyi ile kötü arasındaki çatışmanın bir simgesi sayılmıştı.

Yaratılışa ait efsaneler ve doğanın bereketini arttırmak için anlatılan efsaneler ya da toplumun düzenini sağlamak adına ait oldukları kültürün gerektirdiği davranış biçimlerini öğretmeyi amaçlayan efsaneler vardır . Ayrıca kahramanlık öyküleri ve savaşlardaki üstünlükleri ağızdan ağıza anlatılan efsanelere günümüzde hala rastlamak mümkündür. Antik Yunanda davranış kuralları ilahi emirler yerine efsanelerle aktarılmıştır. Antik Yunan mitolojisindeki her tanrı ve tanrıçanın doğada bir ağaç veya çiçeğe karşılık gelmesi de bunun gibi bir yaklaşımdır. İnsan doğada gördüğü ve “gerçek” saydığı görüntüleri anlatılan efsanelerdeki gerçeküstü betimlemelerle bağdaştırmış ve inanç sınırlarını çizmiştir.

Freudist bir bakış açısıyla efsaneler, evrensel ve ortaklaşa bilinçaltının bir ifadesi biçiminde oluşmuştur. Efsaneler deneyimlenmiş olayların simgesel aktarımından farklı olarak kurgulanmış anlatılardır. Eski toplumlarda açıklanamayan olaylara verilen cevaplar hep efsanevi hikayeler veya çocuklara anlatılan masalarda mevcuttur.

Fantastik olan hikaye anlatımların içinde en naifi masallardır. Çocuklar için türlü hikayeler eski çağlardan beri anlatılmaktadır. Bu hikayeler canavarlar, büyücüler, inanılmaz güçleri olan savaşçılar, devler, periler, vampirler, kurtadamlar gibi gündelik yaşamda karşılaşılabilen öğeleri barındırır. Masallar hayal gücünün sınırsız sınırlarında dünyalar sunar. Bir balkabağı arabaya dönüşebilir, bir prenses yüzlerce yıl uyuyabilir, ejderhalar kuşlar gibi normal hayvanlardır, tek bir taşla bir dev ölebilir, bir cadı ile karşılaşmak çok olağandır, tahtadan bir çocuk yürüyüp konuşabilir, hatta bir kedi çizme giyip kılıç kullanabilir. Tüm bu gerçeküstü olaylar masalların dünyasında çok sıradan gerçekliklerdir. Çocuklar bu dünyalarda olup biten olaylara “inanır”. Onlar için hayal gücü ile üretilmiş şeyler gerçeküstü değildir. Çünkü çocukken gerçekliği sorgulamayız. Bir hikaye anlatılıyorsa o gerçek olması için yeterlidir. İnsanoğlu büyüdükçe ve yaşlandıkça etrafında olup biten “gerçek” yaşam onu hayal gücünün zamanında götürdüğü diyarlara seyahatten alıkoyar. Gündelik sıkıcı olaylar “gerçek” olandır artık ve biz bir ejderhaya binebilme olasılığını tamamen yitirmişizdir.

Masallar, toplumların kendine has kültürel özelliklerini taşıyan hikayelerdir. Farklı ülkelerin birbirine benzer mutlu sonla biten masalları aslında dönemin kahramanlık hikayelerinin, tabiatın gücünü, halk hikayelerini, savaşları naif bir dille aktarmaktadır.

Masallar oyunsu bir anlatım tarzına sahiptir. Çocuksu ve gerçeküstü olan herşeyin mümkün olduğu bir evrenin hikayelerine sahiptirler. Sonları hep mutlu biter ve kötüler her zaman kaybeder. Genellikle çocuklar için tasarlanmış hayali veya sihirli dünyalar, karakterler ve olayları içeren fantastik bir edebi türdür. Çocuk edebiyatında en ünlü fantezi, belki de Lewis Carroll'un Alice'in Harikalar Diyarı'ndaki Maceraları olup, Alice adlı bir kızın serüvenine dayanmaktadır (Danesi, 2009: 119).

Amerikalı psikolog Bettelheim, Bruno, masalların nüfuz edici analizleri için yaptığı medya araştırmaları ile tanınmaktadır. Bettelheim, “Büyünün Kullanımı: Masalların Anlamı ve Önemi” adlı eserinde masalın hayal gücünün işleyişiyle ve doğuştan gelen bir fantezi hissiyle meşgul olmak için evrensel bir ihtiyacı temsil ettiğini iddia etmiştir (Danesi, 2009, :40).

Rus edebiyatından dünyaya birçok masal yayılmıştır. Köylü toplum yapısı ve okuma yazma bilmeme durumunu yaygınlaşmasına yardımcı olduğu bu zengin sözlü edebiyatı sürekliliği, sözlü anlatımla olan ilişkisi öteki Avrupa kültürlerin göre çok kısıtlı olan Rus kültürünü etkilemiştir. Masalların yaygınlaşması, Ortodoks litürjisinin zenginliği, her dönemde iktidarın dinsel ya da siyasal baskılarıyla engellenen ya da tehdit altında olan yazının dışındaki canlı hafızayı güçlendirmiştir (Bonamour, 2006, : 9). Kahramanları ve anlatı şemaları sürekli yinelenen birçok masal Avrupa, Asya kaynaklarından ve de ulusal kaynaklardan beslenmiştir. Bu masallardaki olağanüstü maceralarda popüler kahramanlar ve mitoloji kahramanları, insanlar, bildik ya da fantastik hayvanlar birbirine karışır (Bonamour, 2006, :7).

Kültürlerin kendine ait efsanelerinden masallara karışan karakterler ve mekanlar ait oldukları toplumlarda ikonik anlamlarla bütünleşmişlerdir. Her biri birer anlatı olarak bu anlamları tarihler boyunca sonraki dönemlere taşımışlardır.

Modern psikolojinin kurucularından Alman Wilhelm Wundt, masallar ve fablaları şu şekilde ayırmıştır.

1. Söylensel (mitolojik) fabl-masallar (Mythologische Fabelmarchen).
2. Katıksız olağanüstü masallar (Reine Zaubermaechen).
3. Biyolojik masallar ve fabllar (Biologische Maechen und Fabeln).
4. Katıksız hayvan fablları (Reine Tierfabeln).
5. Soy sop masalları (Abstammungsmarchen).
6. Gülmeceli masallar ve fabllar (Scherzmaechen und Scherzfabeln).
7. Ahlak fablları (Moralische Fabeln) (Wundt, 'dan aktaran Propp, 1985: 93).

Rus masal araştırmacısı Viladimir Propp, Masalların Biçimbilimi adlı kitabında, peri masallarını yapı veya kompozisyonları dışında karakterler ve içeriklerini bir bütün olarak incelemiştir. Sonuçta her masalda benzer 31 işlevin olduğundan bahseder. Her masalda bir şekilde yinelenen işlevler, farklı masalarda farklı karakterlere ait ama aynı yapıda ve özelliktedirler. Propp'a göre masalları meydana getiren bölümler hiçbir değişikliğe uğratılmadan, başka bir masala

aktarılabilmektedir. Çok çeşitli ve renkli gibi gözükten masallar aslında tek düze ve aynı biçime sahiptir.

Masal gibi olağanüstü türlerde yapı inanca dayanır, bu türlerde okur en baştan inanıyormuş gibi yaparak anlatıya başlar ve bunu tüm anlatı boyunca korur. İnsanın başına yer alır. Büyü etrafında şekillenen anlatı zaten kavranabilir olup retorik tarafından yönetilen bir anlatıma gerek duymaz. Okur, metnin ortaya koyduğu verileri olduğu gibi kabul eder. Fantaziler ise mümkün ve imkânsız arasındaki farkı siler, imkânsızı kurar, imkânsızı kurmayı da “en kabul edilebilir, en ikna edici” şekilde okurun zihnine seslenerek gerçekleştirir. Mümkünün yerini imkânsızın aldığı fantazide bu ikisi arasındaki ayrımı karartan her şey fantaziye bozar (Irwin'den aktaran Ayar, 2015 :27)

Canlandırma filmleri ve fantastik yapımlar eskiden beri masallar ve efsaneleri konu olarak kullanmıştır. Snow White, Uyuyan Güzel, Excalibur, Alice Harikalar Diyarı gibi eski Disney klasikleri hepsi peri masal motiflerini takip etmiştir.

1.4. Edebiyatta Fantastik

Fantastik edebiyat, tüm kurgu türlerinin en zengin ve en uzun edebi mirasını elinde tutan ve farklı türlerin ortaya çıkmasına vesile olan ilkel bir tür gibidir. Fantezi okuyucuyu, koşulları ve karakterleri şaşırtıcı ve öngörülemeyen olayların ortaya çıktığı bir dünyaya çağırır. Fantastik edebiyat sözlü kültür ürünleri olan masal ve efsanelerden beslenmiş, onların kapsadığı gerçekdışı dünyaları ve karakterleri kullanmıştır. Genellikle mitolojinin modern bir edebi ortağı olarak algılanmış olsada ancak hangisinin birbirinin içinde karışmış olduğu tartışılır.

Tarihte kaydedilen en eski edebi eserler fantastik olanlardır. Eski Mezopotamya halkı Sümerler'in “Gılgamış” destanı, MÖ 8. yüzyılda Homeros'un “Odyssey” ve “İlyada” destanları, aynı dönemde halk anlatıları olarak Ortadoğu kökenli “Bin Bir Gece” masalları, mitolojik hikayeler, günümüzde mevcut olan edebi eserlerin benzerlikler taşıdığı ve yazarların ilham aldığı anlatılardır.

MÖ 6. Yüzyılda yaşamış olan Ezop'un fabl'ları ancak 300 yıl sonra yazıya geçirilmiştir. Eski Yunan ve Roma Mitolojisi fantastik öğelerle dolu hikayelere sahiptir. Baharın gelişini müjdeleyen Demeter ve Persephone efsanesi, insanların kurban edilmemesi gerektiğini öğreten Lykaon efsanesi, antik Mısır'ın ölümden sonra yaşam olduğunu benimseten Osiris efsanesi gibi yüzlerce anlatı insanlığın başlangıcından bugüne varlığını sürdürmektedir.

MÖ 8. Yüzyılda Ovidius Dönüşümler (Metamorphoses) adlı 15 kitaptan oluşan öykü-şiir türündeki eseri. Ozan, heksametre (altı ayaklık) vezni ile kaleme aldığı eserinde, Yunan ve Roma efsanelerine konu olan kahramanların mucizevî dönüşüm (başkalaşım) hikâyelerini anlatır

Romalı yazar Gaius Petronius'a ait M.S. 65 de yazılmış "Satyricon" adlı eser, 1969 yılında senaryosunu Federico Fellini'nin yazıp yönettiği aynı isimle fantastik bir film olarak gösterilmiştir.

Lucius Apuleius'un M.S.150 de yazdığı Altın Eşek (The Golden Ass), Miletos Öyküleri olarak da bilinen bir türü temel alan ve gerçeklik ile olağanüstü öğeleri birleştirerek oluşturulmuş bir eserdir.

Eski İngiliz destanı olarak kabul edilen "Beowulf" M.S. 725 dolaylarında yazılmıştır ve bir Anglosakson destanı olmasına karşın İskandinavlıları konu etmektedir. Birçok fantastik filme konu olmuş önemli bir eserdir.

Alman Ortaçağ Destanı Nibelungen (Nibelunglied) M.S. 1220'de İskandinav başta olmak üzere bir çok kültüre ait benzer temaları içeren önemli bir destandır. Siegfried'in kılıcını Mimir adlı bir demir ustası yapar. Ejderhayı öldürmeyi başardığında onun kanı ile yıkanan Siegfried'in derisi yara almaz, silah işlemez hale gelir. Yıkanırken iki omzunun arasında bir yere bir ıhlamur yaprağı düşer; sadece oradan yara alabilir, ki kendisinin ölümü, buraya atılan bir mızrak yüzünden olmuştur (Uluişik, 2017, : 715).

Dante Alighieri'nin 1320'da yazdığı *İlahi Komedya* (Divine Comedy), cehennem, araf ve cennete yaptığı hayali yolculuğu anlatan epik bir şiidir. Ortaçağ yazınından günümüze kalan önemli fantastik eserlerden biridir.

İngiliz şair ve yazar, William Shakespeare 1595-96 da yazdığı *Yaz gecesi Rüyası* (A Midsummer Night Dreams) da antik Yunanda geçen bir peri masalını anlatmıştır.

“Fantastiğin olgunluğa ulaştığı tarih 18. Yüyl olarak kabul edilmektedir” (Steinmetz, 2006, : 11). Antoine Galland'ın 8. y.y. dolaylarında orta doğu halk anlatılarını içeren 1704-17 yıllarında Fransızcaya çevirdiği *Binbir Gece Masalları* (One Thousand Nights), cinler, periler, uçan halılar gibi birçok fantastik unusunun yer aldığı hikayelerdir.

Jonathan Swift'in 1726 de yazdığı *Gulliver'in Seyahati* (Gulliver's Travel)'nde, Lemuel Gulliver adındaki doktorun seyahatlerinde geçirdiği deniz kazalarından kurtularak sığındığı kara parçalarında başından geçen olağanüstü öyküleri anlatmaktadır.

1764 yılında Horace Walpole'a ait *Otranto Şatosu* (The Castle of Otranto) , gotik – fantastik edebiyatın ilk örneklerinden kabul edilmektedir.

Jacques Cazotte'nin 1772'de yazdığı kısa romanı *Aşık Şeytan*(The Devil İn love) fantastik öncü metinlerden biridir. Cazotte romanı hakkında “ilkelerin tutkuyla alındığı bir alegori” yorumunu yapmıştır (Steinmetz, 2006, : 55).

Almanya'nın ünlü masal yazarları Grimm Kardeşler, 1782 de Cinderella olmak üzere, *The Frog Prince* (Kurbağa Prens), *Hansel and Gretel* (Hansel ve Gretel), *Rapunzel*, *Rumpelstiltskin*, *Sleeping Beauty* (Uyuyan Güzel) ve *Snow White* (Pamuk Prenses) gibi bir çokdünyaca ünlü masalın sahibidir.

En popüler fantastik canavar hikayelerinden biri olan *Frankenstein, or the modern prometheus* (Frankenstein), yazar Mary Shelley tarafından 1818 yılında yazılmıştır. Tıp öğrencisi Victor Frankenstein'in ceset parçalarıyla meydana getirdiği bedeni

elektrik akımıyla canlandırması ile gelişen fantastik olayların anlatıldığı roman birçok kez filme uyarlanmıştır.

Mitolojik hikayelerin fantastik edebiyat eserlerinde kullanılmasına bir örnek olan *Kalevala*, halk şarkılarının parçalarından bir Fince "destan" sentezleyerek 1835 yılında Elias Lonnrott tarafından derlenmiştir.

Phantom Ship (Hayalet Gemi) Frederick Marryat'ın 1839 yılında, *Flying Dutchman* (Uçan Hollandalı) efsanesini araştırmasının üzerine yazdığı gotik bir romandır. Bir çok filmde eski bir denizci efsanesi olarak konu edilmiştir.

Fantastiğin çocuksu tarafının en güzel örneklerinden biri olan Lewis Carroll'un 1865 de yazdığı *Alice's Adventures in Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında) tipik masal öğeleri taşıyan önemli eserlerdendir. Birçok defa canlandırma filmi ve sinema filmi yapılmıştır.

1888'de Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll ve Bay Hyde* isimli romanı yazmıştır. Romanın özgün ismi *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (Türkçesi: Dr. Jekyll ve Mr. Hyde'in Tuhaf Vakası) dır. Tiyatro oyunu ve birçok kez sinema filmi olarak yeniden üretilmiştir.

İrlandalı yazar Bram Stoker, 1897 yılında fantastik korku'nun önemli örneklerinden biri olan ve birçok film uyarlaması yapılmış olan vampir romanı *Dracula*'yı yazmıştır.

Amerikan fantastik çocuk edebiyatının en ünlü romanlarından biri olan *The Wonderful Wizard of Oz* (Oz Büyücüsü) L. Frank Baum tarafından 1900 yılında yazılmıştır. Oz büyücüsü çocuk klasikleri arasında önemli bir yere sahiptir. Karakterler tamamen masalsıdır.

Eski İngiliz dillerinde uzmanlaşmış, İngiliz bilim adamı ve yazar J. R. R. Tolkien, (1892-1973) "The Hobbit" (1937) "Yüzüklerin Efendisi üçlemesi" (1954 ve 1955) ve *Silmarillion* (1977) (ölümünden sonra yayınlandı) gibi eserleriyle dünyanın önde gelen fantastik romanlarını yazmıştır. Tolkien eserlerinde "ikincil dünya" kavramıyla,

hepimizin yaşadığı "ilk dünya" dan farklı ama "gerçek" bir dünya yaratmıştır. Yarattığı yazınsal evren'e Arda ismini vermiş ve bu evrenin yaratılışından itibaren üzerindeki orta dünya ve yaşayan tüm ırklar hakkında Silmarillion'u yazmıştır. Kitaplarında adı geçen ırklar'ın kendine has dilleri, yaşam biçimleri, görünüşleri vardır. Tolkien'in bu ayrıntılı betimlemeleri kitaplarındaki fantastik öğelerin gerçekçiliğini arttırmaktadır.

Tolkein'e göre fantastik öykünün okuyucudaki etkisi aslında masal yaratıcısının başarılı bir "alt yaratıcı" olduğunun kanıtlanmasına bağlıdır. O sizin aklınızın girebileceği bir İkincil Dünya yaratır. O dünyanın içinde, anlattıkları "doğru"dur: o dünyanın kurallarıyla uyum gösterir. Bu yüzden ona sanki içindeymişçesine inanırsınız. İnançsızlık doğduğu anda, sihir bozulur; büyü ya da daha çok sanat, başarısız olmuştur. Fantastik edebiyat, "kaçış edebiyatı" olarak da adlandırılmaktadır ve Tolkien bu tanımda bir olumsuzluk yüklü olduğunu varsayarak eleştirmiştir.

"Fantastik kitaplarda tasvir edilen veya fantastik filmlerde perdeye yansıtılan dünyalar gerçek yaşamda olmayan mekanları yansıtılmaları açısından ilgi çekicidir. Bu mekanlar ve yaratılan alternatif dünya okuyucu / izleyiciyi eserle bas basa olduğu süreler içerisinde bu dünyadan kaçıtır. Bu dünyalara duyulan arzu ve kaçışın getirdiği tatmin fantastik eserlerin temel başarı sebeplerinden biridir" (Tolkien'den aktaran Şenel, 2009: 61).

Tolkien, fantastik okuyucularını eleştiren ve onları gerçeklikten kaçmak için bu kitapları okuduklarını savunanlar için, " Kendini hapiste bulan bir insan kalkıp evine gitmek istedi diye onu nasıl küçümseyebiliriz? Ya da kaçamıyorsa bile duvarlar ve gardiyanlar dışında bir şeylerden söz etmesi suç mu? Mahkûm onu göremese de, dışarıdaki dünya hâlâ gerçektir." demiştir.

Fantastik yapımlarda yaratılan evren, gerçeküstü öğelere sahiptir. Bu öğeler, filmdeki kahramanlar ve izleyiciler tarafından gerçekdışı olarak değerlendirilmez, o evrendeki gerçekliğin bir parçası olarak algılanır. Diğer bir deyişle gerçeküstü olanın, yaşamın var olan gerçekliği ile ilişkisi sorgulanmaz.

Tolkien'in 1937 de yazdığı *Hobbit*, modern sürükleyici fantezi için önemli bir emsal teşkil etmektedir. Daha sonra 1954'de İskandinav mitolojisinin elflerine yeniden şekillendirdiği epik fantastiğin imgesi olacak olan “*The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring*” (Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği) kitabını yazmıştır. Tolkien, fantezinin doğal bir insan etkinliği olduğunu, akli kesinlikle yok etmediğini, bilimsel gerçekliğe olan açıklığı körleştirmedini ya da bilimsel gerçekliğin algılanışını çarpıtmadığını savunur. “Tam tersine akıl ne kadar keskin ve açıksa o kadar iyi fantezi yaratılabilir. İnsanlar gerçeği (olgular ya da kanıtlar) bilmek istemedikleri ya da gerçekleri algılayamadıkları bir duruma girseler, onlar iyileşene dek Fantezi de zayıf kalırdı” (Tolkien, 1999:77)

Tolkien'den etkilenen yazarlardan biri olan Terry Brooks, 1977 yılında epik fantastik türünden *Sword of Shannara* (Shannara'nın Kılıcı) adlı kitabı yazmıştır. Bu kitap 2016 yılında televizyon dizisi olarak çekilmiştir. Kılıç ve büyü temalı ve ortaçağ etkileri taşıyan bir başka eser de 1982 yılında Marion Zimmer Bradley'in yazdığı Kral Arthur mitosuna gönderme yapan *The Mists of the Avalon* (Avalon'un sisleri)dir.

1984-85 da Margaret Weis & Tracy Hickman ın yazdığı *Dragonlance Chronicles* (Ejderhamızrağı serisi) fantastik edebiyatın rol yapma oyununa dönüşmesini sağlayan seri kitaplardır. Ayrıca farklı yazarlara ait *Ravenloft* ve *Forgotten Realms* (Unutulmuş Diyarlar) olarak seri romanlara sahip iki ayrı fantastik dünya ile birlikte paralel konular ve karakterler içermektedir. Elfler, vapirler, cüceler, insanlar, büyücüler, necromancer (bir çeşit yaşayan ölü), dark elfler gibi birçok değişik gerçeküstü ırktan karakterleriyle modern fantastik edebiyatın en güzel örnekleridir.

1997'de J. K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Harry Potter ve Felsefe Taşı) ile daha önce hiç bir kitapla ilişkilendirilmemiş türden bir fantastik çocuk romanı yazmıştır.

Edgar Allan Poe, fantastik edebiyatın karanlık, depresif, esrarengiz hikayelerinin usta yazarı olarak birçok yazara ilham kaynağı olmuştur. Amerikan edebiyatının romantik dönem yazarlarından biridir. Poe, fantastik olan şeylerin hayal edilebildiği ölçüde gerçek olduğunu insan ruhunun gerçekten olmamış hiçbir şeyi hayal edemeyeceğinden bahsederek açıklamıştır (Poe'da aktaran Todorov, 2012: 45).

Poe, kısa öykü türünü geliştirmiş ve ilk dedektif kurgu hikayelerini yazmıştır. Bugün bilim kurgu, korku ve fantazi türlerinin ön plana çıkması ve popülerleşmesinde onun öykülerinin payı vardır. Trajik ve kısa hayatına birçok eser sığdırmıştır. Karanlık fantastik türde birçok eser vermiştir.

En iyi bilinen şiiri, *Raven* (Kuzgun) (1845) 'dır. Uykusuz kalmış bir anlatıcı tarafından anlatılan bu perili, uğursuz ve ürkütücü şiir, gece yarısı "kaybolan Lenore" un ölümü için yas tutmaktadır. Kapısının üstünde tüneyen bir kuzgun (Ölü beden yiyen bir kuş, dolayısıyla ölüm sembolü) tarafından ziyaret edilir ve kuzgun şiirin ünlü "asla" kelimesini uğursuzca tekrarlamaktadır (VanSpanckeren, 2007: 40-41).

Fantastik korku ya da karanlık fantastiğin en bilinen isimlerinden bir diğeri de Amerika'lı yazar Howard Phillips Lovecraft'tır. Lovecraft, *Cthulhu Mitosu*'nun yaratıcısıdır. Bilim kurgu ile fantastik korku temalarını eserlerinde birarada kullanmıştır. Henüz üç yaşındayken babasını kaybetmiştir. Gençlik yılları boyunca da annesi akıl hastanesinde yatmış ve o birlikte yaşadığı büyükbabasının anlattığı korku hikayeleri ile büyümüştür. Böylesine bir çocukluk ve gençlik dönemi onun hayal dünyasının korku üzerine zenginleşmesini sağlamıştır.

Lovecraft'a göre fantastiğin ölçütü yapıtın kendisinde değil, okuyucunun özel deneyiminde yer almaktadır. Bu deneyimin "korku" olması gerektiğinden bahseder. Atmosferin ve bilinmeyen bir takım güçlerin varlığı eğer okuyucuda korku hissi uyandırıyorsa durum fantastiktir (Lovecraft'dan aktaran Todorov, 2012: 40).

"Fantastiğin kökleri, çekiciliği sadece evrensel olmakla kalmayıp insanoğlu için gerekli de olan evrensel olmakla kalmayıp insanoğlu için gerekli de olan ilksel ve çok derin bir ilkeye, korku' ya kadar uzanır" (Lovecraft'dan aktaran Steinmetz, 2006, : 29).

Lovecraft, fantastik edebiyatı, okuyucuyu karanlık ve gizemli mekânları, hayaletler, periler gibi tabiatüstü varlıkları ile dehşete düşüren gotik "*Mountains of Madness* (Deliliğin Dağlarında) ve *The Call of Cthulhu* (Cthulhu'nun Çağrısı) dır.

Modern korku ve karanlık fantastik yazarı Stephen King bilimkurgu, fantastik ve doğaüstü temaları birbirine çok iyi karıştıran bir yazardır. Romanlarından bazıları okuyucunun önyargılarına göre farklı şekilde anlamlandırılabilir. King'in popüler olmasındaki en büyük etken öykü anlatma becerisinden kaynaklanmaktadır. Unutulmaz karakterler yaratma yeteneği King'in kitaplarını "en çok satanlar" listelerine yerleştirmiştir. *Rosemary's Baby* (Rosemary'nin bebeği) (1967), *The Exorcist* (Şeytan)(1971), *The Shining* (Medyum)(1977), *Pet Sematary* (Hayvan Mezarlığı) (1983), 1987 British Fantasy Award (İngiliz Fantastik Ödülü) kazananı, *It* (O), yayınlandığı aynı yıl Bram Stoker Award(Bram Stoker Ödülü) kazananı *Misery* (Ölüm Kitabı)(1987) romanlarından bazılarıdır (D'Amassa, 2006: 191-192).

1.5. Fantastiğin Alt Türleri

Fantastik edebiyat kendi içinde alt türleri barındırmaktadır. Bu türlerin oluşmasında, karakterlerin çeşitliliği ve hikayelerin konuları belirleyicidir. Birçok kaynakta farklı ve çok çeşitli alt türler bulunmaktadır. Alt türlerin sinemada kullanılanlarından bazılarını Lee Masterson yedi kategoride sıralamıştır (Masterson, 2003).

1.5.1. *Arthurian Fantasy* (Arthurian Fantastik)

Kral Arthur'un Öyküsü ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri ile ilgili hikayeleri anlatmaktadır. Marion Zimmer Bradley'in yazdığı *The Mists of Avalon* (Avalon'un sisleri) bir Arturyan fantastik örneğidir.

1.5.2. *Comic Fantasy* (Komik Eleştirel Fantezi)

Komik fantezi unsurları içeren Hans Christian Andersen'in masallarından bazıları, Charles Dickens'ın "Noel Kitapları" ve Lewis Carroll' un "Alice" kitapları gibi on dokuzuncu yüzyıl eserleri bu türe örnek verilebilmektedir (Pringle, 2008: : 31). Ayrıca Terry Pratchett'in kitapları da bu türe girmektedir.

1.5.3. *Dark Fantasy* (Karanlık Fantezi)

Fantastiğin acımasız, korkutucu ve kabusvari halidir. Karanlık şatolar, vampirler, kurtadamlar, kötü büyücüler, yaşayan ölüler gibi ürkütücü karakterleri barındırır. Anne Rice'in vampir romanı *Interview With The Vampire* (Vampirle görüşme) bir karanlık fantastik örneğidir.

1.5.4. *Epic Fantasy*(Epik Fantazi) ya da *High Fantasy* (Yüksek Fantezi)

Bu tür, başlangıçta konuları mitolojiye dayanan ve efsanevi kahramanlara sahip uzun bir anlatı şiirleri olarak karşımıza çıkmıştır. Destansı fantastik edebiyatının ilk eserleri; Sümerlerin "Gılgamış" destanı, Homeros'un "İliada ve Odyssey"i ve Hindu "Ramayana" gibi erken örnekleridir.

Bir başka tanıma göre, “ Epik fantastik hikayeler, devasa, romantik, anıtsal öykülerle kahramanların geniş ve etmeleridir. Hikayeler genellikle kötülüğün ortadan kaldırılması veya azaltılması gibi önemli bir değişikliği içerir, ancak bu değişim kendiliğinden istenen statükoyu koruma amacına hizmet etmektedir (Long, 2011: 4-5).

Tüm Epik Fantastik hikayelerinin merkezinde, arzulanan, uzak, nihai bir hedef doğrultusunda bir “arayış” konsepti vardır. Çoğu durumda, kahramanların arayışları, özel önem taşıyan bir yere doğru zorlu bir yolculuk gerektirir. Yol boyunca kahramanlar yeni arkadaşlar edinir ve engelleri birlikte aşmak için düşmanlarıyla karşı karşıya gelirler. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi'nde Frodo'nun yol arkadaşları Elf ırkından Legolas, cüce ırkından Gimli ve insan ırkından Aragorn ile birlikte olması gibi.

Epik Fantastik'de, karakterler kısa vadeli hedeflere ulaşmaya veya küçük sorunlarla baş etmeye çalışmaz ve genellikle dünyanın kaderi ellerinde olur. Kahraman eğer başarılı olursa barış, gerçek adalet ve bilgeliğin yeni bir dönemi hakim olur fakat başarısızlık durumunda dünya karanlığa, umutsuzluğa ve iyiler kötülerin kölesi olmaya mahkumdur.

Alt türün bilinen en ünlü yazarlardan biri J. R. R. Tolkien'dir. "Yüzüklerin Efendisi" romanı destansı türün en iyi örneğidir. Ondan oldukça etkilenmiş olan Terry Brooks, Stephen R. Donaldson, Katherine Kurtz, David Eddings, Robert Jordan, Robin Hobb, Terry Goodkind, ve Kate Elliott, George R.R. Martin gibi yazarlar destansı fantastik romanlarıyla tanınan diğer isimlerdir.

Araştırmada seçilmiş olan Taht Oyunları (Game Of Thrones) dizisi epik fantastik türüne girmektedir.

1.5.5. Fairy Tales and Mythology (Masallar ve Mitoloji)

Orijinal fantastik edebiyat da denilmektedir. Antik kültürlerle ait mitler ve peri masalları bu türü kapsamaktadır. Mitoloji, tanrılar, tanrıçalar ve olağanüstü yaratıkların olduğu, çok tanrılı dinlere ait hikayelerden oluşmaktadır. Örnek olarak, Rick Riordan'ın *Percy Jackson & the Olympians*, (Percy Jackson ve Olimpiyalılar) verilebilir.

Peri masalları, perilerin, konuşan hayvanların, neşeli hikayeler ve bazen de anlam olarak ürkütücü ama öğretici hikayelerdir. Genellikle ahlaki bir ders öğretmek amacıyla yazılmıştır. Peri masallarına *Grimm's Fairytales* (Grimm kardeşlerin masalları) en güzel örnektir.

1.5.6. Magical Realism (Büyülü Gerçeklik)

Büyülü gerçekçiliğin en belirgin özelliği doğaüstü olan olaylar ya da varlıkların "normal" karşılanmasıdır.

"Gerçek ve fantezinin uyumlu bir karışımı olan büyülü gerçekçilik, Latin Amerika'da, romanlarında gerçekçiliği tuhaf bir şekilde, doğaüstü ve güçlü fantastik unsurlarla birleştiren başta Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Márquez ve Alejo Carpentier gibi Latin Amerikalı romancılar için

kullanılmış olan bir terimdir. Bu tür John Fowles, Angela Carter ve Salman Rushdie gibi romancıları da etkilemiştir” (Wynne-Davies, 1994: 689)

Latincedeki söylenişi ile *Magischer Realismus*, mucizelerin ve olağanüstü olayların, alışlagelmiş olaylar biçiminde algılandığı ve insanların, yaşadığımız dünyanın geçerli yasalarının ötesinde özelliklerle donatılmış olduğu, gizem dolu bir dünyayı ifade eden bir terimdir. Bu özelliğe sahip olan kurgular, hayatta gerçekleşmesi imkânsız olan durum, olay ve kahramanları, itibarî âlemde normalmiş gibi gösterir. Gerçeği ve fantastiği birleştirerek her şeyi doğal bir şekilde sunar. Böylelikle sıradan olayları gerçek dışı bir masal gibi anlatır (Toyman, 2006:26).

Büyülü gerçekçilik terimi, ilk olarak Alman sanat eleştirmeni ve tarihçisi Franz Roh tarafından, 1925 yılında dönemin Alman ressamlarının, konuları ve temaları hayal ürünü, fantastik ve rüyamsı niteliğe sahip çalışmalarını anlatmak amacıyla kullanılmıştır (Bars, 2013: 219).

Büyülü gerçekçilik, hayatta ve insanların eylemlerindeki gizemin keşfedilmeye çalışıldığı bir dünya yaratır; bu bağlamda olağanüstü ile gerçek olan arasındaki sınırlar silikleşir, gerçeğin olağanüstüne ya da olağanüstünün gerçekliğe karşı yüceltilmesi gibi bir durum olmamalıdır (Dilek, 2011: 204-209). Büyülü gerçekliğe örnek, Gabriela Garcia Marquez’in *One Hundred Years of Solitude* (Yüzyıllık yalnızlık) tır.

David Punter, *The Contemporary British Novel* (Çağdaş İngiliz Romanı) adlı kitabında, bir konferansta duyduğu büyülü gerçekçilik tanımını şu örnekle vermektedir;

“Kahvaltı masanızda bir hayalet oturur ve siz korku ya da dehşete kapılırsanız bu “korku” ya da “fantastik”tir. Bununla birlikte, "Oh, işte bir hayalet var, lütfen marmelatı uzatır mısınız?" diyorsanız, bu büyülü gerçekçiliktir" (Acheson & Ross, 2005: 48)

1.5.7. *Modern Fantasy* (Modern Fantasy)

Sihirin modern dünyada var olduğunu kabul eden bir fantezi alt türüdür. Çağdaş dünya meselelerini konu alır. Kami Garcia ve Margaret Stoh 'un romanı *Beautiful Creatures* (Güzel Yaratıklar) bu alt türe örnek olarak verilebilir

1.6. Todorov'un Fantastik Kuramı

Fransız-Bulgar filozof ve tarihçi Tzvetan Todorov (1939-2017) fantastik denilince en çok başvurulan kuramcılarının başında gelmektedir. Tanım olarak fantastiği onun bakış açısında anlamaya çalışmak bu bağlamda doğru olacaktır.

Üniversite eğitimini Bulgaristan'da yapan Todorov, daha sonra Paris'e gitmiş ve araştırmalarında etkili olan Roland Barthes ile tanışmıştır. Fantastik hallindeki teorisini Fransızca olarak *Fantastique* (1970) 'de yayınlamıştır. Kitap 1973 yılında Richard Howard tarafından İngilizceye tercüme edilmiştir.

“19. yüzyıl gerçeklik ve düşsellik ayrımının metafiziğiyle yaşamıştı ve fantastik edebiyat da bu pozitivist 19. Yüzyılın vicdan rahatsızlığından başka bir şey değildi ” (Todorov, 2012: 162) diyen filozof, duyulardan kaynaklanan bir yanılsama, düşgücünün yarattığı bir durumun söz konusu olduğunu ve o zaman yasaların olduğu gibi kalacağını savunmuştur. Ya da olay gerçekten olmuştur ve gerçekliğin bir parçasıdır. Bu durumda ortaya çıkan yeni gerçekliği bizim bilmediğimiz yasalar yönetmektedir (Todorov, 2012: 31).

Fantastiğin okuyucu üzerinde yarattığı kararsızlık, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin, görünüşte doğüstü bir olay karşısında yaşadığı durum olarak karşımıza çıkmaktadır. İki farklı şekilde, doğal yollar ve doğüstü nedenler sayesinde açıklanabilen bir fenomenin varlığı söz konusudur. Okuyucudaki tekinsiz bir olay karşısında oluşan açıklama isteği algıda kararsızlık yaratmaktadır. “Bu kararsızlık iki yoldan çözülebilir, ya olayın gerçekliğe ait olduğu kabul edilir ya da hayal ürünü veya bir yanılsamadan kaynaklandığı sonucuna varılır” (Todorov, 2012: 152). Bu durum fantastik etkisini güçlendirmekte ve gerçekte gerçektışı arasındaki zıtlığın sorgulanmasını sağlamaktadır.

“Fantastik bu kararsızlık süresinde yer alır: Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan bir öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır” (Todorov, 2012: 31).

Todorov, fantastik eserleri sınıflandırmış **tekinsiz** ve **olağanüstü** olarak yaptığı ayırmda birbirleri arasındaki etkileşime de değinmiştir. Tekinsiz ve olağanüstünü gruba bir de alt türler ekleyen Todorov, her bir durumu ayrıntılı bir şekilde gruplandırmak istemiştir. Fantastik kararsızlığın uzun sürebilmesi bu alt türlere de bağlıdır.

Saf Tekinsiz	Tekinsiz Fantastik	Olağanüstü fantastik	Saf Olağanüstü
--------------	--------------------	----------------------	----------------

Saf Tekinsiz türe giren yapıtlarda tümüyle aklın kurallarıyla açıklanabilecekken bir şekilde inanılmaz, olağanüstü, şoka uğraticı, sıra dışı, endişe uyandırıcı, tuhaf olaylar anlatılır ve bunlar bu anılan özelliklerinden dolayı öykü kişisinde ve okurda fantastik metinlerden alışlageldiğimiz türde bir tepki uyandırır. (Todorov, 2012: 52) Tekinsiz anlatıda doğaüstü açıklama hissedilse bile bunun açıklanması veya benimsenmesi beklenmez. Tekinsizlik durumunda açıklanamaz olan, bilinen olaylarla, öncesi olan bir deneyimle, dolayısıyla geçmişe göndermeyle ilişkilendirilmektedir. (Todorov, 2012: 48)

Gerçekliğin yasaları göz ardı edilmez ve hikayede geçen olaylar bu yasalarla açıklanıyorsa fantastik “tekinsiz” tür grubuna girmektedir. Bu durumda karanlık fantastiği, tekinsiz türe dahil etmek mümkündür. Bu aynı zamanda fantastiğin korku içerikli olmasından kaynaklıdır. Başlangıçta doğaüstü gibi görünen bütün olaylar sonunda gerçekliğin yasalarına bağlı mantıklı bir açıklamaya kavuşmaktadır. Todorov, Edgar Allan Poe’nun “Usher Konağının Çöküşü” tekinsiz türe bir örnek olarak vermiştir.

Okuyucunun, gerçeküstü olayları açıklamak için hikayenin koyduğu yeni doğa kanunlarını kabul etmesi durumunda, olağanüstü tür devreye girmektedir. Yeni doğa

yasaları fantastik dünyanın kendine özgü kurallarını kapsayan yasalardır. Ölüler dirilebilir, ejderhalar uçabilir ve periler gerçektir. “*Olağanüstü Fantastik*, fantastik gibi görünen ve doğaüstünün kabullenilmesiyle son bulan anlatı sınıfıdır” (*Todorov, 2012: 57*). Gerçek fantastiğe en yakın örnekler bu sınıfa girenlerdir. Tekinsizdeki gibi geçmişe gönderme yapmadan, bilinmeyen ve okuyucunun başına gelecek olan bir olayı haber vermektedir.

Saf Olağanüstü ise olağanüstü durumunda doğaüstü öğeler ne kişilerde ne de sanal okurda özel bir tepki uyandırmaz. Bu türü belirleyen, anlatılan olaylar karşısındaki davranış biçimi değil, bu olayların kendi doğasıdır. (Todorov, 2012: 59) Saf olağanüstü türünü genellikle peri masallarına bağlarlar; gerçekte peri masalı olağanüstünün bir çeşididir ve ne yüzyıllık uyku, ne konuşan kurt, ne perilerin sihirli güçleri gibi doğaüstü olaylar hiçbir sürpriz duygusu uyandırmaz (Todorov, 2012: 59). Örneğin bir ejderha'nın ateş püskürtmesi kabul edilmiş bir durumdur.

Todorov ayrıca “ saf olağanüstü” nü de dört alt kavrama ayırmıştır;

Hiperbolik (Abartılı) Olağanüstü:

Burada olayların doğaüstü olması bizim dünyamızın boyutlarından çok daha büyük olmasına bağlıdır (Todorov, 2012: 59). (Hikaylerdeki dev balıklar, insan yiyen dev ahtapotlar gibi)

Egzotik Olağanüstü:

Burada doğaüstü olaylar farklı biçimde anlatılır; bu masalları dinleyen kişinin olayların geçtiği yerleri, bölgeleri bilmediği varsayılır; böylece bunlardan kuşku duymasına gerek kalmaz.

Enstrümental olağanüstü:

Burada küçük gereçler, anlatılan dönem için gerçekleştirilmesi olanaksız ancak tümüyle olanaklı teknik gelişmeler ortaya çıkar (Todorov, 2012: 61) (uçan halı, şifalı elma, Alaaddin'in lambası, sihirli yüzük gibi).

Bilimkurgu:

Enstrümental olağanüstü gibi fakat doğaüstü akılcı bir çerçevede ancak çağdaş bilime yabancı yasalarla açıklanmaktadır. 2400 yılındaki teknik gelişmeler ve şimdinin kurgu dünyası birbiriyle örtüşürse, o zaman normal sayılabilecek olan şeyler, bugün için fantastik sayılmaktadır. Todorov, Maupassant'ın *Deli mi?* Adlı öyküsünü örnek olarak vermiştir.

Todorov karakterleri değerlendirirken olay örgüsü merkezli ya da psikolojik olmayan anlatılarla karakter merkezli ya da psikolojik anlatılar arasında bir ayırım yapar. Akıl dışı olanın, açıklanamayanın, çözüm getirilemeyen, dünyanın fizikî kurallarına oturtulamayanın anlatımıdır. Geleneksel değerlerin, fizikî gerçekliğin, dilin, dinin, akıl ve mantığın yıkımıdır. Bu yıkım, gerçek yaşamda olmayacak anlatıları farklı kılar ve okuyucunun hayal ufkunu geliştirir (Todorov, 2012: 35).

Todorov da Tolkien'in , "ikincil bir dünya" fikrini kabul etmektedir. Ancak Todorov, Tolkien gibi hakikat kavramını reddetmeden, fantastiğin **tekinsiz** ve olağanüstü özelliklerinin arasındaki kararsızlığın ve inanmakla inanmamanın varlığından da bahsetmektedir. “Algıladıkları şeyin, paylaşılan düşüncenin tanımladığı biçimiyle, “gerçeklik” olup olmadığına karar vermek zorunda kalan okuyucunun ve öykü kişinin ortak kararsızlığı. Öykünün sonunda öykü kişisi değil de okuyucu yine de bir seçim yapar, çözümlerden birini benimser ve fantastiğin dışına çıkar” (Todorov, 2012: 47).

Gerçek hayatta karşılaşamayacak ya da karşılaşılsa bile dünya kurallarıyla açıklanamayacak durumların var olduğu hikayelerden oluşan “Fantastik, kendisine başvurulmadıkça kabul edilemez gibi gelen belli sınırların aşılmasına olanak sağlar” (Todorov, 2012: 153). Todorov'un yaklaşımında okuyucunun diğer türlere göre çok farklı bir etkilenme durumu söz konusudur.

“Bir yapıttaki fantastik öğeler o yapıta ne kazandırır? Bu işlevsel bakış açısına göre üç yanıtı ulaşılabilir. Birincisi, fantastik okurda, başka edebi tür ya da biçimlerin uyandıramayacağı özel bir etki uyandırır, korku ya da dehşet, ya da yalnızca merak. İkincisi, fantastik öykülemenin emrindedir,

gerilimi canlı tutar: Fantastik öğelerin varlığı olay örgüsünü özellikle sıkı tutmaya yarar. Son olarak, fantastiğin ilk bakışta totolojik görünen bir işlevi vardır: Fantastik bir evreni betimlemeye yarar ve bu evrenin dil dışında bir gerçekleşimi yoktur; betimleme ve betimlenenin birbirinden farklı bir yapısı yoktur” (Todorov, 2012: 36).

Todorov’un fantastiğe bakış açısı bir bakıma sınırlıdır. Okuyucunun şaşkınlığı, kararsızlığı ya da korku duyması her fantastik hikayede karşılaşılabilecek bir sonuç olmayabilir. Özellikle modern fantastik türe ait serileşmiş romanlarda belli bir gerçeküstü dünya vardır, bu dünyaya ait belli karakter grupları (elfler, hobbitler, orclar gibi) ve bu grupların kendine ait tarihleri (Tolkien’in Silmarillion’u gibi) ve yaşam şekilleri bulunmaktadır.

Seri romanların (Ejderha Mızrağı, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter gibi), her kitapta devam eden serüvenlerini takipte olan okuyucu zaten karakterin başına gelebilecek olan fantastik olaylara hazırlıklıdır. İlk kitapta Todorov’un bahsettiği karmaşık duyguları yaşamış ve serinin devamında bu duyguların yerini fantastik dünyanın kurallarına boyun eğmiş ve hikayedeki karakterlerle özdeşleşmiş bir okuyucu olarak okumaktadır.

Bu durumda şu sonuca varılabilir; Hikayelerin serileşmesi var olan kuramların bahsettiği etkilerin farklılaşmasına sebep olmaktadır. Okuyucu, ancak hikayede yeni bir karakterle karşılaştığında fantastiğin kararsızlığına düşmektedir. Ve bu kararsızlık süresi karakteri benimseyip onun hakkında bilgi sahibi olduğu süre kadardır. Örneğin bir karakterin büyücü olduğunu öğrendikten sonraki süreçte büyü yapıyor olması ona normal gelecektir.

Her durumda fantastiğin en başında okuyucuya sunduğu gerçekdışılık okuyucunun kabulü ile gerçeklik sınırına çekilebilmektedir. Fantastiği meydana getiren de hikaye ile okuyucu arasında geçen bu süreçtir. “Gerçeklik mi, düş mü? Gerçek mi, yanılısama mı? Böylece fantastiğin merkezine ulaşıyoruz” (Todorov, 2012: 31).

Hayale, doğaüstüne, büyüye ya da bilimkurguya başvurarak gerçeği hiçe sayan Fantastik, Todorov’a göre akla denetimi kaybettiren bir türdür (Todorov, 2012: 36).

Todorov, fantastik üzerine yaptığı bu çalışmada sadece edebiyat değil sinema arařtırmalarının da bařvurduėu önemli bir kaynak üretmiřtir. Ancak Todorov, günümüz görsel efektleriyle gerçekçi görüntülere dönüşen fantastiėi hayal etmemiř olacaktır ki “Fantastik, bir evreni betimlemeye yarar ve bu evrenin dil dıřında bir gerçekleřimi yoktur; betimleme ve betimlenenin birbirinden farklı bir yapısı yoktur” (Todorov, 2012: 94) demiřtir. Dildıřı bir betimleme sinema ve televizyon yapımlarıyla mümkün olmaktadır.



2. EDEBİYATTAN SİNEMAYA İMGELEMİN GÖRSEL BİR ÜRÜNE DÖNÜŞMESİ

Çocuklar anlatılan masalları dinlerken aynı anda hayalde o masalı canlandırabilmektedir. Örneğin, büyülü bir ormanı ve perileri, ateş püsküren ejderhaları daha önce gerçekten görmüş gibi beyinlerinde şekillendirebilmektedirler. Zihnin bu becerisi, anlatılan bir rüyayı görmüş gibi de hayalde görselleştirmeye olarak vermektedir. Okunan bir romanın karakteri, metnin içindeki betimlemeye göre şekillendirilmektedir. Beynin bu görselleştirme yeteneği ve teknik olanaklar birleştiğinde romanlar, rüyalar, hayaller ve fanteziler film haline getirilebilmektedir.

Bir edebiyat eserinin filme aktarılması metinsel betimlemenin görüntü haline getirilmesidir. Görsel teknoloji olanaklarıyla meydana getirilen film bir çeşit metnin gözle görülür kılınmasıdır. “Bir roman düşünülür yahut düşlenen bir film ise tam tersine düşünülmez, algılanır. Şeylerin nesnel yeniden canlandırılması aracılığıyla imge, sözcüğün sahip olmadığı özgürleştirici bir güce sahiptir. İmgeler bize gerçeği sunar ve bu gerçeklikten bir anlam çıkarmamızı sağlar. Öte yandan bizi gerçeği düşlemekten alıkoyar. Aslında film, bize üstünde düşünülecek malzeme sunmaktadır” (Mitry, 1989: 172).

İlk başta sinema ve sonraları televizyon filmleri, edebiyat ile yakından ilişki içinde olmuştur. Özellikle popüler romanlar, film yapımcılarının ilgisini çekmektedir. Büyük okuyucu kitlesine sahip romanlar geniş bütçeli yapımlara dönüşmektedir. Film endüstrisindeki ticari gişe kaygısı romanların filmleşmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Popüler kitaplar çok sayıda filmin ilham kaynağı olmuştur. Örneğin Homeros'un epik şiiri *The Odyssey*, prodüktörlüğünü Francis Ford Coppola tarafından yapılan, yönetmenliği Andrey Konchalovskiy'nin yaptığı, Armande Assante ve Isabella Rossellini'nin oynadığı mini bir televizyon dizisi haline getirilmiştir.

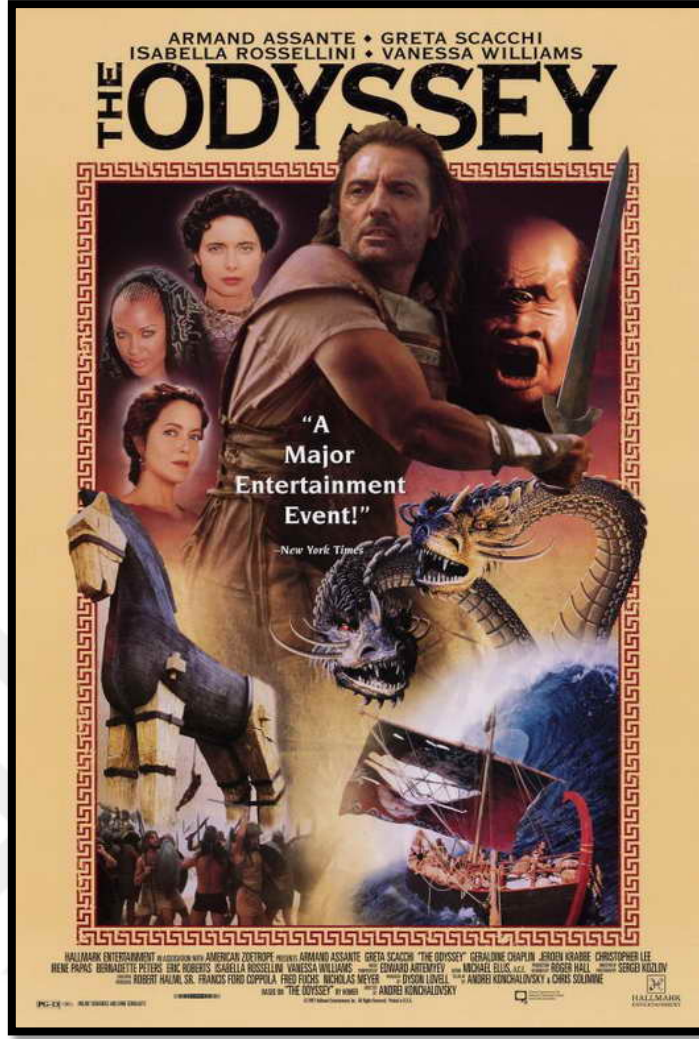


Foto 2.1: The Oddsey Mini TV dizisi'nin Afışı

Jonathan Swift'in, *Roman Gulliver*'in ilki cüceler ülkesi *Liliput*'a, ikincisi devler ülkesi *Brobdingnag*'a yaptığı fantastik gezilerde başından geçen maceraları anlatan romanı *Gulliver's Travels* (Gulliver'in Gezileri) en eskisi 1902'de yapılmış Fransız sessiz filmi olmak üzere altı kez filmleştirilmiştir.

Robert E. Howard'ın romanı Conan, Arnold Schwarzenegger'in oynadığı “Conan the Barbarian” filmine uyarlanmıştır.



Foto 2.2: Conan The Barbarian (Barbar Conan) Filminin Afişi

Modern fantastik romanlardan biri olan J.K. Rowling'in küçük büyücü “Harry Potter”ın maceralarını anlattığı yedi kitabından dokuz sinema filmi yapılmıştır.



Foto 2.3: Harry Potter Filmleri'nin Afişleri

Belli bir okuyucu kitlesine sahip popülerleşmiş romanların biraz değişiklikle filmlere uygun senaryolara dönüşmesi oldukça kolay olmuştur. Özgün bir senaryo yazmaktansa edebiyatın sahip olduğu kurallar çerçevesinde yazılmış metinlerden zengin senaryolar üretmek film yapımcılarının tercih ettiği bir yoldur. Bu durum hazırda var olan belli bir roman okuyucu kitlesini film seyircisi haline getirmekte ve ekonomik olarak gişe hasılatını garanti altına almaktadır.

Edebi eserlerin filmleştirilme sürecinde ekonomik veya sanatsal kaygılar olabilir. Belli bir okuyucu kitlesine sahip edebi bir eser film yapımcısı için kaliteli bir senaryo hammaddesidir. Bazı yapımlar var olan edebiyat ürününü yüceltmek için bazıları da ticari kaygı ile üretilmektedir. Bunun yanında edebi anlatımın zenginliğinin ışığında yaratıcılığını ispatlamak isteyen film yapımcıları da vardır.

Edebiyat ve film benzer içeriklere ve anlatım biçimlerine sahip farklı araçları kullanarak okuyucu ve izleyiciye ulaşır. Anlatı dili olarak edebiyat yazıyı, film is görüntüyü kullanır. Edebiyatın üsluplarla yazıyı biçimlendiren diline karşılık filmde sinematografik anlatım biçimi vardır. Bir fantastik metindeki yazılı betimlemeler filmde bu anlatım biçimleri ışığında görüntülere dönüşmektedir. Edebiyat eserindeki üslup görüntü teknolojileriyle çekim tekniklerine dönüşmektedir. Hikayelerdeki ejderha betimlemeleri, gerçeküstü mekanlar gibi gerçeküstü metinler film üretim sürecinde görüntülerden meydana gelen sahnelere dönüşmektedir. Yapım sürecinde amaç, bu sahnelerin en gerçekçi şekilde metindeki betimlemelere sadık kalarak görselleştirilmesidir. Bu açıdan en zor üretilen veya üretim sonucunda başarılı olabilen uyarılama türü fantastik türdür.

Film somut görüntüleri kapsadığı için yazılı metinlerden daha gerçekçi bir etkileme aracıdır. Fantastik metinlerdeki gerçeküstü ne varsa düşlenebildikleri ölçüde somut görüntülerle bağlantılı olmak zorundadır. Görüntülerde tekniğin elverdiği ölçüde gerçeküstü değişimler elde edilebilmektedir. Düşlenen ve hayalde betimlenenin teknik olanaklarla görünür kılınması da fantastik filmin masalsı yönüdür. Okurken hayal gücüyle görülen ve zihinde görselleştirilen metinler, izlenenlerden ne daha az ne daha fazla “gerçekçi” olabilmektedir.

Yazılı haldeki fantastiği okurken geçmiş zamanlı bir anlatıda anlamlandırırız. Oysaki film şimdiki anda gösterilen olarak karşımıza çıkar. Metinsel betimleme okuyanın hayalindeki görsellikte şekillenirken filmde bu yapımcının ve görsel efektler varsa canlandırma ekibinin belirlediği bir görüntü olmaktadır. Biz onu kabule zorlanırız. Ancak romandan filme uyarlanan yapımlarda bu zorlama romandaki anlatı biçimi ne kadar ayrıntılıysa o derece sadık kalınarak görüntüye dönüştürülmektedir. Bunun aksi durumda izleyici romanı filme tercih edecek ve filmi başarısız sayacaktır. Sahneler gerçeküstü olsa bile izleyici ona tanıdık olan “gerçekçi” görüntüleri arayacaktır. İzlenen film eğer bir fantastik romandan uyarlamaysa ve daha önce izleyici romanı okuyup sonrasında filmi izlemişse okuyucu bu tür görüntülerin hepsini kendiliğinden hayal gücü ile zihninde şekillendirmiş olarak filmi izler. Burada karşılaşılabilecek önemli bir durum izleyicinin, önceden zihninde canlandırdığı görüntüleri ve benimsediği anlamları filmde de görmek istemesidir. Fantastik yapımlarda bu beklentinin yapımcılar tarafından karşılanması oldukça zor bir durumdur. Bu noktada görsel efektler devreye girmekte ve izleyicinin hayal gücüne en yakın görüntüleri ona sunabilmek için teknoloji kullanılmaktadır. Bu sebeple, John Ronald Reuel Tolkien’in The Lord of The Rings (Yüzüklerin Efendisi) serisinin sinema’ya uyarlanmış halinin başarısı, kullanılan görsel efektlerin var olan metni destekleyebilme kabiliyetinden kaynaklanmaktadır.



Foto 2.4: The Lord Of The Rings (Yüzüklerin Efendisi) Üçlemesinin Film Afisleri

Fantastik yapımların yazın halinden görüntüye aktarılabilmesi gerçeküstü öğeleri canlandırmak yaratıcı bir bakış açısı gerektirir. Başarının sırrı romanın estetik anlatımını edebi yapısını filme aktarabilmektir. “Sözlü anlatılar zaman özetiyle ilgili anlatı içeriğini sinemasal anlatılardan daha kolay ifade ederken sinemasal anlatılar uzamsal ilişkileri daha iyi ifade eder” (Chatman, 2009:23). Romanın ancak uzun paragraflarla betimleyebileceği bir mekanı sinema bize kameranın kısa bir çevrinme hareketi ile tanıtabilir.

Fantastik hikayelerdeki dünyaların şekillenmesi okuyucunun hayalinde canlandırmasına ve yazarın var olan metindeki kullandığı ayrıntının çokluğuna bağlıdır. Ancak televizyon veya sinema için görselleşen metinler yapımcının veya yönetmenin karar verdiği ölçüde izleyiciye aktarılmaktadır. Bu noktada gerçeküstü görüntülerin üretilme aşaması fantastik olanın “gerçekçiliğini” bir problem olarak ortaya koyar. İşte teknoloji bu noktada devreye girmektedir. Görsel ve özel efektler hayal gücünün hayat bulması için kullanılmaktadır.

Teknolojinin her geçen gün hızla gelişmesi ve kullanılan teknikler sayesinde çekilen sahneler daha gerçekçi olabilmektedir. Bu, özellikle fantastik yapımlarda karşılaşılan bir durumdur. Film aşamasında hikayenin sahip olduğu fantastik mekanlar, karakterler, olaylar ait oldukları gerçeküstü dünya’ya uygun bir gerçeklikte görseleştirilebilmeleri için gerçekçi çekimlerle bilgisayar üretimi görüntüler birleştirilmiş ve özel görsel efektler sayesinde gerçekçi görüntüden ayırt edilemeyecek şekilde biçimlendirilmiştir.

Dijital olarak modellenmiş ve gerçeğinden ayırt edilemeyen görüntüler, Baudrillard’ın görünen şeyin gerçek ya da gerçekliğin kendisi değil gerçek ya da gerçekliğin tüm özelliklerine sahip bir gerçeklik hayaleti yani gerçeklik simülasyonu dediği durumla eşleşmektedir.

2.1. Gerçekçi Görüntüyü Yeniden Üretme Hevesi İle Gelişen Teknoloji

İnsanlık, tarihinin başlangıcından beri “gerçek” olanı sorgulamaktadır. Hakikatin ne olduğunu aramaktadır. İnsan beş duyusuyla ulaşabildiği “şeyleri” gerçek olarak kabul etmektedir. Görmek, gerçek olduğuna inanmanın en birinci eylemidir. Madde

için gerçeklik kavramını eşleştirmek bu açıdan maneviyatın gerçekliğini ispatlamaktan daha kolaydır.

İlk çağlarda mağara duvarlarındaki çizimlerden antik yunan tragedyalarına, insanoğlu gerçeğin ne olduğunu sorgulamış ve gördüklerini saklayabilmenin yollarını aramıştır. Gerçeği dondurabilmek (kaydedebilmek) amacıyla yakalamak, kendi aksini suda izleyen Narsis'ten bu yana, gerçekliği tüm canlılığıyla hemen o an yakalayabilme hayali bugünlere kadar sürüp gelmiştir (Baudrillard, 2008: 14).

Görüntü teknolojilerinin gelişmesine olanak veren “gerçekçi görüntü” fikrinin çıkış noktası aslında Aristoteles ve Platon'a kadar uzanan bir döneme aittir. Burada gerçekçi olabilmek aslında var olanı ya da hayalde olanı taklit edebilme mantığına dayanmaktadır. “Platon'a göre gerçek ancak idealar dünyasında mevcuttur. Ona göre yaşadığımız dünya, görünüşlerin dolayısıyla da gerçeğin ancak kopyası olabilecek varlıkların dünyasıdır” (Şenyurt, 2014: 111). Aristotelesin, *Poetika* adlı eserinde sanatı, *taklit* (mimesis) olarak nitelendirmesi (Aristoteles, 1955: 11) gibi antik dönemden beri hayatın yansınmasını, gerçekliğin kopyasını üretebilmek ve sunmak günümüz filmlerinin çıkış noktasını oluşturmaktadır. Dijital efektlerle üretilen sahnelerde karakterler ve mekanlar bu taklit etme durumunu çok iyi yansıtmaktadır. Fantastik yapıtlardaki gerçeküstü mekanlar ve karakterler ve hatta gerçekte olması mümkün olmayan durumlar efektler sayesinde oluşturulmaktadır. Bu üretim aşamasında izleyiciye alışkın olduğu ve yaşantısı boyunca karşılaşılabileceği gerçek hareket ve durumlar taklit edilmektedir. İzleyici gerçeküstü olan ve bunun yanında ona yabancı ve “gerçekçi” gelmeyeni kabul etmeyecektir.

Gerçekliğin tarihsel süreç içerisinde çeşitli tanımları yapılmış, önemli gelişmeler ve değişimler göstermiş, temsil etme, yansıtma, ayna tutma ve taklit etme gibi kavramlarla zaman zaman gündeme gelmiştir. Genelde tartışmasız bir biçimde “gerçekçilik” olarak sınıflandırılan bazı görsel deneyim biçimleri, aslında görme konusunda “hakikat iddiasını yadsıyan”, dolayısıyla gerçek bir dünya olasılığını ortadan kaldıran kuramlara bağlıdır (Crary, 2010: 27). Gözle görülen bir olaya inanmak, o olayı duymaktan ya da okumaktan daha kolaydır. Çünkü “görme eylemi sözcüklerden önce gelir” (Berger, 1995: 33). Zihnimiz göz ve beynin bu algı birlikteliğini, tiyatro, sinema ve televizyonda da aynı şekilde kullanmaktadır. Film

içinde ya da sahnede görünen olaylar beyinde gerçeklik algısı yaratır. Bu algı yanılması farkındalığıyla birçok optik aygıt denenmiş içlerinden Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Kineograph ve Praxinoscope eğlence için üretilmiş ve görmenin devamlılığı sayesinde hareket etkisi sağlamıştır.

Göz çevremizdeki gerçeği gösteren bir organdır bu sebeple de en başından beri sinema ve televizyon, göz gibi çalışan kameralarla çekilmiş filmlerle izleyiciye başka bir gerçekliği, üretilmiş olan gerçekliği sunmuştur.

Gerçeği yeniden üretme isteğiyle teknolojinin olanaklarını kullanarak yeni buluşlar yeni teknikler denemiştir. Bunlardan görsel iletişim teknolojilerinin ham maddesi fotoğraftır. “Taraf tutmayan ve olanı olduğu gibi kayıt altına alan fotoğraf makinesi tarafından üretilen görüntüler, kesinlikle “gerçeği” yansıtmıştır” (Oskay, 2014: 24). Film teknolojisi fotoğrafın icadı ile başlayıp sessiz sinemanın sesli sinemaya dönüşümü ve siyah beyazdan renkli filme geçiş, televizyonun icadı gibi gelişmelere bilgisayar teknolojilerinin eklenmesiyle başka bir boyuta ulaşmıştır. Filmlerdeki gerçeklik izlenimi, sinemanın sanat olarak varsayılmasına sebep olan estetik unsurlardan biridir. Filmin başlangıçtan beri doğasında bulunan, yaşayan karakterleri ve dünyanın görüntüsünü mistik bir işmiş gibi iletibime kabiliyeti, insanları büyülemiştir. Bu bir çeşit illüzyondur. Birbiriyle uyumlu görüntülere sahip durağan fotoğraf karelerinin ard arda hızlı bir şekilde gözün önünden geçmesi, algıda hareket etkisi yaratmaktadır.

Gerçekçi hareketli görüntülerin daha inandırıcı olabilmesi adına teknik olanaklar kendi içinde sürekli gelişmektedir. Dijital teknolojinin kullanılması, efekt uzmanlarınının 35 mm.’lik bir görüntüyü piksellere dönüştürmesine, belirli pikselleri başka bir görüntünün pikselleriyle değiştirerek görüntüyü yeniden oluşturmalarına olanak sağlamaktadır (Yengin, 2006: 4). Pelikül döneminde, var olan gerçekliğin yeniden sunumu söz konusu iken, dijital dönemde bu zorunluluk ortadan kalkmış ve bilgisayarlar aracılığıyla tamamen yeni bir gerçeklik üretilmiştir (Öz- Taş, 2012: 69). Tüm bu değişimler özellikle fantastik yapımlarda, gerçeküstü görüntülerin izleyiciye en gerçekçi yanılmanın inandırıcılığıyla aktarılmasını sağlamaktadır. Manovich, dijitalleşmenin iletinin kodlardan, matematiksel simgelerden oluşması olduğundan bahsetmiş, böylelikle tüm verilerin sayılabilir ve programlanabilir hale gelebildiğini

vurgulamıştır (Manovich, 2001: 27). Bu teknik esneklik kendini sürekli yenileyen ve geliştiren bir teknolojinin varlığını ispatlamaktadır.

Teknik olanakların filmlerde gerçekçi etkiyi arttırmak için kullanılmasının bir sebebi de izleyicinin izledikleri karşısında muhtemel yaşayabileceği özdeşleşme duygusunun sağlanabilmesi ya da bunun önüne geçilmesidir. Geleneksel dramatik sanatta haz, özdeşleşmeye dayalı bir estetik uygulamanın egemenliği altında, seyircinin katharsise ulaşmasından doğmaktadır. Burada öğrenme taklit yoluyla karakterlerin ve olayların mutlaklaştırılmasından doğar. Ancak bu öğrenme süreci, seyircinin kendi zihinsel faaliyeti sonucu elde ettiği bulgulara dayanmadığından, kalıcı sonuçlar getirmediği gibi, eğlenceye de kaynaklık etmez. Burada söz konusu olan eğlence, taklit karşısında duyulan hazdan ve katharsis sonucunda elde edilen rahatlama olmadan doğmaktadır (Parkan, 2015: 47). Filmlerin hali hazırda gerçek dünyadan bir tür “kaçış” için üretildiğini hatırlarsak bu rahatlama en çok da fantastik türe uymaktadır. Bu sebeple fantastik tür’e “kaçış türü” denilmektedir.

Antik Yunan tragediyalarından günümüz filmlerine aktarılan katharsis durumu fantastik yapımlarda dijital ortamda modellenmiş gerçeküstü karakterlerin yardımıyla mümkün olmaktadır. İzleyici dijital üretimin bilincindedir ve olayları eninde sonunda çözebilecek bir gücün bilgisayarda modellenebileceğinin farkındadır. Comolli’ye göre, film sektöründe yapılan tüm çaba ve harcamalar, gerçeğe sahip çıkma adına değil, gerçeğin temsilcisi olmayı savlayan, bu görüntünün inandırıcılığını artırma adına yapılmalıdır (Comolli’den aktaran Parkan, 2015: 17). Bu sebeple gelecekte çok daha fazla görsel efektle kurgulanmış filmler yapacaktır. Böylece izleyici sadece hayal edebileceği mekanlarda, yaşadığı zamanın ötesinde bir gerçekliğin içinde katharsise ulaşmaya devam edecek.

Gerçekliğin yeniden üretimi aşamasında teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişen sadece iletinin aktarılma biçimi değil aynı zamanda iletinin oluşturulma aşamasıdır. Bu bağlamda izleyicinin özdeşlik kurduğu “gerçek” çekimlerin yerini yapay olarak üretilmiş görüntüler almaktadır. Modernist anlatılarda gerçeklik izlenimi katharsis yaratılmayacak biçimde denetim altına alınır. Daha doğrusu sinema perdesinde izlediğimiz şeyin, gerçekliğin kendisi değil kurgulanmış başka bir gerçeklik olduğu daima belirtilerek, katharsis ve özdeşleşmenin önüne geçilir. (Süzen, 2014: 25).

Dijitalleştirilen ve bilgisayar animasyonları vasıtasıyla üretilen detay çekimleri, seyircinin kendisini baş aktörlerle ve hatta öznel kamera açılarıyla, klasik anlamda imajier bir biçim ve tarzda öznelleştirmesini güçleştirmiştir (Deleuze ve Guattari, 1995: 24).

Sinema ve televizyon için üretilen filmlerde bu gerçekçi etkinin yakalanabilmesi gişe hasılatları ve izleyici oranları bakımından önem taşımaktadır. Teknoloji, üretim ve tüketim'in hızını kendi gelişimine paralel olarak belirlemektedir. "Görselleştirilmiş gerçeklik aracılığıyla bireyi gerçek olduğuna inandığı bir evrene yerleştirir; çünkü birey bu evreni görmektedir; fakat bu evren, bütünüyle kurgusal bir dünyadır, başka bir deyişle imajlar dışında hiçbir şey olmayan yerdir. Kurgusaldır, çünkü görüntü temelli gerçekler üretilmekte ve tüketilmektedir" (Bayrı, 2001: 96).

Gelişen görüntü üretme ve iletme teknolojileri, özel görsel efekt teknikleri ve bilgisayar yazılımları bir arada kullanılmakta, modellenen mekanlar, cisimler ve karakterlere ait her ayrıntı yeniden üretilmektedir. Bu bağlamda görüntülerin barındırdığı görsel kodlar gerçekçi bir yapı ile izleyiciye sunulmaktadır. Bu sayede fantastik türün sahip olduğu evren öznel tasarımlar ve sınırsız hayal gücüyle oluşturulmaktadır. Crary'ye göre, bilgisayarla üretilen imgelerin kabul görmesi ve yaygınlaşması, film, fotoğraf ve televizyonun öykünmeci kapasitelerinden kökten farklı, imal edilmiş görsel alanlarla her zaman her yerde karşılaşacağımızın habercisidir (Crary, 2010: 13). Fotoğrafın, filmin, sinema ve televizyonun dijitalleşmesi bu bağlamda hızlı üretim ve çeşitliliği de beraberinde getirecektir.

2.2. Görsel Efekt Çeşitleri Ve Çekim Teknikleri

Dijital teknolojinin yaygınlaşması sonucu eski çekim tekniklerini halihazırda kullanmakta olan film yapımcıları bu yeni yetenekleri olabildiğince kullanmaya çalışmaktadır. Bilgisayarda üretilen görüntüler - ingilizce kısaltılmasıyla CGI (Computer Generated Images) - sayesinde yeşil ekran çekimleri ve bilgisayarda görüntü düzenleme teknikleri ile sinema ve televizyon için üretilen filmlerde 50 yıl önce yapılması mümkün olmayan şeyler gerçekleştirilebilmektedir. Sayısallaşan film, kendi içinde çeşitli yeni kavramlar oluşturmuştur. Bu kavramların bazıları çekim

teknikleri ve film yapım teknikleri olarak film yapım aşamasında kullanılmaktadır.

Bilgisayar grafikleri genellikle ateş ve alev ekleme, arka fonu boyama ve görüntü ekleme, karlı bir ortam yaratma, gündüz çekimine gece etkisi verme ve küçük topluluklardan kalabalık orular üretme gibi çekimlerde kullanılmaktadır.

Görsel efektler geçmişte yaşamış ve hayatta olmayan kişilerin eski görüntülerini yeni çekimlerle birleştirme ve gerçekçi bir etki vermek için de kullanılmaktadır. Robert Zemeckis'in yönetmenliğini yaptığı *Forrest Gump* (1994) filminde, Tom Hanks'ın dönemin Amerikan Başkanı John F. Kennedy ile tokalaşma sahnesi buna güzel bir örnektir.

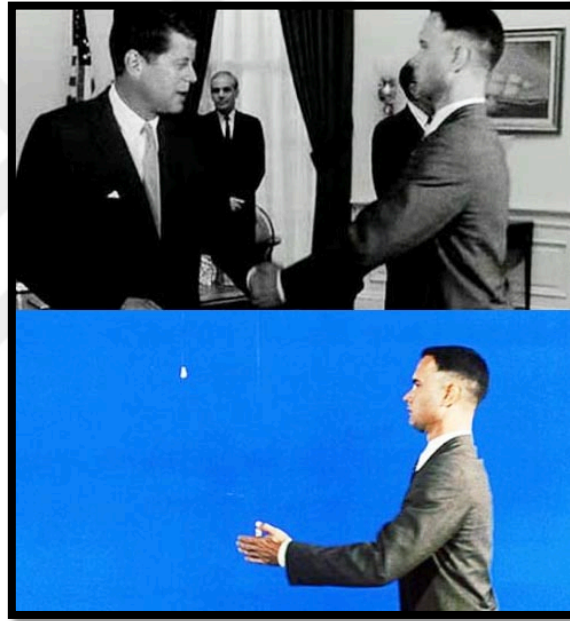


Foto 2.5: Forrest Gump Filmindeki Kennedy ve Hanks'in Tokalaşma Sahnesi

Post-produksiyon aşamasında kaba kurgusu yapılmış filmin üzerine gereken görsel ve işitsel efektler, renk düzeltmeleri (colour correction), green box veya blue boxda çekilmiş sahnelerin arka fonları yerleştirilir. Günümüz sinemasında Avatar gibi özel efektlerin yoğunlukla kullanıldığı filmlerde iç ve dış mekan tasarımında film, post-produksiyon göz önünde tutularak çekilir. Filmde blue box veya green box olan sahnelerde iç mekan renklerinde bu renklere yer verilmez (Yılmaz, 2016: 3).

Özel efekt artistleri gerçek hayatta filme çekilmesi mümkün olmayan ya da çok tehlikeli, pahalı, zor olan olayları filmlerde canlandırabilmektedirler. Ayrıca film yapımcıları çekimler için gerçek ve uygun bir mekan bulamadıkları zaman ya da maliyet olarak çok pahalı olduğunda bu mekanları bilgisayarda üretmektedirler.

Farklı isimlerde bilgisayar yazılımları modelleme ve efekt eklemek için kullanılmaktadır. Bilgisayar ortamına aktarılabilen ya da en başından orada üretilen görüntüler daha kolay kurgulanmakta ve görsel efektler eklenebilmektedir. Bunun sebebi görüntülerin sayısal hale gelmesi yani dijitalleşmesidir. Lev Manovich'e göre dijitalleşme, iletinin kodlardan, matematiksel simgelerden oluşmasıdır. Böylece tüm veriler sayılabilir ve programlanabilir hale gelmektedir (Manovich,2001:27).

Günümüzde kurgu yazılımlarında kullanılabilen temel dikey araçlar ise 'chroma keying' (mavi diplik işlemi), 'title' (yazı), 'color correction' (renk düzeltme), 'video effects' (video efektler), 'motion control' (hareket kontrolü), 'masking' (örtü) ve 'audio mix' (ses birleştirme) olarak sıralanabilir (Nişancı, : 69).

2.3. Görsel Efekt nedir? Neden Kullanılır?

Tanım olarak görsel efekt "kurgusal bir sahneyi gerçek gibi göstermek için sahnelenen bir olayın sayısal ortamda manipüle edilmesini içeren sayısız tekniğin genel adıdır" (Netzley, 2000). Bu bir çeşit görüntüde elde edilen illüzyondur. Efektlerin en çok kullanıldığı alan fantastik türdeki filmlerdir ve alışlagelmiş yaşantıdaki mekan ve karakterleri barındırmadığı halde izleyiciyi kendi gerçekliğine çekebilmektedir. Bu noktada görsel efektlerin görevi, yaratılan illüzyona izleyiciyi inandırabilmektir.

Özel efektlerden farkı, gerçekte yapılan maketler, setler, yara, kan akması yaşlandırma makyajı gibi plastik makyajların dışında kalan bilgisayarlarla ve özel çekim teknikleriyle oluşturulan yeşil ekran çekimleri, çekilmiş görüntülerin içeriklerini temizleme, yeni görüntüler ekleme, mat çizimler ekleme, üç boyutlu görüntüler yerleştirme gibi işlerin tümüdür (Kardaş, 2017)

Görsel efektler tarafından yaratılan gerçekliğin sinematik illüzyonunu tanımlamak için "gerçeklik efekti" terimini kullanan Manlove'a göre görsel efektler, imkansız olayları gerçekleştirilebilir hale getirmekte ve bu süreç, algısal bir etki yaratmaktadır. İzleyiciler imkansız olayların yapay olarak temsil edilmesini gerçek olarak algırlar. Görsel efektler, arka / ön projeksiyon, rotoscoping ve daha yakın zamanda CGI dijital kompozisyon gibi dijital efektleri içerir (Manlove, 1975: 1).

"Görsel efektler, ister kamera, ister projektör, optik yazıcı, havadan görüntü yazıcısı, ön ve arka ekran sistemleri ile olsun hareketli resim karelerinin görsel olarak manipüle edilmesidir" (Smith, 1986: 270). Adam Watkins, *3D Animation: From Models to Movies* kitabında dijital görsel efekt tiplerini üçe ayırıştır;

“- **Tamamen Dijital:** Bu durumda hem mekanlar, hem de karakterler dijital ortamda tasarlanmıştır.

- **Gerçek oyuncular / Dijital Mekanlar:** Sanal setler sinemada oldukça sık kullanılmaya başlanmıştır. Oyuncuları yeşil ya da mavi ekran önünde çektikten sonra arka planı dijital ortamda tasarlamak eski yöntemle set dekoru kurmaktan daha caziptir çünkü sanal bir dekorda boyutlar ve malzeme yalnızca hayal gücü ile sınırlıdır.

- **Dijital Karakterler / Gerçek Mekanlar:** Karakter animatörleri gün geçtikçe bilgisayar donanımlarının gelişmesiyle birlikte yeteneklerini dijital ortamda daha gerçekçi karakterler yaratmak ve yarattıkları karakterleri gerçek oyuncularla etkileşime geçirmek için kullanmaya başlamışlardır” (Watkins :404).

Görsel efektler filmlerdeki illüzyon etkisini arttırmaktadır. İllüzyon kavramının temelinde etkileycilik vardır. Böylece sinemada özel efektlerin kullanımını etkileyciliği sağlayarak ve arttırarak izleyiciye *gerçeğe yakınlık* hissi vermektedir (Yurdigül, 2013: 12).

2.3.1. Stop-Motion ve Flow-Motion

Günümüz üç boyutlu canlandırma teknolojisinin gelişmesinde en büyük katkısı olan stop-motion tekniğidir. Bu teknik çeşitli kukla ve ufak boyutlu film setleri üzerinde

kare-kare hareket ettirilen karakterlerin tek-tek fotoğraflarının çekilip film kamerada hızlıca oynatılması ile elde edilir. Stop-Motion sinematik bir süreçtir. Armatür denilen iskeletler sayesinde poz verebilen kuklaların ekranda hayat bulmasıdır. Filmin her bir karesinin artışı ile figürün hareketinin artışı bir arada çekilir. Film bittiğinde kukla, kendi iradesi ile hareket ediyormuş gibi gözükmektedir. (Başak, 2007: 13) .

Stop- motion, uzun süre gerektiren bir tekniktir. Basit bir hesapla, 5 dakikalık bir animasyon için 7200 adet fotoğraf gerekmektedir. İnsan gözü filmlerdeki hareket algısını saniyede 25 karenin ard arda geçişiyle yakalayabilmektedir. Bu sayı FPS (Frame Per Second) kısaltmasıyla adlandırılmaktadır. Pratikte her saniye için 16 karede kalabilmek, insan gözünün hareketi algılayabilmesi adına yeterli bir alt sınırdır. Her bir hareket, ne kadar çok ara basamak ile çekilirse, film de bir o kadar akıcı olur (Başak, 2007:14).

Bir obje ya da karakterin her bir hareketini tek tek fotoğraflamak ve ard arda birleştirme işlemiyle hareketin devamlılığını sağlamak olan stop-motion tekniği sadece sinema ve televizyon yapımlarında değil, reklam ve tanıtım sektöründe de kullanılan bir tekniktir.

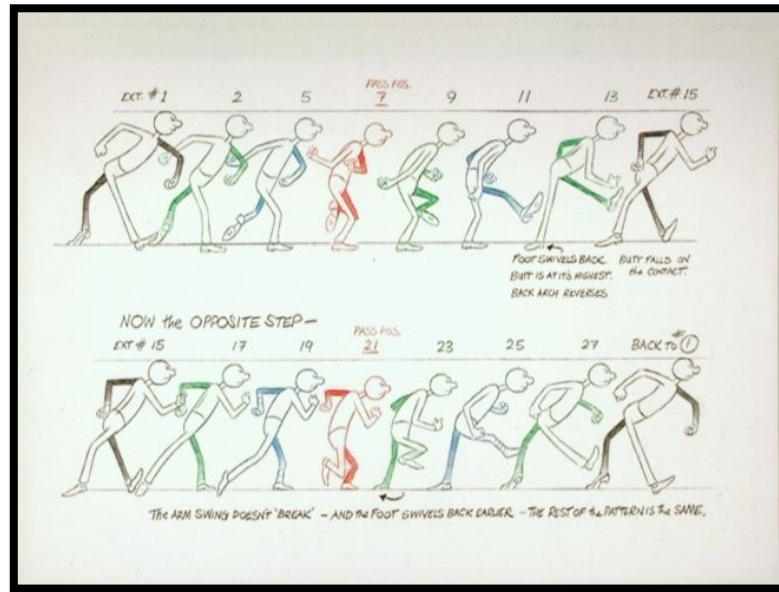


Foto 2.6: "25" FPS'ye Göre Çizilmiş Bir Karakterin Yürüyüşü

İngiliz-Amerikan artist, tasarımcı, görsel efekt yaratıcısı, yazar ve yapımcı Raymond Frederick "Ray" Harryhausen (June 29, 1920 – May 7, 2013) "Dynamation" olarak adlandırdığı stop-motion model canlandırmanın en önemli temsilcisidir. (Lyons, 2013) King Kong (1933) filmindeki dev goril ve Tyrannosaurus Rex, stop-motion yöntemiyle hareket ettirilmişlerdi. O'Brien'in öğrencisi Ray Harryhausen bu yöntemi daha da geliştirirken, dizayncılar da daha inandırıcı, hareket yeteneği daha fazla maketler geliştirdiler. Steven Spielberg, bütün bu teknik ve yöntemleri bir araya getirip, bilgisayar animasyonla birleştirmiştir (Roloff ve Seebler, 1995: 352).

Stop-motion, canlandırma filmlerinin özellikle çocuklar için olan yapımların tercih ettiği çekim tekniğidir. Plastik yapısı ve üçüncü boyut etkisi'nin gerçekçi etkisini iletebilen en eski çekim tekniğidir. Bu tekniğin en ünlü yönetmeni Tim Burton'dır. Burton, bu teknikle ilk uzun metrajlı stop-motion fantastik canlandırma filmi olan *Nightmare Before Christmas* (Noelden Önceki Kabus) ı yapmıştır.

Stop-motion film tarihinin en ünlü efekt ustaları Willis O'Brien ve öğrencisi Ray Harryhausen dir.

Tek kare çekim tekniği ile tarihte hareket sırasındaki vücut değişikliklerinin tespit edilmesi için kullanılmış ve sonucunda yeni teknolojilerin gelişmesine olanak sağlamıştır. Hareketli görüntü, şimdiki dijital dönemde ve öncesinde selüloz film üzerinde kayıt edilmiş olan binlerce fotoğrafın yan yana diziliminden oluşmaktadır. Günümüzde hiç de büyülü bir işmiş gibi gözükme de sinemanın ilk yıllarında izleyiciyi korkutacak kadar büyük bir buluş olmuştur. 1878 yılında, California Valisi ile bir dostu arasında, bir atın koşarken dört ayağının da toprakla temasını kaybetmediği hakkında çıkan tartışma, sinemadaki devamlı hareketin gelişime büyük bir katkı sağlamıştır. Bu tartışmayı bir sonuca bağlamak için fotoğraf araştırmalarıyla tanınan Edward Muybridge den yardım istemiş ve Palo-Alto Hipodromu'na kurulan ve atın koşacağı yol boyunca dizilen 12 fotoğraf makinesiyle yapılan çalışmada, ilk defa hareketin her an değişen seri fotoğrafı çekilmiştir. (Crowell, 2006: 199) Böylece şimdiye kadar resmedilmiş atların ayak hareketlerinin yanlış çizilmiş olduğu dahil bir çok gerçeğe ulaşılmıştır. 1999 yılına gelindiğinde bilimkurgu üçlemesi The Matrix'in Akademi Ödülüne layık görülen özel efektlerinde Muybridge'in vaktiyle kullandığı tekniğin gelişmiş versiyonu olarak sayılabilecek yeni bir tarz kullanılmıştır. Hızlı

kamera hareketlerini ağır çekimle birleştiren bir teknik olan “Flow-motion” çekim için yeşil ekranlı bir stüdyoda set boyunca 119 sabit kameranın sıralandığı bir sistem kurulmuştur. Yeşil ekranın tercih edilme sebebi daha sonra telleri görüntüden silmeyi kolaylaştıracak olması, ayrıca her türlü bilgisayar destekli görüntülerin oluşturulmasında ve sonradan yerleştirilecek arka plan için uygun olmasıdır (Başak, 2007: 46).



Foto 2.7: "The Matrix" Filminde Flow-Motion Tekniği İle Çekim Anı

2.3.2. Motion Capture (MOCAP) (Hareket Yakalama)

Etrafımızda görülebilen herşeyin bilgisayar ortamında gerçeğinden ayırt edilmesi çok güç olan benzerleri üretilebilmektedir. Bütün bu teknolojik yeterlilikle canlandırmacılar ve film yapımcıları birçok filmde, gerçekte var olmayan sanal oyuncular modelleyebilmekte Motion Capture tekniği ile onlara insansı hareketler ekleyebilmektedir.

Pierson, yeni teknolojilerin en çarpıcı yanını, gerçek dünya varlıklarının ayırt edilemeyecek derecede benzerlerini üretebilme potansiyelinden bahseder. Bunun yanında Baudrillard'a göre bu durum “gerçekliğin ölümü” olarak nitelendirilmektedir (Baudrillard, 2010: 8). Baudrillard, simülasyon kuramında 3 kavramdan bahsetmektedir. Simulakr, bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen

görünüm, simüle etmek, gerçek olmayan bir şeyi gerçekmiş gibi sunmak, göstermeye çalışmak ve bir araç, bir makine, bir sistem, bir olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme ya da açıklanma amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığıyla yapay bir şekilde yeniden üretilmesi olarak simülasyon. (Baudrillard, 2003: 7). Fantastik filmlerde bu simüle etme durumu, gerçekte var olmayan canlıların insansı hareketlerle üretilmesi ile ortaya çıkmaktadır.



Foto 2.8: "Planet Of The Apes" Maymunlar Cehennemi Filminde Andy Serkis (Ceasar) Üzerinde Motion Capture (Hareket Yakalama) Uygulaması

Çeşitli iletken elektronik düzeneklerle gerçek oyuncuların vücutlarındaki kas hareketlerini sayısal ortamda modellenmiş sanal karaktere aktararak gerçek oyuncuyu ekranda göstermeden onu kullanan bir çekim tekniğidir. Bu nedenle izleyici yeni sanal oyuncuyu izler ve gerçek canlı oyuncu sadece kas hareketleri ile filmde var olmuş olur. Hareket Yakalama tekniği canlı aksiyon ve bilgisayar görüntülerinin, nesnelere ve çekilen gerçek ve sanal simüle edilmiş görüntüler arasındaki bir çeşit köprü görevi görmektedir.

Hareket yakalama gerçek dünyadan bir hareketi kodlama sürecinin üç boyutlu dijital ortama aktarılması işlemidir. Bu hareket dijital bir karakteri hareket ettirmek veya cansız nesnelere hayat vermek için kullanılmaktadır (Okun, 2015: 335)

Hareket yakalama (Motion Capture-Mocap) tekniği basit olarak, canlı hareketinin değişik yöntemlerle tespit edilip 3 boyutlu karşılığının hesaplanması işlemine verilen isimdir. Mocap yöntemleri, verilerin alınma teknolojisine göre temel olarak 3

tiptedir. Bunlar Optik (Optical), Elektromanyetik (ElectroMagnetic) ve Elektromekanik (Electromechanic) hareket yakalama yöntemleridir. Elde edilen hareket verileri, günümüzde bilimsel arařtırmalardan tıp, savunma sanayi, ilaç yapımı gibi alanlarda kullanılıyorken son dönemde sinema ve televizyon dizilerinde reklam filmlerinde kullanılmaya başlanmıştır. (Sönmez, 2001:151)

Sayısal teknolojilerin bir ürünü olan “görsel özel efektler”, özellikle Hollywood yapımlarında sıkça görülen “mocap” (motion capture) gibi teknikler fantastik, gerçek üstü sahnelerin, karakter ve mekanların üretiminde kullanılmaktadır. Motion Capture teknolojisi insan hareketlerini olduğu gibi algılayarak bilgisayardaki çizilmiş karaktere uygulayabilmeyi mümkün kılmaktadır.

Hareket yakalama teknolojisi tarafından yakalanan ve üretilen bilgisayar animasyonlu görüntüler, nesnenin kendisi değil, yapay görüntülere endeksli nesnelerin ve sanal simülasyonun karma bir birleşiminden oluşmaktadır. Böylece gerçekçi ve bilgisayarda oluşturulmuş animasyonlu görüntüler ile canlı aksiyon arasındaki sanal kaynaşmayı hızlandırmaktadır.

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinin sinema uyarlamasında, bu teknik ile “Gollum” isimli fantastik karakteri canlandıran oyuncu Andy Serkis'in vücudunda belli kısımlara bağlanan teller sayesinde, her bir hareketi bilgisayardaki üç boyutlu “Gollum” karakteri ile birleştirilmiştir. Hareketler, mocap sürecinde özel elektronik kameralarla kaydedildi ve aktörün doğal hareketlerinin dijital bir kaydı oluşturulmuştur. Gollum'un animatörleri bu kaydı CG karakterini oluşturmak için kullanmışlardır. Daha sonra, Serkis'in kaslı bacakları, ince ve zayıf görünecek şekilde dijital olarak değiştirilmiştir. Sonuçta insanın doğal hareketleri gerçek olmayan bir karaktere aktarılmıştır.



Foto 2.9: "Gollum" Karakteri İle Bir Motion Capture Demo Çalışması

Mocap yöntemleri sayesinde gerçek bir insanın ya da hayvanın hareketleri bilgisayarda modellenmiş bir karaktere -bu bir canavar da olabilir- en gerçekçi davranış kabiliyeti ile hareket edebilmesine olanak vermektedir.

Günümüzde her çeşit nesnenin gerçeğinden ayırt edilemeyecek görüntüsü üretilebilir. Nitekim bu yöntemle günümüzde birçok filmde, gerçekte var olmayan sanal oyuncular yaratılabildiği gibi, gerçek oyuncuların da aslından ayırt edilemeyecek benzerleri hem de devinimli olarak yaratılabilmektedir” (Özön, 2000: 111). Canlandırılan bir insan görüntüsü ise ortaya çıkan karaktere “sanal aktör” denilmektedir. Sanal Aktör, gerçek aktörler üzerine bağlanan elektronik iletkenler sayesinde aktarılmış hareketle canlanan, bilgisayarda çeşitli programlarla animatörler tarafından modellenmiş gerçek olmayan üç boyutlu karakterdir.

Sadece gerçekte olmayan oyuncular değil var olan fakat sahnelerde dublör kullanması gereken ya da dublörün bile yapamayacağı aksiyonu yapabilecek gerçek oyuncuların modelleri de yapılabilmektedir. Böylece şimdiye kadar gerçek insanların canlandığı ve tehlikeli sahnelerde aktör’e zarar gelmemesi için kullanılan “dublörlere” günümüzde neredeyse artık ihtiyaç duyulmamaktadır. Mocap sayesinde dublörlerin yaptıkları tehlikeli veya üstün beceri gerektiren hareketler için sanal karakterler tercih edilmektedir. Bunun en önemli sebebi hayati tehlikesi olan film sahneleri özellikle Hollywood fantastik yapımlarındaki aksiyon sahneleri kolayca çekilebilmesidir. Sanal karakterlerin ya da yapay oyuncuların gelecekte “gerçek

insan” aktörlerin yerini alarak, sinemadaki birçok farklı iş alanının yok olma tehlikesini beraberinde getirebilme düşüncesi tartışmalara sebep olmakla beraber film arařtırmalarının ilgisini çeken konulardan biridir.

Yapay oyuncu, yaşlanmış bir oyuncuyu dijital ortamda yeniden modellenmek suretiyle gençliğini temsil edebilmektedir. Hatta artık hayatta olmayan oyuncuların dahi görüntüleri modellenerek bir filmde tekrar rol alabilmektedir. Çekimlerin yapıldığı tarih olan 2004 yılından onbeş yıl önce hayatını kaybetmiş olan oyuncu Laurence Olivier, “Sky Captain and the World of Tomorrow” filmi için, Peter Seller’in 1982 de ölümü üzerine çekimleri devam etmekte olan “The Trail of the Pink Panther” için, Philip Seymour Hoffman, ani ölümünün ardından devam filmi olan 2015 yılındaki “The Hunger Games: Mockingjay - Part 2.” için, 2000 yılında çekimler devam ederken hayatını kaybetmiş olan oyuncu Oliver Reed’in performansı “Gladiator” filmi için, 2009 yılında çekimler devam ederken hayatını kaybeden oyuncu Roy Scheider’ın lateks maske ve bilgisayar destekli görüntüsü “Iron Cross” için, Bruce Lee 1978 yılında “Game of Death” isimli son filmi için, babasıyla aynı kaderi paylaşan oyuncu Brandon Lee, 1994 yılındaki The Crow filmi için, Marlon Brando ölümünden iki yıl sonra 2006 yılında çekilen, “Superman Returns” filmi için tekrardan dijital olarak canlandırılmış oyuncuların bazılarıdır (Pallotta, 2014).

Hareket Yakalama'nın bir alt kategorisini belirten bir terim olan *Performance Capture* (Performans Yakalama) ile oyuncunun yüzü ve vücut performansı aynı anda kaydedilebilmektedir.

2.3.3. Color Correction (Renk Düzeltme) ve Color Grading (Renk Derecelendirme)

Filmin ilk yıllarında (sinema filmleri) siyah-beyaz'dan renkli filme geçiş bir devrim niteliğindedir. Ancak bu değişim beraberinde bazı sorunlar getirmiştir. Renklerin sahneler üzerindeki dengesizlikleri, ışıklandırmadan kaynaklı renk farklılıkları filmin akışını olumsuz yönde etkilemiştir. Bu sebeple teknik ekip tarafından bu sorunların

giderilmesi için bazı teknikler kullanılmıştır. Analog olarak yapılan bu tekniklerle filmdeki uyumsuz renkler birbiriyle homojen bir hale getirilmekteydi.

Geleneksel dönemde film çekimi sırasında objektiflere takılan renkli filtreler ve filmlerin laboratuarda bası işlemlerden geçmesiyle elde edilen temel renklerde değişiklik yapma işi dijital teknolojilerin sayesinde değişime uğramıştır ve tamamen özel bilgisayar yazılımlarıyla bu düzeltme işi yapılmaktadır.

Renk düzeltme aşamasında, görüntülerin Kelvin değeri üzerinde oynamalar yapılarak sıcak tonlardan soğuk tonlara ya da soğuk tonlardan sıcak tonlara değişiklik yapılmaktadır. Renk ışık sayesinde olduğu için görüntülerin aydınlık ve karanlık oluşu da renklerde hatalara sebep olmaktadır. Bu durumda, *Gain* (kazanç) denilen bir ayarla düzeltme yapılmalıdır. Düşük ışıkta çekilmiş bir görüntünün kazancını yükseltirken *Grain* (kumlanma) dediğimiz bir sorun oluşabilmektedir. Renk düzeltme programları bu sorunu *Noise* aracı ile çözmektedir. Ancak gereğinden fazla noise kullanımı görüntüdeki netliğin kaybolmasına neden olabilmektedir. Bu sebeple dikkatli kullanılması gerekir.

Filmde renk, başlı başına anlam yaratmada kullanılan en önemli etkilerden biridir. Renk filtreleri şu durumlar için kullanılmaktadır;

- (Kamerada filtre kullanmak yerine) kullanılan filme uyması için ışıkların rengini düzeltmek,
- Değişik ışık kaynaklarını aynı renge getirmek,
- Etki ve hava yaratmak (Brown, 2005: 117).

Film öncesi ve sonrası kurgu işlemlerinde yeni teknolojiler sayesinde renk düzeltmeleri yapmak daha kolaylaşmıştır. Bilgisayar yazılımları, renk ekleme, filtre ve sahneler üzerindeki renk değişimleri için kullanılabilecek özelliklere sahiptir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak sıklıkla kullanılan dijital efektlerin yanında çizgi, yön, büyüklük, biçim, doku ve özellikle de renk görsel dilin oluşumuna büyük katkı sağlamaktadır (Kırık, 2012: 82).

Color Grading (Renk Derecelendirme) filmlerin izleyici üzerindeki psikolojik etkisini yönlendiren bir uygulamadır. Renklerin tonlarında saptırmalar yapılarak atmosferik etkilere ulaşılmaya çalışılmaktadır.



Foto 2.10: Game Of Thrones (Taht Oyunları) Dizisinden Seçilmiş Sahnelerde Color Grading Örneği

Renk düzeltme'ye benzemesine rağmen bazı farklılıklarla color grading, film üzerindeki uygulamalarda atmosfer, duygular, hisler ve psikolojik etki gibi faktörleri ön plana getirebilmek için kullanılmaktadır. Sıcak tonların ve soğuk tonların , filmin anlatmak istediği duyguya bağlı olarak kullanımıdır.

Örneğin; Matrix ‘in renk tonları yeşildir ya da diğer bir örnek bir korku filminde orman soğuk mavi tonlardadır. Bu tür tonlamalar izleyicide korku, huzur, endişe, mutluluk gibi hisler uyandırmaktadır.

“Dijital renk derecelendirmesi son derece esnekler. Bütün görüntü veya sadece tek tek renk tonları, belirtilen bir süre boyunca değişebilir ve değiştirilebilir. Hayal edilebilir her renk, belirli bir sayı ile temsil edildiği için, yazılımın herhangi bir rengini başka bir renge tam anlamıyla dönüştürmek için ayarlamak mümkündür” (Mitchell, 2004: 227).



Foto 2.11: Game Of Thrones (Taht Oyunları) Dizisinden Bir Sahnede Color Grading Örneği

Orange-Teal (Turuncu- Cam göbeği) ikili renkleri, düzeltme aşamasında özellikle aksiyon ve fantastik filmlerde sıkça kullanılmaktadır. Bunun sebebi temel

tamamlayıcı renk teorisi, iki zıt renk bir araya getirildiğinde mecazi bir "patlama" etkisinden bahsetmektedir; bu nedenle filmler güçlü, zıt bir palete sahip olacak şekilde renklendirilmektedir

Color Grading (Renk Derecelendirme), film sektöründe başlı başına bir iş alanıdır ve çalışan kişiler *Color Grading Artist* (renk derecelendirme artisti) ya da *colorist* olarak isimlendirilmektedir.

2.3.4. Matte Painting

Filmler hikayeleri anlatır ve hikayelerde mekanlarda geçer. Bu mekanlar “set” olarak adlandırılır. Setlerin hikayedeki tasfira uygun olması gerekmektedir. Bu çoğu zaman mümkün olmamaktadır ve özellikle fantastik yapımlarda bu sıkça karşılaşılan bir durumdur. Matte painting (Mat Boyama) bu durumda devreye giren bir tekniktir. Mat boyama, "uygun maliyetli" ve verimli bir şekilde arka fonlar yaratmada önemli bir araç haline gelmiştir. Teknik, lojistik ve bütçesel nedenlerden dolayı film sektöründe yardımcı durumundadır.

Matte shots "Mat çekim" filmdeki en eski görsel efekt tekniklerinden biridir. “Matte, Kameranın veya baskı makinesinin objektifi önüne konulduğu zaman karenin kimi kısımlarının pozlanmasını önleyen özel şekillerde kesilmiş veya oyulmuş maske. Değişik yer ve zamanlarda çekilmiş görüntüleri tek bir görüntüde birleştiren özel efekt aracıdır” (Singleton, 2004: : 43).

En eski matte painting (mat boyama) yöntemi Glass-shot tekniğidir. “Çok zor yapılabilecek ve pahalıya mâl olacak dekorları veya gidilemeyen mekânları filmde gösterebilmek için kullanılan bir teknik olan Glass Shot (Ayna Çekimi) tekniğinde istenen sahnenin resmi bir ressam tarafından bir cama yapılır ve kamera bu camın arkasına konarak sahne çekilir” (Singleton, 2004: : 43).

“1920’lerin ortalarında Alman görüntü yönetmeni Eugene Schüfftan, model ve minyatürleri gerçek set dekoruyla birleştirmek için bir ayna sistemi kullanarak yeni bir teknik geliştirir. Alman yönetmen Fritz Lang’ın 1926 senesinde çektiği Metropolis adlı filmdeki fütüristik şehir görüntüsünü elde etmek için, matte painting

(mat boyama), rear projection (arka yansıtma), gibi tekniklerin yanı sıra, Schüfftan İşlemi (Schüfftan Process) adıyla anılan bu teknik, bir çok sahnede kullanılmıştır ” (Nusim, :3).



Foto 2.12: "Metropolis" Filminden Bir Sahne

Yeni dijital teknolojiler sayesinde değişime uğramış olan mat resim, boyalı veya dijital olarak oluşturulan bir manzaranın temsilidir. Kurmanın veya ziyaret etmenin imkansız olduğu film setleri ya da arka fonlar, mat boyama tekniği ile dijital ya da elde hazırlanarak elde edilebilmektedir.

“DVFx ile yaratılan gelecek şehirleri geleneksel matte-painting (mat boyama) tekniklerinin sunduklarına oranla çok daha çekici özelliklere sahiptir. İlk olarak örneğin, şu anda yaşamakta olduğumuz şehirlerin geleceğe dönük versiyonları, film endüstrisinin hayali şehirler yaratmak için kullandığı tekniklerle oluşturulmaktadır. Günümüzde mevcut mimari uygulamalar, çoğunlukla binaların ve yaşam alanlarının, tasarıma ya da yapıma yönelik olarak, CG görselleştirmelerine (visualizations) dayanmaktadır. Var olan mevcut yapı çevresinin belirlenen ya da hayal edilen bir şekilde yeniden ele alınması, bize içinde bulunduğumuz uzayın değişebilir bir alan, sürekli modifikasyonlara konu olan bir nesne olduğuna ve alternatif bakışlardan oluştuğuna dair bir bakış açısı sunar. Bu alternatif bakışlar ve hayali yapılar ile yerler, katı gerçeklik ve tasarlanan deneyim arasındaki sınırları belirgin olmaktan çıkartan

betimlemelerle bezenmiş sanal kamera hareketleri yardımıyla oluşturulabilir” (McClellan, 2007:206).

2.3.5. Chroma Key (Renk Anahtarlama)

Bir nesnenin görüntüsünün, yeşil ya da mavi gibi renklere dayalı olarak kendi arka planından ayırmaya izin veren bir anahtarlama tekniğidir. Fondaki tek bir rengin silinerek yerine başka bir görüntünün bindirilmesidir. “Videoda yapılan ve filmdeki mavi perdeye (Blue Screen) benzer maskeleye işleme verilen isimdir” (Singleton, 2004: : 20) Bu teknikte çekilmiş bir sahnenin arka planı, ön planı etkilenmeden değiştirilebilmektedir. Bir çeşit maskeleye işlemidir.

Renk anahtarlama terimi her türlü video renklerinin maskelenme işlemi için genel bir terim olarak kullanılmaktadır. Ancak genellikle mavi ve yeşil renk tercih edilmektedir. Bunun sebebi insan teninde yeşil ve mavi tonun bulunmamasıdır. Böylelikle renk çıkartıldığında yerine istenilen bir görüntü yerleştirilebilmektedir. Yeni teknolojilerde yeşil renk daha çok tercih edilmektedir. Bunun sebebi mavi ton’un koyu olmasından dolayı daha fazla ışık gücüne ihtiyaç duyulmaktadır. Buda maliyeti arttırmaktadır.

Yeşil ve mavi renk seçiminde ön planda olan karakter ya da görüntü’nün de bu renkleri taşımadığına emin olmak gerekmektedir. Örneğin yeşil bir ejderha maketinin arka planı mavi olmalıdır. Örümcek adam filminde de örümcek adamın kostümünde mavi renk olduğu için yeşil renk seçilmelidir.

Farklı malzemelerden yeşil ve mavi arka fon bulunmaktadır. Perde ya da set duvarını yeşile boyamak bir seçenektir. Seçilen fonun boyutları önde duran görüntünün boyutlarına uygun olmalıdır.

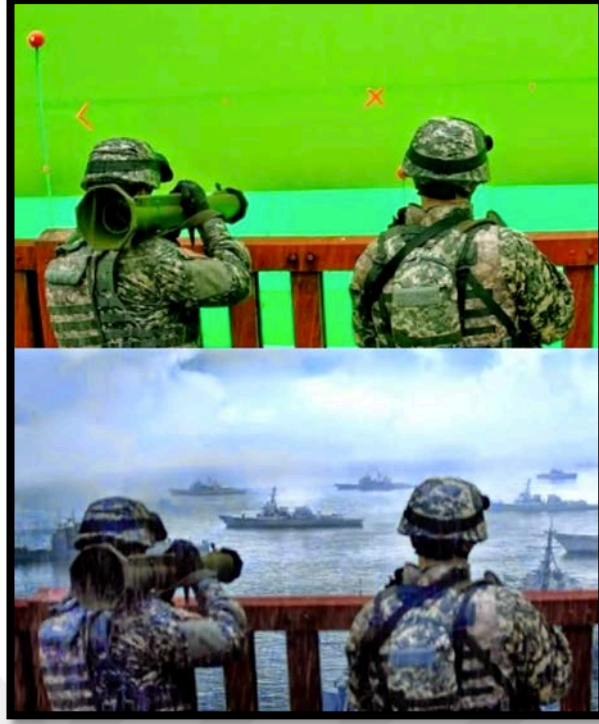


Foto 2.13: "Godzilla" Filminden, Chroma Key Uygulaması Yapılan Bir Sahne

Diğer önemli bir nokta, yeşil ya da mavi perde'nin önünde duran oyuncu ya da cismin perdeye uzaklığıdır. Gölge olmayacak şekilde durması bilgisayarda rengin temizlenmesini kolaylaştırmaktadır.

2.3.6. Motion Control

"Hareket kontrolü", hareket, minyatür, animasyon gibi ayrı olarak filme alınmış unsurların tek bir çekimde birleştirilmek istendiğinde kullanılan tekniktir. Görsel efekt sanatçılarının bir modeli veya minyatürü farklı ışık koşullarıyla birkaç kez filme almasını sağlamaktadır. Hareket kontrolü aynı zamanda dünyanın başka yerlerinde görsel efekt sanatçıları, minyatürler gibi ek unsurları filme almak için aynı verileri kullanırken bir bölümünde canlı aksiyon sekansı çekmeyi mümkün kılmaktadır. Birleştirilmiş görüntülerin inandırıcı görünmesi için, her çekimde kamera konumları ve hareketi aynı olmalıdır. Daha önceki filmlerde kamera hareketlerini koordine etmek için çeşitli teknikler kullanılmış olsa da, "bilgisayarla programlanmış" "hareket kontrol" düzenekleri ilk olarak Star Wars'da (1977)

kullanılmıştır. Filmin başarısı, sonraki benzer filmlerde model uçak ve uzay gemisi gibi nesnelerin filme çekiminde kullanılmasını sağlamıştır.

Motion-Control cihazı, kamera hareketlerini kaydederek, modeller ve live-action (canlı çekim) gibi ayrı öğelerin çekimlerinin aynı kamera hareketleriyle yapılmasını sağlayarak etkili bir şekilde kombine edilebilmesini sağlamaktadır (Rickitt, 2006: 26).

Özellikle korku türündeki filmlerinde rastlanan alan derinliğinin artırılması yoluyla elde edilen, oyuncu sabit kalırken arka ekranın kendisine yaklaşması, bir daralma sıkışma etkisi yaratan efekt için genelde motion control kameralar kullanılmaktadır (MEGEP, 2008: 94)

2.3.7. 3D Computer-Generated İmaging (CGI) (3 Boyutlu Bilgisayarda Üretilmiş Görüntüler)

Bilgisarayda üretilen görüntüler ve canlandırmalar 2 ve 3 boyutludur. Geleneksel canlandırma tekniği olan *cell animation* (hücresel canlandırma) eski elle boyama ve çizimin yanında dijital olarak iki boyutlu çizim programlarında üretilmektedir. Adobe After Effects, Adobe Animate, Adobe Photoshop, Autodesk Animator Studio, ToonBoom bu programlardan bazılarıdır.

Üç boyutlu görüntüler ve canlandırmalar ise, stop-motion canlandırma tekniğindeki kukla ve objeler gibi fakat bilgisayar ortamında sayısal modellemelerle üretilenlerdir. Yalnızca sinema ve televizyonda değil, askeri, mekanik, mimari, elektronik, sağlık, havacılık, sanayi gibi birçok alanda üç boyutlu modelleme ve canlandırma kullanılmaktadır. Bu programlardan bazıları, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max, Cinema 4D, Autodesk Mudbox, Autodesk Softimage, Blender, Zbrush, Houdini dir.

“3D bilgisayar grafikleri, vektör veya "çizim sistemleri" de kullanılan ilkelerin bir uzantısıdır. Üç boyutlu bir nesneyi tanımlayan bir bilgi dosyası oluşturulmaktadır. Bu genellikle ihtiyaçlara göre sonradan boyutlandırılabilir taslak ve yükselti görünümünü içerir. Kullanılan yazılımın birçoğu, kullanıcı tanımlı bir sanal

kamera' nın bakış açısından sonuçların ekranda görülmesine izin vermektedir” (Mitchell, 2004: 239)

İlk kez CGI'nin kullanıldığı uzun metrajlı film 1973 yapımı *Westworld* dır. 3D bilgisayar grafikleri James Cameron'un yönettiği *The Abyss*'deki (1989) su yaratığı ve *Terminator 2*'deki (1991) sıvı metale dönüşen robot polis ile izleyicileri CGI'nin neler başarabildiği konusunda inandırmıştır. 1993 yapımı *Jurassic Park* filminden sonra yapımcılar CGI kullanımına daha sıcak bakmaya başlamıştır.

Bilgisayar modellemelerinin en güzel örneklerinden bazıları, *Titanic* (1997), *The Lord of the Rings: The Two Towers* Yüzüklerin Efendisi: İki Kule (2002) “Gollum” karakteri, ...

“CGI modelleri minyatürlerin yerini alabilir, bilgisayarda duman, bulutlar, ateş ve su gibi doğal fenomenler oluşturulabilmekte, mavi ekran önünde çekilmiş oyuncuların hareketlerini taklit etme suretiyle gerçekçi benzerleri yaratmak için ya da yapay olarak oluşturulmuş bir karakterde kullanılabilenkte, rijinal yerlerini ziyaret etmeden veya gerçekte var olmayan muhteşem arka planlar oluşturulabilmekte, büyük ordular var ve yok edilebilmekte, CGI karakterleri oyuncuları tehlikeli derecede imkansız olan eylemlerde gerçek oyuncuların yerine geçebilmektedir”(Mitchell, 2004: 240)

Bilgisayar imajları, teknik gelişmelere bağlı olarak gün geçtikçe daha gerçekçi olmaktadır. Fotoğraf gerçekliğini çoktan yakalamış olan durağan imajlar, bilgisayar yazılımlarıyla hareket kabiliyetine de kavuşmuştur. Bu hareketler yine görsel efekt teknolojilerinin yardımıyla daha canlı ve daha inandırıcı olabilmektedir. CGI lerin olmadığı bir dünya gelecekte düşünelemez olacaktır.

“CGI olmadan ne *Titanic*'deki gemi batar ne de ordular Mordor'a ilerlerdir. Na'vi, Buzz Işıkyılı ve *Shrek* le asla tanışamayacaktık. Yirmi birinci yüzyılın ilk on yılının sonunda" "filmin konsepti" "anakronizm haline gelmiştir. Bugünün Hollywood'u 1970'lerde ilk geldiğim Hollywood değil. Bugün Cecil B. DeMille ve Walt Disney stüdyoları görse tanıyamazlardı. Bunun sebebi bilgisayarla üretimdir” (Sito, 2015: 1)

Teknoloji deęiřtikçe film stüdyolarındaki teknik gereksinimlerde deęiřmekte daha çok bilgisayar film setlerinin bir parçası olmaktadır. Eskiden çoęunlukla çocuk canlandırmalarında görevli animatörler yan, canlandırmacılar, řimdi her türlü film için ya da hayatın her alanında ihtiyaç duyulan kişiler olmaktadır.

2.3.8. Bilgisayar Yazılımları

İnsan üç boyutlu bir evrende yaşar. Üç boyut perspektifi ve uzayın varlığını hissettirir. 3D (Three dimentions)canlandırma teknięi ile üç boyutlu görüntüyü, çeşitli bilgisayar programları ve özel yazılımlar yardımıyla elde edilmektedir. Çeşitli gelişmiş bilgisayar modelleme programları üçüncü boyutu verebilme ve gerçekçi dokularla ışık oyunlarını karakterlere ekleme kabiliyetine sahip olmuştur. Film ve dizilerde kullanılan bazı programlar řunlardır;

- Autodesk Maya (Karakter modelleme için)
- 3ds Max için V-Ray (gerçekçi görüntüler elde etmek için)
- Mental ray (gerçekçi görüntüler elde etmek için)
- Adobe After Effects
- Mudbox
- Blender
- NUKE & NUKEX | 3D VFX (Görsel efektler ve kompozisyon için görüntü birleřtirme programları)
- Smoke (renk düzenleme, hareket için)
- Flame ve Flame Premium
- Rush (render queuing yazılımı)
- ZBrush
- Maya nCloth
- Maya (modelleme ve animasyon için)
- DaVinci Resolve ve Baselight (Color Grading için özel pahalı monitörler ve suitler kullanılıyor)
- Adobe Premiere Pro CC
- Final Cut Pro X
- Color Finale.

- FilmConvert.
- NewBlueFX Color Fixer Pro and Colorfast

2.4. Fantastik Filmlerde Görsel Efekt Kullanımı

Gerçekçi etkinin filmlerde elde edilmesine olanak veren en önemli buluş Bilgisayardır. Bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeler, yazılımların çeşitliliği ve donanımların hızı ve becerileri, film yapımcılarının canlandırma (animasyon) teknikleri ve görsel efektlerle filmlerini üretmelerine olanak sağlamaktadır. Perspektif ve üçüncü boyutun görüntülerde başarıyla yeniden üretimi, çekilen sahnelerde kullanılan renk, doku, ışık, aksesuarlar, karakterlerin yüz ve beden hareketleri, arka fonlar, aksiyon olayları gibi bir filmi oluşturan öğeler bilgisayarda yapay olarak üretilmektedir.

Sinema ve televizyon için üretilen yapımlarda kullanılan yeni teknolojiler aslında tarihi 1900lerin ortasına denk gelen canlandırma sanatının gelişmiş teknolojilerini kullanmaktadırlar. Canlandırma, insanoğlunun mağara duvarlarına çizdikleri ilk betimlemelere kadar dayanır. 35000 yıl önceye ait bir mağara duvarındaki bizon, hızlı koşma hareketini verme amaçlı sekiz bacaklı olarak çizilmiştir. M.Ö. 1600 yılına ait Mısır firavunu 3. Ramses zamanında, tanrıça İsis için yaptırdığı tapınağın, 110 kolonunun her birinde tanrıça'nın değişen pozisyonları yapılmış ve bunlar hızlı bir şekilde izlendiğinde İsis'in hareket ettiği duygusu gözlemlenmiştir. Antik Yunanda yapılmış, vazo gibi dekoratif eşyaların üzerindeki figürlerin birer hareketi simgelediği görülmektedir. Bu vazolar kendi etrafında döndürüldüğünde üzerindeki figürler hareketli bir şekilde gözükmektedirler.

Efektler, sinemadan önce de “mekanik özel efektler” olarak ortaçağ tiyatrolarında kullanılmıştır. 15. ve 16. yüzyıl tiyatrolarında özellikle dini hikayelerdeki uçuş hareketini inandırıcı bir şekilde gösterebilmek adına mitolojik tanrıların tavandan sahneye bir vinçe indirilmesi gibi efektler tiyatro izleyicisine anlatılan gerçekliği arttırmak için kullanılmıştır. Bu efektleri yapmak için makinistler çalışmakta ve mekanik aksamlar sahne altına ve gerisine gizli şekilde kurulmaktaydılar. Ayrıca

sahnedeki idam sahnelerinde çeşitli kuklalar ve çeşitli sıvılar kullanarak gerçekçiliğin artırılması sağlanmıştır.

“Hareketsiz sahnelerin çoğunlukla binalara bitiştirilmesi, makara ve bucargatların çatılara kurulabilmesine ve bunların bulut ya da göğü andıran boyalı, kumaşlarla gizlenmesine olanak vermişti. Melekler bu aletleri kullanarak Cennet ile Dünya arasında gidip gelebilirler, Lucifer İsa’yı tapınağın üzerine çıkartabilir(12 metre yüksekliğe); ruhlar Araf’tan serbest bırakılıp Cennet’e doğru uçarlar ve Şeytanlar ve ateş püsküren canavarlar sahnenin üstünden geçerlerdi.” (Brockett, 2000:121).

“19. yüzyılın kitle görsel kültürünün birer ögesi haline gelecek olan bir dizi optik aygıt icat edilmiştir. Hareketlerin simüle edilmesi için tasarlanan birçok makineden biri olan fenakistiskop, art-imgeler üstüne ampirik bir inceleme yapılırken üretilmiş, yarım yüzyıl kadar fotoğraf imgelerinin tüketimine hakim bir rol oynayan stereoskop ise iki odaklı görme sırasında gerçekleşen fizyolojik olayları niceliksek olarak saptayıp formelleştirmeye çalışılırken geliştirilmiştir” (Crary, 2010: 29). Bu teknolojik gelişmeler görüntüyü daha da gerçekçi kılmış ve inandırıcılığı arttırmıştır.

Canlandırmaya dayalı bilinen ilk projelerden biri 1640 da Anthanasius Kircher’in “Laterna Magica” isimli aletidir (büyülü fener). Bu alet; projeksiyon makinesi’nin atasıdır. “Bir gaz lambası ve mercekler yardımı ile cam plakalar üzerine çizilmiş görüntüler uygun bir yüzeye yansıtılmak suretiyle çalışmaktadır” (Williams, 2009: 11-12).

Özel efektlerin film üzerinde kullanılması ise sinematografi cihazının bulunuşuyla aynı döneme denk gelmektedir. 1900’lerin başında gerçek bir olayı filme kaydetmek izleyiciler üzerinde başlı başına bir görsel efekt algısı yaratmıştır. Dönemin iki boyutlu resimsel gerçekliğine aşına olan izleyici eklene hareketli görüntünün üçüncü boyutunu şaşkınlıkla karşılamıştır. Görsel efekt film yapımında devrimci bir hareket olarak kabul edilmektedir. Dijital teknolojilerle birlikte sinema fiziksel bir gerçekliği kaydediyor olmaktan çıkmıştır. “Seyirciler, izlediklerinin teknik olarak "gerçek" olmadığını bildikleri halde, bildikleri ile gözlerinin onlara ne söylediği arasındaki uyumsuzluğa hayret etmektedirler ” (Bolter ve Grusin, 2000: 30).

Film tarihinde, görüntülerin sanal olarak aktarılması iki şekilde gerçekleşmiştir. Kamera obscura fotoğraf ile fiziksel gerçekliği yakalamayı başarırken sihirli fener ve ekran aletleri görsel illüzyonu yansıtabilmiştir. Yüzyıllar boyunca, karanlık bir odadaki duvardaki küçük bir delikten, karşı dünyanın ters çevrilmiş bir görüntüsünü, duvar üzerine yansıtılmasıyla kaydedildi. Bu işlem daha sonra iğne deliği kamerasının üretilmesi için uyarlandı. Sinematograf ise bu iki yeteneği birleştirerek hareketli görüntüyü üretmeyi başarmış ve ilk defa nesnelerin teknolojik olarak temsili ve sanal görüntüleri kamusal ortamda göstermeye olanak sağlamıştır.

28 Ağustos 1895'de, kamera operatörü Alfred Clarke, Edison'un stüdyosunda The Execution Of Mary Stuart (Mary'nin İnfazı) ismiyle İskoç Kraliçesi olan Mary'nin infazını çekmiştir. Kraliyet idamının illüzyonunu yaratmak için, Clarke, önce cellatın önünde diz çöken Kraliçe'yi filme almış balta kaldırıldıktan sonra, aktör olay yerinden ayrılıp bir kuklanın yerleştirilmesi için kamera durdurulmuş, çekimler devam ederken, balta düşürülerek tekrar çekilmiş ve Kraliçe'nin başı omuzlarından ayrı olarak ayrılmış gibi görünmüştür. Bu tür stop-motion teknikleri, gelecek yüzyıl için özel efekt üretiminde kullanılmaya başlanmıştır. Gereklik hissi uyandıran bu illüzyon tekniği sayesinde filmin bu sahnesi “sinemada kullanılan ilk özel efekt sahnesi” olarak kabul edilmiştir (Rickitt, 2006: 10)

Auguste ve Louis Lumière kardeşlerin ilk kez sinematograf cihazında gösterdikleri “Arrivee du Train en Gare de La Ciotat” (Trenin La Ciotat Garına Gelişi) izleyicilerin trenin gerçekten üstlerine geldiğini zannederek sinema salonundan kaçışmalarına neden olmuştur. Bu özelliği ile kendi başına bir görsel efekt sayılabilmektedir. Zamanın en önemli efekt öncüsü Amerikalı Edwin : Porter, 1900 yılında Edison'a projeksiyonist olarak katılmış, çabucak yönetmenlik görevini üstlenmiştir. Porter, 1903'te özel efektlerin tarihine büyük katkı sağlamış olan "Büyük Tren Soygununu" kaydederek kamera bakış açısını ve doğalcı ayarları değiştirmiştir. Bu ilk bilinen yakın çekim İzleyicilerin korkmasına sebep olmuştur. Filmde kullandığı Glass-Shot (Cam-Çekim) tekniği ile başka bir yerde önceden çekilmiş olan görüntüler stüdyoda bir perdeye yansıtılmış, perde önünde oyuncular oynatılarak sahnenin çekimi yapılmıştır.

Fiziki gerçek ve filmlerdeki etkinin bir örneği olarak, “Bir trenin gara girişi” filminin izleyici üzerinde yaptığı korku ve panik duygusu ile tiyatro salonundan dışarı kaçışmalarına sebep olduğu dönemlerde izleyici henüz fiziksi gerçekle filmin sahip olduğu gerçeklik arasındaki ayrımı anlayamıyordu.

“İlk filmlerde doğal optik algının taklit edilmiş olması ve hareketli görüntülerin özdönüşümsel bir ifade karakterine sahip olmaları dolayısıyla oluşan ‘sanki’ estetiğinin daha sonra dijitalleşen görüntüler aracılığıyla gelişerek hiper-gerçek ve simülatif olanın estetiğine dönüştüğü görülmektedir” (Şentürk, 2008: 164) Deleuze’a göre film tabiatı gereği, nesnelere ve nesnelere hareketlerini hiç bir şüpheye yer bırakmayacak biçimde ‘işte var!’ın formu içinde gösterime sunabilme özelliğine sahip olması ve üstelik bu ‘var’ı seyircinin optik ve pisişik algısının özneliğiyle özdeşleştirilmesi dolayısıyla, bütün film boyunca gösterime sunulan resim ve nesnelere kimliğini oluşturan modülasyon, netice itibariyle gerçeğin operasyonu olarak işlev görmektedir (Deleuze’dan aktaran Şentürk, 2008: 172).

Sinema’ya yenilikler katan bir yönetmen de David Wark Griffith’tir. Griffith, 1907’de Biograph’a katılmış ve film düzenleme, kamera hareketi, çekim kompozisyonu ve ışıklandırma komutlarıyla film dilinde yenilikler yapmaya başlamıştır. "American Mutoscope and Biograph" olarak da bilinen "Biyograph" Şirketi, 1895 yılında kurulan ve 1916 yılına kadar faal olan bir sinema şirkettir. Amerika Birleşik Devletleri’nde tamamen film yapımı yapan ilk şirkettir. Yirmi yıl boyunca üçbinden fazla kısa film ve oniki uzun metrajlı film üretmiştir. Griffith, hikaye anlatımının katkı sağlayacak bir dizi fotografik efekt kullanmıştır. Sahneler arasındaki geçişi göstermek için karartma ve açılma (fade-in ve fade-out) gibi çekim geçişlerini kullanmıştır. Bu efektler, fotoğrafta selülozik filme ulaşan ışığın miktarını kontrol etmek suretiyle çekim sırasında diyaframın açılıp kapatılmasıyla elde edilmiştir.

Fantastik film tarihinin bilinen ilk ismi Georges Méliès, (1861-1938), stop-motion çekimi kullanmış olan ilk film yapımcılarından biridir. 1899’dan 1912’ye kadar film kurgu anlatıları oluşturan, pantomim ile fantastiği birleştiren 400’den fazla film yapmış olan Méliès’in en ünlü filmi 1902 yılında sinema tarihine ilk bilim kurgu filmi olarak geçen *A Trip to the Moon* (Ay’a yolculuk) görsel özel efektlerin

kullanıldığı ilk film olarak kabul edilmektedir. (Danesi, 2009: 195) Yirmibir dakikalık film, Jules Verne ve H.G. Wells'in romanlarındaki hikayelerden yola çıkılarak yapılmıştır.

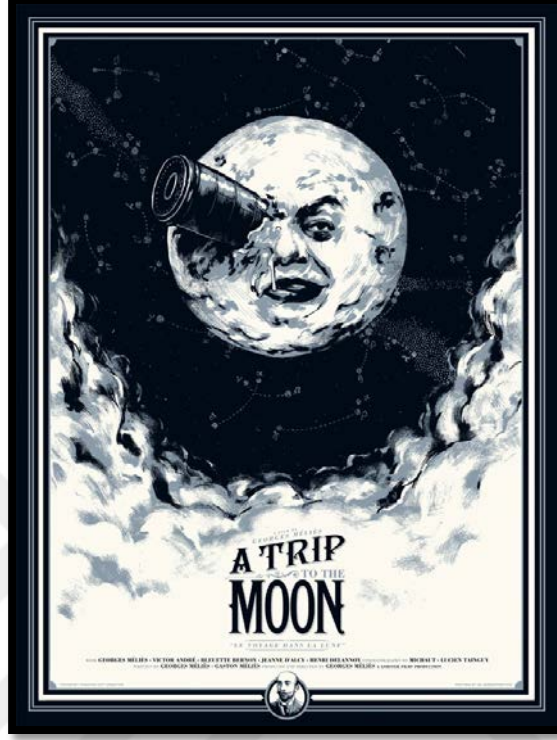


Foto 2.14: "A Trip To The Moon" (Ay'a Seyahat) Filminin Afışı

Méliès, gözden kaybolma, bir kimse veya eşyanın bir başka kimse ya da bir başka eşyaya dönüşmesi, gerçek boyutlarında verilemeyen bir cismin film hilesiyle büyük izlenimi verecek şekilde çekilen maketinin kullanılması, iki çekimin aynı pelikül üzerinde üstüste bindirilmesi, kamera merceği kapatılarak, aynı kare içinde çeşitli sahnelerin birarada kaydedilmesi gibi film "hileleri"ni ilk kez kullanmıştır.

Başlıca filmleri *Christ Marchant Sur Les Eaux* (Sular Üzerinde Yürüyen İsa), *Cendrillon* (Kül Kedisi), *Barbebleu* (Mavi Sakal), *Les voyages de Gulliver* (Gulliver'in Maceraları), *Robinson Cruzoë*, *Le Barbier de Seville* (Sevil Berberi)dir.

Raoul Walsh'ın Binbirgece Masallarından uyarladığı, 1924 yapımı *The Thief of Bagdad* (Bağdat Hırsız) filminde tel, makara ve raylardan oluşan bir düzenek ile filmin başrol oyuncusu Douglas Fairbanks'ın bulutlarda uçtuğu sihirli halı sahnesi

çekilmiştir. Ayrıca “üst üste çekim tekniği ve canlı aksiyon (live-action) ile maketler bir arada kullanılmıştır” (Pintea, 2004, : 29). *Bağdat Hırsızı* filminde altı farklı görsel efekt kullanılmıştır. Bunlar; “duraksamalı çekim(stop-motion), çift pozlama ile geçme (dissolve), iris, mat boyama (matte painting), Cam çekim (glass shot), ve ikili / üçlü pozlama (double/triple exposure)” dır (Ryu, 2007, : 69).



Foto 2.15: “The Thief Of Bagdad” (Bağdat Hırsızı) Filminden Sahneler

Bağdat Hırsızı, mekanik bir atın gökyüzünde koştuğu, dev bir cin'in gözüktüğü ve uçan bir halının havada süzülmesiyle hareketli mavi matların (Technicolor blue-screen travelling mattes) kullanıldığı ilk film olma özelliğini taşımaktadır.

Londra'da çekilen filmde egzotik Bağdat şehrinin yeniden üretilmesi için maket gemiler ve büyük boyutlara bir dev ayağı ve dev bir örümcek gibi mekanik dekorların yanında perspektif zorlama, ayna çekimi, mat boyama gibi efekt teknikleri kullanılmıştır

Bağdat Hırsızı ile aynı yıl, Almanya'nın en büyük stüdyosu olan UFA, yönetmen Fritz Lang (1890-1976) ile birlikte ülkenin en önemli film yapımlarını gerçekleştirmiştir. Lang, iki parçadan oluşan destansı "Die Niebelungen"i (1924) muazzam stüdyo setleri üzerine çekmiştir. Alman sinemasının meşhur olmasını

sağlayacak bir teknik olan "Shuftan süreci" kullanarak tam boyutlu setlerde aynaların yardımıyla minyatürleri bir araya getirmiştir (Rickitt, 2006: 19)

Alman yönetmen Lang'ın özel efektleri ustaca kullandığı bir "bilim kurgu masalı" olan *Metropolis* (1926) yapay modeller, canlandırmalar, mat resimler, erken dönem rear projection ve tam ölçekli mekanik efektlerin çarpıcı bir biçimde kullanıldığı bir başyapıttır. *Metropolis*'in fütüristik şehrinin parçaları, tam kapsamlı setler olarak inşa edilmiş ve binlerce ayrıntıyla doldurulmuştur. Mali bir başarısızlık olmasına rağmen film, çağdaş film yapımcıları üzerinde büyük bir etkiye sahiptir ve şimdiye kadar yapılmış en etkili filmlerden biri olmaya devam etmektedir. Futuristik yapısı sanatsal ve teknik mükemmelliği, popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırmıştır.

En eski ve ünlü olan yapımlardan biri Ray Harryhausen'ın stop-motion animasyonlu özel efektlerini içeren 1963 yapımı, yönetmenliğini Don Chaffey'in yaptığı fantastik filmi *Jason and the Argonauts* dur.

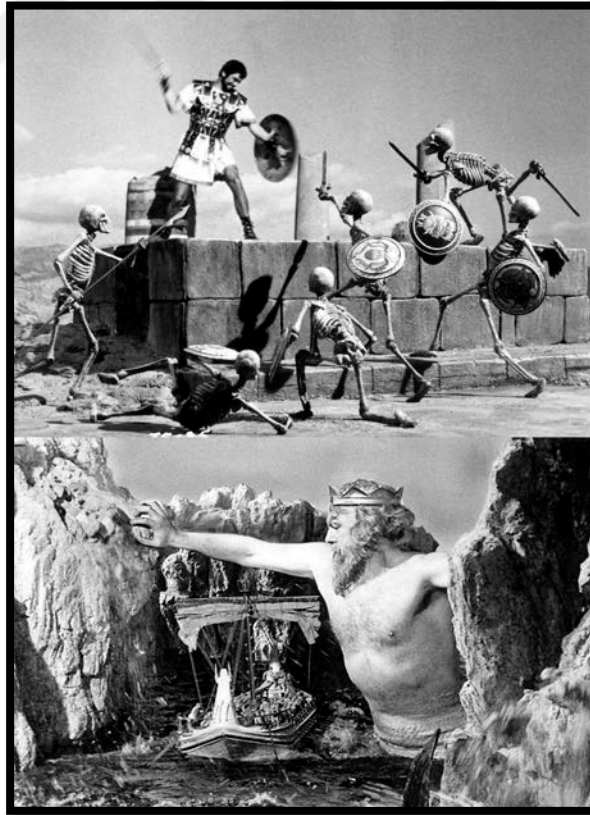


Foto 2.16: Türkçe "Altın Postlu Cengaver" olarak gösterilen "Jason and The Argonauts" Filminden Sahneler

Aynı hikaye 2000 yılında Titanların Çarpışması'nda görünmüştür. Yine benzer yaratıklar 1958 yapımı Sinbad'ın maceralarında ekrana taşınmıştır. Bir epik fantastik örneği olan *Sinbad* ilk kez 1919'da filme çekilmiştir. 1958'de *Columbia Pictures* şirketi tarafından Nathan Juran'ın yönetmenliğinde *Seventh Voyage of Sinbad* (Sinbad'ın yedinci yolculuğu) olarak ve 1963'de *MGM* tarafından yönetmenliğini Byron Haskin'in yaptığı *Captain Sinbad* (Kaptan Sinbad) isimleriyle sinema filmleri yapılmıştır.

“*Futureworld*, bilgisayar ile oluşturulan görüntülerin (CGI) kullanıldığı ilk uzun metrajlı film olmuştur ve üç boyutlu (3D) insan yüzü ve eli sunumunu içermektedir. 1977 yılında, George Lucas, üç boyutlu (3D) grafikleri ‘Star Wars Episode IV: A New Hope’ filminin yapımında kullanmıştır” (Dündar, 2013: 27)

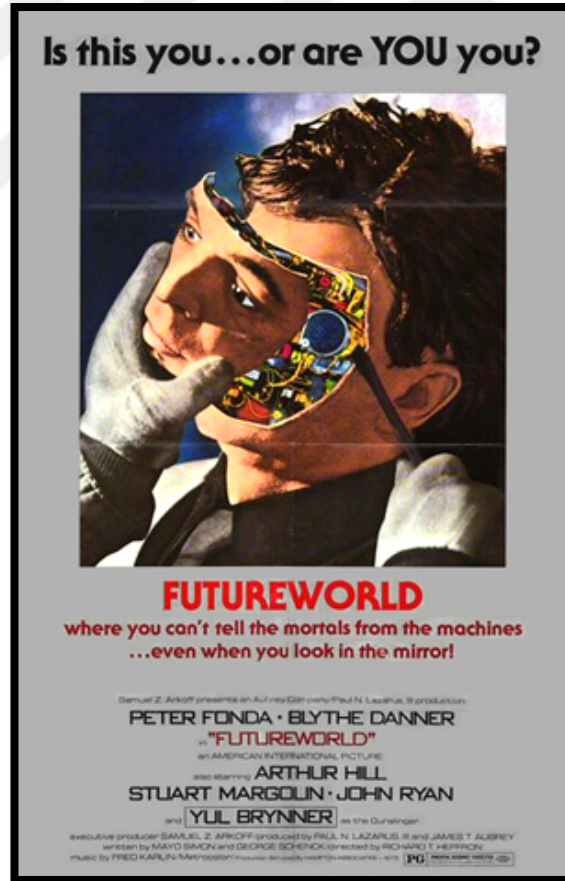


Foto 2.17: Üç boyutlu Bilgisayar Görüntülerinin Kullanıldığı İlk Film
"Futureworld"ün Afişi

Fantastik hikayelerden *Kral Arthur* efsaneleri birçok defa ekrana uyarlanmıştır. 1981 yapımı *Excalibur* kılıcı taştan çeken ve yuvarlak masa şövalyelerini bir araya getiren büyük Kral Arthur'un kahramanlıklarının anlatıldığı ilk filmidir. Arthur, Guenivere ve Lancelot'un bu hikayesi 1995 yapımı *The first knight* (İlk şövalye) filminde tekrar anlatılmıştır.

Birçok fantastik öykü yüzyıllar boyunca var olmuş ve bu hikayeler filmler için harika birer malzeme kaynağı olmuştur. Özellikle antik Yunan ve iskanandinav mitleri film yapımcılarının vazgeçemedikleri arasındadır. Örneğin, Anglosakson destanı olan ve İskandinavyalıları anlatan *Beowulf* 1999 ve 2007 de aynı adla filmleştirilmiştir.

Sinema ve televizyon için yapılan filmlerde görsel efektler anlam yaratma, üretim maliyetlerini düşürme ve en önemlisi de çekilmesi olanaksız ya da zor olan sahneler için gerçekçi inandırıcılığı yüksek görüntüler üretmek için kullanılmaktadır. 80'li yıllarda gelişmeye başlayan bilgisayar teknolojileri 90'lı yıllarda film üretiminde sıkça kullanılmaya başlanmıştır.

Yönetmen James Cameron'un yönettiği *Terminatör 2: Kıyamet Günü* (*The Terminator 2: Judgment day*) yerli ve yabancı toplam 519.843.345 \$ gişe hasılatı ile 1984 yılında çekilmiş olan 1. Filmin başarılı bir devamıdır. Film görsel efekt ve makyaj dahil dört Akademi ödülü kazanmıştır (Ryu, 2007:131).

Üç boyutlu dönüşüm teknolojisi (3D Morphing technology) *Terminator 2*'deki robot T-1000' in insan formundan sıvı metal'e dönüştüğü performansı bu tür özel efektlerin simgesi olarak tarihte yerini almıştır. Gelecekte gelen bir robotun (Arnold Schwarzenegger), insanlığı yok olmaktan kurtaracak genç bir çocuğu korumak için Dünya'ya gelişini ve şekil değiştiren kötü bir robot polisin (Robert Patrick) ona engel olmaya çalışmasını konu eden film, birden fazla şekil değiştirme efektine (morphing) ve gerçekçi hareketleri olan bir bilgisayar karakterine doğal insan hareketlerini simüle etmek için kişisel bilgisayarların kullanıldığı ilk ana akım filmidir.



Foto 2.18: "Terminator 2" Filminden Morphing Efektli Olan Bazı Sahneler

Robot polis memurunun sıvı metal şeklinden sorunsuz dönüşümü gibi imkansız olayların gerçekçi etkisi ancak bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve film görüntülerinin dijital bir formda aktarılmasıyla mümkün olmaktadır.

Filmlerin dijital ortamda olması onların kurgulanması, düzenlenmesi ve özel yayımlarla oluşturulan dijital efektlerin eklenebilmesi açısından gereklidir. “1990 ların başından itibaren teknoloji, filmlerin dijital ortama dönüştürülmesine izin vermiştir” (Rickitt, 2000: 35).

Stanley Kubrick’in 1999 yapımı filmi “Gözleri Tamamen Kapalı”nın çok konuşulan ayin sahnesinin sonuna doğru pelerinler içinde bir grup adam ellerini önde kavuşturmuş iki çıplak kadınla birlikte kameranın önünde dans ederler. Görüntüdeki kişiler gerçekte yoktur. Başka bir ifadeyle, bilgisayar ortamında yapılan bir canlandırmayla oraya yerleştirilmişlerdir. Bu çıplak kadınlar filmdeki sahnelere California’daki “Sibertechizat Firması”nın ürettiği siber dalga adı verilen bir özel efekt cihazının yardımıyla yerleştirilmiştir (Yolcu’dan aktaran Macit, 2007: 26-27). “Titanic” filminin açılış sahnesindeki üşüşen kalabalıklar da siber dalga özel efekt cihaz ürünleridir (Yolcu, 2002: 572).

John Ronald Reuel Tolkien’in romanlarından filme uyarlanan “Yüzüklerin Efendisi”, dijital görsel efektleri ve fantastik sinemadaki yeri açısından önemli bir yapıttır. Peter

Jackson'ın yönettiği "Yüzüklerin efendisi" filmi üçlemesi, J.R.R.'nin epik destansı romanından uyarlanmış ve fantastik sinema tarihinin kilometre taşlarından biri olmuştur. İlk film 2001 yılında "Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği", 2002 yılında "Yüzüklerin Efendisi: İki Kule" ve 2003 yılında "Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü" olarak izleyiciyle buluşan üçleme, hem ticari ve hem de fantastik sinema adına olağanüstü bir zafere ulaşmıştır. Film, Orta Dünya adlı fantastik dünyada geçmektedir. Üç film, Karanlık Lord Sauron'u yenmek ve güç yüzüğünü yok etmek için seçilen Hobbit ırkından olan Frodo Baggins'in macerasını anlatmaktadır. Hikaye, sihirbazlar, ejderhalar, yaratıklar, canavarlar, dev konuşan ağaçlar gibi birçok fantastik öğeyi barındırmaktadır. Yüzüklerin Efendisi üçlemenin ilk iki filmi toplam 19 dalda aday gösterilip sadece 6 ödül almıştır. Üçlemenin son filmi *Kralın Dönüşü*, En iyi uyarlama senaryo, en iyi sanat yönetmenliği, En iyi görsel efektler, en iyi ses, en iyi film müziği, eEn iyi şarkı, en iyi kurgu, en iyi makyaj ve en iyi kostüm tasarımı ödülleri olarak 11 dalda ödüle layık görülmüş ve aday gösterildiği tüm dallarda ödülü kazanarak kırılması güç bir rekorun sahibi olmuştur. Ayrıca "en iyi film" ödülünü kazanan ilk fantastik film olarak tarihe geçmiştir. Hem kitap hem de film, fantezi edebiyatı ve film türünde birçok araştırmacının ilgi odağı olmuştur. Film, "yüksek fantastik" türünün de en güzel örneğidir. Peter Jackson ekibi ile Tolkien'in orta dünyasını canlandırmak için dijital bir fantastik dünya yaratmış ve bunun için de teknolojinin gelişmesini beklemiş, BBC'ye verdiği bir röportajda "çok çok uzun bir süre birinin bu filmi yapmasını bekledim, ama şimdi çok heyecanlı ve gururluyum çünkü bunu yapan kişi ben oldum" demiştir ("Peter Jackson, *Yüzüklerin Efendisi* için konuştu", 2017, para. 2).

Yüzüklerin Efendisi'nin başarısı yeni fantastik odaklı projelerin de üretilmesini teşvik etmiştir. Kamera arkasındaki tüm önemli çalışmalar, Yeni Zelanda merkezli görsel efekt şirketi WETA Digital tarafından gerçekleştirilmiştir. Her üç filmde toplam üç bin efekt çekimi bulunmaktadır.



Foto 2.19: "The Lord Of The Rings" (Yüzüklerin Efendisi) Film Serisinden Görsel Efektli Sahneler

Yüzüklerin Efendisi serisinde Orc ve Uruk-hai orduları üç boyutlu bilgisayar grafikleriyle film çekimi bittikten sonra çoğaltılarak savaş sahnesine eklenmiştir. Çekimler boyunca Yeni Zelanda'nın manzaraları ile Orta Dünyanın hayali mekanları dijital olarak birleştirilmiştir. Filmlerdeki "Gollum" karakteri gibi modellenmiş birçok gerçeküstü karakterlere insansı hareketlerin verilmesi sağlanmıştır. Çoğaltma yöntemiyle bu modellerden var olmayan binlerce kişilik ordular yaratılmış ve kalabalık ordular, sokaklarında yüzlerce insanın yürüdüğü tarihi şehirler, meydana getirilmiştir. Olması istenen şey, alternatif bir "cisimsiz doğa" gerçekliğidir. Dokunamayacağımız, onun da bize dokunamayacağı bir gerçeklik. Bu denetleme isteği aynı zamanda, "fiziksel şeylerin" kusurlarından ve düzensizliklerinden kaçma isteğinin bir ifadesidir (Robins, 2002: 14) .



Foto 2.20: "Avatar" Filminden Bir Sahne

Dijital ortama aktarılmış olan canlı aksiyon çekimleri üzerine CGI (Computer Generated Images) bilgisayarlarla üretilmiş olan görüntüler eklenmeye başlanmış filmlerin sayısallaşması onların bilgisayarlarla düzenlenmesine ve yeni dijital efektlerin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

Yönetmen James Cameron'ın yaptığı ABD-İngiliz ortak yapımı bir film olan "Avatar" 2.3 milyar dolar hasılatla dünyada en çok gişe geliri getiren film olmuştur. Film 16 Hawaii, Kaliforniya (ABD) ve Wellington'da (Yeni Zelanda) (Avatar, 2017) çekilmiştir. Filminin yüzde seksenini oluşturan CGI görüntüler için hareket yakalama teknolojisi (Motion capture) ile kullanılmıştır. Film, James Cameron tarafından patenti alınan "Fusion Kamera" sistemiyle çekilmiştir. Bu sistem sayesinde gerçek görüntüyle bir çeşit performans yakalama teknolojisi bir araya getirilmiştir. Söz konusu sistemin öncü ve devrimci bir takım yenilikleri de beraberinde getirdiği ve 20 yıl sonra tüm filmlerin "Avatar" gibi olacağı ön görülmektedir (Brooks'dan aktaran Ormanlı, 2010: 103).

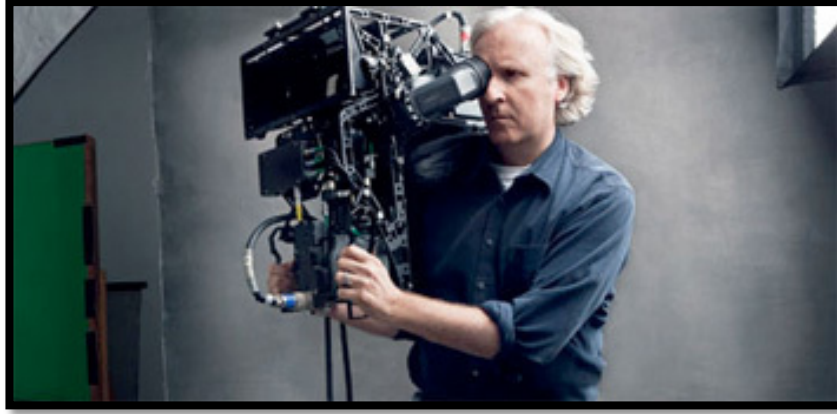


Foto 2.21: Avatar Filmi'nin Yönetmeni James Cameron "Fusion Kamera" ile birlikte

The Internet Movie Database (IMDB) sitesinin bünyesinde çalışan ve dünya çapında filmlerin gişe istatistiklerini tutan Box Office Mojo'nun internet sitesinde yayınladığı gelmiş geçmiş en çok gişe hasılatı yapmış olan filmlerin ilk yüz sıralamasında fantastik, bilimkurgu ve canlandırma türündeki filmler bulunmaktadır. Bunların ilk sırasında bulunan James Cameron'un *Avatar* filmi özellikle görsel efektlerin kullanımı açısından önem taşımaktadır. İkinci sıradaki *Titanic* ve üçüncü sırada *Star Wars: The Force Awakens* (Yıldız Savaşları: Güç Uyanıyor) bulunmaktadır (Box Office Mojo, 2017). (Bkz. Tablo 2-1).

Ran k	Title	Studio	Worldwide	Domestic / %	Overseas / %	Year^
1	Avatar	Fox	\$2,788.0	\$760.5 27.3%	\$2,027.5 72.7%	2009^
2	Titanic	Par.	\$2,186.8	\$658.7 30.1%	\$1,528.1 69.9%	1997^
3	Star Wars: The Force Awakens	BV	\$2,068.2	\$936.7 45.3%	\$1,131.6 54.7%	2015

Tablo 2-1: Box Office Mojo İnternet Adresi'nin Delirlediği Dünya Çapında En Yüksek Gişe Hasılatı Yapan Filmler Tablosunda İlk Üç Film

2016 yılında gösterime girmiş olan *Star Wars: The Force Awakens* (Yıldız Savaşları: Güç Uyanıyor) 'un ünlü prensesi Carrie Fisher Aralık 2016 da vefat etmiştir. Filmin son sahnelerinde devam filmi çekileceğinin sinyalleri verilmiştir.

Carrie Fisher hayatta olmasa da devam filminde görsel efekt teknolojisi sayesinde görsel olarak gerekirse tekrar canlandırılabilir.



Foto 2.22: “Star Wars” (Yıldız Savaşları) Oyuncularından Mark Hamill (Luke Skywalker) ve Carrie Fisher (Prensess Leia) ‘nın 1977 ve 2015 Yıllarından Fotoğrafları

Star Wars’ın oyuncularını Mark Hamill (Luke Skywalker) ve Carrie Fisher (Princess Leia) ‘nın 1977 ve 2015 yıllarından fotoğrafları

İngiliz yazar Rudyard Kipling’in 1894 te yazdığı Jungle Book (Ormanın Kitabı) adlı roman yedi kez filme alınmıştır. Film 2016 yılı en iyi görsel efekt Oscar ödülünü kazanmıştır.



Foto 2.23: "Jungle Book" Filminden Görsel Efektler Üretilmiş Bir Sahnenin Aşamaları

Her yıl seçilen belli sinema ve televizyon yapımlarının görsel efekt dalında aday gösterildiği birçok kuruluş bulunmaktadır. Bunlardan en popüler olanları, Academy Awards(Oscars) (Akademi ödülleri), VES Awards (Visual Effects Society Awards) (Görsel Efektler Birliği Ödülü), Emmy Awards (Emmy Ödülleri-Televizyon Dalında) dır.

Görsel Efekt dalında Akademi ödülü alan filmlerin çoğunluğunu fantastik ve fantastik bilim kurgu tür oluşturmaktadır (Bkz. Ekler / Tablo 1.A).

2.5. Fantastik Filmlerin Serileşmesi: Televizyon Dizileri

1926 yılında ilk televizyonun icadı ve 1940'ların sonu 1950'lerin başında görüntünün renklenmesi iletişim teknolojilerinde devrim niteliğindedir. Televizyon, insanlara evlerinde sinemadaki gibi film izleyebilme imkanı vermiştir.

Twentieth Century Fox'un Başkanı Daryik F. Zanuck'un 1944 yılında söylediği gibi televizyon altı aylık ömrü olan bir aygıt olmamış ya da insanlar saatlerce bu kutunun içine bakıp sıkılmamışlardır. Aksine televizyon sinemadan daha popüler olmuş, daha çok insana ulaşmıştır.

Televizyon yayıncılığının hızla artması özellikle Amerika'da kablolu yayıncılığın popülerleşmesi sonucunda 90lı yıllarda yüzlerce kanal yayın yapmaya başlamıştır. Yayınlar, 200'den fazla kanalı yöneten NBC, CBS ve ABC adlı birkaç şirketin tekelindedir. İzleyiciler, yayınların çoğunluğunu anten yerine kablolu yayın abonelik sistemi ile ve uydu yayınlarıyla takip etmektedir. "HBO (Home Box Office) isimli kanal, en yeni filmleri, spor karşılaşmalarını, özel eğlence programlarını veya yüksek maliyetli dizileri dağıtır" (MEGEP, 2017)

Televizyon yayıncılığı sinema filmleri dışında izleyicileri ekrana bağlayabilecek, sürekliliği olan, yapımlar üreterek izleyici kazanmaya çalışmışlardır. Bunlara en iyi örnek dizilerdir. Özellikle sezon dizileri her yıl aralıklarla devam etmekte ve izleyiciler merakla yeni gelecek sezonu beklemektedir.

İnternet üzerinden fantastik yapımlar hakkında birçok bilgiye ulaşılabilen internet siteleri bulunmaktadır. Bunlardan biri olan SciFan World internet sitesi, başlıca Fantastik ve Bilim Kurgu-Fantastik türlerindeki televizyon dizilerini, yayın tarihleri ve yayıncı kanal olarak derlemiştir (Bkz. Ekler / Tablo 1.B).

Fantastik dizileri yayınlayan bazı kablolu yayın kanalları, ABC, AMC, Channel 5, Fox, FX, HBO, MTV, NBC, Netflix, Showcase,, Showtime, Space, Starz, Syfy, The CW, The WB, TNT, USA Network, WGN America dır.

2.5.1. “Quality Tv” Kavramı Ve Hbo Kanalı

Televizyon, iletişim teknolojilerinin en önemlilerinden biridir. Teknolojiyle birlikte gelişen televizyon yayıncılığı beraberinde farklı seyir deneyimleri oluşturmuştur. Henüz Türkçeye geçmemiş olan bir kavram “quality tv” kavramıdır. Çağdaş televizyon yayıncılığının bir ürünü olan Kalite Televizyonu (Quality tv), 2000 li yılların başında geleneksel televizyon yayıncılığının çehresini değiştiren etkenlerin sonucunda oluşmuştur. Bunlar yeni teknolojiler sayesinde televizyon üretimindeki değişimler, kablolu yayın kanallarındaki artış ve seyir kültüründeki teknolojiye bağlı değişimlerdir.

Terim, Amerikan akademisyen Robert J. Thompson'ın 1996 yılında yayınlanan *Televizyonun İkinci Altın Çağ: Hill Sokak Blues'tan ER'ye* adlı kitabında ilk kez isimlendirilmiştir. "Amerikan kaliteli TV" nin bilinen televizyon kurallarını çiğnediğini belirten, televizyon alanı dışında kaliteli bir estetik anlayışa sahip kişiler tarafından üretilmiş belli kriterleri olduğundan bahsetmiştir. Üst tabaka izleyiciye yönelik bir çizgide, edebi değerleri, sosyal ve kültürel eleştirileri, eski türlerle birleştirerek yeni bir tür yaratılmıştır (Thompson'dan aktaran McCabe ve Akass, 2011: 14)

Thompson'ın bu tanımında “Quality” yani kaliteli kanalların, normal televizyon kanallarından farklı bir çizgide, belli bir izleyici profiline hitap eden kanallar olduğundan bahsetmesi bu kanalları sadece toplumun elit, eğitilmiş, üst tabaka kişileri izleyebilmiş gibi belli bir değer yargısına sahip olduğunu göstermektedir. Diğer yandan izlenmenin “moda” olduğu bu kanalların popülerliği de kalite sözcüğünü taşımaları için yeterli olabilmektedir.

“Quality tv” kanallarından bazıları HBO, AMC, Showtime, Starz, FX, USA Network, SyFy'dır. *Game of Thrones* (That Oyunları) dizisi tezin araştırma konusu olduğu ve HBO kanalında yayınlanmakta olduğu için bu kanal hakkında bilgi verilecektir.

“Kablolu yayın kanalı HBO ile birlikte Televizyon yayıncılığında yeni bir dönem başlamıştır. HBO, başından itibaren anaakım televizyon serilerinden ve özellikle ağ

yayıncılığında kendini ayrı tutmuş, "Televizyon değil, HBO" sloganıyla kablolu televizyonunun yükselişine işaret etmiştir" (Bourdaa, 2011 : 33)

Kanalın yasal internet sitesinin ana sayfasında yer alan bir slogan dikkat çekmektedir;

"Televizyonda en çok konuşulan programlardan, çığır açan serilerden, filmlerden, belgeseller ve spor programlarına, mevcut olan en büyük gişe rekoru kıran filmlere(Blockbuster) kadar ev sahipliği yapan HBO, her yerde kullanılabilir. İstedığınız zaman, istediğiniz yerde, HBO programlarını izlemek hiç bu kadar kolay olmamıştı" (HBO, 2017).

HBO Kanalının yayınladığı diziler yeni bir seyir kültürü meydana getirmiştir. Büyük bütçeli ve uzun soluklu televizyon dizileri belki de sinemadan daha fazla izleyici kitlesine sahip olmuştur.

Amerikan özel kanalı HBO tarafından üretilen *Sex and the City, The Sopranos, The Wire, Six Feet Under, Deadwood, Curb Your Enthusiasm, Entourage, Rome* (Türkiye'de Türkçe çevirisi yapılmadan yayınlanmışlardır) gibi pek çok orijinal ve kaliteli dizi dünya çapında markalaşmıştır.

Büyük bütçeli yapımların kanalı olma hedefi ile –özellikle dijital görsel zenginlikleriyle fantastik yapımları- her sezon yeni ya da devam bölümlerle izleyiciye sunmaktadır.

HBO kanalının tüm dünyada yayın yapmamasından dolayı ve izleyicilerin bu dizilere ulaşma isteği internet üzerinden yayın yapan yasal veya değil birçok dizi film sitesi kurulmasına sebep olmuştur. Yasal haklardan dolayı bir süre sonra kapatılan birçok dizi sitesi sonradan değişik isimlerle tekrar açılmakta ve bir şekilde izleyiciye bu dizileri izleme şansı vermektedir.

3. FİLM ARAŞTIRMALARINDA BİR ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ: GÖSTERGEBİLİM.

İnsan her zaman yaşadığı dünyayı anlamayı ve yorumlamayı istemektedir. Evreni, toplumları ve kültürleri tanımak, okumak istemektedir, bu yüzden etrafında çevrelenmiş göstergelerin anlamlarını düşünmek ve analiz etmek zorunda kalmaktadır.

Tüm canlılar birbirleri ile iletişim kurmak için ses, hareket, işaret gibi sembollerin oluşturduğu sistemleri kullanmaktadır. Görseller kullanarak iletişim kurmak insanların başvurduğu en eski yöntemdir. Mağara resimleri, antik Mısır'daki hiyeroglifler, farklı uygarlıkların sonradan alfabeğe dönüştürdükleri semboller hep birer anlatım aracı olmuştur. M.Ö. 15000 Altamira (İspanya) ve M.Ö. 25000 Lascaux (Fransa) mağaralarında bulunan hayvan ve insan figürlerinde, günlük yaşamın bir kesitinin işlendiği görülmüştür (Tepecik, 2002: 18). Yazılı bir dil olan alfabe, insanoğlu tarafından seslere verilen işaret ve görsellerle oluşmuştur. Bunun nedeni görsel olanla iletişim kurmak en kolay ve etkili yoldur. Görsel ve dilsel iletişimin temelini göstergeler oluşturur.

Konuşulan her sözcük görsel olarak beyinde şekillenmektedir. Aristoteles'in dediği gibi hiçbir sözcük imgesiz olamaz. Görmek, bu algı sürecinde kullanılan duyuların başında gelmektedir. Görsel algılama, nesnelere, farklı formlar, hareketlerin meydana getirdiği görüntüleri fark etmek ve yorumlamaya dayalıdır.

Toplumlar sayısız gösterge ve simgelerle, çevrelenmiş bir dünyada varlıklarını sürdürürler. Lotman göstergeyi toplum içindeki bilgi değiş tokuşu sürecinde eşyanın, fenomenlerin ve kavramların fiziksel anlatımı olarak tanımlar. Bu tanıma göre fiziki olarak anlatma kabiliyetini ortaya koymak göstergenin en birinci özelliğidir (Lotman, 1999: 16)

Toplulukların birbiriyle iletişim kurmak için ürettikleri ve isimlendirdikleri bu göstergeler herhangi bir görüş veya fikri görsel olarak ve dilsel olarak betimlemektedir. Göstergeler, algılamak için biçimlendirdiğimiz gruplandırarak hatırlayabilmemizi sağladığımız düşüncelerimizin ürünüdür.

Göstergeler, gördüğümüz ve görünenin ardındaki gerçeği anlamak ve yorumlamak için kullanılan bir anlamlandırma biçimidir. Göstergeler insanlık tarihinden itibaren, belli kültürler için farklı anlamlandırma ve algılama biçimleriyle, insanların kendi yaşadıkları toplum içinde, yaşamlarını kolaylaştıran ve diğer insanlarla iletişim kurmalarını sağlayan araçlardır. Gösterge, toplum içindeki bilgi değiş tokuşu sürecinde nesnelere, fenomenlerin ve kavramların fiziksel anlatımıdır (Lotman, 2012:13). Zaman içinde bu göstergelerin anlamlanması ihtiyacından göstergebilim doğmuştur. Resim, grafik, fotoğraf, durağan film kareleri görsel göstergebilimin inceleme alanına girmektedir.

Göstergebilim iletişim kurmak için gerekli olan sözsöz, yazınsal, görsel, her şeyin incelenmesidir. Bu “şeyler” kodlar ve göstergeleri barındırır. Kodlar ve göstergeler ise kendi içinde anlamları saklar. Apaçık olan anlamların ötesinde görüntülerin belirgin olmayan gizli anlamlarının da keşfine olanak tanır.

Tüm yaşamımız boyunca mesajlarla dolu görsel kodlarla karşılaşırız. Etrafımızı çevreleyen göstergeler ve bu göstergelerin yüklü olduğu anlamlar bulunmaktadır. “Gösterge, genel olarak kendi dışında bir şeyi temsil eden ve dolayısıyla temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne ve olgu olarak tanımlanabilir” (Rifat, 2009: 11). “Gösterge bir uyarıcıdır _yani duyuşal bir tözdür_ Uyandırdığı belleksel imge kafamızda başka bir uyarıcının imgesine bağlanır. Göstergenin işlevi, bir iletişim doğrultusunda bu ikinci imgeyi canlandırmaktır” (Guiraud, 1990: 39). Göstergebilim, bu görsel kodların taşıdıkları anlamları yorumlama ve görsel imgeleri analiz etmek için kullanılmaktadır. Görüntülerin vasıtasıyla ile iletişim kurma yollarını araştırır. Bununla birlikte, göstergebilim, imgelerin kültürel anlamlarının ne olduğunun yanında anlamın yaratılma yollarını sorgular.

3.1. Göstergebilimsel Görüntü Çözümlemesinde Yaklaşımlar

“Göstergebilim adı ilk defa İngiliz filozof John Locke (1632-1704) tarafından, “An Essay Concerning Human Understanding” (İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme) adlı eserinde “semeiotike” yani “göstergeler öğretisi” olarak nitelediği bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır” (Deely, 1990: :113).

Gösterge, antik zamanlardan beri felsefecilerin ve bilim adamları'nın düşünce ürettikleri bir kavram olmasına karşın bilim olarak 20. yüzyılın başlarında İsviçreli dilbilimci ve modern dilbilimin kurucusu Ferdinand de Saussure'ün fikirleriyle şekillenmiştir. Saussure'ün ölümünün ardından öğrencileri onun ders notlarını kaynak olarak kullandıkları “Cours de Linguistique Générale” (Genel Dilbilim Dersleri, 1916) ismiyle yayınlamışlardır. Kitabında göstergebilimi, göstergelerin toplum yaşamı içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim olarak tanımlamıştır (Saussure, 1998: 46). “Saussure, dilleri dilbilimin inceleme alanına alırken, dil dışındaki göstergelerin işleyişini araştırarak bir bilim dalının kurulmasını öngörür ve bu bilim dalını Fransızca *semiologie* terimiyle adlandırır” (Rifat, 1992: 23).

Saussure, kavramla işitim imgesinin birleşimine *gösterge*, demiştir. Burada işitim imgesine örnek olarak sözcükleri vermiş ve kavrama taşıyıcılık ettiği için gösterge olduğundan bahsetmiştir. Duyumsal bölümün uyandırdığı kavram, bütünü de varlığını içermektedir. Diğer iki kavram olan *gösterilen* ve *göstereni* de şu şekilde açıklamıştır; “Bütünü belirtmek için *gösterge* sözcüğü kullanılmalı, kavram yerine *gösterilen* ve işitim imgesi yerine de *gösteren* terimleri benimsenmelidir” (Saussure, 1998:111).

Amerikalı pragmatist filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914), Saussure le aynı dönemde göstergebilim üzerine çalışmalar yapmıştır. Mantığın biçimsel gösterge öğretisi olduğunu savunduğu kendi gösterge kuramını oluşturmuştur (Peirce, 1984: 227). Saussure gibi göstergeleri farklı ve birbirine zıt öğeler olarak görmemiş ve görüntü, belirti, simgeyi bir mantık çerçevesine koymuştur. Ona göre mantıkla birlikte açıklanmalıdır. Zaten mantığı biçimsel gösterge öğretisi olarak ele almıştır ve herhangi birşeyin yerini alan birşeydir. Yerini tuttuğu şey onun nesnesidir (Parsa, 1999: 16).

Peirce, anlamı incelemek için gösterge, göstergenin yorumlayanı ve göstergenin nesnesi arasında üç köşeli bir ilişkinin zorunlu olduğunu savunmaktadır. “Bir gösterge kendinden başka bir şeye, yani bir nesneye göndermede bulunur ve birisi tarafından anlaşılır, yani yorumlayanın zihninde bir etki yaratır” (Fiske,2003: 64-65).

Charles Sanders Peirce göstergebilimi kendisi, nesnesi ve yorumlayanı üzerinden bir sınıflandırma yapmıştır. Göstergeleri, üçlükler halinde bölümlere ve her bir üçlüğü kendi içinde sınıflara ayırmıştır. Bunlardan nesnesi bağlamında oluşturduğu gösterge üçlüsünü Peirce, gösterge ve nesnesi arasındaki ilişkiye dayalı olarak sınıflandırmıştır. “Gösterge ile nesnesi arasındaki doğrudan bağlantıya dayalı *belirtisel gösterge* (index) gösterge ve nesnesi arasındaki benzerlik ilişkisine dayalı *görüntüsel gösterge* (icon) ve gösterge ile nesnesi arasındaki nedensizlik ilişkisine dayalı *simgesel gösterge* (symbol) demiştir” (Fiske, 2003: 70). Bu üçlü grubu daha ayrıntılı ele alalım;

Belirtisel gösterge, (indice) “Bir durumun, bir olgunun varlığını doğal olarak içeren ya da ortaya koyan olgudur” (Guiraud, 1990:130) Fiske, “belirtisel gösterge için nesnesi arasında doğrudan varoluşsal bir bağlantının bulunduğu bir göstergedir” der (Fiske, 2003: 47). Belirtilerin sonucunda yorumlayana bağlı olarak anlam kazanan göstergelerdir. Burnu akan bir insanın nezle olabileceği, kırık bir vazunun yere düşmüş olabileceği gibi.

Belirtisel göstergelerde bitişiklik ilişkisi vardır. Dumanın ateşin göstereni olması doğada dumanla ateşin bitişik biçimde bulunmasına dayanır. İkonik göstergelerde ise benzerlik ilişkisi bulunur. Birinin fotoğrafı ile kendisi arasındaki ilişki bu türden bir yapıyı işaret eder (Kıran ve Kıran, 2006). “Görüntüsel göstergeler (fr. signe iconique) nesne ile aynı fiziksel özelliğe sahip değildir ama nesnenin gösterdiği özelliğe benzer bir yapıyı belirtir” (Eco, 1992: 37).

Görüntüsel gösterge, temsil ettiği şeyle görüntüsel olarak benzerliği bulunan göstergedir. Buna en iyi örnek fotoğraftır. Gösterilenin gösteren tarafından yeniden üretilmiş veya temsil edilmiş halidir. “İkon olarak da adlandırılan görüntüsel gösterge, nesnesi gibi görünür ya da onun gibi ses çıkarır. Görüntüsel gösterge

nesnesine benzeyen, nesnesinin niteliğini paylaşan göstergedir (Gripsrud, 2002: 110; Fiske, 2003: 46). Günay'ın tanımına göre, "görüntüsel göstergede (fr. icöne), bir yansıtma durumu söz konusudur. Yani, gösterge kendi nesnesini (görüntü) yansıtır. Bu türe en iyi örnek olarak fotoğraf verilir. Fotoğraf (görüntü) gerçek nesnesini yansıtır" (Günay, 2002: 162). Görüntüsel göstergelerin en önemli özelliği işaret ettikleri nesneyle fiziki bir benzerlik söz konusudur.

Simgesel gösterge, sözcükler, rakamlar, trafik işaretleri, piktogramlar gibi nesnesinin yerine geçen göstergelerdir. Toplumsal olarak uzlaşmaya varılmış kavramların yerine kullanılan göstergelerdir. Yorumlayıcı ortadan kalktığında özelliklerini yitirirler. Simgeler kullanım amaçlarına göre görüntüsel gösterge olabilme özelliğine sahiptir. Simgeye örnek kum saatinin zamanı, kurukafanın ölüm tehlikesini temsil etmesi sayılabilir.

Sinema göstergebilimi üzerine ilk çalışma 1964'de Christian Metz'in Communications'un 4 no.lu sayısında yayınlanan "sinema dil mi yoksa dil yetisi mi?" başlıklı makalesidir. Metz bu çalışmasında sinemayı eklemli dil olan doğal dil ile karşılaştırır ve sinemanın dili (fr. langue) olmayan bir dil yetisi (fr. langage) olduğunu söyler, çünkü sinemanın en küçük birimi ve göstergesi olan çekimin (plan) doğal dilde karşılığı yoktur; doğal dilin göstergesi olan sözcük, (moneme) biçimbirim ve sesbirimlerden oluşur. Diğer bir deyişle, dil ilk aşamada biçimbirim, ikinci aşamada da sesbirimde oluşan çift eklemliliğe sahiptir. Bunun yanında, sinemanın en küçük anlamlı birimi olan çekim (fr. plan) böyle bir eklemlemeden yoksundur. Anlamdan yoksun olan sesbirimlerin karşılığı sinemada yoktur, sinemada gördüğümüz her şeyin bir anlamı vardır. Bu nedenle, sinema dilinin en küçük birimi olan çekim, doğal dilde ancak bir sözcüğe karşılık gelebilir. Diğer yandan, her dilin sınırlı sayıda sesbirimleri gibi, "görüntüler sınırlı değil, sonsuz sayıdadır" (Metz: 2012:71).

Metz, sinema göstergebilimi üzerine yaptığı çalışmalarda Saussure'ün etkisinde kalmıştır. Sinemanın bir dil olgusu olmasından yola çıkmış, sözel dil ve film dili arasındaki benzerlikleri ve ayrımları inceleyerek yaklaşımını oluşturmuştur (Sivas: 2012: 536).

İyi öyküler anlatılmasının sinemanın bir dili olmasına bağlı olmadığını, iyi öyküler anlattığı için sinemanın kendisinin bir dil olduğunu savunan Metz, "görüntüler sınırlı değil, sonsuz sayıdadır" demiştir (Metz: 2012:71).

Metz'in geliştirdiği sinema göstergebilimi, sinema dilbilgisini oluşturmak için, sinema diline yapısal dilbilim yöntemleriyle yaklaşır. Göstergenin nedensizliği, dilin anlam üretmede önemli boyutu olan dizisel ve dizimsel boyutu, dilin çift eklemliliği, düzenlam, yananlam boyutu sinema dilini incelerken temel aldığı konulardır. Bunun nedeni, doğal dilin daha düzenli ve daha iyi bilinen bir dizge olmasıdır (Bağder, 1999: 145). Metz, seyirci'nin filmde anlatılan iletiyi anlamlandırma aşamasında kullandığı 5 düzğüden bahsetmiştir;

1. Görsel ve işitsel algılama.
2. Filmde gördüğümüz nesnelere tanınması.
3. Kültürümüz sayesinde ya da filmdeki düzğüler yoluyla ayırdına varabildiğimiz nesnelere ya da nesnelere arasındaki ilişkilerle ilgili yananlamaların ve simgelerin bütünü.
4. Büyük anlatısal yapıların bütünü.
5. Sinemasal dizgeler bütünü. Bunlardan sonuncusu dışında diğerleri sinemasal değildir (Bağder, 1999: 146-147).

Metz'e göre her imge bir sözcük ya da anlambilimle eşdeğerli olmanın ötesinde 5 temel özelliğe sahip bütünsel bir önermeye benzemektedir.

1. Filmsel imgeler, sonsuz sayıdadır.
2. Önermeler gibi yönetmen, yapımcı gibi filmi üretenler sayesinde var olabilirler.
3. Sözcüklerin aksine izleyiciye sonsuz sayıda bilgi iletmektedirler.
4. Önermeler gibi istenildiğinde çoğaltılabilen güncelleştirilmiş birimlerden oluşmaktadırlar.
5. Diğer imelerle olan karşıtlığa bağlı olarak bir anlama sahip olmaktadır (Metz, 2012: 37)

Edebi öykü ve film arasındaki farkı tanımlarken Metz, izleyicinin algılayabilmesi için bir gösterenler sekansına dönüştüğünü ve bu sürenin edebi öykülerde okuma süresine denk geldiğinden bahsetmektedir (Metz, 2012: 32).

Film göstergeleri ile ilgili araştırma yapan bir diğer isim de Peter Wollen dır. Araştırmalarındaki yaklaşım Peirce'in kine benzer. O da Metz'in film araştırmaları hakkındaki görüşünü paylaşır. Ancak onun öne sürmüş olduğu yaklaşımı yeterli bulmamıştır ve Peirce'ün mantık üzerinden anlamlama kuramını sinemaya uygulamıştır. Wollen'a göre filmde görüntüsel ve belirtisel göstergeler daha baskın durumdadır ve simgesel göstergeler ikinci planda ve sınırlı olarak kullanılmaktadır.

Wollen, Peirce'ün gösterge için önerdiği üç kategoriyi sinemaya uygulamış ve ancak bu üç boyutun birleştiği noktada sinemanın bir dil ve yetkin bir gösterge olacağını öne sürmüştür (Sivas, 2012: 536). “Sinema bir dildir çünkü metinleri vardır; anlamlı bir söylemi vardır. Fakat sözel dilin aksine önceden var olan bir koda bağlanamaz” (Wollen, 2008: 108).

Avrupa göstergebilimin önemli kuramcılarında biri olan Umberto Eco, Saussure ve Peirce'ü eleştirmiş fakat onlardan açıkça etkilenmiştir. İlke olarak göstergebilimin yalan söylemekte kullanılabilen her şeyi inceleyen bilim dalı olduğunu savunmuştur (Eco, 1982:135).

Sinema, televizyon, fotoğraflar, çizimler, resimler gibi her türlü görüntüsel gösterge iletim ortamına geçmiş olan nesnelere, varlıklar, mekanlar gibi görüntüler olarak gerçekte var olmadıkları halde var olarak gösterilebilmektedirler. Eco bu durumu bahsettiği “yalan teorisi” nde şu şekilde açıklamaktadır; “Göstergebilim, gösterge olarak kabul edilebilen her şey ile ilgilidir. Gösterge, başka bir şeyin yerine geçebileni ifade eder. Söz konusu olan bu başka şeyin var olması şart olmadığı gibi herhangi bir yerde bulunması da gerekli değildir. Bu nedenle göstergebilim, esasında yalan söylemek için kullanılan şeylerin incelenmesine yönelik bir disiplindir” (Eco, 1979: 7).

Eco'nun “yalan teorisi” kültürel kodların varlığıyla şekillenmektedir ve sinematografik görüntülerin gerçeküstü varlıkları ya da mekanları teknik olanaklarla

varmış gibi yansıtabilmesi bu kodlarla mümkündür. “Görüntüler, çeşitli hilelerle bozulmuş biçimleri temsil edebilir. Hayalet gibi olmayan şeyler görüntüde yer alabilir. Yalnızca olası bir dünyaya özgü yapıntısal karakterler fiziksel dünyada yaşayan kişiler gibi gösterilebilir” (Eco, 1985: 267). “Filme göstergebilimsel açıdan bakılmadığı takdirde, filmin toplumla ilişkisi ve estetik işlevi anlaşılamayacaktır” (Eco, 1985: 264).

Eco'nun yaklaşımında sinemanın göstergebilimi kullanabilmesi dilbilime ait olmadığı kabul edildiğinde mümkündür. Sinema göstergebiliminin belli sınırlarının olması gerekir. Sinema göstergebiliminin yasaları sinemanın ve filmin dışında, genel anlamlama yasalarıdır.

3.2. Dijitalleşen görüntünün film diline etkisi

Sinema ve televizyon için üretilen filmlerin özelliklerini film dilini bilerek incelemek gerekmektedir. Film'in anlatım dili sahip olduğu görsel ve işitsel öğelerden oluşmaktadır. Kurgu, çekim açıları, görsel efektler gibi teknik unsurlar anlamlı bir sırada bir araya getirildiklerinde film dilini meydana getirmektedir. Bu bağlamda özellikle sessiz film döneminde görsel dil baskın bir rol oynamıştır.

Film dili, kendi içinde anlatım yapısına sahiptir. Barındırdığı anlamları görsel olarak izleyiciye sunmaktadır. Bu bir çeşit iletiyi aktarma işidir. Film sahnelerden oluşur ve her sahne fotografik görsel kodlar içerir. Bu kodlar hikayeleri anlamlı kılan mesajlarla doludur. Bir sinemasal ürünün farklı kültür ve toplumsal yapıdaki izleyici kitlesine hitap etmesi ancak bu görsel kodların güçlü bir biçimde anlamlarını aktarabilmekle mümkündür.

Film olgusu, sanal olan bir kurgunun, reel ve kabul edilebilen ölçütlerde yansıtılabilmesine olanak sağlayan son derece önemli bir bildirişim aracıdır. Sahnelerin taşıdıkları sembolik ve gösterge değerleri, film ile ifade edilmek istenen etkinin belirli ölçütlerde amaçlanan boyutta olabilmesine olanak sağlamaktadır (Soydan, 2007: 3). Kostümler, karakterlerin kişilikleri, ışıklandırma, renkler, arka fondaki görüntüler, mekanlar, sesler ve kod içeren her türlü şey bir anlamı barındırır.

Filmde, hareketli görüntülerin, seslerin, efektlerin, kurgunun birikteliği ve anlamlı bir bütüne dönüşmesi film dilini şekillendirmektedir. Göstergelerin, sinemada da bir temel anlam, (sinemada düz anlam yoktur, çünkü temel anlam yan anlam üretimi için zaten dönüştürülmüş biçimiyle sunulmaktadır) bir de içinde buldukları bağlama göre renk ve ışık aracılığıyla değişen bir ruhsal anlamı vardır. Sinemada yan anlamın dayanağı temel anlam, temel anlamın dayanağı ise yan anlamdır (Adanır, 2003: 50).

Sinemada sahip olunan metinsel düzlem, görsel materyallerle dışavurum imkânı bulur. Burada önemli olan kullanılan materyallerin algı düzeyi belli olan hedef kitleye doğru mesajı iletecek şekilde kullanılmasıdır. Bütünlüğün önemi burada ortaya çıkar. Özel efektler filmin tamamına sadece görsel katkı sağladığı için değil, anlamı destekleyen bir öge olduğu için kullanılmalıdır (Karakaş, 2013: 61). “Bir filmi açıklamak zordur çünkü onu anlamak kolaydır. Görüntü, kendinden –ya da kendisi– olmayan hiçbir şeye geçit vermeyerek, sadece kendisi olarak bizi etkiler” (Metz, 2012: 69).

Film dili somut görüntülerden oluştuğu için gerçeküstü kavramları görüntüselleştirme aşaması zor bir durumdur. Bu bağlamda film dili kendine özgü anlatım biçimlerine sahip olmalıdır. Bir dil olarak taşıdığı anlam ve iletileri aktarabilmek için bu anlatım biçimlerine gereksinim duyar.

Dil dışı göstergeler yani görüntüsel olan göstergelere en iyi örnek fotoğraftır. Fotoğraf gerçeğin kaydedilebildiği ilk teknolojik buluştur. Ve sonrasında geliştirilen film kamerası ve günümüz HD kameraları hep ard arda fotoğraflama mantığıyla çalışmaktadır. Bu bağlamda fotoğrafı gösterge olarak anlamlandırma üzerinde durmakta fayda vardır. Dildışı göstergelerden farklı eklemcilik olgusu olmadığı için görüntüsel olan göstergeleri farklı biçimde incelenmelidirler.

Görüntüsel gösterge gerçeği direkt olarak aktarabilme özelliğine sahiptir. Burada gösterge ait olduğu nesnesinin görüntüsünü yansıtmaktadır. Tıpkı fotoğrafın ait olduğu nesnesini temsil edip yansıttığı gibi.

Fotoğrafın oluşturduğu göstergede nesne ile gösterge karşılıklı olarak birbirine benzemektedir. Belirttiği nesne var olmasa bile, kendisini anlamlı kılan özelliği

taşıyacak bir göstergedir. Bir başka deyişle görüntüsel gösterge belirttiği şeyi doğrudan temsil eder, canlandırır. Bu açıdan bir resim, bir desen, görüntüye dayalı bir fotoğraf ya da çizgisel anlatım (karikatürler) bu tür özellikler taşır. Bu fotoğraf gerçek dünyadaki nesnesini olduğu gibi yansıttığına göre, ilgili imge bir görüntüsel göstergedir (Günay, 2008: 4))

“Fotoğrafik gönderge görüntü ya da göstergenin gönderme yaptığı, isteğe bağlı olarak gerçek olan değil ama olmadan fotoğrafında olamayacağı, merceğin önüne yerleştirilen ve zorunlu olarak gerçek olan şeydir... Fotoğrafta o nesnenin orada bulunmuş olduğunu asla yadsıyamam” (Barthes, 1992: 95).

Görüntüsel göstergebilim kuramının gelişmesinde Fransız düşünür Roland Barthes’ın çalışmalarının önemi büyüktür. 1964 yılında “Panzani” makarnalarının reklam fotoğrafını inceleyen Barthes, resimde görülen nesnelere, algılanan renklerin betimlemesini yaptıktan sonra resmin içerdiği bildirimleri çözümlenmiştir (Karahan, 2004: 75).

Göstergelerin anlamlandırma sürecinde iki anlam çeşidi bilinmektedir. Bunlardan birincisi olan ve Barthes’in tanımladığı, göstergenin göstereni ve gösterilene arasındaki ilişkiyi ve göstergenin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle ilişkisini betimleyen düzanlamdır. Diğerisi ise göstergenin temsil edilmiş biçimini kapsayan yananlamdır. Barthes’a göre düzanlam ve yananlam arasındaki farklılığı gösterecek en belirgin örnek fotoğrafçılıktır. Buna göre düzanlam fotoğraf makinesinin nesneyi mekanik bir şekilde yeniden üretmesi, yananlam ise fotoğrafçının açığı, odaklamayı, ışığı ve kadraja neyin gireceğini hesaplamasıdır (Barthes’den aktaran Bircan, 2015: 26).

Fotoğrafın nesnesini temsili kendi gerçeğini gözardı etmesi anlamına gelmemektedir. Taşıdığı anlamın okunma sürecinde sahip olduğu görüntülerin gerçek dünyada temsil ettiği nesnelere olan ilişkisi göz önünde bulundurulmalıdır. Eco’nun belirttiği gibi “görüntüsel göstergeler (fr. *signe iconique*) nesne ile aynı fiziksel özelliğe sahip değildirler ama nesnenin gösterdiği özelliğe benzer bir yapıyı belirtir” (Eco, 1992: 37). Nesnesindeki algılanabilen özellikleri gösterge hali de fotoğrafta taşımaktadır.

Durağan film kareleri nesnesini yansıtan ve görüntüsel gösterge olan fotoğraflardan oluşmaktadır. Gri bir gökyüzü fırtınanın yaklaştığını göstergesidir yani görüntüsel göstergedir. Gök gürültüsü ise yıldırımla veya şimşekle ilişki içinde olabilir. Bir film sahnesinde karanlık ormandaki beyaz elbiseli kadın korkuyu ve ölümü çağrıştırabilir. Görsel göstergeler, ancak birbirleri ile olan benzerlik ilişkilerine göre okunabilmektedir. Benzerlik ilişkileri içinde kültürel, toplumsal birtakım öğelerin yardımıyla meydana gelen kodlanmış ikonlardan oluşur. Yazının ve görsel öğelerin bir arada olduğu durumlarda alıcı olan göz ilk önce görsel olanı seçer. Bunun sebebi yazının öğrenilerek algılanması fakat görsel olan göstergenin anlamını sorgulamadan önce göz tarafından hızlıca seçilebilme özelliğidir.

Fotografik görüntü yapısı gereği iletisini görsel bir kod olarak sunar. Bu kodu anlamlandırmak ve iletiyi algılamak önemlidir. Gelişen teknoloji kodları doğru yerde doğru görseller ile kullanmayı sağlamaktadır.

Filmlerde sahneler birbirini tamamlayan, her biri kendi içinde göstergeleri bulunan fotoğraflardır ve bu göstergeler sahnenin izleyiciye gösterdiği nesnelere, mekanlar, karakterler gibi unsurları kapsar. Renk, ışık, kostüm, makyaj, kamera filtreleriyle oluşan ortam, doku, karakterlerin ifadeleri, hareketler, efektlerle üretilen görüntüler, kamera açıları gibi birçok öğe kendi başına bir gösterge olarak değerlendirilmelidir. Bir film sahnesi tek bir fotoğraftan oluşmaz ancak benzer fotoğrafların oluşturduğu sahneyi anlamlandırmak için onu en iyi açıklayabilecek olan an fotoğrafı incelenebilir. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin ilk filmi olan “yüzük kardeşliği”ndeki Hobbit Frodo’nun avucunda güç yüzüğünü tuttuğu sahne filmde birçok kez farklı şekillerde görünse de kameranın çekim açısı ve Frodo’nun yüz ifadesinin güçlü etkisi bu karenin film afişlerinden birinde kullanılmasını sağlamıştır.

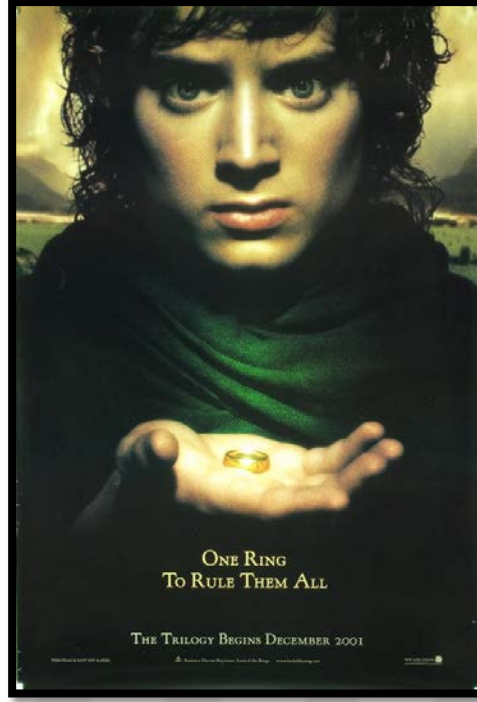


Foto 3.1: Yüzüklerin Efendisi Film Afişlerinden Biri

Yananlamda teknik etkenler ve insanın müdahalesi söz konusudur. Göstergelerin teknik olarak üretilme durumu, görsel efektler, modellenmiş karakterler, düşünerek seçilmiş renk filtreleri, renk düzeltmeleri, kurgulanmış ışık düzenekleri ve bilgisayarlarla oluşturulmuş görüntüler yeniden ve planlanarak üretilen göstergeler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yananlamlar kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Örneğin; günbatımı bir kişiye romantizmi simgelerken bir başkasına hüznü simgeleyebilir.

“Bir sokak manzarası fotoğrafı belirli bir sokağı gösterir; 'sokak' sözcüğü binalar arasında uzanan bir şehir yolunu anlatır. Ama ben aynı sokağı önemli derecede farklı biçimlerde fotoğraflayabilirim. Renkli bir film kullanabilir, doriuk bir gün ışığı seçebilir, yumuşak bir odak ayan yapabilir ve sokağı çocuklar için mutlu, sıcak, şefkat dolu bir oyun alanı haline getirebilirim. Ya da siyahbeyaz bir film, sert odak ayan, güçlü kontrastlar kullanabilir ve aynı sokağı oyun oynayan çocuklar için soğuk, zalim, barınılamaz ve yıkıa bir mekan haline getirebilirim. Bu iki fotoğraf, aynı anda ve birbirine yalnızca birkaç santimetre uzaklıkta iki fotoğraf makinesi

tarafından çekilmiş olabilir. Bu iki fotoğrafın düz anlamsal anlamı aynı olacaktır. Farklılığı yaratan yananlamdır” Barthes’in anlamlandırma için göstergelerde incelenmesi gereken bir diğer terim olan “yananlam, göstergenin, kullanıcıların duygularıyla ya da heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir” (Fiske, 2003:116).

Göstergelerin yorumlanmasında kültürel kodlar önemlidir. Savaş durumundaki bir ortamda büyümüş olan bir çocuk için silah görseli veya oyuncak silah korku ve ölümü anlatırken, yaşamı süresince gerçek bir kargaşa ortamında bulunmamış bir çocuk için sadece bir oyuncak ve oyun malzemesi olarak anlamlanır. Biri için rahatsız edici diğeri için hoş vakit geçirilen bir unsur olarak anlam kazanır. Bu tür anlamlandırmalar film sahnelerinde bilinçli bir kurgu yoluyla izleyiciye aktarılmaktadır. Dijital teknikler sayesinde anlamlı bir şekilde birleştirilip, değiştirilip, yeniden eklenerek gerçeği ifade etme becerisini geliştirmektedir.

Ormanda tek başına duran bir çocuk görüntüsü farklı anlamları barındırıyor olabilir. Ancak ormanda yalnız bir çocuk toplumsal olarak kabul görmüş belli anlamları olan bir görüntüdür. Ormanın büyük olması, yırtıcı hayvanların olabilme ihtimaliyle tehlikeli olması, çocuğun ormanda kaybolmuş olabileceği gibi anlamlara sahiptir. Burada yorumlama toplumsal öğretilere ve kültürel yapıya bağlı olarak değişiklikler gösterebilir. Ormanın tek başına bize vermek istediği bir mesaj yoktur. Ormanın bir gösterge olarak kullanıldığı durumda iletilmek istenen bir mesaj varsa gösterge olma özelliğine sahiptir. Göstergenin işlevinin, bildiriler aracılığıyla düşünceler iletmek olduğunu söyleyen Guiraud, “bu iletim işlemi bir nesne, yani kendisinden söz edilen bir şey ya da gönderge; göstergeler ve bundan dolayı bir kod, bir iletim aracı ve de doğallıkla bir yayıcı ile bir alıcı içerir” der (Guiraud, 1990:21).

Görüntü işleme ve üretme teknolojileri film diline farklı bir bakış açısı yüklemiş ve anlamlandırmada değişikliklere sebep olmuştur. Fantastik yapımlarda yaratılan evren, gerçeküstü öğelere sahiptir fakat kahramanlar ve mekanlar izleyen tarafından gerçekdışı olarak değerlendirilmez, o evrendeki gerçekliğin bir parçası olarak algılanır. Diğer bir deyişle gerçeküstü olanın, yaşamın var olan gerçekliği ile ilişkisi sorgulanmaz. Burada görsel efektler bu gerçekçilik durumunu oluşturmaktadırlar.

“Bir filmde görsel efektler filmin bütünü içinde seyirci tarafından “efekt” değil de “gerçek” olarak algılandığı sürece efektler başarılı kabul edilmektedir. Ancak o zaman görsel efektler sadece efekt olmaktan çıkar ve sinema diline kazandırılmış sözcük dağarcıkları halini alır” (Karabayraktar, 2010: 42).

Göstergelerin gerçekle olan bağlantısı görüntüseldir ve bu izlenimi meydana getiren perspektife bağlı üçüncü boyut algısı ve harekettir. Filmin hareketli olduğu algısı, saniyede 25 kare birbirini tamamlayan fotoğrafların göz önünden akışı sırasında gerçekleşir. Kameraya kaydedilen görüntüleri gerçekçi kılan onların hareketli oluşlarıdır. Ancak durağan bir film karesinin sahip olduğu göstergelerin gerçekliği orada ve beynimizin zaten tanıdığı görüntülerden oluşmasından kaynaklanır. Bu görüntü ister gerçek olandan kaydedilmiş isterse bilgisayarda modellenmiş olsun. Görüntü tanıdıksa ve çağrışım yapabiliyorsak gerçekçi olabilmiştir.

Yeni teknolojiler ile dijitalleşen film dili, özellikle fantastik yapımlarda gerçekçiliği arttırmak amacı ile kullanılmaktadır. Bu “yeni sayısal dijital film dili” beraberinde “dijital göstergeleri” karşımıza çıkarmaktadır. Dijital görsel efektlerle üretilen “gerçekçi görüntüler” özellikle fantastik yapımlardaki “gerçeküstü mekan ve karakterler” izleyiciye “başka bir gerçeklik” sunmaktadır. Bu bağlamda film dilindeki dijital etki kaçınılmazdır. Gelişen dijital efektler anlatıya yön vermeye ve etkilemeye başlamıştır.

Dijital teknolojilerin dünya çapında kullanılmaya başlanması beraberinde göstergeler de dijitalleşerek yeni belirtiler, ikonlar ve semboller üretilmesine olanak sağlamıştır. Film sahnelerine istenilen kodlar dijital olarak eklenebilmektedir. Böylece istenilen anlam sahneye uygun, izleyicinin beklentisini karşılayan ve iletinin verilmek istenilen şekliyle yerleştirilebilmektedir. Yeni dijital göstergelerin taşıdıkları anlam ve kodları açıklayabilmek için göstergebilim kullanılmaktadır. Görsel dijital efektlerin yardımı ile oluşturulan görüntüler, film dilini başka bir boyuta taşımıştır. Bu değişim, metinsel anlatımdan görsel anlatıma geçişteki değişime ek olarak, görsel efektlerin ve sayısal çekim tekniklerinin yetenekleri çerçevesinde meydana gelmektedir. İzleyici bu dilin yönlendirdiği ölçüde filmde anlam çıkartır.

Manovich dijital film üretimi hakkında filmin fiziksel gerçekliğinden öte bilgisayarlar tarafından doğrudan film üretilebildiğinden bahsetmiş ve canlı kamera görüntüsünün dijitalleştiğini söylemiştir. Burada en önemli yenilik gerçekliğin yeni bir türü elde edilerek, yaşanmamış bir olayın gerçekmiş gibi sunulması dijitalleşen film teknikleriyle mümkün olmaktadır (Manovich, 2001: 300-301).

Filmde anlam üretmek için kullanılan öğelerden biri olan ışıklandırma da teknolojinin gerektirdiği ölçüde dijitalleşmiştir. Özel programlar sayesinde sonradan eklenen renk filtreleri ve ışık kaynakları ambians'ın vermek istediği duyguyu izleyiciye aktarabilmektedir. Renk duygusal, psikolojik ve hatta fiziksel olarak etkileyebilmektedir. Filmdeki renk bir sahnedeki uyumu sağlayabilir, önemli temalara dikkat çekebilir, izleyicilerle psikolojik tepkiler ortaya çıkarabilir, karakterlerin kişisel özelliklerini vurgulayabilir. Barthes, “sonradan üretilen modelin amacı gerçeği yeniden canlandırmak değildir. Çünkü bu bir “yeniden üretme”değildir. Bu bir “yaratma” ya da bir “sözde doğallık” değildir. Bu bir simülasyondur. Bu bir teknoloji ürünüdür” diyerek (Barthes'den aktaran Metz, 2012: 45) aslında yeniden üretilen bir gerçekçi görüntü ve göstergeler bütünü olduğunu teknoloji'ye bağlayarak kabul etmektedir.

Eski dönemlerde gerçek set malzemeleri kullanılırken dijital dönemde yeşil ve mavi ekran (mavi ekran eskiden de kullanılmaktaydı) vazgeçilmez bir set oluşturma görevi görmektedir. Dijital yeterlilikler sayesinde sınırsız imkanlara sahip olan film, yapımcıların görüntülere istedikleri anlamı yükleyebildikleri yeni dijital bir dile dönüşmektedir.

Dijitalleşen göstergeler üretilmek istenilen anlamları tam aktarabilecek şekilde tasarlanmaktadır. Var olan göstergelerin sahnelerde kullanımı ile kısıtlanan anlam üretimi dijital modellenmiş planlı göstergelerle anlatılmak istenileni tam verebilecek kadar güçlenmiş olmaktadır. Fantastik yapımların hikaye kapsamında barındırdığı karakterler ve gerçeküstü bir takım mekanlar bu anlamda görsel dijital efektlerle üretilmektedir. Bir ejderhanın varlığı sadece masallardan ibaretken ekranda görülen gerçekçi modelleme ve insansı hareketlerin taklit edilmesi ile gücü ve muhteşemliği izleyici ile yüzyüzedir.

Göstergebilim, bu dijitalleşen görüntülerle gerçekliğin oluşma sürecinde anlamın ne derce değiştiğini açıklama görevini üstlenmektedir.



3.3. Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi

Teknoloji ile göstergelerin barındırdığı anlamların, sayısal tekniklerle desteklenmesi göstergebilim alanında bir değişimdir. Bu değişim, yazılı anlatımdan görsel anlatıma geçişteki değişime ek olarak, görsel efektlerin ve sayısal çekim tekniklerinin yetenekleri çerçevesinde meydana gelmektedir. Bu noktada sorulması gereken iki soru vardır. Birincisi, göstergeler sayısal tekniklerle üretildiklerinde taşıdıkları anlamlar biçim değiştirmekte midir? Diğeri, anlamlandırma aşamasında üretilen görüntü gerçekte olan ile aynı anlamı taşımakta mıdır?

Dijital teknolojilerin dünya çapında kullanılmaya başlanması beraberinde göstergelerin de dijitalleşerek yeni belirtiler, ikonlar ve semboller üretilmesine olanak sağlamıştır. Film sahnelerine istenilen kodlar dijital olarak eklenebilmektedir. Göstergeler iletişim amaçlı üretildiklerinde, anlamı algılayacak bir alıcıya ve anlamın içerdiği bir amaca sahiptirler. Böylece istenilen anlam sahneye uygun, izleyicinin beklentisini karşılayan ve iletinin verilmek istenilen şekliyle yerleştirilebilmektedir. Yeni dijital göstergelerin taşıdıkları anlam ve kodları açıklayabilmek için göstergebilim kullanılmaktadır.

Yazılı metinden filme geçişte, filmin teknik yapısı ve iletildiği ortamdan dolayı genellikle yazına tamamen sadık kalarak filmleştirme mümkün olmamaktadır. Yazıda sadece sözcükler varken, artık ses, hareketli görüntü ve efektler gibi farklı katmanların birarada kullanıldığı bir ortama dönüşmektedir. Dil'in kapsadığı göstergeler dildışı bir hale dönüşmektedir.

Dildışı göstergelerde anlam sağlayıcı kısım bir bütün olarak verilir. Belirli bir çerçevelenmiş (ya da kapalı, sınırlı) uzam içinde bir gösterge vardır ve ilgili dildışı gösterge bir bütün olarak bir nesneyi belirtir (Günay, 2008: 16). Göstergelerin içerdiği kodlar fotoğraflanan görüntülere ait var olan gerçeği barındıran ve ona göre anlamlandırılan kodlardır. Ancak dijital olarak yeniden üretilen görüntülerde bu durum farklıdır. Burada var olanı fotoğraflamak ve olmasını isteneni fotoğrafa yerleştirmek olarak iki farklı durum söz konusudur.

Gerçek Dil Dışı Gösterge	Dijital Dil Dışı Gösterge
Gerçekte Var Olanın Fotoğraflanması	Var olması istenilen görüntünün yeniden üretilmesi

Tablo 3-1: Dijital Olan ve Olmayan Dil Dışı Göstergelerin Ayrımı

Görüntüdeki nesne, mekan, karakter gibi öğelerin dijital efektler ve bilgisayar ortamında üretilmiş olması bu anlamlandırma sürecinde göz önünde bulundurulması gereken önemli bir noktadır. Özellikle bir romandan uyarlanmış film, metindeki betimlemeye tamamen sadık kalınarak, kısmen sadık kalınarak veya tamamen farklı bir biçimde görselleştirilebilmektedir.

Bu bağlamda önerilen “üç aşamalı dijital gösterge çözümleme modeli”nin ilk aşaması romandaki metin ile filme çekilen sahne arasındaki bağlantının incelenmesini kapsamaktadır (Bkz. Tablo 3-2).

Metindeki betimleme sadık kalınmış sahne	Metindeki betimleme kısmen sadık kalınmış sahne	Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne
--	---	---

Tablo 3-2: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 1. Aşama Tablosu

Görselleştirme aşamasında bu üç uygulamanın da anlamlandırmaya etkisi olduğu söylenebilir. Metine tamamen sadık kalınarak oluşturulmuş olan sanal görsel, metindeki dilsel gösterge bağlamında açıklanabilmektedir. Kısmen betimlemeye uyan bir görselleştirme durumunda hem metindeki anlamı hem de eklenen değişim göz önünde bulundurulmalıdır. Tamamen farklı bir görselin oluşturulduğu durumda ise artık gösterge dijital bir haldedir ve çekim anındaki salt görüntüden farklı bir durum söz konusudur. Bu durumda görüntüsel bir gösterge yapay bir davranış gösterir ve anlamlandırma buna göre yapılmalıdır. Kitaptan filme uyarlanan fantastik yapımların çözümlenmesinde bu üç durum göz önünde bulundurulması izleyicinin aynı zamanda okur olarak da katılımını destekleyebilecek bir yöntemdir.

Anlamlandırmada filmin fantastik olma durumu söz konusu olduğunda görüntünün fantastik bir dünyaya ait olmasından dolayı o dünyanın kuralları çerçevesinde anlamı değerlendirmelidir.

İkinci aşamada, dijital efekt kullanımı üzerinden, sahnelerde kullanılmış olan görsel efektler ve romandan filme aktarılan görüntüler bağlamında incelenmesi uygun olacaktır (Bkz. Tablo 3-3).

Dijital efekt kullanılmadan oluşturulmuş sahne	Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne	Tamamen dijital efekt ve modellemeyle oluşturulmuş sahne
--	--	--

Tablo 3-3: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 2. Aşama Tablosu

Çözümlemenin son aşaması olarak ilk iki gruptan uygun olanların birbiriyle eşleştirilmesi sonucunda ortaya çıkan anlamlandırma aşaması olmalıdır (Bkz. Tablo 3-4).

Dijital olmayan Gösterge	Dijital olarak yeniden üretilen Gösterge
--------------------------	--

Tablo 3-4: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 3. Aşama Tablosu

Örnek olarak metinde; “Simsiyah bir duman insan şekline bürünür ve çölün ortasında belirir.” İfadesi aynı olduğu şekliyle yani birinci grubun birinci şekline göre çekiliyorsa ve “simsiyah duman’ın insan şekline bürünmesi” dijital efektlerle üretilmişse ikinci grubun ikinci şekline uyuyor demektir.

Bu bağlamda iki özelliği göz önünde bulundurularak anlamlandırma yapılmalıdır. Bu örneğe göre insan şeklindeki siyah duman ve çöl birer gösterge olarak ele alınıp ve tablodaki gibi çözümlenmelidir (Bkz. Tablo 3-5).

Dijital Olmayan Gösterge		Dijital Olarak Yeniden Üretilen Gösterge	
Gösteren	Gösterilen	Gösteren	Gösterilen
Çöl	İssız, geniş ve yaşanması güç bir yer	İnsan şeklindeki Siyah Duman	Ölümcül, korkutucu ve insan özellikleri taşıyan bir güç

Tablo 3-5: Dijital Göstergeleri Çözümleme Yöntemi 3. Aşama Çözümleme Örneği

Tabloda göstergenin barındırdığı anlam gösterilen olarak belirtilmiştir. Çözümleme aşamasında tablo yerine metin içerisinde anlamlandırma yapılabilir.

4. DİJİTAL GÖSTERGELERİ ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ İLE BİR TELEVİZYON DİZİSİ ÖRNEĞİ: TAHT OYUNLARI

Çalışmanın bu bölümünde tarihsel referanslardan ilham alınarak bütünüyle fantazi ve hayal gücü ile karıştırılmış, romantizm, gizem, entrika, şiddet, erotizm, ihanet ve hırsla bezeniş, hayat dersleriyle dolu eski zamanlardan bir masal gibi etkileyici George R. R. Martin'in A Song of Ice and Fire isimli fantastik roman serisinin, David Benioff ile D. B. Weiss tarafından yaratılan fantastik televizyon dizisi "Game of Thrones" (Taht Oyunları) incelenecektir.

Amerikalı yazar G. R. R. Martin'in ilk çalışmaları kısa fantastik hikayelerdir. "The Ice Dragon" (1980) ve "Remembering Melody" gibi kısa fantezilerinin çoğu, tutkulu, duygusal hikayelerdir. Fevre Dream (1982), güney Gotik vampirleri içeren tarihsel bir vampir fantastiğidir. "The Armageddon Rag" (Armageddon Rag) (1983), okuyucuyu egzotik bir kıyamet tehdidiyle karşılayan bir gerilim filmidir. Yazar "buz ve ateşin şarkısı" serisini yazmadan önce "wild cards" isimli 13 sayıdan oluşan bir çizgi romana sahiptir. 2016 yılında bu çizgi roman'ın fantastik-bilimkurgu dizisi "Mr. Robot" yapan Universal Cable Productions tarafından dizileştirilme kararı alınmıştır (Stableford, 2005: 267)

Seride beş kitap bulunmaktadır (bunlardan biri, bazı basımlarda iki kitap olarak ayrılmıştır). Aşağıdaki tablo, bu tezde kullanılan kitapların isimlerini ve ilk yayın yıllarını göstermektedir (Bkz. Tablo 4-1).

Kitabın İsmi	Basılma tarihi
That Oyunları (A Game of Thrones)	1996
Kralların Çarpışması (A Clash of Kings)	1998
Kılıçların Fırtınası (A Storm of Swords1: Steel and Snow)	2000
Kılıçların Fırtınası (A Storm of Swords2: Blood and Gold)	2000
Kargaların Ziyafeti (A Feast for Crows)	2005
Ejderhaların Dansı (A Dance with Dragons)	2011
Kış Rüzgarları	Henüz basılmamıştır.
Bahar Rüyası	Henüz basılmamıştır.

Tablo 4-1: "Buz ve Ateşin Şarkısı" Roman Serisinin Basım tarihleri Tablosu

Buz ve Ateşin şarkısı yayınlanmış olan beş ve yazılmakta olan iki olmak üzere toplam yedi kitaptan oluşmaktadır. Kitaplarda yer alan çokça farkı karakter ve sürekli değişen olay örgüsü sayesinde hikaye televizyon dizisi olarak uygun bir yapıya sahiptir. Dizi bir kitap uyarlaması olmasına karşın tamamen kitabın yönlendirdiği doğrultuda bir senaryoya sahip değildir. İleti aracı televizyon olduğu için ona uygun bir formatta senaryo şekillendirilmiştir. Kitaplar çok uzun hikayelerden oluştuğu için filmleştirme aşamasında bir saatlik bölümlere sığdırılması mümkün olmamıştır. Dizinin yaratıcıları başlangıçta kitaba oldukça sadık kalmış ve tüm öyküyü kaynak olarak kullanmaya çalışmıştır. Fakat üçüncü kitap diğerlerinden daha uzun olduğu için kitap-sezon uyumu gerçekleşmemiştir. Bu sebeple kitaba sadık kalınan sahnelerin yanısıra metinsel olarak var olmasına karşın filme alınmayan birçok bölüm vardır.

Dizinin yayınlanmış olan ve her biri on bölümden oluşan altı sezonu yayınlanmıştır. Yedinci sezon ise 17 Temmuz 2017 de tüm dünyada aynı anda izleyiciyle buluşmuştur (Bkz. Tablo 4.2).

Sezon	Yayın Tarihi	Kitaplar'dan adapte edilenler
Sezon 1	17 Nisan 2011 19 Haziran 2011	That Oyunları
Sezon 2	1 Nisan 2012 3 Haziran 2012	Kralların Çarpışması Kılıçların Fırtınası
Sezon 3	31 Mart 2013 9 Haziran 2013	Kılıçların Fırtınası
Sezon 4	6 Nisan 2014 15 Haziran 2014	Kargaların Ziyafeti Ejderhaların Dansı Kış Rüzgarları
Sezon 5	12 Nisan 2015 14 Haziran 2015	Kargaların Ziyafeti Ejderhaların Dansı Bahar Rüyası Kış Rüzgarları
Sezon 6	24 Nisan 2016 26 Haziran 2016	Kış Rüzgarları Kargaların Ziyafeti Ejderhaların Dansı
Sezon 7	16 Temmuz 2017 27 Ağustos 2017	Kış Rüzgarları Bahar Rüyası

Tablo 4-2: "Taht Oyunları" Dizisinin Sezon-Yayın Tarihleri ve Kitaplarla Olan İçerik Eşleşmesi Tablosu

4.1. Dizideki Karakterler

Dizi'nin kalabalık bir oyuncu kadrosu bulunmaktadır. Bunun sebebi her sezonda yeni karakterler eklenmesidir. Aana kadro oyuncularını ve canlandırdıkları karakterlerin isimleri Ek'te verilmiştir (Bkz. Ekler / Tablo C.1).

4.2. Diziye Ait Teknik Bilgiler

Araştırma konusu olan televizyon uyarlaması That Oyunları, dijitalleşen teknik olanakları en verimli şekilde kullanan yapımlardan biridir. Dizide özellikle en dikkat çeken dijital olarak modellenmiş ve canlandırılmış olan ejderhalardır. İzlanda'da

çekimleri yapılmış olan buzdan devasa bir duvar olan “sur”un bulunduğu sahneler ancak bilgisayarda oluşturulabilmektedir. Dizide dikkat çeken diğer bir fantastik karakter olan zombi benzeri “akyürüyenler”, gerçek yaşamda var olmayan birçok nesne, mekan ve karakter CGI ile canlandırılmaktadır. Dizinin başarılı olmasının başlıca sebeplerinden biri dijital efektlerin başarılı bir şekilde kullanılıyor olmasıdır. Sinema ve televizyonda üretilen kurgusal yapımlar gerçekçiliği yakalayabildikleri ölçüde izleyiciye ulaşabilmektedirler. Bu bağlamda “That Oyunları” dizisinin dünya çapında yakalamış olduğu başarı şaşırtıcı değildir.

Dizi, Kuzey İrlanda, Malta, Hırvatistan, İzlanda ve Fas'taki mekanlar ile Belfast'taki bir stüdyoda çekilmektedir (Cogman, Martin, Benioff, Weiss, Simpson, 2012: 154). Taht Oyunları, 2011' den bu yana HBO'nun en çok izlenen dizilerinden biridir. Dizinin görsel efektleri, 2006'da Los Angeles'da, Olçun Tan ve Thomas Tannenberger tarafından kurulan Gradientfx, Mackevision CGI Effects ve SpinVFX isimli Görsel efekt stüdyolarında hazırlanmaktadır. Dizinin ikinci sezonundaki bir bölümün büyük bir kısmını kapsayan savaş sahnesinin neredeyse tamamı CGI olarak üretilmiştir ve bu tür bir görselliğin yaratılması CGI olmadan neredeyse imkansızdır. Sinema ve televizyon ortamı, hayalin canlanmasını sağlamaktadır. Burada canlandırıcı, modelleyici ve diğer tüm özel görsel efekt yapımcıları, izleyiciye bu sanal ortamı bir araç olarak kabul ettirmek ve gerçekliği sorgulamak için çalışmaktadır.

Game Of Thrones (That Oyunları) için çalışan bazı görsel efekt şirketleri , Pixomondo, Screen Scene, Spin VFX, BlueBolt, Look FX and Gradient FX dir.

4.3. Dijital Efektli Sahnelerin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Bu bölümde önerilmiş olan dijital göstergelerin çözümlenmesine yönelik yöntem, Taht Oyunları dizisi'nin 6 sezon'undan seçilmiş olan sahnelere ait öncesi-sonrası fotoğraflara uygulanacaktır. Yöntem, metin-film uyarlaması, sahnelerdeki dijital efekt kullanımı ve efektler yardımıyla üretilen göstergelerin anlamlandırılması şeklindeki sırayla uygulanacaktır. Seçilmiş olan fotoğraflar sezonlar ve sezonlara ait bölümlerin yayınlanma sıraları göz önünde bulundurularak dizilmiştir. Sezon numaraları ve bölüm numaraları fotoğraf gruplarının başında yer almaktadır. Sahnelerin alındığı kaynaklar için (Bkz. Sahne Kaynakları).

Sezon -1-



Sahne 1

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

TV dizisi, “Duvar”ın dış kapısından dışarı çıkmaya hazırlanan üç atlı gece nöbetçisi’nin görüntüsüyle başlamaktadır. Kitapta, duvar’ı çoktan terketmiş ve ormanda dolaşmakta oldukları anlatılmaktadır.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Çekim sırasında mavi perde kullanılmış ve arka fon dijital olarak sonradan eklenmiştir. Kısmen karlı olan ortam’a dijital olarak kar eklenmiş ve daha soğuk bir ortam yaratılmıştır. Görüntünün geneline mavi tonlama eklenerek daha soğuk ve kasvetli bir hava verilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı Adamlar	Arka fondaki mekan
Kısmen karlı ve çimenli zemin	Yoğun karla kaplı zemin
Sıcak tonlardaki genel görüntü	Mavi soğuk tonlardaki genel görüntü

Mavi ekran üzerinde eklenmiş olan arka fondaki “duvar”ın iç bölümü nöbetçilerin güvenli ve güç sahibi oldukları bir ortamı arkalarında bıraktıklarını anlatmaktadır. Tamamen karla kaplı zemin ve sahnenin genelindeki mavi ton Kuzey’in en soğuk yerinde olduklarını işaret etmektedir.



Sahne 2

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

“Duvar”ın ötesine geçen üç atlı gece nöbetçisi’nin yüksek ve heybetli duvarı’nın dışına çıkış görüntüsü ve uzakta gitmek için yola çıktıkları orman. Kitapta, duvar’ı çoktan terketmiş ve ormanda dolaşmakta oldukları anlatılmaktadır.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Yüksek ve buzlu duvar dijital olarak sonradan eklenmiştir. Kısmen karlı olan ortam’a dijital olarak kar eklenmiş ve daha soğuk bir ortam yaratılmıştır. Görüntünün geneline mavi tonlama eklenerek daha soğuk ve kasvetli bir hava verilmiştir.

Gerçekte sahnenin çekilmiş olduğu toprak alan dijital olarak temizlenmiştir. Orman'ın başlangıcı gözükmemekte ve ağaçlar dijital eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı Adamlar	Duvar
Kısmen karlı ve çimenli zemin	Yoğun karla kaplı zemin
Sıcak tonlardaki genel görüntü	Mavi soğuk tonlardaki genel görüntü
Duvar'ın dış kapısı	Orman

Sahne, heybetli “duvar”ın dış kısmından karlı geniş araziye çıkan nöbetçilerin güvenli ve güç sahibi oldukları bir ortamı arkalarında bıraktıklarını anlatmaktadır.

Tamamen karla kaplı zemin ve sahnenin genelindeki mavi ton Kuzey'in en soğuk yerinde olduklarını işaret etmektedir.

Sahnenin sağındaki kısmen gözükmemiş orman, onları bekleyen bilinmezliği göstermektedir.



Sahne 3

Metindeki betimleme ile aynı üretilmiş sahne

Kral Robert'in ve Baratheon Hanedanlığı üyelerinin Kışyarı'nı ziyaret ettiği sahne. Kitapta bu sahne, karakterlerin görünüşlerine ait özel betimlemelerle verilmiştir. Kışyarı'nın görünüşü hakkında bir betimleme yoktur. Kışyarı kalesi görsel efektler ile üretilmiştir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Var olan gerçek taş kale parçası bilgisayarda modellenmiş, yeşil fon ile çekilen sahneye sonradan dijital olarak eklenmiştir

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı Adamlar	Kışyarı kalesi
Kışyarı halkı	Çatıda tüten duman
Taş Kule	

Sahne, Baratheon Hanedanlığı üyelerinin Kışyarı kalesine girişini göstermektedir. Etrafta Nöbetçiler düzen içinde beklemeleri Kışyarının düzenli ve güvenli bir yer olduğunu göstermektedir.

Halk geçenleri izlemektedir. Dumanı tüten bina orada yaşayan birilerinin olduğunu ve havanın soğuk olduğunu bir göstergesidir.

Kışyarı Kalesi heybetli ve gri tonlardadır. Gri renk temkinli, rahat ve olgun bir yaşam sembolüdür (Maitland, 1951:409).



Sahne 4

Metindeki betimleme ile aynı üretilmiş sahne

Bran'ın yıkık kuleye tırmanış sahnesi. Kitapta bu sahne Bran'ın birçok kez yaptığı rutin bir oyun gibi anlatılmaktadır.

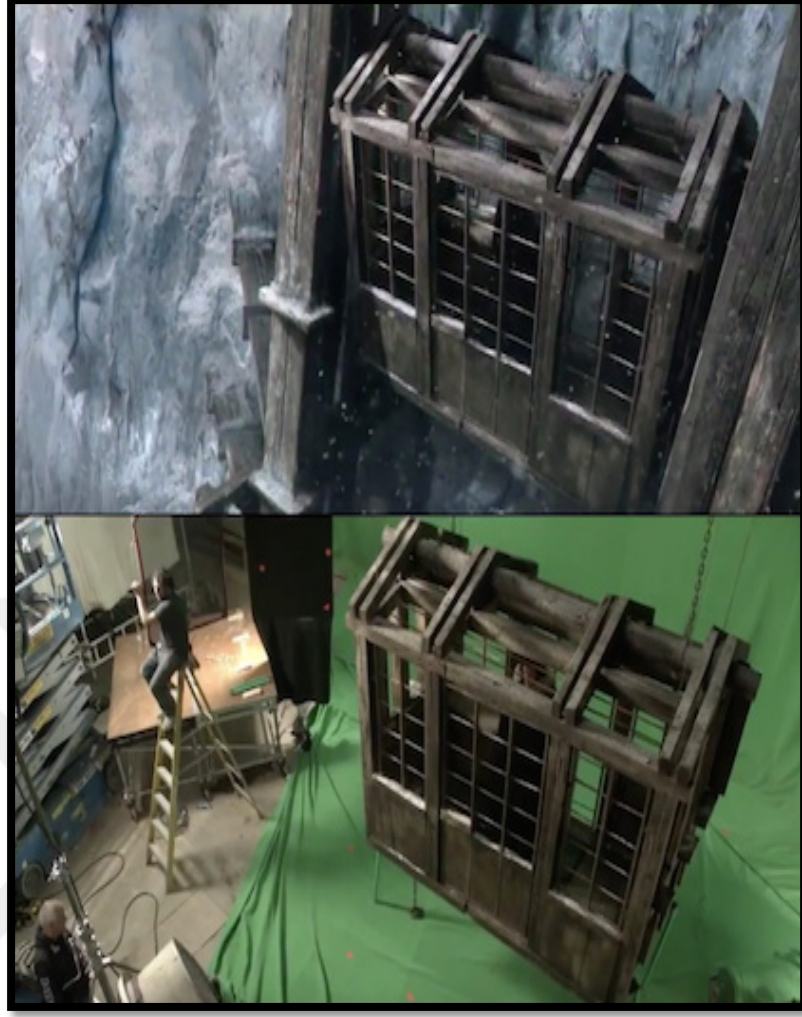
Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Set içerisine kurulmuş yapay kule duvarı gerçektir. Arka fonda mavi ekran kullanılarak yeşil orman görüntüsü dijital olarak sonradan eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Bran	Orman
Kule duvarı	Bağlı bir ip olmadan kuleye tırmanmış olan Bran
Bran'ın bağlı olduğu ip	

Sahne, Bran'ın yıkık kule'ye tırmanışını göstermektedir. Bran'ın bağlı olduğu bir koruyucu tel ya da ip düzeneği dijital olarak silinmiştir. Böylece çocuğun kule duvarına tehlikeli bir şekilde tutunmuş olduğu gösterilmektedir.

Arka fona mavi ekran üzerine eklenmiş olan dijital orman görüntüsü, Kule'nin yüksekliğini belirtmektedir. Bir çocuğun tek başına zor şartlarda tehlikeli bir tırmanış yapması onun cesur bir karakter olduğunun göstergesidir. Aynı zamanda bir yere bağlı olmadan durması, düşme ihtimli olduğunu göstermektedir.



Sahne 5

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

“Duvar” a çıkmak için kullanılan asansörle yukarı çıkan Jon Snow’un sahnesi. Sahne kitaptan bağımsız olarak diziyeye eklenmiştir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

İç mekanda çekilen sahne dijital efektlerle dış mekân görüntüsüne dönüştürülmüştür. Buzla kaplı duvar dijital modellemedir. Sahnenin geneline mavi ton hakimdir bu da dijital olarak sonradan eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Asansör	Buzlu Duvar
	Mavi filtre

Sahne, Jon Snow'un "Sur" un tepesine asansörle çıkışını göstermektedir. Sur 700 metre yüksekliktedir ve ancak bu asansör ile çıkılabilmektedir. Çekim sırasında asansör için hareketsiz ve iç mekanda sabitlenmiş bir gerçek boyutlu maket kullanılmıştır. Asansör güvenli ve etrafı ahşap korkuluklarla çevrili dir. Sahnenin bitmiş halinde asansör farklı bir göstergeye dönüşmüş ve hareketli bir mekanizmaya sahipmiş gibi gösterilmiştir.



Sahne 6

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

“Duvar” a çıkmak için kullanılan asansörle yukarı çıkan Jon Snow’un Amcası ile karşılaşp konuştuğu sahne kitaptan bağımsız olarak diziye eklenmiştir. Bu konuşma kitapta yemek yenilen br salonda geçmektedir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

İç mekanda çekilen sahne dijital efektlerle dış mekan görüntüsüne dönüştürülmüştür. Buzla kaplı duvar’ın parçası maket olarak kurulmuştur.

Aşağıda gözüken orman, sis ve kar dijital modellemedir. Sahnenin geneline mavi ton hakimdir bu da dijital olarak sonradan eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Duvar’ın parçası	Orman
Karakterler	Mavi filtre
	Sis
	Kar

Sahne, Jon Snow’un “Sur” un tepesinde amcası Benjen Stark ile konuşmasını göstermektedir. Yeşil perde ve platformlarla maskelenmiş stüdyo görüntüsüne sonradan bilgisayarda karlı, sisli orman eklenmiştir.

Orman, anlam olarak güneşin aksine karanlığı ve her türlü tehlike ve iblisleri, düşmanları ve hastalıkları barındıran bir yerdir. Ayrıca, ormanlar, "tanrıların kültü" üne ithaf edilmek üzere "doğadaki ilk yerler" arasında yer almıştır (Cirlot, 2013 : 212-213).

Mavi tonlardaki sahne ortamın çok soğuk olduğunu hissettirmektedir. Sis, belirsiz şeylerin simgesidir (Cirlot, 2013 : 212). Ormanda var olduklarına inanılan korkutucu “ak yürüyenler” topluluğunu gizleyen bir tür perde gibidir. Kar da sis gibi gizleyen bir özelliğe sahiptir. Soğuk ve ölümcül olma özelliği de vardır. Bu

bağlamda orman- sis ve kar üçlüsünün birleşimi ile ak yürüyenlerin varlığına gönderme yapılmaktadır.



Sahne 7

Metindeki betimlemeyle aynı sahne

“Kral Eli Turnuvası”nın bulunduğu sahne, kitapta açıkça yapılmış olan sahnenin betimlemesi “Şehir surlarının dışında, nehrin hemen yanında yüz tane büyük çadır kurulmuştu ve halktan binlerce kişi oyunları seyretmek için akın akın geliyordu” (Martin, 2011: 625) şeklindedir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahne, “Kral Eli Turnuvası”nın yapılışını göstermektedir. Çekimler belli bir grup oyuncu ile kalabalık oluşturularak yapılmış (sağ tarafta duranlar) ve sonradan dijital olarak topluluk çoğaltılmıştır (sol tarafta duranlar). Ayrıca sağ tarafta duran bazı beyaz çadırlar da dijital olarak sonradan görüntüye eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı Adam	Sol tarafta duran insan kalabalığı
Sağ tarafta duran insan kalabalığı	Sağ tarafta duran bazı beyaz çadırlar
Sağ tarafta duran bazı beyaz çadırlar	
Ağaçlar	
Kraliyet platformu	

Sahne bir müsabakanın yapıldığı, ağaçlı açık havada bir dış mekan gözükmektedir. Güneşli bir bahar gününü gösteren bu sahnenin sağ ve sol tarafında izleyiciler bulunmaktadır. Bu müsabakanın ilgi çekici ve beklenen bir olay olduğunu göstermektedir. Sağ tarafta seyircilerin ortasında duran kraliyet platformu, müsabakanın önemli olduğunu vurgulamaktadır. Nitekim müsabakanın ismi de “Kral eli” dir.

Görsel efektlerle dijital olarak çoğaltılmış olan kalabalıklar ve çadırlar müsabakayı daha önemli bir hale getirmektedir.



Sahne 8

Metindeki betimleye kısmen sadık kalınmış sahne

Tyion Lannister'ın Kartal Yuvası'ndaki zindanlardan birine konduğu sahne kitaptaki anlatımla kısmen benzerlik göstermektedir.

“Hücresi bir cüce için bile sefilce küçüktü. Köşesinden sadece bir buçuk metre ileride, bir duvar olması gereken yerde zemin bitiyor ve gökyüzü başlıyordu,” (Martin, 2011: 876)

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Tyion Lannister'ın Kartal Yuvası'ndaki zindanlardan birinden aşağıya uçuruma baktığı sahnede, Tyion'un ayakta durduğu yer yani zindanın tabanı set içerisinde bir

platformdur. Bir rüzgar fanı ile iç mekan dış mekan havası verilmek için kullanılmıştır. Mavi perde ile maskelenmiş olan gerçek görüntü'nün yerine dijital olarak oluşturulmuş dağların ve bulutlar'ın olduğu yüksek bir uçurum görüntüsü ve gökyüzü yerleştirilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Tyrion karakteri	Gökyüzü
Zindan	Dağlar
	Bulutlar

Tyrion karakteri'nin Kartal Yuvası'nda kaldığı zindan alışılmışın dışında, bir duvarı açık olan bir şekildedir. Zindanlar bir dağın üzerine oyulduğu için adına "Kartal Yuvası" denmektedir. Burada Tyrion'un tek başına oluşu ve ürkek bir şekilde zindandan aşağıya bakışı görülmektedir.

Zindan'ın ötesindeki manzara dik ve sarp dağlardan oluşmaktadır. Bulutların dağların alt bölümlerine kadar gelmiş olması ne kadar yüksek olduklarını anlatmaktadır. Dağ, anlam olarak ruhun iç dünyasının yükselişi, meditasyon, manevi yükselme ve kutsananların birleşmesi fikri ile ilişkilidir. Bulutlar "Biçimsel" ve "biçimsel olmayan" arasındaki ara dünyayı simgelemektedir. Sahnede zindan, ölene dek kaçışın imkansız olduğu, kişinin kendiyle başbaşa kalıp diğer alemi düşündüğü bir bölge konumundadır.



Sahne 9

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

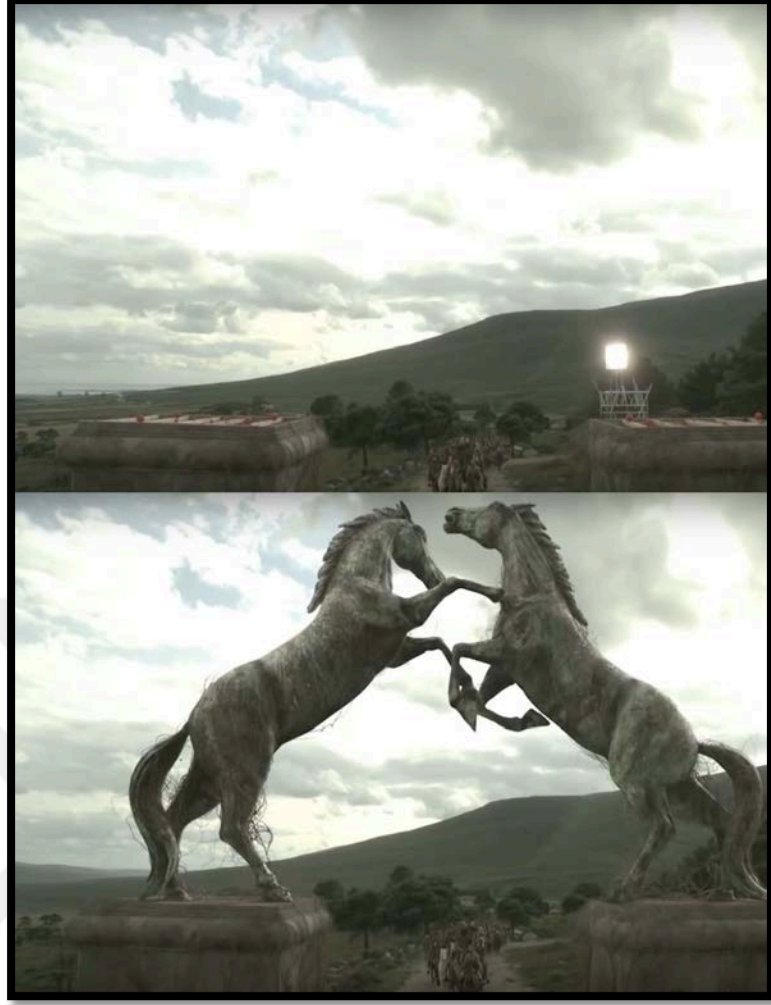
Catelyn tarafından esir alınan Tyrion'un Eyrie (Kartal Yuvası) ye götürülüşü sahnesi.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Dış çekim için seçilmiş olan yolun devamına dijital olarak modellenmiş Eyrie (Kartal Yuvası) manzarası eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı insanlar	Gökyüzü
Uzun dar yol	Eyrie (Kartal Yuvası)'nin görüntüsü
	Köprü

Uzun dar bir yolda atlarıyla bir sıra halinde ilerleyen insanlar belli bir amaç için birarada durmaktadırlar. Yolun devamında gözüken köprü dar yol ile Eyrie'yi birbirine bağlamaktadır. Birçok kültürde köprü, algılananın ve algılamanın ötesinde olanın arasındaki bağlantıyı sembolize etmektedir. Eyrie gerçeküstü şekli olan bir yapıdır. Bulutlarla çevrili görüntüsü havada asılı duruyormuş etkisi vermektedir.



Sahne 10

Metindeki betimleye sadık kalınmış sahne

Sahne, metindeki betimleyeme sadık kalınarak oluşturulmuştur. Kitapta metin olarak şu şekilde görülmektedir;

“Vaes Dothrak'ın At Kapısı, toynakları yerden otuz metre yükseklikte birbirine değerek kavisli bir kemer oluşturan şaha kalkmış iki devasa bronz attan yapılmıştı. Dany duvarları olmayan, hatta... görünürde binaları bile bulunmayan bir şehrin neden bir kapısı olduğunu anlayamıyordu ama muhteşem iki at, arkalarındaki uzak mor dağların manzarasına çerçeve oluyordu.”

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahne de görünen *Vaes Dothrak'ın At Kapısı*, iki bronz at heykeli dijital olarak oluşturulup sahneye eklenmiştir. Ayrıca sahnede bulunan set bölümleri dijital olarak sonradan görüntüden silinmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Dağlar	iki bronz at heykeli
Ağaçlar	
Gökyüzü	

Metinde de geçtiği gibi dağların, heykellerin ardından gözüküğü bir sahnedir. “Çoğu kültür dağları müthiş, kutsal veya korkunç saymışlardır. Batı geleneğinde genellikle cennete yakın ve ölümlüler için tehlikeli olan tanrıların evleri olarak kabul edilmektedirler” (Ferber, 2007: 131). En genel anlamda, ağacın sembolizmi kozmosun tutarlılığını, büyüme çoğalma, üretkenlik ve yenilenebilirlik süreçlerini belirtmektedir. Bitmez tükenmez yaşam anlamına gelir ve bu nedenle ölümsüzlük kavramıyla eşdeğerdir (Cirlot, 2013 : 347).



Sahne 11

Metindeki betimleye kısmen sadık kalınmış sahne

Daenerys'in omuzunda siyah-kırmızı yavru bir ejderhayla görüldüğü sahne, kitapta, "Çırlıçıplaktı, teni isle kaplıydı. Giysileri küle dönmüştü. Güzelim saçları yanıp yok olmuştu... ama Dany hiç zarar görmemişti. Kemik ve altın rengi ejderha sol göğsünü emiyordu. Yeşil ve bronz olan sağ göğsündeydi. Siyah ve kızıl olan omuzlarına uzanmış, uzun eğri boynu Dany'nin çenesinin altına girmişti. Jorah'ı gördüğünde başını kaldırdı ve köz kırmızısı gözleriyle şövalyeye baktı" (Martin, 2011: 1695),

olarak betimlenmiş fakat diğer iki ejderha'nın süt emdikleri dizide kullanılmamıştır. Ayrıca Daenerys'in saçları' da ateşten etkilenmemiş olarak gösterilmiştir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Daenerys'in omuzunda siyah-kırmızı yavru ejderhayla görüldüğü sahnede ejderha dijital olarak modellenmiştir. Daenerys'in gerçek görüntüsüyle sonradan bilgisayar ortamında birleştirilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Çıplaklık	Ejderha yavrusu
Daenerys karakteri (kadın)	

Daenerys, ejderha soyundan gelen bir kadındır ve ateş ona zarar vermemektedir. Bu sahnede ateşten çıkmış bir halde omuzunda yavru ejderhayı taşıırken görülmektedir. Antropolojide, kadın "doğanın pasif ilkesine" karşılık gelmektedir. insanları büyüten, yönlendiren ve insanları evrim yolundan uzaklaştıran bir siren, lamia ya da canavar bir varlık, anne ya da *Magna mater* (anavatan, şehir ya da tabiat-ana) ve Jung psikolojisinde "sevilen" ya da "anima" gibi anlamlara sahiptir .

Ejderha, mitolojik ve gerçeküstü bir yaratıktır. Batı ve Doğu kültürlerinde bazı farklılıklarla da olsa benzer özelliklere sahip bir görünüm çizmektedir. Ejderha, gerçeküstü olmasına rağmen hayvanlar arasında en mükemmel ve en güçlü olma özelliğine sahiptir. Sembolik anlamı olarak Sümerlere bakıldığında, sonradan "Şeytan"la eşleştirilen "düşman" olarak görülmektedir. Bu ilkel düşmanla olan savaş, Apollo, Cadmus, Perseus and Siegfried gibi mitolojik kahramanlar için en yüksek derecedeki sınav olarak kabul edilmektedir (Cirlot, 2013: 86). Batıdaki ejderha kavramının aksine Çin ejderhası iyi huylu ve zararsız bir yaratık olarak doğal gücün ve verimliliğin bir simgesi olarak bilinmektedir. Ayrıca bir kadının bir ya da birden çok ejderha doğurabileceği inancı çok yaygındır (Aydın, 2013: 9). Çıplaklık ise kimi kültürlerde saflık ve masumiyet ve bazen de şehvet ve cinsellik anlamındadır.

Sezon -2-



Sahne 12

Metindeki betimleye kısmen sadık kalınmış sahne

Kitapta genel bir şehir betimlemesi bulunmamakla birlikte farklı bölümlerde özellikleri, *King's Landing* (Kral Toprakları) adıyla güneyde yer alan bir Liman şehri olarak anlatılmaktadır.

Tamamen dijital efekt ve modellemeyle oluşturulmuş sahne

Sahne tamamen dijital olarak modellenmiş bir şehir görüntüsüdür. Gerçekçi dokular ve ışıklandırma kullanılmıştır.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Yok	Şehir
	Deniz
	Sıcak renk tonu (Turuncu)
	Baca Dumanı
	Güneşli Gün

Tamamen dijital olarak oluşturulmuş olan sahne, güneşli bir günde güneyde bir sahil şehrinin görüntüsüdür. Turuncu tondaki genel renk hakimiyeti şehrin hareketliliğini ve cazibesini anlatmaktadır. Deniz'in olması bir liman şehri olduğunu göstermektedir. Şehrin varlığı, bir yaşam alanı, insanların topluluk halinde yaşadıkları bir yerdir. Dumanların bacalardan tütmesi bu yaşam alanında sürdürülen gündelik bir hayatı sembolize etmektedir.



Sahne 13

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Kara Su savaşından bir sahne. Kitapta Stannis Baratheon Kara Su savaşında kişisel olarak bulunmamaktadır. Bu bakımdan bu sahne dizi için eklenmiştir.

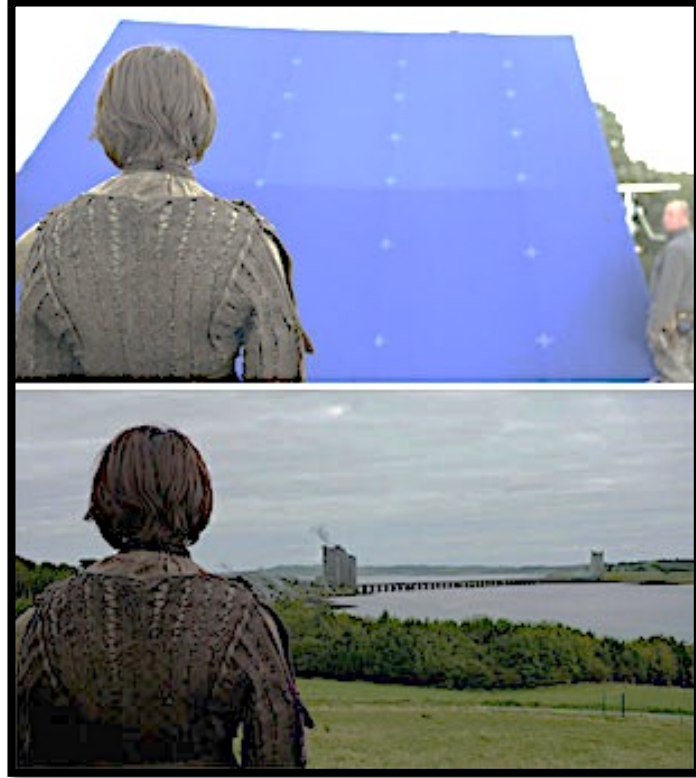
Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahnenin çekimleri set ortamında iç mekanda yapılmıştır. Maket bir ortamda kenar ve zemine yeşil renk uygulaması ile karakter modellenmiş olan savaş alanı ve kale ile aynı ortamda gösterilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Stannis Baratheon	Ateş
	Kale
	Gece

Ateş, anlam olarak hem iyi (hayati ısı) hem de kötü (yıkım ve yığılmayı) yü kapsamaktadır. Zamanı yok etme ve her şeyi sona erdirmek arzusuna sahip ruhsal bir enerji olarak tanımlanmaktadır (Cirlot, 2013: 105) Kale, bir korunma ve güç sembolüdür. Sahnede kalede duran ve aşağıdaki yanan savaş alanına bakan karakter tek başına aynı zamanda koruyucu duvarlarla ateşten uzak durmaktadır. Gece, karanlığı ateşin yaydığı güçlü etkiyi kuvvetlendirmektedir. Aynı zamanda pasif ilkeye bağlı dışıl ve bilinçsizlikle ilişkilendirilmektedir. Antik Yunanlılar gecenin ve karanlığın her şeyin yaratılmasından önce olduğuna inanmış ve "tanrıların annesi" ismini vermişlerdir (Cirlot, 2013: 228).

Sezon-3-



Sahne 14

Metindeki betimleye kısmen sadık kalınmış sahne

“Arya ve Tazı son elma ağacını geçtiler, bir yokuşun tepesine tırmandılar ve sonra kaleler, nehir ve kamplar aynı anda oraya çıktı. ” (Martin, :1776) Kitapta, Arya ve Tazı'nın Frey Hanedanlığına ait yerleşkeyi tepeden görmesin betimleyen metin dizide daha farklı ele alınmıştır. Ancak kısmen konuyu anlatmaktadır.

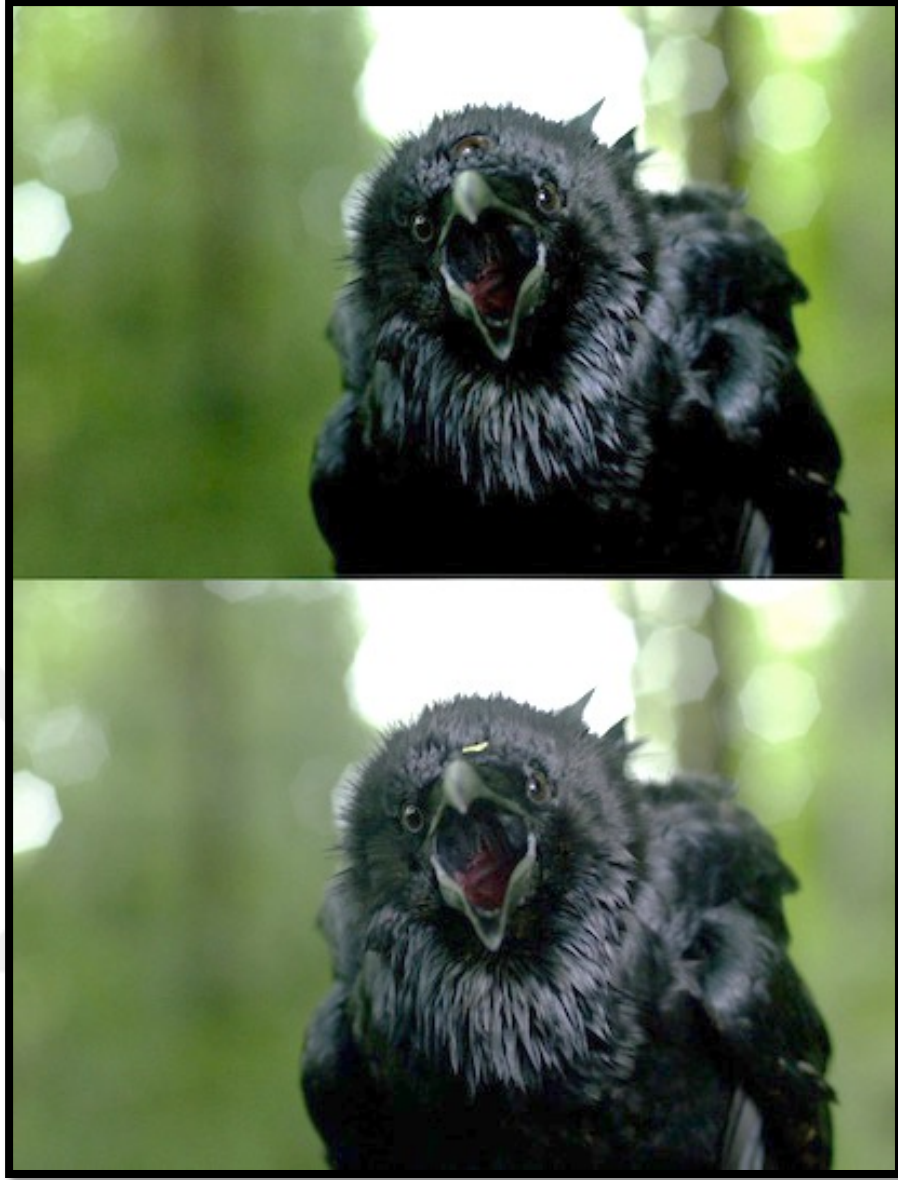
Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahnenin çekimi dış mekanda yapılmıştır. Ancak Arya karakteri'nin izlediği nehir ve üzerindeki iki kuleden oluşan köprü'nün olduğu Frey Hanedanlığına ait yerleşke dijital olarak modellenip sonradan görüntüye eklenmiştir. Bunun için yeşil yüzeyli bir maskeleyme işlemi yapılmıştır.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Arya Stark	Doğa
	Köprü
	Kule

Dijital olarak oluşturulmuş olan doğal çevre düzenli ve yaşanılabilir bir mekanın göstergesidir. Köprü, nün iki durumu birbirine bağlıyor olması Arya'nın ağabeyine kavuşmak üzere katetmesi gereken yolun sonunda birbirlerine kavuşacakları umudu söz konusudur.

Ortaçağda kule, cennet ile dünya arasındaki köprü olma özelliğini, seviyeyi, ruhani yükselmeyi işaret etmektedir. Sahnede köprü kuleleri birbirine bağlamaktadır. Arya, bu sahnenin devamında ağabeyinin Freyler tarafından katledileceğini henüz bilmemektedir.



Sahne 15

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

“Bran, zaman zaman rüyalarına dadanan, gözlerinin arasındaki deriyi hiç durmadan gagalayan ve ona uçmasını söyleyen üç gözlü kargadan hâlâ korkuyordu” (Martin, 2011: 342). Kılıçların Fırtınası kitabında geçen metne göre Bran’ın rüyalarında üç gözlü bir karga (dizide kuzgun) gördüğü anlatılmaktadır. Ancak dizide karga, yakın plan bir görüntü ile sunulmuştur.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahne yer alan üç gözlü karga (dizide kuzgun) gerçek bir karga'nın çekimidir. Ancak iki gözünün ortasındaki üçüncü göz dijital olarak sonradan eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Karga ya da Kuzgun	Üçüncü göz

Karga ya da Kuzgun, eski toplumlarda bir mesaj taşıyıcı, bir elçi olarak kullanılmaktadır. Bu özelliğinin yanında Kuzey mitolojisinde tanrı Odin'in iki kuzgunu Huginn ve Muninn düşünce ve hafıza'yı temsilen, zihin, uzay ve zaman üzerinde hızla uçabilme yeteneğine sahip olarak betimlenmektedir. Karga ya da kuzgun, bilgeliğin ve ruhani görü'nün sembolüdür. Dizide ve kitapta bahsedilen üç gözlü karga ya da kuzgundaki “Üçüncü göz, yüksek billgelige işaret etmektedir” (Frankel, 2014 : 57).



Sahne 16

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Jon Snow'un yabanılrlarla birlikte kampa girdiđi ve ilk kez tüm yabanılları birarada gördüğü sahne. Kitapta kamp hakkında bilgi verilmiş ancak dev hakkında bilgi verilmemiştir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Gerçek karlı dış mekandaki çekim üzerinde motion capture (hareket yakalama) tekniđi ile gerçekçi hareketler verilmiş olan dev karakteri sonradan eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen
------------------------------------	--

	göstergeler
Kar	Dev
Kamp	

Karla kaplı Kuzey’de kamp yapan yabanıllar’ın olduğu sahnede dikkat çeken Dev karakteri dijital olarak eklenmiş ve sahneye yabanılların güçlü ve dayanıklı savaşçıları olduğunu göstermiştir.

Devler insan boyunu aşan mitolojik yaratıklar olarak birçok kültürde söz edilmektedir. Büyüklüklerinden dolayı güç, iktidar ve dayanıklılığı sembolize etmektedirler. Saf mizaçlarının yanında tehlikeli yaratıklar olarak masalarda yer almaktadırlar. "Hikayeler, sihirin Duvar’ı yıkmanın tek yol olduğunu söylemektedir. “Kışın Boynuzu” diğer adıyla “Joramun’un Borusu” ile yabanılların bahsettiği gibi sadece Duvar’ı yıkmakla kalmaz, “devleri” de uyandırır” (Lowder ve Salvatore, 2012: 282). That Oyunları romanında kuzeydeki yüksek duvardan bahsedilirken, onun büyüyle ayakta duran bir mimari yapı olduğunu ve yine büyüyle yerlebir olacağından bahsedilmekte ayrıca yıkıldığında devlerin de uyanacağı söylenmektedir. Bu bağlamda devlerin büyüyle olan bağlantısı söz konusudur.

Sezon -4-



Sahne 17

Metindeki betimleye sadık kalınmış sahne

Kitapta Kaleesi'nin Meereen şehrine gelişini anlatan sahne.

“Meereen; Astapor ve Yunkai'nin toplamı kadar büyüktü. Kardeş şehirleri gibi kiremitten inşa edilmişti fakat Astapor kırmızı ve Yunkai sarıyken, Meereen rengârenk kiremitlerden yapılmıştı. Duvarları Yunkai'ninkilerden yüksekti ve daha iyi durumdaydı, burçlarla güçlendirilmiş ve bütün köşelere yerleştirilen savunma kuleleriyle desteklenmişti. Duvarların arkasında, başını gökyüzüne dayamış Büyük Piramit'in tepesi görünüyordu, iki yüz elli metre

yüksekliğindeki muazzam yapının zirvesinde devasa bir bronz harpiya vardı.”

Alıntı: George R. R. Martin. “Kılıçların Fırtınası”.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Khaleesi'nin kabileleri Meereen'e doğru ilerlerkenki sahne dış çekimdir. Meereen şehri, kitap betimlemesine uygun olarak dijital modelleme ile matte painting tekniği kullanılarak oluşturulmuştur.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Kabile	Dağ
	Harpia Heykelleri
	Piramit Yapı

Kabile halindeki yolculuk birlik, gücün biraradalığı ve düzeni anlatmaktadır. Meereen şehri'nin ötesindeki dağ, şehri kollayan daha yüce daha yüksek bir olguya işaret edebilmektedir. Şehrin giriş kapılarında mitolojik Harpyler bulunmaktadır.

“Klasik mitolojide, yırtıcı kuş bedenli, kadın yüzlü yaratıklardır. Bir mitosa göre, Kör Kral Phineusun sofrasından sürekli yiyecek kaçırmalarıyla ünlüler. Rüzgar perileri, yırtıcı ruhlarla, leş yiyen gerçek kuşların özelliklerini bağdaştıran kavramları simgelemektedirler” (Shakespeare, 2005: 125). TV dizisi'de harpiller, Ghiscari mitolojisinin yarasa kanatlı harpelerine kıyasla Yunan mitolojisindeki gibi kuşların kanatları ve kuyruğu ile tasvir edilmiştir.

Antik Yunan gibi erkek egemen toplumlarda, dişliliğin olumsuz yönünü temsil etmektedir. Meereen'in büyük piramiti, İnsanlığın mimarideki doruk noktasını temsilen, kare taban yeryüzüne, madde ve formu, tepe noktası da cennete gönderme yapmaktadır.



Sahne 18

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Sahne Khaleesi'nin Meereen'e geldiğinde giriş kapıları önünde gerçekleşen dövüşü göstermektedir. Kitapta Khaleesi'nin ordusunun büyüklüğü hakkında ya da mekandaki görünüşleri hakkında bir bilgi mevcut değildir.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

150-200 kişilik gerçek oyuncularla oluşturulmuş olan ordunun bir bölümü dijital klonlama tekniği ile binlerce kişilik bir orduya dönüştürülmüştür.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Çorak Toprak Zemin	Kalabalık bir savaşçı topluluğu (ordu)
Az sayıda savaşçı	Yükselen toprak

Sahne, Meereen kapılarının önündeki dövüş sahnesini ve dijital olarak üretilmiş olan kalabalık orduyu göstermektedir.

Mekan, çorak bir yapıya sahip toprak bir meydanlıktır. Her türlü dövüş ve savaşa uygun bir ortamdır. Kalabalık ordunun arasından görülen toprak dumanları, dövüşmek için sabırsız hareketli savaşçılar olduğunu göstermektedir. Ayaklarıyla yaptıkları hareketler kuru toprağı toz duman etmektedir.

“‘Kalabalık’ fikri sembolik olarak çokluktan daha üstündür, çünkü yeni bir sayısal kavramı bütünlük olarak veya birliğin parçalı bir bütün olarak kavramını ima eder” (Cirlot, : 72). Dijital olarak kalabalıklaştırılan ordu ve bu ordunun ayrı bir sahne olarak gösterilmiş olması da bu “kalabalık” kavramının anlamını destekler niteliktedir.



Sahne 19

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Bran Stark'ın rüyalarında gördüğü imgelemlerin biri olan sahnenin görüntüsü kitapta yer almamaktadır. Sadece dizi için eklenmiştir.

“Craster’ın son oğlu “Sürekli Kış Toprakları”na getirilir. Onu getiren ak yürüyen bebeği buzdan bir sunağa yerleştirir. Bir grup ak yürüyen töreni az öteden izlemektedir. İçlerinden biri çıkagelir ve insan bebeğini kibarca kucasına alır. Bebek, kafasında taç niyetine buzdan boynuzlar olan Gece Kralı’nu görünce rahatlar. Gece Kralı bir parmağıyla bebeğin çenesine

dokunur ve bebeğin gözleri mavileşir, teni solgunlaşır. Craster'ın diğer oğullarına ne olduğu da bu şekilde ortaya çıkar”(Gece Kralı, 2017).

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

At, ve plastik efekt makyajıyla oluşturulmuş olan maske ile Ak yürüyen karakteri gerçek olarak çekilmiştir. “Sürekli Kış Toprakları” ve Buzdan yapı dijital olarak modellenmiş, yeşil platform ile bilgisayarda bu modellenmiş görüntü ile gerçek çekim birleştirilmiştir. Kuzeyin soğuk etkisi mavi tonlama filtrelemesi ve renk derecelendirme yöntemiyle elde edilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Atlı Ak Yürüyen	“Sürekli Kış Toprakları” Buzdan Kale
	Mavi tonlama

Sahne, mavi tonlama ile daha soğuk ve kasvetli bir etkiye sahip olmuştur. Ak yürüyenlerin ikamet ettiği “Sürekli Kış Toprakları” sadece buz ve soğğun hakim olduğu bir yerdir. Görsel efektlerle bu etki oluşturulmuştur.

Ak yürüyen'in bebeği götürdüğü buzdan kale gece kralı'nın olduğu yerdir. İnsan ırkına ait bir bebek saflığı ve savunmasızlığı ile canavar görünümlü bir ak yürüyenin kucağındadır.

Gece Kralı, bu bebeği bir ak yürüyene dönüştürerek saflık ve savunmasızlık özelliklerinin yerine, büyü, ölümsüzlük gibi gerçeküstü özellikler vermektedir.

Sezon-5-



Sahne 20

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Dizide, ejderha Drogon, Khaalesi'yi Meeren'den kurtarıp sırtında yuvasına taşımıştır. Ancak kitapta bu bölüm yuvasında değildir.

“Drogon atın üstüne indi ve hayvanın belini kırdı. Dany, kayıp düşmemek için bütün gücüyle ejderhanın boynuna sarıldı. At leşi, Drogon'un yuvasına taşıyamayacağı kadar ağırdı. Ejderha avını oracıkta yedi, hava dumanla ve yanmış at kılı kokusuyla doluydu. Açlıktan kırılmak üzere olan Dany,

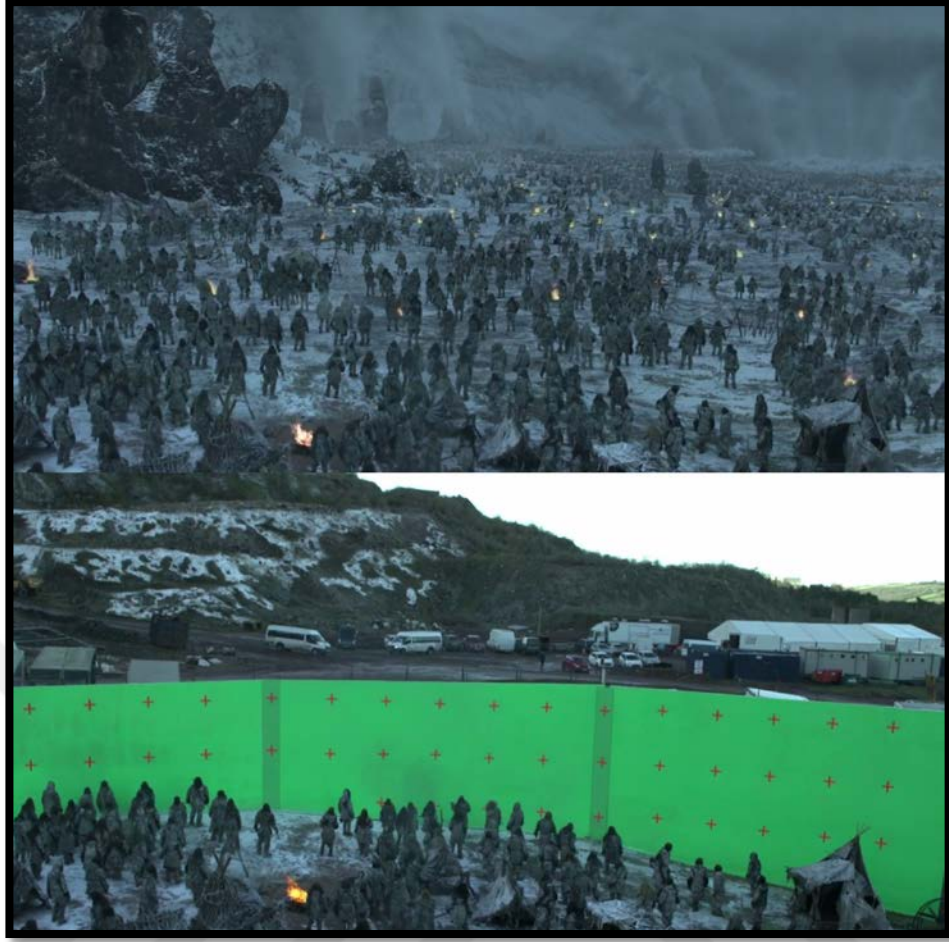
ejderhanın sırtından inip onunla birlikte karnını doyurdu. Çıplak ve yanık elleriyle, ölü atın bedeninden, üstünden duman tüten et parçaları kopardı ” (Martin, 2011: 2472).

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Sahne, ejderha dijital olarak modellenmiş ve hareket ettirilmiştir. Yeşil bir platform maket üzerinde Khaleesi karakteri sanki hayvanın üzerinde uzanıyormuş gibi çekilmiştir. Daha sonra iki çekim birleştirilmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Maket kemikler ve hayvan leşleri	Ejderha
Dış Mekan	

Tehlike ve gücün sembolü olan ejderha ve “anne” özelliğindeki kadın karakter Khaleesi'nin olduğu sahne, korku ve dehşetin yerini şevkat ve yardım anlamlarına bırakmıştır. Annesini kurtarıp onu yuvasına taşıyan bir çocuk gibi ejderha'ya insancıl duygular yüklenmiştir.



Sahne 21

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Yabanılların korunaklı sahil kampı Çetinocak (Hardhome) 'a Ak Yürüyenlerin saldırısını gerçekleştirdikleri ve birçoğunu öldürüp kendi ölümler ordusuna kattıkları sahne.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Yabanılların ve Ak yürüyenlerin olduğu sahnede az sayıda oyuncu kullanılmı dijital olarak sonradan cloning yöntemiyle çoğaltılmıştır. Ayrıca seyrek olan karlı zemine dijital olarak kar ve buz eklenmiştir. Dijital olarak eklenmiş ve çoğaltılmış olan karakterler yabanıl kampının kalabalık oluşunu ve bir ordu büyüklüğünde olduğunu göstermek için kullanılmıştır. Ak Yürüyenler'e de aynı efekt kullanılmıştır. Arka

zemindeki gereksiz görüntüler dijital olarak temizlenmiş ve yerine yeşil platform'un başlangıcından itibaren geniş bir perspektifle Karlarla kaplı dağlar ve tepeler eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Az sayıdaki oyuncu	Çoğaltılmış karakterler
Dış mekan	Karlı ve buzlu zemin

Bir savaş, bir katliamın gerçekleştiği Çetinocak sahnesinde kullanılan efektler, çoğaltılmış karakterlerin gösterdiği kalabalık bir ordu ve katliamın büyüklüğünü etkilemiştir. Eklenen buz ve karlı zeminler kışın sert soğunu güçlendirmiştir. Ayrıca buzlu dağ, ucu limana açılan bu yerin tek kaçış yerinin denize doğru olduğunu belirtmektedir. Ak yürüyenler bu dijital olarak üretilmiş ve limanın ter yönüne yerleştirilen dağdan inmişlerdir.

Sezon -6-



Sahne 22

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Kitapta bu sahne farklı bir karakterle ve farklı bir şekilde bulunmaktadır. Dizide Tyrion Lannister'ın olduğu sahnede, Doran'ın oğlu Quentyn Martell'in Daenerys'in ejderhalarını ele geçirmek için katakomb'a girmiş, ancak başarısız olarak ejderhaları kaçırmıştır. Ejderhalardan biri olan Rhaegal tarafından yakılmış ve dört gün sonra yanıkları yüzünden ölmüştür.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Tyrion Lannister karakteri'nin ve ejderha'nın boynundaki tasma dışında kalan bütün görüntüler dijital olarak üretilmiştir.

Yeşil perde ile çekilen sahneye sonradan katakomb'un duvarı bilgisayarda üretilip eklenmiştir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Tyrion Lannister karakteri (cüce)	Ejderha
Tasma	Katakomb

Sahne Khaleesi'nin ejderhası bir katakomb'da zincir bir tasmaya bağlı olarak durmaktadır. Katakomblar eski yer altı şehirleri ya da kemiklerin toplandığı mezarlar olarak bilinmektedir.

Kelt mitolojisinde ejderha, doğurganlığın, bilgeliğin ve ölümsüzlüğün eski bir simgesi idi. Bu yaratık, kraliyet yönetiminin bir işareti olarak kralların torklarına takıldı, ardından İngiltere York ve Tudor krallarının sembolü haline geldi (Frankel, 2014 : 28) Önceki seçilmiş ve çözümlenmiş olan ejderha içerikli fotoğraflarda bahsedilen, gücün sembolü olarak ejderha, sahnede ir cüce ile bağ kurarak ona zarar vermemektedir. Aynı zamanda cüce karakter Tyrion'un hayali bir ejderha'yı sürmektir.

Hayvanın boynundaki tasma onun zapt edilmesi gereken tehlikeli ya da başına buyruk bir canlı olduğunun göstergesidir. Sahnein devamında Tyrion tasmayı açarak ejderhayı serbest bırakmıştır. Bu bağlamda devasa yaratığa özgürlüğünü veren bir cücedir.



Sahne 23

Metindeki betimlemeden tamamen farklı üretilmiş sahne

Sahne Dosh Khaleen tapınağını ateşe veren Khaleesi, khalları öldürmüştür. Ancak kendisi ejderha kanından olduğu için yanmadan tapınaktan çıkmıştır. Kitapta ateşten tamamen zarar görmemesi söz konusu değildir. Bu diziyeye özel değiştirilmiş bir özelliktir. Kitapta bu sahne yer almamaktadır.

Kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne

Bu sahnede Ateş, görsel efekttir.

Dijital olmayan göstergeler	Dijital olarak yeniden üretilen göstergeler
Halk	Ateş

“Ateş, su gibi, dönüşümün ve yenilenmenin sembolüdür” (Cirlot, 2001:105). Khaleesi, ateşten doğar gibi ateş yumağının içinden çıkmıştır. Meraklı gözlerle izleyen kalabalık kadının alevlerden sağ çıkmasını kutsal bir durum gibi karşılayıp önünde eğilmişlerdir.



SONUÇ

Yahya Kemal'in dizelerinde dediği gibi, "insan, âlemde hayâl ettiği müddetçe yaşar". Gerçeklikten bir kaçış şekli olan fantastik anlatılar, bir başka dünyayı arzulama durumunu yansıtmaktadır. Fantastiğin kendine özgü gerçeküstü yapısı, onu diğer türlerin çok ötesinde özel bir konuma yerleştirmiştir. Gündelik hayatta görülmesi imkansız canlılar, hiç var olmamış mekanlar, rüya ülkeler, canavarlar, korkutucu bedensiz varlıklar, fantastik anlatılarda hayat bulmuştur. Gerçek dünyada sessiz bırakılmış, sınırlandırılmış ve kabul edilemez olan herşey fantastik dünyada açık ve özgürdür. Masallar ve efsanelerde, mitolojik hikayelerde, edebiyat ürünlerinde fantastik olan hep var olmuştur ve olmaya devam edecektir.

Fantastik tür, edebiyat ile doğmuş, sinema ile yükselmiştir, televizyon için üretilen seri yapımlar ve internet yayıncılığı sayesinde izlenme oranları açısından popüler bir döneme girmiştir. Edebi metinlerdeki güçlü anlatımdan ilham alan film yapımcıları, halihazırda yazılmış olan roman, çizgi-roman ve kısa hikayeleri görsel bir boyuta taşımaktadır. Fantastiğin bu sözlü ve yazılı halden görsel hale dönüşümü, teknolojinin gelişimi ile doğru orantılıdır. Başlangıçta sözlü olarak anlatılan masallar, mitler, efsaneler, destanlar sonradan yazın haline gelmiş, kültürlerin etkisiyle çeşitlenmiş, görüntü teknolojilerinin gelişimi ile görselleşmiştir. Görsel efektler bu bağlamda film dilini değiştirmemiş fakat teknolojiyi kullanarak göstergeleri, kitaptaki anlamlarına en yakın görsellerle oluşturarak izleyiciye aktarmayı başarmış sonuçta var olan dilin güçlenmesi sağlanmıştır.

Sinema ve televizyon için yapılan fantastik filmler, dijital teknolojiler sayesinde her görevi yerine getirmeye hazır, hayati tehlikesi olmayan, sonsuza kadar modellenmiş bedenlerinde yaşayabilen ve istenirse hiç yaşlanmadan kalabilecek sanal aktörleri, rüyalarda ancak görülebilecek düşsel mekanları, dünyada yaşamayan masalsı yaratıkları, barındırmaktadır.

Filmin iki yüzyıl öncesinde Trenin gar'a giriş sahnesini izleyenlerin verdikleri tepki tiyatro salonundan kaçışarak çıkmak olmuş ve bu gerçeğin kaydı o döneme göre inandırıcılığıyla başlı başına bir görsel etki yapmıştır. Her geçen yıl izleyicinin de

değişimini ve izlediklerine karşı sorgulayıcı ve şüpheli olmalarını sağlamıştır. Bu şüphe görüntülerin bir illüzyon olup olmadığının kavranması ile ilgilidir. Değişen izleyiciye göre film yapımcıları da yeni deneyimler sunabilmek için çalışmaya devam etmektedir. İzleyiciyi daha çok etkilemek için her türden filmde az ya da çok yirmibirinci yüzyılın bilgisayar teknolojileri ile üretilen görüntüler ve onları canlandıran efektleri kullanmaktadırlar. Film üretimi kuvvetli bir rekabet ortamı içinde yeni teknolojilerin sürekli geliştiği, yaratıcı fikirlerin üretildiği büyük bir endüstridir. Film yapımcıları bu ortamda yeni senaryolar ve görsel teknolojilerle izleyici kitlelerini etkileyebilmek için uğraş vermektedirler. Klasik çekim teknikleri fantastik filmlerdeki gerçeküstü öğelerin üretiminde yetersiz kalmaktadır. Bu bakımdan film yapımcıları, görüntülerin “gerçekçi” ve “doğal” olması için dijital teknik olanakları kullanmaktadır. Bu bağlamda görsel efekt teknolojileri gerçekçi görüntülerin elde edilmesine olanak sağlamaktadır.

Dijitalleşen film, pikseller ve elektronik veri işlemeyle meydana gelen kendine has bir estetiğe sahiptir. Bilgisayarla sentezlenen bu estetik yapı film üretiminin yaratıcılığını ve etkileyciliğini arttırmaktadır. Bilgisayar yazılımlarının yardımıyla taklit edilen dijital manipülasyon, sinematik görüntülerin sanal doğasını güçlendirmektedir. Elde edilen teknolojik gerçeklik fantastik türün sebep olduğu gerçeküstü yapıyı izleyici önünde inanılır kılmaktadır. Ortaya çıkan sanal görüntü fiziksel gerçeklik ve fantezi arasındaki bir köprü gibidir. Kullanılan teknoloji fantastikte eksik olan gerçekçi fizikselliğe ulaşılmasını sağlamaktadır.

Doğal nesneyle sonradan üretilen modeli arasındaki ayrımın gerçeğe zarar vereceğini savunan kuramların aksine gerçekçi modeller izleyiciye gittikçe daha cazip gelmekte ve kendi gerçekliklerine inandırmaktadır. Bu etkiyi sağlayan gerçekçi dokular, modellenmiş gerçeküstü yaratıklara ilişkilendirilen insansı hareketler, yapay olarak oluşturulmuş “doğal” ışıklandırmalar, ham çekime eklenen dijital tonlamalar gibi yeni görüntü tekniklerinin sayısal becerileridir.

Dijitalleşmeye bağlı olarak üretilen dijital görsel göstergeler, film dilinde izleyicinin fark etmekte zorlandığı bir değişim yaşamaktadır. Yeni yapımlar dijitalleşmeden uzak kalamayacak ve teknolojiye ayak uydurmak zorunda olacaktır. Üretilen dijital kodların anlamlandırılması bağlamında gelecekte görsel ve dijital göstergebilim

gelişmeye ve araştırılmaya en müsait alanlardan birisi olacaktır. Dijital teknoloji'nin sinematik illüzyonun doğasını nasıl değiştirdiği hakkında henüz yeterli çalışmalar yapılmamıştır. Yeniden üretilen göstergelerin anlamlandırılması için göstergebilimin bu düzeyde teknoloji ile eş zamanlı geliştirilmesi yeni kuramların oluşturulması zorunlu bir durumdur.

Dijital dönüşüm, mekanik yeniden üretim ve elektronik iletişim çağındaki her türlü yeniden üretilen anlatım biçimi iletilerin ve taşıdıkları anlamların da yapay ve kontrol edilebilir olmasına olanak sağlamaktadır.

Artık görüntüler sadece durağan fotoğraflar olmaktan çıkmış, her bir ayrıntısı sonradan bilgisayarda şekillenen bir yapıya kavuşmuştur. Barthes, *Camera Lucida* isimli kitabında “her fotoğraf varoluşun belgesidir” demiştir. Peki fotoğrafta bir ejderha varsa, bu varoluşu belgeleme neye dayanarak gerçekleşmektedir?

Teknolojinin sunduğu olanaklar sayesinde bol görsel efektli fantastik sinema filmlerinin ve sezonluk fantastik televizyon dizilerinin gösterime girdiği bir dönemde yaşamaktayız. Gişe hasılatı 100 milyon doları geçen Spiderman (Örümcek Adam), Karaip Korsanları (Pirates of the Carribean), Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi (The Lord Of The Rings, Hobbit (The Hobbit) gibi “blockbuster” sinema filmleri, Taht Oyunları (Game of Thrones), Spartacus, Supernatural, Gotham, Yürüyen Ölü (Walking Dead), Dr.Who, gibi televizyon dizileri (quality tv series) görsel fektlerin bolca kullanıldığı yapımlardan bazılarıdır.

Tüm bu filmlerde bilgisayar destekli animasyonlar ve özel ve görsel efektlerle yaratılmış yüksek kalitede görüntülere sahip gerçekçi mekanlar ve gerçeküstü varlıklar bulunmaktadır. Amerika ve Avrupada fantastik film yapımcıları gerçekçi efektlerle film üretmek için kalabalık bir canlandırma ekibiyle çalışmaktadır.

Gelişen teknolojinin hızına bağlı olarak ve yaşamın her alanında karşılaştığımız tüm bu bilgisayarla üretilen dijital imgelemin, taşıdığı anlamların çözümlenebilmesi adına fotografik görüntü temelli gerçekçilik kavramları üzerindeki değişen etkileri görsel sanatların ve sosyal bilimlerin araştırma konularını kapsamalıdır. Metz'in

“özel kodlar” kategorisine giren görsel efektlerle üretilen göstergeler kendilerine özel bir çözümlemeyle anlamlandırılmak durumundadır.

Gerçekliğin inandırıcılığını ve etkisini arttırmak için gelecekte çok daha fazla görsel efektle kurgulanmış filmler yapacaktır. Böylece izleyici sadece hayal edebileceği mekanlarda, yaşadığı zamanın ötesinde bir gerçekliğin içinde katharsise ulaşmaya devam edecek ve sadece yeniden üretilmiş gerçekçi görüntülerle karşı karşıya kalmayacak aynı zamanda yeniden üretilmiş kodlara ve anlamlara da maruz kalacaktır. Bu süreçte var olan film teorilerinin dijital görüntüleme çağına adapte olması ya da yeni teoriler üzerine çalışılması artık bir gerekliliktir. Bu bağlamda araştırma süresince var olan çözümleme modelleri ışığında yeni bir yöntem önerisi geliştirilmiştir.

Tezde önerilmiş olan “dijital göstergeleri çözümleme yönteminin” uygulanması için örnek olarak George R. R. Martin'in epik fantastik roman serisi “Buz ve Ateşin Şarkısı”ndan uyarlanmış olan ve David Benioff ile D. B. Weiss tarafından televizyon dizisi haline getirilmiş olan “Taht Oyunları” seçilmiştir. Dizinin her bir bölümündeki dijital görsel efektlerle üretilmiş sahneler belirlenmiş ve bu sahnelerde efektler yardımıyla oluşturulmuş olan görüntülerin taşıdığı göstergeler ve anlamları incelenmiştir.

HBO kanalında yayınlanan dizinin 6 Sezonuna ait 60 bölüm izlenmiş, içerisinden ve efekt şirketlerinin internet sitelerinde yayınlamış oldukları görsel efekt ve teknikleri uygulanmış ve uygulama öncesi hallerinin bulunduğu, öncesi-sonrası (before-after) sahne görüntüleri seçilmiştir.

Dizideki anlatı yapısı da roman gibi edebi bir anlatı yapısına sahiptir. Metin içerisinde betimlenmiş olarak anlatılan bir gösterge, filme dönüşerek dijital olarak görselleştirilmektedir. Bu aşamada, dijital görsel efekt ve dijital görüntü teknikleri uygulanmış görüntü'nün uygulama öncesi hali ile karşılaştırılması ve çözümlemesinin yapılması doğru olacaktır. Çözümleme aşamasında dijital efektlerin görüntüye kattığı “yapay anlamlar” göz önünde bulundurulmalıdır.

Görüntülerdeki dijital olarak üretilmiş göstergeler, sahnenin efektsiz halindeki göstergelere ek olarak ya da tamamen farklı bir yeniden üretilmiş göstergeler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Efektlerle üretilen gerçeküstü görüntüler gerçekçi göstergelere dönüşmekte, filmin illüzyonunu güçlendirmektedirler.

Çözümleme aşamasında sahneler kitaplardaki bölümler ile karşılaştırılmış, kitap ile aynı, kısmen farklı ve tamamen farklı olmak üzere ayrımları yapılmıştır. Metine tamamen sadık kalınarak oluşturulmuş olan dijital görüntüler, metindeki dilsel gösterge hallerindeki anlamlarını korumaktadırlar. Kısmen betimlemeye uyan bir görselleştirme söz konusu olduğunda hem metindeki anlamı hem de eklenen değişim göz önünde bulundurulmuş anlamlandırma buna göre yapılmıştır. Tamamen farklı bir görselin oluşturulduğu durumda ise artık gösterge dijital bir durumdadı ve çekim anındaki salt görüntüden farklı yapay bir davranış göstermektedir.

Yöntemin ikinci aşamasında, dijital efekt kullanılmadan oluşturulmuş sahne, kısmen dijital efekt kullanılarak oluşturulmuş sahne ya da tamamen dijital efekt ve modellemeyle oluşturulmuş sahne olmak üzere üç durumdan hangisinde uyduğu incelenmiştir.

Son aşamada anlamlandırma aşaması olarak dijital olmayan göstergelerin ve dijital olarak yeniden üretilen göstergelerin ayrımı yapılmış, kendi içlerinde gösteren ve gösterilenlerin anlamlandırılması yapılmıştır. Böylece hem bir edebiyat uyarlamasının metinle bağlantısı derecelendirilmiş, hem teknik anlamda yeniden üretimine gereksinim duyulmuş olan dijital göstergeler belirlenmiştir. Anlamlandırma için efektlerle oluşturulmuş sahnenin son hali ve öncesinde ham çekimde mevcut olan göstergelerin farkları tespit edilmiştir.

Tez'in çözümlenme aşamasında uygulanmış olan yöntemde bazı sorunlarla karşılaşmıştır. Dizinin efektlerle oluşturulmuş olan her sahnesine ulaşamamış, sadece internet üzerinden efekt şirketlerinin yayınladıkları öncesi-sonrası (before-after) görüntülere ulaşmak mümkün olmuştur.

Gerçeğe uygun bir görüntü, örneğin bir deniz manzarası aslında dijital olarak modellenmişse bile bunu izleyici anlayamayabilir. Ancak bir ejderha ya da

gerçeküstü görüntü şüphesiz dijital olarak yeniden üretilmiştir. Nitekim bir film hiç gerçek görüntüler olmadan da gerçekmiş gibi bilgisayarda modellenerek üretilmektedir. Bu bağlamda, sadece efektle tamamlanmış ya da üretilmiş bir görüntüyle karşı karşıya olan izleyicinin filmi anlamlandırmasında bir fark yaratmayacaktır. Yöntem, akademik arařtırmalar ve film sektöründeki teknik konulara hakim, profesyonellerin çalışmalarında kullanabilmeleri için var olan kuramların ışığında dijitalleşmeyi önceleyerek geliştirilmiştir. Sahnelerin seçilmesinde “öncesi ve sonrası” görüntülerin elde edilmesi zorunlu bir süreçtir. Bu bağlamda görsel efekt şirketlerinin, bu görüntülerin elde edilebilmesi açısından arařtırmacılara ve öğrencilere katkıda bulunması yararlı olacaktır.



KAYNAKLAR

Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım*. İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Akdeniz, S. (2010). Asaf Hâlet Çelebi şiirlerinde ara konumda fantastik (Doctoral dissertation, Bilkent University).

Ayar, P. A. (2015). *Türkçe Edebiyatta Varla Yok Arası Bir Tür: Fantastik Roman (1876-1960)*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Acheson, J., & Ross, S. C. E. (2005). *The contemporary British novel*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Avatar. 24 Haziran 2017 Tarihinde [whtt://www.İmdb.Com/Title/Tt0499549](http://www.İmdb.Com/Title/Tt0499549) adresinden erişilmiştir.

Aydın, Ö. (2014). *Çin ve Türk İşlemelerindeki Ejderha Motifi*. Akdeniz Sanat Dergisi, 6(12).

Bağder, D. (1999). *Sinema göstergebilimi*. Dilbilim Araştırmaları Dergisi.

Box Office Mojo, *All Time Worldwide Box Office Grosses*,. 10.03.2017 tarihinde <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> adresinden erişilmiştir.

Aristoteles, (1955) *Poetika*. Çev.İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Bars, M. E. (2013). Mitlerde Büyülü Gerçekçilik Üslûbu. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi, 2(2).

Brown, Blain. (2005). *Sinematografi, Kuram Ve Uygulama*. Çeviren: Selçuk Taylaner. İstanbul: Hil Yayınları.

Bourdaa, M. (2011). *Quality Television: Construction And De-Construction Of Seriality, Previously On: Interdisciplinary Studies On Tv Series In The Third Golden Age Of Television*. Sevilla. Espanha: Frame.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Brockett, O. G. (2000) *Tiyatro Tarihi*. Dost Kitabevi.

Barthes, R. (1992) *Camera Lucida Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. Çev. Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.

Baudrillard, J. (2008). *Simulakrlar ve Simulasyon*. Çev: Oğuz Adanır. Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

Başak, N. (2007). *Kukla Ve Objelerle Canlandırma Sineması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Bayrı, D. (2011). *Gözün Egemenliği Tarihin Sonu mu?*, Özne: Baudrillard Sayısı, 14. Kitap.

Berger, J. (1990). *Görme Biçimleri*. Çev. Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.

Bircan, U. (2015). *Roland Barthes Ve Göstergebilim*. Sosyal Bilimler Dergisi (Sbard), Autumn / 2 (26).

Bonamour, J. (2006). *Rus Edebiyatı*. Çev. İsmail Yergüz. Ankara: Dost Kitabevi.

Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.

Chatman, S. (2009). *Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı*. Çev. Özgür Yaren. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Crary, J. (2010) *Gözlemcinin Teknikleri*. Çev. Elif Daldeniz. İstanbul: Metis Yayınları.

Cirlot, J. E. (2013). *A Dictionary Of Symbols*. Newburyport: Dover Publications.

Cogman, B., Martin, G. R. R., Benioff, D., Weiss, D. B., & Simpson, W. (2012). *Inside HBO's game of thrones: The collector's edition*. 47north.

Deely, J. N. (1990). *Basics of Semiotics (Advances in semiotics)*. Indiana University Press.

Danesi, M. (2009). *Dictionary of media and communications*. Armonk, N.Y: M.E. Sharpe.

Deleuze G., Guattari F., (1995). *Anti-Ödipus - Kapitalismus und Schizophrenie I*; Frankfurt a. M., Suhrkamp Verlag

D'Amassa, D. (2013). *Encyclopedia of fantasy and horror fiction*. New York: Facts on File.

Dilek, E. D. (2011). *Efsaneden Büyülü Gerçekçiliğe*. Milli Folklor, 23(91).

Dündar, S. K. (2013). *Üç Boyutlu (3D) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Eco, U. (1982). *Bir Göstergebilim Kuramının Sınırları ve Ereklere*. Çev. Gül Işık. İstanbul.

Eco, U. (1979). *A Theory Of Semiotics*. Bloomington. Indiana University Press.

Eco, U. (1992). *La Production des Signes*. Paris: Librairie Générale Française.

Eco, U. (1985). *Sinemanın Göstergebilime Katkısı Üzerine*, Büker, S., Onaran, O., (der.), Sinema Kuramları, (263-280), Ankara, Dost.

Ferber, M. (2007). *A Dictionary Of Literary Symbols*. Cambridge. UK: Cambridge University Press

Frankel, V. E. (2014). *Symbols in game of Thrones: The deeper meanings of animals, colors, seasons, food, and much more*. Los Gatos : Smashwords Edition.

Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev. Süleyman İrvan. Ankara: Ark.

Gece Kralı. 24. 01. 2017 tarihinde

http://tr.gameofthrones.wikia.com/wiki/Gece_Kral%C4%B1 adresinden erişilmiştir.

Günay, V. D. (2002). *Göstergebilim Yazıları*. İstanbul: Multilingual Yayınları.

Günay, V. D. (2008). *Görsel okuryazarlık ve imgenin anlamlandırılması*. Art-e Sanat Dergisi, 1(1).

Guiraud, P. (1990). *Göstergebilim*. Çev: Mehmet Yalçın. İkinci Baskı. Ankara: İmge Yayınları.

HBO. 03.02.2017 tarihinde <http://www.hbo.com/> adresinden erişilmiştir.

Karahan, Ç. (2004). *Dil Dışı Gösterge Olarak Sanat/Resim*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 3(1).

Kardaş, C. (2017) Görsel Efektler hakkında bir Röportaj.

Karakaş, R. (2013). *Sinema, günümüzde yeniliğin ve gelişimin en önemli göstergesi*. Bilişim Dergisi. 10.05. 2017 tarihinde <http://www.bilisimdergisi.org/s152/> adresinden erişildi.

Karabayraktar, D. (2010). *Fantastik Sinema Ve Görsel Efekt “Bir Tahta Parçası”* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Kırık, A. M. (2013). *Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi*. 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2(6).

Lowder, J., & Salvatore, R. A. (2012). *Beyond the wall: Exploring George R.R. Martin's A song of ice and fire, from A game of thrones to A dance with dragons*. Dallas, Tex: BenBella Books, Inc.

Lyons, P. J. (2013). *Ray Harryhausen. Whose Creatures Battled Jason And Sinbad. Dies At 92*. New York Times.

Long, S. S. (2011). *Defining Fantasy*. 25.07.2017 tarihinde <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1150388/15767768/1325081308097/DefiningFantasy.pdf?token=YrTFR94XnbBa8aIxW5kC157fZaQ%3D> adresinden erişildi.

Lotman, M. Y. (1999). *Sinema Estetiginin Sorunları*. Çev. Oğuz ÖzüGül. Ankara: Öteki Yayınları.

Lotman, M. Y. (2012). *Sinemada Göstergibilim*. Çev: Oğuz Özügül. 3. Baskı. Nirengi Kitap. Ankara

Macit, K. (2007). *Sinemada Kurgu Ve Görüntü Estetiği* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Maitland, G. (1951). *The Art of Color and Design*, New York.

Manlove, C. S. (1975). *Modern Fantasies: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press.

Manovich, L. (2001). *The Language Of New Media*. Cambridge.

Martin, G. R. R. (2011). *Buz ve Ateşin Şarkısı*. Çev. Sibel Alaş, İstanbul: Epsilon.

Masterson, L. (2003). *Fantasy Sub-Genres*. 20.07.2017 tarihinde <http://www.fictionfactor.com/articles/fsubgenre.html> adresinden erişildi.

Maupassant, G. , & In Forestier, L. (1974). *Contes et nouvelles [de] Maupassant*. Paris: Gallimard

Metz, C. (2012). *Sinemada anlam üstüne denemeler*. Çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Kamera İle Görüntü Estetiği. (2008). Megep (Mesleki Eğitim Ve Öğretim Sisteminin güçlendirilmesi Projesi). 15.07.2017 tarihinde http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/radyotv/moduller/kamera_ile_goruntu_estetigi.pdf adresinden erişilmiştir.

McClellan, S. T. (2007). *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press.

McCabe, J., Akass, K. (2011). *Quality TV: Contemporary American television and beyond*. London: I.B. Tauris.

Mitchell, A. J. (2004). *Visual Effects For Film And Television*. Oxford: Focal Press.

Mitry, J. (1989). *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*. Çev. Oğuz Adanır. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

Netzley, P. D. (2000). *Encyclopedia Of Movie Special Effects*. Phoenix. Az: Oryx Press.

Nişancı, İ. (2011). *Kurgunun Güncel Sorunsalı: Eisenstein'in Dikey Kurgusunun Evrimi*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, İstanbul University Faculty of Communication Journal, (41), 63-80.

NTV Kùltür-Sanat. (Kasım 24). *Peter Jackson, 'Yüzüklerin Efendisi' için konuştu.* 05.04.2017 tarihinde <http://arsiv.ntv.com.tr/news/121683.asp> adresinden erişildi.

Nusim, R. *Visual Effects: Seeing is Believing.* AMPAS. 10.07.2017 tarihinde https://www.oscars.org/sites/oscars/files/complete_visual_effects_activities_guide.pdf adresinden erişildi.

Okun, J. A. (2015). *The VES handbook of visual effects: Industry standard VFX practices and procedures.* Oxford: Focal.

Oluk, A. (2013). *Klasik anlatı sineması.* Hayalperest Yayınevi.

Ormanlı, O. (2010). *Tasarım ve Teknoloji Olguları Bağlamında "Avatar" Filminin Çözümlemesi.* Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(6).

Oskay, H. (2014). *Fotoğrafın Tartışılan Gerçekliği Ve Gerçeküstüçülük.* Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (3), . Doi: 10.7816/Ulakbilge-02-03-02

Öz-Taş, P. (2012). *Pelikülden Dijitale Sinemada Seyir Kültürü ve Seyircinin Değişen Konumu.* The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC April 2012 Volume 2 Issue 2.

Özön, N. (2000). *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü: Eski terimler, Fransızca, İngilizce, Almanca, İtalyanca karşılıklar ve dizinlerle.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Parkan, M. (2015). *Brecht Estetiği ve Sinema.* İstanbul: Yazılama Yayınevi.

Parsa, S. (1999). *Televizyon göstergebilimi.* Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 16(16), 15-28.

Pallotta, F. (2014). *13 Actors Who Were Brought Back To Life With Special Effects In Movies*. 27. 07. 2017 <http://www.pjstar.com/article/20140401/news/304019996> adresinden erişildi.

Peirce, Charles. (1984). *Writings of Charles S. Pierce*. Cilt: 2.

Percec, D. (2014). *Reading the fantastic imagination: the avatars of a literary genre*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publ.

Pringle, D. (2008). *The Ultimate Encyclopedia Of Fantasy*. London: Carlton.

Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*, Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul: Bilim/Felsefe/Sanat Yayınları.

Robins, K. (2002). *Into the image: Culture and politics in the field of vision*. London: Routledge.

Roloff, B., Seesslen, G. (1995). *Ütopik sinema: Bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi*. İstanbul: Alan.

Rosenberg, D. (2006). *Dünya Mitolojisi: Büyük Destan Ve Söylenceler Antolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi

Rickitt, R. (2000). *Special Effects: The History And Technique*. New York: Watson-Guptill Publications.

Ryu, J. H. (2007). *Reality & Effect: A Cultural History Of Visual Effects*.

Rifat, M. (1992). *Göstergebilimin Abc'si*. İstanbul: Mavi Yayınları.

Rifat, M. (2000). *XX. Yüzyılda Dilbilim veGöstergebilim Kuramları*. İstanbul: Om Yayınevi.

Rabkin, E. S. (1979). *Fantastic Worlds : Myths. Tales. And Stories*. Oxford University Press. Incorporated.

Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri*. Çev. Berke Vardar. İstanbul: Multilingual.

Singleton, R. S. (2004). *Amerikan Film Terimleri Sözlüğü*. Çev: Selçuk Taylaner. Es Yayınları.

Sito, T. (2015). *Moving Innovation: A History Of Computer Animation*. MIT Press.

Smith, T. G. (1986). *Industrial Light & Magic: The Art Of Special Effects*. New York: A Del Reybook

Sönmez, G. (2001) *Mocap*, Pc Life Dergisi.Nisan.

Steinmetz, J. (2006). *Fantastik edebiyat*. Çev: Nemli, H. F. Ankara: Dost Kitabevi.

Stableford, B. M. (2005). *Historical dictionary of fantasy literature*. Lanham, Md. [u.a.: Scarecrow Press.

Süzen, R . (2014). *Dijital Evrende Mimesisi Yeniden Düşünmek; Avatar Filmi*. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 2 (2), 22-31.

Sivas, A. (2012). *Göstergebilim ve Sinema İlişkisi Üzerine Bir Deneme*, 527-538. İstanbul Ticaret Dergisi, Bahar, (21).

Şenel, S. (2009). *Fantastik sinema ve günlük düşünce* (Doctoral dissertation, Ege Üniversitesi).

Shakespeare, W.(2005). *Fırtına: The tempest*. İstanbul: Remzi.

Şentürk, R. (2008). *Film, Gerçeklik Ve Bilinç*. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Yıl:7. Sayı:13.

Şenyurt, E. Y. (2014). *Hegel ve Derrida Tartışması: Gerçek Bütün mü?*, “ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar”. Çeşm-i Cihan: Tarih-Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi, 7(1), 108- 124.

Todorov, T. (2004). *Fantastik: Edebi türe yapısal bir yaklaşım*. Çev. Öztokat, N. İstanbul: Metis Yayınları.

Türk Dil Kurumu (TDK). (1945). *Türkçe sözlük*. İstanbul: Cumhuriyet Basımevi.

Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay & Sistem Ofset.

Tolkien, J. R. R. (1999). *Peri Masalları Üzerine*. Altıkırkbeş Yayınları: İstanbul.

Toyman, Yeliz Özge (2006). *Nazlı Eray'ın Roman Dünyasında Düşü ve Büyülü Gerçekliğin Kurgusu ile Fantastik Unsurlar*, Süleyman Demirel Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Uluşık, P. Y. (2017). *Halk Anlatılarında Yüzük*. International Journal Of Languages' Education. 1(Volume 5 Issue 1). 709-727. Doi:10.18298/ijlet.1724

Uyanık, G. (1999) *Fantastik Ögeler ve İki Öyküde Yansıması: Franz Kafka: Değişim, Nikolay Vasilyeviç Gogol: Burun*, Edebiyat ve Eleştiri, Yıl: 7, No: 46, Kasım-Aralık.

Vanspanckeren, K. (2007). *Outline Of American Literature*. Washington. Dc: Us Dep. Of State. Bureau Of International Information Programs.

Watkins, A. (2000). *3D Animation: From Models to Movies*. Rockland: Charles River Media.

Wollen, P. (2008). *Sinemada Göstergeler Ve Anlam*. 2. Baskı. Çev. Zafer Aracagök, Bülent Doğan. İstanbul: Metis Yayınları..

Wynne-Davies, M. (1994). *Guide to English literature: The new authority on English literature*. London: Bloomsbury.

Williams, R. (2009). *The animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.

Yengin, D. (2006). *Yüzüklerin efendisi üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesi* (Doctoral dissertation, İstanbul Kültür Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/İletişim Tasarımı Anabilim Dalı).

Yılmaz, S. (2016). *Bir Sinema Filminin Yaratılmasında İç Mekan Tasarımı*.

Yılmaz, B. (2017). *Motion Capture*. 28.07.2017 tarihinde <https://prezi.com/y7os2ksdrygl/motion-capture/> adresinden erişilmiştir.

Yolcu, E. (2002). *Sinemada Sayısal Teknolojinin Yeni Yaratusı: Sanal Yıldızlar*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi| Istanbul University Faculty of Communication Journal, (15).

Yurdigül, Y., & Zinderen, İ. E. (2013). *Sinema ve televizyonda özel efekt*. Doğu Kitabevi.

FOTOĞRAF VE TABLO KAYNAKLARI

Foto 2. 1: <http://www.imdb.com/title/tt0118414/mediaviewer/rm923806208>

Foto 2. 2: <http://www.imdb.com/title/tt0082198/mediaviewer/rm628753664>

Foto 2. 3: <http://imgur.com/uykaiod>

Foto 2. 4: <http://www.asianmirror.lk/images/jrr4.jpg>

Foto 2. 5:

http://izismile.com/2015/06/02/how_tom_hanks_really_shook_hands_with_jfk_2_pics.html

Foto 2. 6: http://theanimatorssurvivalkit.com/images/reviews/Foot_on_Backwards_Walk.jpg

Foto 2. 7: https://www.youtube.com/watch?v=jjpbsx_ews4

Foto 2. 8: <https://www.youtube.com/watch?v=cgjxyoko7g>

Foto 2. 9: <https://www.youtube.com/watch?v=cgjxyoko7g>

Foto 2. 10: <http://www.comp-fu.com/tag/color/>

Foto 2. 11: <https://imgur.com/a/0i6ho#3qcwvnd>

Foto 2. 12: <https://artselectronic.files.wordpress.com/2013/08/metropolis1.jpg>

Foto 2. 13: <https://www.youtube.com/watch?v=2llac03dae1>

Foto 2. 14: <http://www.imdb.com/title/tt0000417/mediaviewer/rm1059011072>

Foto 2. 15: Filmden Ekran Görüntüleri

Foto 2. 16: Filmden Ekran Görüntüleri

Foto 2. 17: <http://www.imdb.com/title/tt0000417/mediaviewer/rm1059011072>

Foto 2. 18: Filmden Ekran Görüntüleri

Foto 2. 19: Filmden Ekran Görüntüleri

Foto 2. 20: Filmden Ekran Görüntüsü

Foto 2. 21:

http://fusioncamerasystem.umwblogs.org/files/2013/03/james_cameron_3d_camera.jpg

Foto 2. 22: http://static.boredpanda.com/blog/wp-content/uploads/2015/12/before-after-star-wars-characters-131_880.jpg

Foto 2. 23:

http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2016/05/junglebook_mpc_a.jpg

Foto 2. 24: <http://www.thelandofshadow.com/wp-content/uploads/2015/04/FrodoRing3.jpg>

SAHNE KAYNAKLARI

Sezon 1

Sahne 1- 11: <https://www.youtube.com/watch?v=gcqY2AFNa08>

Sezon 2

Sahne 12- : <http://www.pixomondo.com/portfolio/game-of-thrones/>

Sezon 3

Sahne 14-16: <http://www.spinvfx.com/work/game-of-thrones/>

Sezon 4

Sahne 17-19: <https://www.youtube.com/watch?v=TcedjyHjgBs>

Sezon 5

Sahne 20- 21: <http://image-engine.com/tv/game-of-thrones/>

Sezon 6

Sahne 22-23: <http://www.pixomondo.com/portfolio/game-thrones-season-6/>

EKLER

Tablo A.1

En İyi Görsel Efekt Akademi Ödülü Almış Olan Fantastik Türdeki Filmler			
Yapım Yılı	Filmin Orjinal Adı	Filmin Türkçe Adı	Filmin Türü
1939	The Wizard of Oz (Oz Büyücüsü)	Oz Büyücüsü	Fantastik Macera
1940	The Thief of Bagdad	Bağdat Hırsızı	Fantastik
1945	Wonder Man	Kahkahalar Tufanı	Fantastik
1946	Blithe Spirit	Ben Çağırmadım	Fantastik
1949	Mighty Joe Young	Koca Bebek Joe	Fantastik
1950	Destination Moon	Ay'a Seyahat	Fantastik
1951	When Worlds Collide	Kıyamet Kopunca	Fantastik
1953	The War of the Worlds	Dünyalar Savaşı	Fantastik
1954	20,000 Leagues Under the Sea	Denizler Altında 20.000 Fersah	Fantastik
1958	Tom Thumb	Parmak Çocuk	Fantastik
1959	Ben-Hur	Benhur	Fantastik
1960	The Time Machine	Zaman Makinası	Fantastik
1964	Mary Poppins	Gökten İnen Melek	Fantastik
1966	Fantastic Voyage	Fantastik Yolculuk	Fantastik Bilim Kurgu
1968	2001: A Space Odyssey	2001: Uzay Yolu Macerası	Fantastik Bilim Kurgu
1971	Bedknobs and Broomsticks	Acemi Cadı	Fantastik
1976	King Kong	KingKong	Fantastik
1977	Star Wars	Yıldız Savaşları	Fantastik

1978	Superman	Süpermen	Fantastik
1979	Alien	Yaratık	Fantastik
1980	Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back	Yıldız Savaşları 5: İmparatorun Dönüşü	Fantastik Bilim Kurgu
1982	E.T.	E.T	Fantastik Bilim Kurgu
1983	Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi	Yıldız Savaşları 6: Jedi'nin Dönüşü	Fantastik Bilim Kurgu
1985	Cocoon	Koza	Fantastik Bilim Kurgu
1986	Aliens	Yaratıklar	Fantastik Bilim Kurgu
1987	Innerspace	İçimde Biri Var	Fantastik Bilim Kurgu
1988	Who Framed Roger Rabbit	Masum Sanık Roger Rabbit	Fantastik
1989	The Abyss	Derinli Sarhoşluğu	Fantastik
1990	Total Recall	Gerçeğe Çağrı	Fantastik Bilim Kurgu
1991	Terminator 2: Judgment Day	Terminator 2: Kıyamet Günü	Fantastik Bilim Kurgu
1992	Death Becomes Her	Ölüm Kadına Yakışır	Fantastik
1993	Jurassic Park	Jurassic Park	Fantastik
1995	Babe	Babe	Fantastik
1996	Independence Day	Kurtuluş Günü	Fantastik

			Bilim Kurgu
1998	What Dreams May Come	Aşkın Gücü	Fantastik
1999	The Matrix	The Matrix	Fantastik Bilim Kurgu
2001	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği	Fantastik
2002	The Lord of the Rings: The Two Towers	Yüzüklerin Efendisi: İki Kule	Fantastik
2003	The Lord of the Rings: The Return of the King	Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü	Fantastik
2004	Spiderman 2	Örümcek Adam	Fantastik
2005	King Kong	King Kong	Fantastik
2006	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Karaip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı	Fantastik
2007	The Golden Compass	Altın Pusula	Fantastik
2008	The Curious Case of Benjamin Button	Benjamin Button'ın Tuhaf Hikayesi	Fantastik
2009	Avatar	Avatar	Fantastik Bilim Kurgu
2010	Inception	Başlangıç	Fantastik Bilim Kurgu
2011	Hugo	Hugo	Fantastik

2012	Life of Pi	Pi'nin Yaşamı	Fantastik
2013	Gravity	Yerçekimi	Fantastik Bilim Kurgu
2014	Interstellar	Yıldızlararası	Fantastik Bilim Kurgu
2015	Ex machina	Ex machina	Fantastik Bilim Kurgu
2016	The jungle Book	Ormanın Kitabı	Fantastik

Kaynak: <http://awardsdatabase.oscars.org/search/results>

Tablo B.1

Yayın Tarihi	Kanal	Dizinin Adı	Dizinin Türü
1963-1965	ABC	The Outer Limits	Karanlık Fantastik
1985- 1987	NBC	Amazing Stories	Fantastik
1995-2001	FOX ve The CW	Warrior Princess: Xena (Zeyna)	Epik Fantastik
1995- 1999	NBC	Hercules: The Legendary Journeys	Fantastik
1997-2003	UPN	Buffy the Vampire Slayer (Vampir Avcısı: Buffy)	Vampir- Karanlık Fantastik
1997-2002	Channel 5	Lexx	Fantastik
1999-2004	The WB	Angel	Vampir- Karanlık Fantastik
2008- 2014	HBO	True Blood	Vampir- Karanlık Fantastik
2008- 2012	BBC	Merlin	Fantastik
2008- 2013	BBC	Being Human	Komik Fantastik
2009- Devam	The CW	The Vampire Diaries	Vampir/ Karanlık Fantastik
2010-Devam	AMC	The Walking Dead	Zombi- Karanlık Fantastik
2011- Devam	FX	The American Horror Story	Karanlık Fantastik

2011- Devam	HBO	Game of Thrones	Fantastik
2011- Devam	ABC	Once Upon a Time	Fantastik
2011-2012	The CW	The Secret Circle	Karanlık Fantastik
2013- 2014	Lifetime	Witches of East End	Fantastik
2013-2015	BBC	Atlantis	Fanatstik
2013- Devam	The CW	The Originals	Vampir/ Karanlık Fantastik
2013- Devam	FOX	Sleepy Hallow	Fantastik
2014- Devam	NBC	Constantine	Karanlık Fantastik
2014- Devam	Starz	Outlander	Fantastik
2014- Devam	SyFy	Dominion	Fantastik
2014- Devam	WGN America	Salem	Karanlık Fantastik
2014- Devam	NBC	Believe	Fantastik
2014- Devam	Space	Bitten	Vampir/ Karanlık Fantastik
2015-Devam	BBC	Jonathan Strange & Mr Norrell	
2015-Devam	FOX	Lucifer	Fantastik
2015-Devam	AMC	Fear The Walking Dead	Zombi- Karanlık Fantastik
2015-Devam	SySf	Childhood's End (mini seri)	
2015-Devam	SyFy	The Magicians	Karanlık Fantastik
2016- Devam	Netflix	The OA	Fantastik
2016- Devam	AMC	Preacher	Fantastik
2016- Devam	FOX	Second Chance	Fantastik
2016- Devam	The CW	Legends Of Tomorrow	Fantastik

2016- Devam	USA Network	Colony	Fantastik
2016- Devam	MTV	The Shannara Chronicles	Fantastik
2017- Devam	Starz	The American Gods	Fantastik
2017- Devam	Netflix	Iron Fist	Fantastik
2017-Devam	FX	Legion	Fantastik
2017- Devam	NBC	Powerless	Fantastik
2017- Devam	The CW	Riverdale	Fantastik
2017- Devam	NBC	Emerald City	Fantastik

Kaynak: <https://scifanworld.com/tv-series>



Tablo C.1

Oyuncular	Karakterler
Peter Dinklage	Tyrion Lannister
Nikolaj Coster-Waldau	Jaime Lannister
Lena Headey ¹	Cersei Lannister
Emilia Clarke	Daenerys Targaryen
Kit Harington	Jon Snow
Aidan Gillen	Petyr Baelish
Iain Glen	Jorah Mormont
Sophie Turner	Sansa Stark
Maisie Williams	Arya Stark
Alfie Allen	Theon Greyjoy
Isaac Hempstead Wright	Bran Stark
Rory McCann	Sandor Clegane
Jack Gleeson	Joffrey Baratheon
Michelle Fairley	Catelyn Stark
Richard Madden	Robb Stark
Jason Momoa	Khal Drogo
Sean Bean ²	Ned Stark
Mark Addy	Robert Baratheon
Harry Lloyd	Viserys Targaryen
Conleth Hill	Varys
John Bradley-West	Samwell Tarly
Jerome Flynn	Bronn
Charles Dance	Tywin Lannister
Sibel Kekilli	Shae
James Cosmo	Jeor Mormont
Joe Dempsie	Gendry
Dean-Charles Chapman ³	Tommen Baratheon
Tom Wlaschiha ⁴	Jaqen H'ghar
Liam Cunningham	Davos Seaworth
Carice van Houten	Melisandre

Natalie Dormer	Margaery Tyrell
Stephen Dillane	Stannis Baratheon
Rose Leslie	Ygritte
Oona Chaplin	Talisa Stark
Gwendoline Christie	Brienne of Tarth
Hannah Murray	Gilly
Michael McElhatton	Roose Bolton
Kristofer Hivju	Tormund Giantsbane
Iwan Rheon	Ramsay Bolton
Michiel Huisman ⁵	Daario Naharis
Nathalie Emmanuel	Missandei
Indira Varma	Ellaria Sand
Jonathan Pryce	The High Sparrow

Kaynak:

<http://www.hbo.com/game-of-thrones/cast-and-crew/index.html>

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Neslihan Amann

Doğum Yeri : İstanbul

Doğum Tarihi : 05.04.1980

Medeni Hali : Evli

Yabancı Dili : İngilizce, Almanca

Kullanabildiği Bilgisayar Programları: Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Illustrator, Microsoft Word.

Kullanabildiği Bilgisayar İşletim Sistemi: MacOS, Windows

Hobileri: Heykel, animasyon, fotoğraf, resim, sinema, yüzme.

Eğitim Durumu	
Lise	Maçka Akif Tuncel Anadolu Meslek Lisesi Plastik Sanatlar Bölümü (1994-1998)
Lisans	Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Fotoğraf ve Video Bölümü (1998-2003)
Yüksek Lisans	Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Tv Bölümü (2005-2007)

Çalıştığı Kurum/Kurumlar
İstanbul Valiliği – Basın ve halkla İlişkiler Bölümü – Bilgi İşlem – Editör/ Fotoğrafçı
Maçka Akif Tuncel Anadolu Meslek Lisesi - Güzel Sanatlar Bölümü- Öğretmen
Fox Tv- Haber editörü
İstanbul Aydın üniversitesi Meslek Yüksek Okulu- Grafik Tasarımı Bölümü- Öğretim Görevlisi
Maltepe üniversitesi- Güzel Sanatlar fakültesi- Çizgi Film Animasyon Bölümü- Öğretim Görevlisi